

конфиденциально

Массовая многопользовательская игра
«Собственность»

презентация проекта

Copyright 2009 Управляющая Компания N°1

Copyright 2009 EnterNetica

Суть проекта

Создание виртуального мира Picalavo, в котором моделируются и симулируются процессы экономического, политического и стратегического взаимодействия людей, организаций и социальных институтов.

Основной идеей проекта является обнаружение и развитие предпринимательских способностей каждого игрока, в контексте выбранной им сферы деятельности. Предполагается также использование в игровом процессе реальных денег с возможностью вывода полученной прибыли на банковские счета успешных игроков. Игрок сам определяет свое место в обществе, выбирая сторонников, противников, карьеру, критерии собственного успеха и пути для его достижения.

Проект реализуется как массовая многопользовательская 3D игра с видом от первого и третьего лица, доступная бесплатно в сети Интернет.

Суть проекта

Схожие проекты:

Project Entropia

www.entropiauniverse.com

Футуристическая 3D игра о развитии колонии на другой планете. Серьезная экономическая модель, привязанная к реальным деньгам.



Суть проекта

Second Life

www.secondlife.com

Трехмерный виртуальный мир, где пользователи могут создавать и редактировать объекты самостоятельно. Используется государственными и коммерческими структурами разных стран (в основном, для создания рекламных представительств).



Суть проекта

Серия игр Capitalism

www.enlight.com/capitalism2/

Одна из лучших бизнес-симуляций в компьютерных играх, к сожалению, плоская. Использовалась в Гарварде и Стенфорде в качестве основы для разработки игрового симулятора для студентов.



Суть проекта

Коммуникативной основой Проекта является Виртуальный Мир, построенный на технологии нового поколения – EnterNetica VR Core, киберпространство, имитирующее Реальность, визуально представляющее из себя территорию, на которой расположены информационно-коммуникативные комплексы (антуражные места для тематического общения).

Проект предусматривает последовательное выстраивание логики игрового пространства с использованием выявленных инициаторами проекта закономерностей и принципов функционирования институтов собственности: капитала, денег, права, закона, власти, имущества и т.д., присущих современному мироустройству. Выстроенное таким образом пространство будет давать возможность осваивать различные формы деятельности в том виде, в каком они присутствуют в реальности, и учиться работать со сложными институциональными объектами.

Суть проекта

Действия участников в высококонкурентной среде игрового пространства поддаются мониторингу и могут стать основой для рейтингования и отбора перспективных управленцев, способных быстро принимать адекватные решения в ситуациях большой степени неопределенности. Результаты деятельности отдельных игроков и сформировавшихся в процессе игры устойчивых команд могут стать основанием для вовлечения их в реальные проекты, где востребована компетентная команда управленцев. Более того, существенная часть работы по реальным проектам может быть переведена в виртуальное пространство путем интегрирования в него специализированных IT-инструментов.

Наличие в виртуальном пространстве технологической (производственной, информационной и финансовой) базы в сочетании с возможностью участников приобретать необходимую компетенцию создает все условия для «конвейерного» запуска реальных проектов в виртуальном пространстве, и это является ключевым преимуществом представляемого проекта. Игра обретает смысл, лежащий за ее пределами, глубоко укорененный в реальности.

Целевая аудитория

Проект рассчитан на широкий круг участников. Как правильно заметил Д. Медведев: «В человеческой природе играть и в азартные игры, и вообще играть, это интересно». «Собственность» – это, прежде всего, интересная и сложная игра, которая требует от участников серьезных усилий для достижения успеха, превращая их в «хардкорных» игроков.

Молодым людям участие в игре поможет разобраться в том, как устроены институты современного общества, попробовать себя в реализации предпринимательских проектов, приобрести полезные навыки.

Для предпринимателей, деловых людей, управленцев игра будет интересна в качестве площадки, на которой можно практиковаться в привычной для них деятельности, тестировать различные подходы к решению проблем и задач, встающих перед ними в реальности, видеть последствия принятых решений.

Для людей, в совершенстве освоивших ту или иную форму деятельности и готовых делиться своими знаниями с другими, игровое пространство станет «виртуальной учебной кафедрой», позволяющей стать гуру, заработать авторитет в глазах менее компетентных участников игры. Помимо прочего, создаваемый виртуальный мир будет обладать всеми свойствами и возможностями современных социальных сетей. В этом качестве он будет интересен самой широкой аудитории.

