My World

1. Описание проекта:

My World - Это казуальная игра-песочница с элементами стратегии, выживания и открытым миром от разработчиков Theory 7 Games. Мир My World - это галактика, где можно посетить любой ее уголок. Отправиться в далекие путешествия в неизведанные миры, наладить торговлю с местным населением, захватить планету и добывать полезные ископаемые или раскрыть глобальные тайны галактики и мироздания. Что делать в этом мире решаете только вы и никто больше, это ваш мир.

1. Методы получения прибыли:
   1. Средства на разработку:
   2. Одиночная игра
      1. Цена: 5 Руб. ~ 0.076 $
      2. Одиночная игра должна быть дешевой, большинство потребителей не хотят тратить большие деньги, не проверив игру самостоятельно, также из за низкой цены упадет пиратство, т.к. потребители предпочтут продукт, который будет обновляться в ручную и позволит сохранять прогресс аккаунта нежели чем скачивать вручную новую версию игры. Возможно чтобы еще сильнее стимулировать приобретение одиночной игры можно позволить дать новым зарегистрированным аккаунтам бесплатные 30 минут игрового времени.
      3. Чтобы игроки не создавали новые аккаунты каждые 30 минут, необходимо проверять новые регистрируемые аккаунты не только по почтовому ящику, но и по ip адресу. Большинство потребителей использует динамический ip адрес который обычно меняется каждые 24 часа провайдером, а для статических ip адресов позволить повторное создание аккаунта по прошествии 24 часов. Создавать каждые 24 часа новый аккаунт очень неудобно к тому же дополнительные неудобства вызывать будет то что весь игровой процесс не будет сохраняться в 30-ти минутной пробной игре.
   3. Сетевая игра
      1. Цена: 200 руб. ~ 3.045 $
      2. Сетевая или многопользовательская игра, на сторонних серверах, будет доступна игроку в виде дополнения одиночной игры, после покупки.

Чтобы игроку хотелось приобрести многопользовательский режим необходимо еще в одиночном показать преимущества приобретения многопользовательского режима. А именно:

Выдавать список зарегистрированных серверов, которые включены.

* + 1. Для борьбы с пиратством, придется каждому зарегистрированному аккаунту присваивать свой собственный ключ, а клиенту игры тоже выдавать второй ключ. В случае обнаружения многократных сессий с использованием одно и того же персонального ключа для аккаунта – аккаунт заблокируется. А в случае обнаружения в сети взломанной пиратской версии игры, пиратская версия пройдет проверку на персональный ключ и так узнается кто владелец, владельцу ключа который выложил свою версию клиента игры и чей клиент был взломан, больше не будет получать список лицензионных серверов. Что сделает не возможным игру по сети на лицензионных серверах через взломанный пиратский клиент игры.
  1. Сервер
     1. Цена: 1000 руб. ~ 15.228 $
     2. Сервер будет продаваться тем, кто хочет создать свой собственный сервер и пригласить поиграть только своих друзей, или же создать открытый сервер, где любой желающий сможет зайти.

Кто приобретает сервер, будет доступно следующее:

-Официально приобретенный сервер будет выводиться в списке серверов у пользователей сетевого режима, что точно обеспечит приобретенный сервер игроками. А вывод списка серверов для одиночного режима покажет игроку преимущества получения сетевого режима.

-Автоматическое обновление.

