

конфиденциально

Массовая многопользовательская игра  
**«СОБСТВЕННОСТЬ»**

презентация проекта

Copyright 2009 Управляющая Компания N°1

Copyright 2009 EnterNetica

# Суть проекта

Создание виртуального мира Picalvo, 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](http://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](http://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/](http://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.



# Суть проекта

## 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](http://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](http://www.enternetica.com)

EnterNetica - головное предприятие группы компаний EnterNetica IT Group ([www.enternetica.ru](http://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%.