Поэтапный план реализации проекта:

1 неделя-разработка дизайна ,промо-ролика, графики для игры, баннеров для рекламы.

2-3 неделя-заказ оборудования, настройка сайта, полное оформление тем на форум, описание сервера, правила, акции, новости, и тд.

3-4 неделя-запуск рекламы на всевозможных площадках,( указаны в фин плане)

5-6 неделя-ожидание траффика, общение и поддержка игроков на форуме.

7-9 неделя-покупка второй части рекламной кампании в уже усиленном виде, то есть брендирование, приглашение крупных кланов с других проектов, заказ стримеров, продолжение работы с коммюнити на форуме.

10 неделя- Запуск ОТКРЫТОГО БЕТА ТЕСТИРОВАНИЯ самого игрового сервера, для выявления незначительных недоработок и проведения технических фикс работ перед официальным запуском проекта. Настройка и регистрация платежных систем. Настройка Ddos-защиты.

11 неделя-Официальный запуск проекта и первые доходы. Огромный наплыв траффика на сайт, отражение первых массивных Ddos атак.

12 неделя-Весь серьезный наплыв закончился, игроки, которым понравился проект остаются играть, прекращаются ддос атаки, начинается работа над социально составляющей сервера, то есть общение на форуме, постоянная техническая поддержка игроков, помощь в недопонимании определенных квестов и тд.

13 неделя-Остается стабильное комьюнити игроков на проекте ( по планам должно быть около 2 000, но в связи с текущими ситуациями может быть и больше), продолжение стандартной рекламной кампании ,которая была взята на начальном этапе.

14 неделя- Подключение площадок для голосования за сервер, которые будут давать нам новый траффик игроков уже на бесплатной основе. Работа с комьюнити, проведение ивентов на игровом сервере.

5ый месяц, анонс второго сервера на других рейтовках для сбора нового пакета комьюнити.

6 месяц, запуск второго сервера pvp направления ( новое комьюнити на проекте). Проведение все тех же мероприятий, что и с первым сервером. Расширение штата.

9 месяц, открытие craft-pvp сервера.

12 месяц, запуск и масштабирование проекта, добавление новых игр на комплекс, к тому времени общий онлайн всех серверов должен превышать 5000+ игроков.