



ФОНД ИНКЛЮЗИВНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ



фонд-голос.рф

**«Равные возможности для всех —
это не просто право, это основа справедливого общества,
где каждый может реализовать свой потенциал!»**



Баба-Еда.рф
@baba_ed
@babarf_bot



БабаЕда-работа.рф



ЭкЗОземлянин



@BabaEdaVoice_bot



пятьноль.рф
@bron50_bot



О ФОНДЕ ИНКЛЮЗИВНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Добрый день, уважаемые коллеги, гости и друзья!

Приветствуем вас на презентации «Фонда инклюзивных возможностей». Наша организация была основана с одной главной целью — создать общество, в котором каждый человек, независимо от его физических, ментальных или социальных ограничений, сможет реализовать свой потенциал и получить доступ к равным возможностям.

В последние годы вопрос инклюзии стал особенно актуален. Мы стремимся не только повысить осведомленность о проблемах людей с ограниченными возможностями, но и активно работать над созданием среды, где они могут чувствовать себя полноценными членами общества.

Наша работа охватывает несколько ключевых направлений:

- 1. Образование:** Мы поддерживаем программы, которые обеспечивают доступ к качественному образованию для людей с ограниченными возможностями, включая обучение в инклюзивных классах и специальном обучении.
- 2. Трудоустройство:** Мы помогаем людям находить работу, создавая партнерства с компаниями, готовыми предоставить инклюзивные рабочие места и проводить тренинги для сотрудников.
- 3. Социальная интеграция:** Мы организуем мероприятия, которые способствуют взаимодействию разных групп, направленные на преодоление стереотипов и создание дружелюбной атмосферы.

В ходе нашей презентации мы расскажем вам о текущих и будущих проектах, которые требуют вашей поддержки и участия.

Ваша помощь и вовлеченность являются ключевыми для достижения наших целей. Мы верим, что вместе сможем создать более инклюзивное общество, где каждый будет иметь возможность реализовать свои мечты.

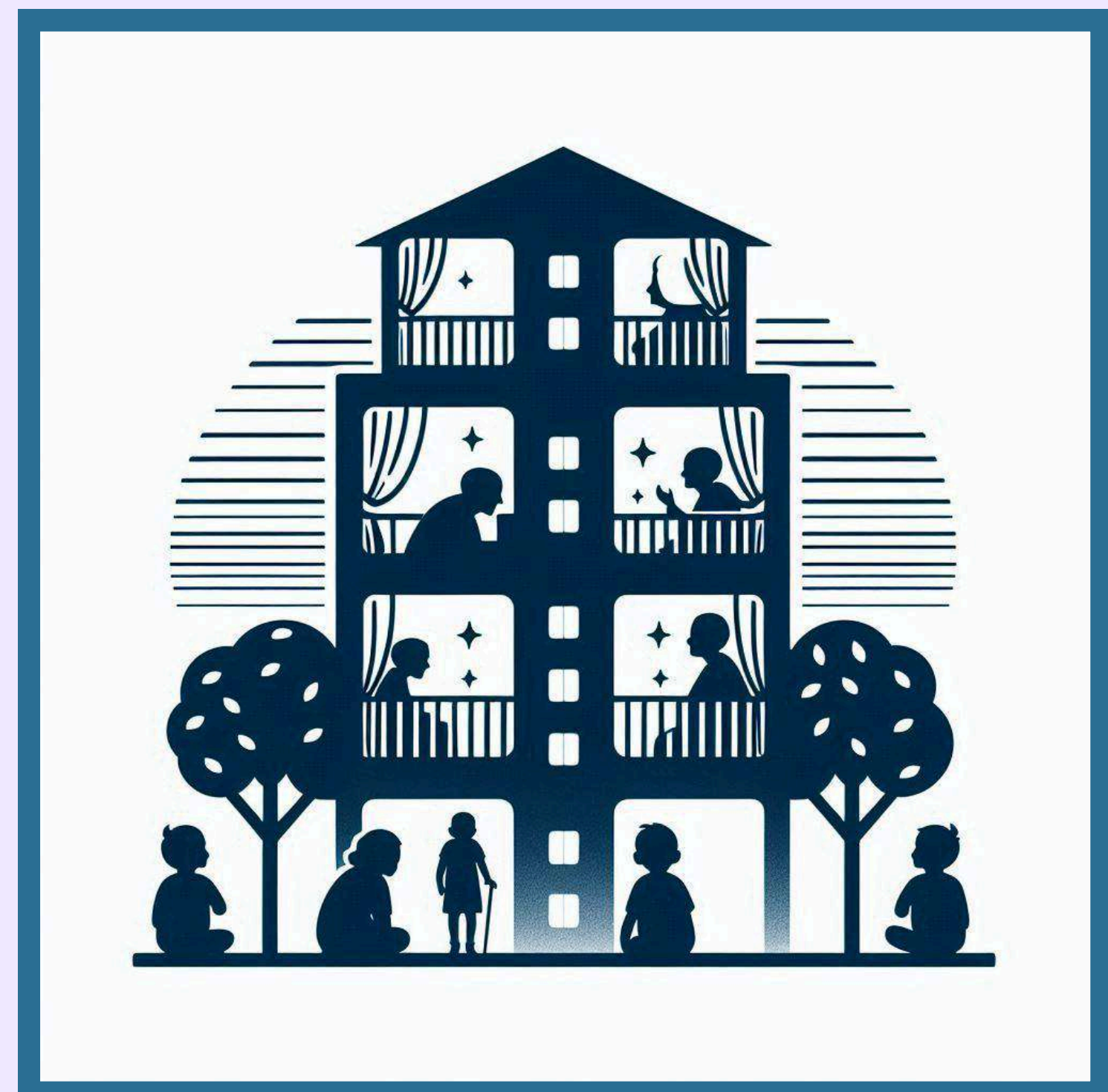
Спасибо, что вы с нами сегодня, и давайте вместе сделаем этот мир лучше!