Инициаторы проекта

Управляющая компания №1 (Концептолог Проекта)

www.yk1.ru

Управляющая компания №1, входящая в число ведущих на рынке управленческого консультирования, занимается разработкой институциональных моделей и методов управления собственностью и реализацией проектов на корпоративном, региональном, отраслевом, кластерном уровнях. Наше главное конкурентное преимущество – владение уникальной технологией проектного управления собственностью, позволяющей успешно реализовывать предпринимательские (экономические), корпоративные (политические) и стратегические проекты. Управляющая компания №1 является головной в Группе компаний «Первая национальная».

Ее учредители, партнеры и участники преемственно, начиная с 1983 года, реализуют Программу разработки институциональных методов и инструментов управления собственностью в рамках кооперации общественных, государственных, коммерческих организаций и частных лиц. В рамках программы было реализовано порядка тридцати значимых проектов. Сегодня разработка технологии проектного управления практически завершена.

Основы институционального подхода к управлению собственностью в нашей стране были заложены на рубеже 1970–80-х в цикле работ, впервые опубликованных в 1989 г. в книге «После коммунизма». Институциональный понятийный аппарат и соответствующий набор рабочих моделей и методов разрабатывались и конкретизировались в рамках целого ряда проектов в 1983-2009 гг. Вклад в реализацию программы внесли свыше 250 участников – исследователей, экспертов и методологов, предпринимателей, государственных и общественных деятелей. Некоторые результаты работ обобщены в серии книг, опубликованных в 1989-2009 г.г.

Инициаторы проекта

Управляющая компания N°1 намерена использовать свою уникальную технологию проектного управления при разработке многопользовательской онлайн-игры, организующей предпринимательскую деятельность в виртуальном мире. Мы ставим перед собой цели:

- на первом этапе – создать коммерческий продукт и вывести его на рынок;
- в дальнейшем – использовать игру в качестве модели
 - для подготовки проектных менеджеров;
 - для конкурсного отбора менеджеров;
 - для подготовки предпринимательских команд;
 - для экспертизы и доработки проектов.

EnterNetica (Разработчик Проекта)
www.enternetica.com

EnterNetica - головное предприятие группы компаний EnterNetica IT Group (www.enternetica.ru) – лидер отечественного рынка VR (Virtual Reality) технологий, разработчик форматов VolumePhoto для объемной фотографии и 3D-Web для 3-х мерного Интернета, инициатор новых игровых жанров (SPOG, GS), изобретатель новаторских технологических решений, автор и разработчик высокотехнологических MMORPG (LAVA-Online, BioNet Versus).

EnterNetica основана в 2002 году, сначала как исследовательское подразделение Avesta Design Studio – новаторской и лидирующей на тот момент web-дизайн-студии, приведшей на российский рынок известнейший ныне формат – Adobe Flash.

Инициаторы проекта

Первой задачей EnterNetica была разработка формата и инструментария для создания и отображения объемных фотографий – VolumePhoto. Технология получилась крайне удачной, и получила коммерческое распространение. Созданный к началу 2005 года редактор VolumePhoto SE рассматривался специалистами Microsoft Research на предмет приобретения технологии корпорацией Microsoft и получил высокую оценку. С начала 2006 года EnterNetica занялась проблематикой 3D Интернета. За полтора года была разработана технология EnterNetica 3D-Web, позволившая создавать 3D сайты, отображающиеся в обычном браузере.

В конце 2006 года в Компании был разработан прототип клиентской части будущего игрового движка EnterNetica VR Doo, наличие которого позволило инициировать создание первой продуктовой дочки – компании VR Ocean, создавшей и запустившей осенью 2008 года браузерной MMORPG LAVA-Online с 2,5D видом игрового мира (типа Diablo, Fallout). В настоящее время продукт успешно развивается с устойчивыми показателями роста 30-35% в месяц. К середине 2007 года было принято решение о создании игровой ветви технологии EnterNetica 3D-Web. Новая технология получила название EnterNetica VR Core. Ее наличие позволило инициировать создание второй продуктовой дочки - компании Ankilon, занимающейся совместно с EnterNetica созданием 3D MMORPG BioNet Versus (типа World of Warcraft, Lineage, Tabula Rasa). EnterNetica VR Core позволяет создавать масштабные 3D клиентские интернет-игры, в том числе, с возможностью отображения в обычном браузере.

