**АНКЕТА УЧАСТНИКА**

1. ОБЩИЕ ДАННЫЕ

НАЗВАНИЕ ПРОЕКТА:«Сказка» ([http://the-tale.org](http://the-tale.org/))

1.1. Заявитель проекта: Елецкий Алексей Николаевич

1.2. E-mail: [a.eletsky@gmail.com](mailto:a.eletsky@gmail.com)

1.3. Домашний телефон: (163) 45-43-83

Мобильный телефон: +375-29-36-66-517

1.4. Skype: tiendil

1.5. Сведения о команде проекта:

**Руководитель, программист**: Елецкий Алексей Николаевич

Образование: БГУИР ФИТУ кафедра ИИТ, специальность — инженер-системотехник

Опыт в разработке программных продуктов: 5 лет

Опыт работы в игровой индустрии: 3 года

Участвовал в следующих проектах:

* «Гейм-Стрим» — RTS «Order of War» — работа над игровой логикой, пользовательским интерфейсом
* «Гейм-Стрим» — MMO «World of Tanks» портал worldoftanks.ru — front end/back end разработка, периодическое совмещение обязанностей лида.

**Геймдизайнер**: Титов Александр Вадимович

Образование: СпбГУ Мат-Мех, СпбГУ Физ-Фак.

Опыт работы в игровой индустрии: 2 года

Участвовал в следующих проектах:

* Epic War TD (iOS)
* Area 51 TD (iOS)
* SAS Zombie Assault 3 (iOS, Android)
* Orc vs Human(Flash)
* Aio wants Home(iOS, Android)

Опыт разработки всех моментов игрового дизайна (баланс, дизайн уровней, система крафта, монетизация и прочее).

**Художник**: Пеньков Эдуард Геннадьевич

Образование: высшее

Навыки: иллюстрация, концепт-арт, дизайн персонажей, дизайн интерфейсов.

Портфолио: <https://www.free-lance.ru/users/Gidralisk/>

2. ИНФОРМАЦИЯ О ПРОЕКТЕ

2.1. Суть проекта

Free-to-Play браузерная многопользовательская ролевая игра с непрямым управлением персонажами и изменяемым окружением.

В сказочном антураже (энтерит сеттинг) игроки наблюдают за жизнью подопечных героев (и управляют ей), историями происходящими с ними и миром в котором те живут. Игроки не имеют прямого контроля над действиями героев, но могут влиять на них косвенно (например, изменяя их характер).

2.2. Стадия развития проекта

Проект находится на стадии альфа версии (приближается к бете). Реализованы ключевые механизмы игры, идёт проработка логики и наполнение контентом.

3. ПРОДУКТ И РЫНОК

3.1. Что Ваш продукт/услуга/бизнес предлагает покупателю/пользователю?

* игровой опыт в новом (до этого слабо развитом) жанре
* реальное участие в жизни мира игры для каждого игрока и возможность оставить «осязаемый» след в его истории
* полноценный игровой опыт независимо от уровня вовлечённости.
* воплощение «мечты» каждого начинающего игрока в компьютерные ролевые игры о «полностью живом мире»
* большой целостный живой мир
* нелинейные задания для героев привязанные к текущей игровой ситуации
* усовершенствованную версию «тамагочи»
* удобство игры на мобильных платформах (с помощью соответствующих клиентов)
* короткие игровые сессии

3.2. В чём состоит новизна и уникальность?

* динамический мир
* динамический сюжет игры
* динамическая нелинейная система генерации заданий (квестов) привязанных к текущей ситуации в мире игры
* непрямое управление героями
* настоящий «сказочный герой» в роли «питомца»

3.3. Краткое описание продукта/услуги/бизнеса.

Продукт представляет собой браузерную многопользовательскую ролевую игру с непрямым управлением персонажами и изменяемым окружением. Игра обладает походовой механикой с фиксированной длительностью хода (10 секунд) и не останавливается, когда игрок выходит из неё. Играть можно как с помощью браузера, так и с помощью отдельных клиентских приложений для мобильных платформ (iOs, Android).

Описание игры:

В сказочном мире живут герои, обладающие свободой действий (могут действовать без контроля игроков). Главное занятие героев — выполнение различного рода заданий (квестов). Получить задание герой может как от себя (например, навестить любимый город), так и от внешнего мира (например, от NPC — неигровых персонажей — получить задание на сопровождение каравана). Задания создаются случайно, имеют нелинейный характер, учитывают текущую ситуацию в окружающем мире и могут включать подзадания. По своей сути задание является историей (приключением), которую должен пережить герой.

Игроку даётся попечительство над одним из героев. Возможности напрямую управлять действиями героя у игрока нет, но есть возможность оказывать косвенное влияние: настраивать характер, выбирать способности, помогать делать важные выборы при прохождении заданий. Выполняя задания герои меняют окружающий мир (меняется «влияние» задействованных в задании NPC, размеры городов, принадлежность их расам и прочее).