**Мы поможем вам справиться с вашим
страхом - страхом одиночества!**



**Каждый ребёнок хочет получить опыт
прошлого поколения!**



**Наш фонд может дать работу людям
с особенностями здоровья!**



**Наш фонд объединяет поколения,
которые делятся своим
опытом и навыками!**



**Наш фонд объединяет и дает
возможность обучаться и развиваться!**



**Наш фонд рождает новое, грамотное,
социально ориентированное поколение!**





ЗАДАЧИ ФОНДА

1. Инклюзивная деревня

- Создание пространства, где люди с различными потребностями смогут жить, работать и развиваться в комфортной и дружелюбной среде. Здесь будут доступны услуги, направленные на поддержку и интеграцию людей с ограниченными возможностями в общественную жизнь.

2. Социальные блогеры

- Поддержка и развитие социальных блогеров, которые освещают темы инклюзии и равных возможностей. Мы будем обучать их навыкам создания контента и продвижения, чтобы они могли делиться своими историями и вдохновлять других.

3. Обучение юридическим навыкам

- Программы для пенсионеров, детей-сирот и людей с особенностями, которые помогут им освоить основные юридические знания и навыки. Это позволит им лучше защищать свои права и интересы, а также стать более уверенными участниками общества.

4. Обучение IT-навыкам

- Курсы по информационным технологиям, направленные на молодежь и людей с ограниченными возможностями. Обучение основам программирования, веб-дизайна и других востребованных IT-навыков откроет новые горизонты для трудоустройства и самореализации.

5. Семейные ценности

- Программы, направленные на укрепление семейных отношений и поддержку семейных ценностей. Мы будем проводить тренинги и семинары по темам, связанным с общением, разрешением конфликтов и воспитанием детей.