В начале 2009 года было принято решение консолидировать накопленный опыт, переориентировать Компанию, запустить самостоятельную разработку продуктов. Для формирования новых подразделений были привлечены ведущие специалисты дочерних компаний.

EnterNetica VR Core (EnterNetica)

Технология создания и отображения 3D многопользовательских многоцелевых виртуальных миров (MMORPG, социально-развлекательные проекты, виртуальные интерактивные торговые площадки и т.д.).

EnterNetica VR Core представляет собой клиент-серверное решение, служащее основой для эффективной разработки высоконагруженных клиент-серверных многопользовательских систем, обеспечивающих взаимодействие пользователей между собой и пользователей с виртуальной средой. Взаимодействие поддерживается в реальном времени.

Решение предполагает набор настраиваемых модулей, реализующих основные сервисы серверной части системы и SDK разработки клиентской части на CLR-совместимом языке (CLR-скрипт, C#, C++). В настоящее время на базе EnterNetica VR Core совместно с компанией Ankilon, входящей в EnterNetica IT Group, ведется разработка MMORPG BioNet. Versus.

Монетизация

В данный момент наиболее успешной на рынке онлайн игр является модель монетизации через микро-транзакции с использованием различных систем электронных платежей. Сам игровой продукт при этом бесплатен (Free2Play), доступ к нему открыт для всех пользователей, прошедших регистрацию. Пользователи приобретают в играх различные услуги, дополнительные блага и способы для самовыражения.

Что мы будем продавать

- быстрый старт (лучшие стартовые условия);
- премиальный доступ к игре (подписка);
- временные бонусы к параметрам;
- доступ к уникальным заданиям и возможностям;
- уникальный внешний вид внутри игры;
- игровую валюту.

Сроки и бюджет

Сроки разработки

Инвестиционная фаза проекта – 20 месяцев.

Время выхода проекта на самоокупаемость – 20 месяцев с момента ввода виртуального мира в эксплуатацию.

Бюджет

\$3 млн. составляют затраты на проектирование логики виртуального пространства в соответствии с передовыми представлениями об институтах современного мира, формулирование технического задания разработчикам, обеспечение контентом и консалтинговое сопровождение процесса разработки. Эта часть работы осуществляется специалистами Управляющей компании №1

Затраты на разработку, продюсирование, тестирование и ввод в эксплуатацию виртуального мира составляют \$2,6 млн. Эту часть работы выполняют сотрудники компании EnterNetica.

Сроки и бюджет

Настоящий проект и по концепции, и по сложности игровой механики существенно выделяется среди «серой массы» низкобюджетных проектов. Существует совсем немного виртуальных миров, с которыми можно его сравнивать, однако прямых аналогов у данного проекта нет. Стоимость создания уникального виртуального мира достигает нескольких десятков миллионов долларов. Даже чисто развлекательные проекты, не содержащие в себе принципиальных инноваций, но детально проработанные и имеющие «свое лицо», имеют довольно большие бюджеты. Например, бюджет разработки известной игры Warhammer Online составил более чем \$25 млн., над проектом работало более 200 человек.

Бюджет игры «Аллоды-онлайн», разрабатываемой российской компанией Astrum Nival и планируемой к релизу осенью 2009 года, составляет \$12 млн.

Объединение технологий и компетенций компаний, участвующих в проекте, позволяет реализовать по-настоящему оригинальный и перспективный проект с относительно невысоким уровнем затрат.

Инвестиционное предложение

Сумма инвестиций, необходимая для реализации проекта, составляет \$5,6 млн.

Все права на создаваемый виртуальный мир Picalvo и все активы, поддерживающие его функционирование, передаются участниками проекта компании Picalvo-online, которая будет заниматься его эксплуатацией и развитием после ввода в штатный режим работы.

Доля в компании Picalvo-online, предлагаемая заинтересованному инвестору, составляет 30%.