**АНКЕТА УЧАСТНИКА**

1. ОБЩИЕ ДАННЫЕ

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

НОМИНАЦИЯ: «Лучший игровой проект»

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: МГСУ Инженерно-архитектурный факультет

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 (фэнтези 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. 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 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. 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, 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 «Годвилль» — 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 «Годвилль» и более функциональным продуктом, «Сказка» может рассчитывать на большее количество игроков.

Таким образом, количество потенциальных пользователей игры находится в пределах от 30000 до 200000. 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 — «Годвилль» (<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 решения, принимаемые героем, 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 Twitter 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 распространяться 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

Елецкий Алексей Николаевич