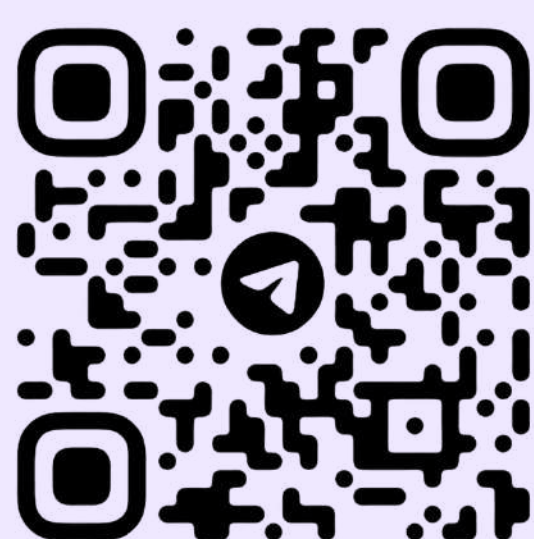
КЛЮЧЕВЫЕ ПРОЕКТЫ ФОНДА



www Баба-Еда.рф

@baba_edu

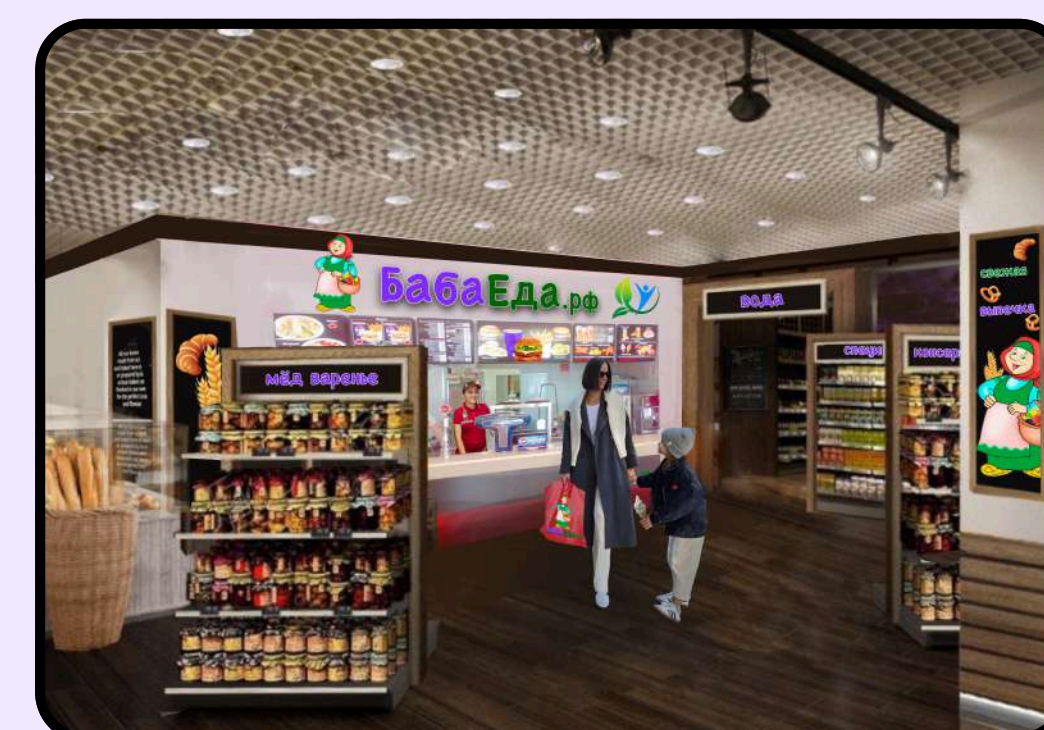
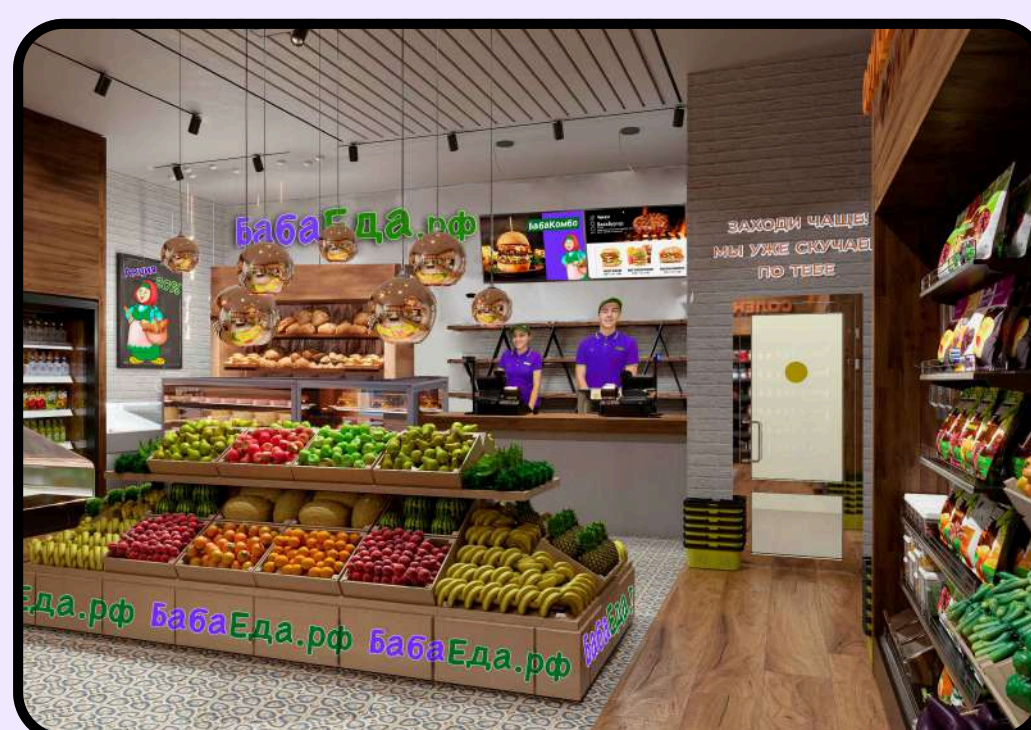
@babarf_bot



