

# АНКЕТА ДЛЯ БИЗНЕС-ЧАСТИ

## Анкета

Меня зовут \_\_\_\_\_,  
моя игра называется \_\_\_\_\_.

В нее может играть от \_\_\_\_\_ до \_\_\_\_\_ игроков.  
Я рассчитываю, что игра больше всего понравится \_\_\_\_\_.

Длина партии составляет в среднем \_\_\_\_\_ минут.  
Правила объясняются незнакомому человеку за \_\_\_\_\_ минут.  
Основная механика игры — \_\_\_\_\_.

Моя игра похожа на такие игры, как \_\_\_\_\_.

При этом в продаже она будет конкурировать с \_\_\_\_\_.

Мою игру будут выбирать из-за следующих преимуществ перед конкурентами: \_\_\_\_\_.

У игры есть еще ряд особенностей, ради которых за ней придут в магазины: \_\_\_\_\_.

## Пример

Меня зовут Джон Смит, моя игра называется «Элиас». В нее может играть от 3 до 20 человек. Я рассчитываю, что игра больше всего понравится людям на вечеринках, в основном — молодежи. Длительность партии составляет в среднем 25 минут. Правила объясняются незнакомому человеку за 1 минуту. Основная механика игры — объяснение слов с помощью синонимов, ассоциаций и так далее.

Моя игра похожа на «Активити», «Табу», немного — на «Бум» и «Крокодил». При этом в продаже она будет конкурировать с «Активити». «Элиас» будут выбирать из-за следующих преимуществ перед конкурентами: здесь будет больше слов, проще правила, появится возможность изображать эмоции, слова будут в целом проще, чем в «Активити». У игры есть еще ряд особенностей, ради которых за ней придут в магазины: она дешевле в производстве, то есть станет спонтанной покупкой, плюс в нее можно играть в кафе.