Помимо управления героями, игроки могут управлять окружающим их миром. Кооперируясь (на основе устных договорённостей или организуя «кланы»), игроки могут (с помощью героев), изменять размеры городов, передавать их от расы к расе. Так же, с помощью механизмов «политики» игроки получают возможность путём голосования менять многие вещи на карте: переименовывать города, добавлять и удалять NPC из городов, провоцировать конфликты.

Таким образом, игровой процесс разбит на две составляющие:

1. Игрок наблюдает за своим героем, помогает ему в приключениях, контролирует «моральные» выборы при выполнении заданий, устраивает бои своего героя с подопечными других игроков и так далее. Настраивает героя под свои представления об «идеальном» герое.
2. Наиболее заинтересованные игроки занимаются политикой: организуются в кланы и коалиции, обсуждают текущую ситуацию в мире игры, выдвигают свои предложения по его изменению и агитируют за их принятие.

Задача «максимум» проекта — построить вокруг каждого игрока (и организации игроков) сферу из логически связанных, непротиворечивых историй, в которых игрок и его герой (максимально настроенный под представление игрока о «самом правильном герое») играют ключевую роль и которые оказывают реальное влияние на мир игры.

3.4. Суть технологии

* моделирование поведения большого числа автономных сущностей в динамически изменяющемся окружении.
* генерация разветвлённых нелинейных непротиворечивых сюжетов (заданий) привязанных к текущему состоянию игрового мира с автоматической проверкой корректности.
* шаблонная генерация связанных текстов на русском языке

3.5. Защищенность используемых технологий

Проект представляет собой компиляцию уже существующих технологий и подходов.

Ноу-хау проекта является система генерации нелинейных сюжетов (заданий) отвечающих заданным параметрам (в контексте игры — отвечающим текущей игровой ситуации).

Так как используется клиент-серверная архитектура и игрокам доступен только «тонкий» клиент (который и является видимой частью продукта), для воспроизведения потребуется повторить большую часть процесса разработки. Что будет включать некоторую исследовательскую работу (в частности, в области генерации заданий, доступных материалов по которой мало и представляют они собой в основном краткие научные публикации без реализации)

3.6. Описание рынка

Рынок онлайн игр состоит из множества секторов, включающих как простые социальные игры так и высокобюджетные MMO игры. На текущий момент рынок активно растёт и в ближайшее время замедление роста не ожидается (это касается как международного рынка, так и рынков России и стран СНГ).

Проект относится к сектору браузерных игр, которые так же показывает хорошие темпы роста и пользуется неизменной популярностью в русском сегменте интернета. В то же время на рынке наблюдается засилье заезженных игровых механик. Компании-разработчики предпочитают применять устоявшие проверенные временем подходы, что приводит к однообразности проектов и (как следствие) к жесткой конкуренции за пользователей на достаточно небольшом куске потенциально большего рынка. Подобное состояние дел ведёт к появлению множества «похожих» игр конкретных жанров (например, браузерных стратегий) и отсутствию каких-либо альтернативных проектов.

Текущие тенденции на рынке компьютерных игр свидетельствует о растущей популярности включения в игры элементов «интерактивных историй». Примерами могут служить последние RPG игры, вроде «Dragon Age» , в которых выбор игрока влияет на второстепенные элементы сюжета (отдельного упоминания заслуживает также добавление сюжета и ролевой механики в казуальные игры, примером может служить «Puzzle Quest»). Исходя из таких тенденций, логичной кажется реализация игры, в которой формирование историй вокруг игрока и влияние его на них будет вынесено на передний план.

Таким образом, учитывая молодость рынка, проект, который сможет предоставить игрокам новый игровой опыт, имеет шансы занять доминирующее положение в соответствующей нише и привлечь как игроков «уставших» от «классических» игровых механик, так и новых пользователей, которые до этого не играли в онлайн игры.

Следует упомянуть и быстрое развитие рынка игр для мобильных платформ, который частично пересекается с рынком онлайн игр. Многие онлайн игры начинают предоставлять мобильные клиенты, что даёт им новые возможности для развития. Концепция «Сказки» позволяет легко перенести весь игровой интерфейс на мобильные платформы в удобном для игроков виде, что делает её хорошим кандидатом для распространения среди игр для смартфонов.

Согласно отчётам исследовательской компании J'son & Partners Consulting (J&P) сегмент игр в рунете — один из самых быстрорастущих, аудитория ежегодно прирастает в среднем на 27%, рынок — на 30%. Также стремительно увеличивается скорость роста рынка мобильных игр: к концу 2012 года эксперты ожидают взрывного роста в данном сегменте практически на 64%. По прогнозам J’son & Partners Consulting объем рынка всех онлайн-игр (в России) достигнет 1 млрд USD к 2013 году в сравнении с 668 млн USD на 2011 год.

Оценим границы возможного количества пользователей продукта:

За оценку максимум возьмём лучший вариант развития проекта. Для этого будем ориентироваться на годовую отчётность группы Mail.ru (наиболее крупного игрока на рынке онлайн игр в России) за 2011 г. В первой половине 2011 г. в три самые популярные многопользовательские игры от Mail.ru играли в среднем ежемесячно около 620 000 человек, из них 124 000 платили за различные товары в этих играх. Таким образом получаем потенциальную ежемесячную аудиторию примерно в 200 000 игроков из которых 40 000 платящих.