Баба Еда «МАРКЕТ»

Баба Еда «МАРКЕТ» предлагает широкий ассортимент свежих продуктов питания и готовой еды на вынос, специально разработанных для людей с особенностями здоровья и всех желающих.

Мы стремимся создать пространство, где каждый сможет найти что-то для себя и заботиться о своем здоровье с удовольствием!



***Средняя стоимость запуска проекта около 35 000 000 рублей.**

Баба Еда «Вендинговые аппараты»

Наши вендинговые аппараты предлагают ассортимент полезных и вкусных продуктов питания для быстрого перекуса в местах с высокой проходимостью, таких как железнодорожные вокзалы, холлы отелей и парки. Они просты и понятны в применении и доступны людям с особенностями и всем желающим!



***Средняя стоимость запуска сети вендинговых аппаратов с фруктами, овощами и полезными перекусами составит от 300 000 до 1 500 000 рублей на один аппарат, в зависимости от уровня автоматизации, ассортимента и места установки.**



Баба Еда «ДОСТАВКА»

Служба доставки предлагает качественные и всегда свежие продукты питания, специально подобранные для людей с особенностями здоровья и всех желающих. Отличный сервис, качество, скорость доставки!



***Средняя стоимость запуска проекта по доставке продуктов питания может варьироваться от 2 500 000 до 10 000 000 рублей, в зависимости от масштаба, формата и региона.**

Онлайн помощники

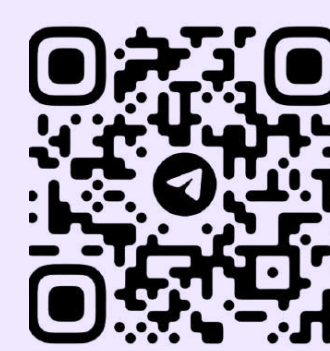


@BabaEdaVoice_bot

Бот «Голос-БабаЕда.РФ

Чат-бот который создан специально для людей имеющих проблемы с речью либо зрением.

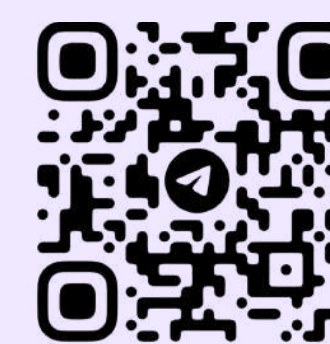
Бот способен озвучивать напечатанный текст, а в дальнейшем работать с иностранными языками. Удобный и понятный интерфейс.



@bron50_bot

Бот «Бронь 5:0»

Голосовой бот помощник системы «Бронь 5:0» поможет перевести текст с русского на китайский язык, с китайского на русский. В разработке другие языки.