1. Методы привлечения игроков:
2. Жанры игры:
   1. Инди – видеоигра, созданная отдельным разработчиком или небольшим коллективом без финансовой поддержки издателя видеоигр. Распространение осуществляется посредством каналов [цифровой дистрибуции](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A6%D0%B8%D1%84%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B4%D0%B8%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B8%D0%B1%D1%83%D1%86%D0%B8%D1%8F). Масштаб явлений, связанных с инди-играми, ощутимо возрастает со второй половины 2000-х годов, в основном ввиду развития новых способов онлайн-дистрибуции и средств разработки. Общепринятого определения понятия «инди-игра» не существует. Но, зачастую, инди-игры имеют некоторые схожие особенности. Инди-игры создаются отдельными разработчиками, небольшими коллективами или маленькими независимыми компаниями. Также инди-игры обычно не такие масштабные, как массовые игры с полным финансированием. Разработчики инди-игр, как правило, не имеют финансовой поддержки от издателя (так как они предпочитают наименее рисковые игры с высоким бюджетом), и обычно обладают небольшим бюджетом, либо не обладают им вовсе. Ввиду своей независимости инди-разработчики не имеют операционных ограничений со стороны издателей или творческих ограничений и не нуждаются в одобрении издателя, что является обязательным для разработчиков массовых игр. Как следствие, решения геймдизайнера также не ограничиваются бюджетом проекта. Более того, чем меньше коллектив, тем ярче выражается индивидуальность конкретного разработчика. Небольшие коллективы, широкие возможности и отсутствие границ для творчества создали условия, в которых инди-игры могут быть инновационными, креативными, с большим художественным выражением. Ограниченные в возможностях создания технологичной графики, разработчики вынуждены делать ставку на инновационный геймплей. Впрочем, среди инди-игр существуют как инновационные игры, так и игры классических жанров. Таким образом, принадлежность к «инди» не подразумевает, что игра должна нести в себе инновации.
   2. 3D –
   3. Казуальная –
   4. Песочница (Sand-box) –
3. Поджанры игры:
   1. Симулятор выживания
   2. Симулятор космического пространства
   3. Симулятор экосистем
   4. Стратегия
4. Методы получения начального капитала:
   1. Краудфа́ндинг – Способ получения начального капитала на проект где люди скидываются на какой-то проект, который в конечном итоге хотели бы увидеть.
      1. Kickstarter - сайт для привлечения денежных средств на реализацию творческих, научных и производственных проектов по схеме краудфандинга (добровольных пожертвований). Kickstarter финансирует разнообразные проекты, такие, как создание фильмов, комиксов, видеоигр, музыки и т. д.

Расположена в США.

Kickstarter облегчает сбор денежных средств, создав модель, которая может быть лучше традиционных способов инвестирования. Тот, кто хочет получить финансирование, должен зарегистрироваться и разместить описание проекта на Kickstarter. Kickstarter содержит рекомендации, какие проекты будут приняты.

Владелец проекта должен указать срок и минимальное количество средств, которое необходимо собрать. Если проект не собрал нужное количество средств к определённому сроку, то деньги возвращаются жертвователям.

Kickstarter берет 5 % от привлечённых средств, Amazon взимает дополнительные 3-5 %. В отличие от многих форумов по сбору средств или инвестиций, Kickstarter не претендует на право собственности на проекты и работы, которые они принимают к публикации на своем сайте, но имеют право использовать полученную от Вас интеллектуальную собственность в любых целях, не эксклюзивно. Тем не менее, проекты, осуществляемые на сайте, сохраняются и доступны для общественности. После того, как финансирование проектов завершается, загруженная информация и материалы не могут быть отредактированы или удалены с сайта

**Критика** - Каждый проект должен проходить модерацию и наблюдается тенденция, что организаторы, в основном, отбирают только потенциально наиболее успешные проекты, к которым обязательно должно быть добавлено видео, обещающее своим инвесторам награды, бенефиты, благодарности. Например, готовый экземпляр или несколько, игры, комиксы, книги; гравировки имени инвесторов. К тому же на сайте очень трудно найти неуспешные проекты, которые не получили финансирования. Именно этим отчасти и объясняется огромный показатель успешно профинансированных проектов. По некоторым мнениям, сайт слишком сконцентрирован на успешности и слишком коммерциализирован, поэтому выступает скорее биржей или магазином предоплаты продуктов искусства, которые понравились

* + 1. Boomstarter — краудфандинговая платформа для привлечения финансирования в творческие, технические и другого рода проекты, имеющие конечную цель, аналог проекта Kickstarter. Boomstarter привлекает финансирование для разнообразных проектов, таких как создание фильмов, технологий, музыки, видеоигр, изданий и т.п.

Расположена в России.

Вoomstarter берёт 5 % от привлечённых средств в успешные проекты, платёжные системы взимают ещё 5 % и 13 % НДФЛ. Размещая свой проект на Boomstarter автор сохраняет за собой все права на собственность, но при этом все данные о проекте остаются общедоступными и после завершения финансирования и не могут быть изменены или удалены.

Для потенциально успешных проектов предусмотрен институт кураторства: порядка 30 кураторов — это партнеры в СМИ, как отраслевые, так и просто общие — которые помогают информировать людей о проекте при помощи своих медиа-ресурсов. Среди кураторов — «Вести», «Slon.ru», телеканал «Дождь» и многие другие.