За оценку минимум возьмём пользовательскую базу игры «Годвиль» — ближайшего конкурента «Сказки». С помощью анализа игры было установлено, что на 21 сентября 2012 года в игре было больше 30 000 активных игроков (заходивших в игру за последние 5 дней, без учёта новых игроков). Являясь менее нишевым продуктом, чем Годвиль и более функциональным продуктом, «Сказка» может рассчитывать на большее количество игроков.

Таким образом, количество потенциальных пользователей игры находится в пределах от 30 до 200 тысяч. Учитывая существенные ресурсы, которыми обладает группа Mail.ru, и явное преимущество проекта над «Годвилем», можно рассчитывать примерно на получение около 50000 активных игроков в течение нескольких месяцев после выхода игры.

3.7. Конкурентные преимущества и конкуренты

Основной и единственный прямой конкурент — «Годвиль» (<http://godville.net/>) — игра аналогичного жанра, но с существенно меньшей функциональностью. Других конкурентов в данном жанре нет.

преимущества:

* наличие целостного (логически связанного) мира как такового (с картой, городами, дорогами, населением и прочим)
* большие возможности кастомизации героев (в «Годвиле» практически отсутствует)
* возможность оказывать реальное влияние на мир игры
* отсутствие строго ограничения на контент игры (контент «Годвиля» привязан к интернет юмору и ограничен им, в то время как в «Сказке» оригинальный мир)
* больше возможностей для социализации игроков, наличие целей для их объединения
* возможность проводить монетизацию продукта по разным направлениям (в «Годвиле» используется только один способ монетизации)

4. БИЗНЕС-МОДЕЛЬ И КОМАНДА ПРОЕКТА

4.1. Краткое описание бизнес-модели проекта.

Проект ориентирован на Free-to-Play модель и предполагает два основных направления монетизации.

**«Индивидуальное» направление**

Продажа услуг, ориентированных на кастомизацию персонажа и удобство использования игры.

Примеры кастомизации:

* смена имени, расы, пола героя
* изменение «характера» персонажа (свойств влияющих на «стиль игры» героя, но не его силу).

Примеры увеличения удобства:

* бесконечный дневник героя (в дневник герой помещает записи о своих приключениях).
* публикация важных событий из жизни героя в Твиттере и прочих социальных сервисах.
* пополнение энергии игрока (энергия тратится на все действия игрока)

**«Социальное» направление**

Продажа услуг, ориентированных на социальные взаимодействия (в том числе и влияние на мир игры). Примеры услуг:

* создание и управление «кланами»
* дополнительные возможности влияния на игровой мир — предоставление права выдвигать на голосование «законопроекты» и голосовать за них. Под «законопроектом» понимается операция одного из установленных типов, которая будет применена, если её одобрит достаточное количество игроков.

Примеры операций:

* + переименование города или другого места
  + изменение состава ключевых персонажей в городе или их влияния
  + инициирование глобальных событий

4.2. Каналы продаж.

Проект всегда доступен по стандартному адресу в сети интернет ([http://the-tale.org](http://the-tale.org/)), поэтому нет необходимости распространять какие-либо физические носители или заниматься цифровой дистрибуцией. Обладая ссылкой на игру, пользователь всегда может получить к ней доступ.

При появлении клиентов игры для мобильных платформ, они будут распространятся с помощью стандартных для этих платформ средств цифровой дистрибуции (Google Play и App Store)

4.3. Система продвижения.

Планируется использовать стандартные методы продвижения, используемые для онлайн игр с корректировкой на нестандартный жанр игры:

* работа с социальными сетями
* публикации материалов на профильных сайтах/сообществах (сообщества игроков в инди игры, ролевые игры и т.п.)
* поощрение привлечения игроков игроками (система рефератов)
* создание клиентов игры для мобильных платформ (Android, iOS)
* баннеры и контекстная реклама

4.4. Срок создания продукта/услуги и нынешняя стадия.

Текущая стадия: альфа версия

сроки:

* бета версия (включающая весь базовый функционал за исключением финансовой части) планируется к февралю 2013
* релиз — апрель-май 2013

5. ФИНАНСЫ

5.1. Потребность в инвестициях

Проект рассчитан на реализацию собственными силами и не испытывает критической потребности в инвестициях. В то же время предложения безусловно будут рассмотрены.

Статьи затрат привлекаемых инвестиций:

* найм дополнительного программиста
* проведение пиар компании при выходе игры
* проведение работ по дополнительному художественному оформлению игры

5.2. Объем уже вложенных средств.

В проект вкладывается в основном время, в перерасчёте на средства на конец сентября 2012 - около 15000 USD

5.3. Предлагаемая доля инвестора в Компании, %

20%

Я НЕ возражаю против распространения моей контактной информации и сути проекта

Дата подпись ФИО заявителя