@babarf_bot

Бот «Баба-еда.рф»

Голосовой бот который имитирует разговор с пользователем, отвечает на вопросы, предоставляет информацию о продуктах и услугах, а также принимает заказы

***Стоимость разработки каждого бота от 150 000 руб., в зависимость от определения цели, функционала и платформы, на которой будет работать бот.**



Баба Еда «ОПТОВИК»

Надёжная доставка свежих продуктов по России и за её пределы.

Мы соединяем производителей с предприятиями, обеспечивая качественную и своевременную доставку свежих овощей и фруктов. Гарантируем свежесть продукции и высокий уровень сервиса.



Предоставляем широкий спектр услуг для оптовых клиентов: логистика, контроль качества, индивидуальные заказы.

- Поиск поставщиков
- Найдём надёжных поставщиков продуктов, овощей и фруктов по вашим требованиям.
- Логистика
- Организуем эффективную доставку по России и за её пределы с учётом всех нюансов.
- Контроль качества
- Проверяем качество продукции на всех этапах, чтобы гарантировать высокое качество.
- Индивидуальные заказы
- Выполняем индивидуальные заказы, учитывая ваши потребности и особенности.
- Хранение продукции
- Обеспечиваем безопасное хранение продукции до момента доставки.



Снабжение свежими продуктами, овощами, фруктами и другими ингредиентами по России и за её пределы.

***Средняя стоимость запуска проекта около 50 000 000 руб.**



Сервис «БабаЕда Работа.РФ»



Этот онлайн-сервис предназначен для создания инклюзивной платформы, которая помогает людям с особенностями здоровья находить рабочие места в России и Средней Азии. Он также открыт для всех, кто ищет работу, предлагая уникальные возможности для различных категорий соискателей

www.бабаеда-работа.рф

Основные функции

1. Поиск вакансий:

- Пользователи могут искать вакансии по различным критериям: регион, специальность, уровень квалификации и тип занятости (полная, частичная, удаленная).
- Фильтры по требованиям к рабочему месту, включая доступность для людей с ограниченными возможностями.

2. Создание профиля:

- Соискатели могут создать подробный профиль, указав свои навыки, опыт работы и предпочтения.
- Возможность загрузки резюме, фото и сопроводительных писем.

3. Обратная связь от работодателей:

- Работодатели могут оставлять отзывы о кандидатах, что помогает улучшить взаимодействие и повысить шансы на трудоустройство.

4. Обучение и поддержка:

- Платформа предлагает курсы и вебинары по развитию профессиональных навыков и адаптации на рабочем месте.
- Консультации по вопросам трудового законодательства и прав людей с инвалидностью.

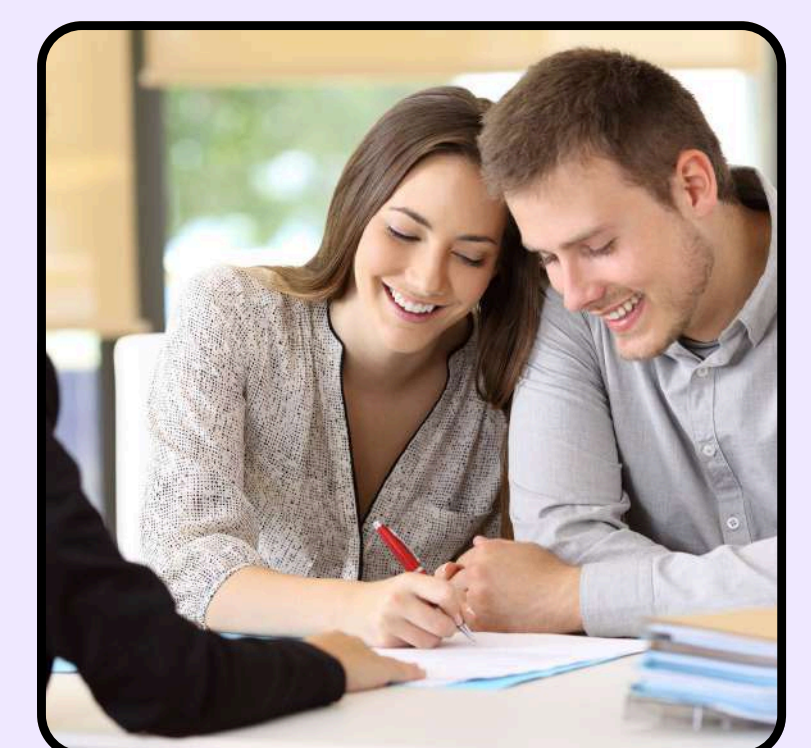
5. Сообщество и поддержка:

- Форумы и чаты для общения пользователей, обмена опытом и советами.
- Мероприятия и вебинары, направленные на создание сообщества и поддержку людей с особенностями здоровья.



Цели и задачи

- **Инклюзия:** Создание равных возможностей для трудоустройства людей с ограниченными возможностями.
- **Поддержка:** Обеспечение информации и ресурсов, необходимых для успешного поиска работы и адаптации.
- **Сотрудничество:** Взаимодействие с работодателями, государственными органами и НКО для улучшения условий труда.



Уникальные особенности

- **Адаптированный интерфейс:** Удобный и доступный интерфейс, учитывающий потребности людей с различными нарушениями.
- **Фокус на инклюзивность:** Партнерство с организациями, работающими в сфере поддержки людей с инвалидностью, для обеспечения максимальной эффективности.
- **Региональная охвата:** Специальные предложения для различных регионов России и Средней Азии, учитывающие местные особенности рынка труда.



Этот онлайн-сервис представляет собой мощный инструмент для поиска работы, который способствует инклюзии и предоставляет уникальные возможности как для людей с особенностями здоровья, так и для всех желающих.

***Средняя стоимость запуска проекта от 5 000 000 руб.**



Сервис бронирования «Бронь 5:0» с современным помощником «Генератор голоса»



www.пятьноль.рф

@bron50_bot



Этот сервис бронирования, предлагает удобный и доступный способ найти и забронировать отели, гостиницы и апартаменты в России и Средней Азии, как людям с особенностями здоровья так и для всех желающих.

Так же наш голосовой бот системы «Бронь 5:0» поможет перевести текст на китайский язык.

С этой системой бронирования каждый сможет легко найти идеальное место для отдыха, независимо от потребностей и предпочтений!

Генератор голоса — это современное устройство, предназначенное для установки в общественных местах, таких как железнодорожные вокзалы, аэропорты, отели, гостиницы и таможенные пункты

Его основная задача — обеспечить доступность информации для всех посетителей, включая людей с особенностями зрения и слуха



Основные функции:

1. Распознавание речи: Генератор голоса способен воспринимать и обрабатывать устные запросы пользователей, предоставляя им мгновенные ответы на вопросы. Это позволяет значительно упростить взаимодействие с информационными системами.

2. Перевод текста: Устройство предлагает функцию перевода текстовых сообщений, что особенно полезно для иностранных гостей. Это помогает устранить языковой барьер и облегчить коммуникацию.

3. Печать документов: Генератор голоса может отправлять документы на печать на подключенный принтер. Это удобно для пользователей, которым необходимо получить распечатанные материалы, такие как билеты или информационные листовки.

4. Помощь для людей с ограниченными возможностями: Устройство разработано с учетом потребностей людей с нарушениями слуха и зрения. Оно предоставляет аудио- и текстовую информацию, позволяя каждому пользователю получать необходимую помощь.



Преимущества:

1. Удобство и доступность: Генератор голоса делает информацию доступной для всех, независимо от их физических возможностей.

2. Увеличение потока информации: Устройство может одновременно обслуживать нескольких пользователей, что увеличивает эффективность работы в общественных местах.

3. Интуитивно понятный интерфейс: Простота использования гарантирует, что даже люди с ограниченным опытом обращения с технологиями смогут легко взаимодействовать с устройством.



Генератор голоса — это важный шаг к созданию более инклюзивной среды, где каждый человек может получить необходимую информацию и услуги, не испытывая трудностей

***Средняя стоимость запуска проекта около 35 000 000 рублей.**



Образовательная онлайн-игра «ЭкЗОЗемлянин-Возрождение»



Это инновационная образовательная онлайн-игра, которая позволяет игрокам стать защитниками нашей планеты. Проект, создан командой Фонда инклюзивных возможностей и сервиса доставки Баба-еда.рф. В этой увлекательной игре участники будут очищать Землю от мусора, строить новые города и прокачивать своих персонажей, используя внутриигровую валюту — экЗОкрипту. В игре основное внимание уделяется обучению логической сортировке мусора и повышению осведомленности о важности заботы о природе.



«Очистим планету от мусора исправим
ошибки наших предков!

«Сортируй. Строй. Защищай — играй за Землю!»



Описание игры

«ЭкЗОЗемлянин» — это инновационная образовательная онлайн-игра, которая позволит игрокам стать защитниками нашей планеты. Проект, создан командой Фонда инклюзивных возможностей и сервиса доставки Баба-еда.рф.

В этом увлекательном путешествии участники игры будут помогать главным героям игры - космической команде «ЭкЗОЗемлянин» очищать Землю от мусора и спасти ее от монстров поселившихся на ней из-за вековых загрязнений планеты мусором и различными отходами, строить новые города и прокачивать персонажей игры, совершенствуя их навыки, а так же создать своего собственного персонажа игрового-автара, используя внутриигровую валюту — ЭкЗОкрипту, которую пользователи смогут заработать в ходе прохождения заданий, а так же путем доната в игру через покупку ЭкЗОкрипты.

Игра нацелена на обучение правильной сортировке мусора и повышению осведомленности о важности заботы о природе.

Цели игры:

- **Образование:** Научить игроков правильной сортировке мусора и экологии, с пользой и интересом провести время.
- **Экологическая осведомленность:** Повысить внимание к проблемам загрязнения и охраны окружающей среды.
- **Социальная ответственность:** Вдохновить игроков на реальные действия по защите природы.

Основные механики игры:

1. Очистка планеты:

- Игроки исследуют различные локации, где им необходимо собирать мусор.
- За собранный мусор игроки получают экзокрипту, которую можно использовать для улучшения своих персонажей.

2. Сортировка мусора:

- В процессе игры игроки учатся правильно сортировать мусор на различные категории: бумага, пластик, стекло и органические отходы.
- Каждая категория мусора имеет свои бонусы и возможности для переработки.

3. Строительство городов:

- Игроки могут использовать собранные ресурсы для строительства и улучшения экологически чистых городов.
- Городское строительство включает в себя создание парков, солнечных электростанций и других экологически безопасных объектов.

4. Прокачка персонажей и аватара:

- Игроки могут прокачивать своих персонажей, улучшая их навыки и способности в области экологии.
- Аватары могут быть настроены по желанию игрока, что позволяет выделяться в игровом пространстве.



Внутриигровая валюта — ЭкZOкрипта

- Заработок ЭкZOкрипты: Получение валюты происходит за выполнение заданий, сбор мусора и успешную сортировку., а также путем донатов в игру через покупку игровой валюты.
- Использование ЭкZOкрипты: Валюта используется для улучшения персонажей, покупки новых строительных объектов и уникальных предметов, которые помогают в игре.

Образовательный аспект

- Мини-игры и задания: В игре предусмотрены мини-игры и задания, которые помогают игрокам запомнить информацию о сортировке мусора и экологии.
- Интерактивные уроки: Игроки могут проходить интерактивные уроки о важности сохранения природы, получая за это бонусы в игре.

Сообщество игроков

- Форумы и чаты: Игроки могут общаться друг с другом, делиться опытом и обсуждать экологические темы.
- Соревнования и события: Периодические соревнования на лучший город или наибольшее количество собранного мусора, которые способствуют дополнительному вовлечению.

«ЭкZOЗемлянин» — это не просто игра, а образовательная платформа, которая объединяет развлечение и обучение.

Она помогает игрокам осознать важность заботы о нашей планете, а также развивает навыки ответственного отношения к окружающей среде.

Стань защитником Земли и внеси свой вклад в улучшение экологии уже сегодня!



Сценарий игры

Название Игры: «ЭкЗОЗемлянин: Возрождение»

Целевая аудитория: 12+

Сеттинг: Земля, 2125 год.

Историческая справка (Внутриигровой лор):



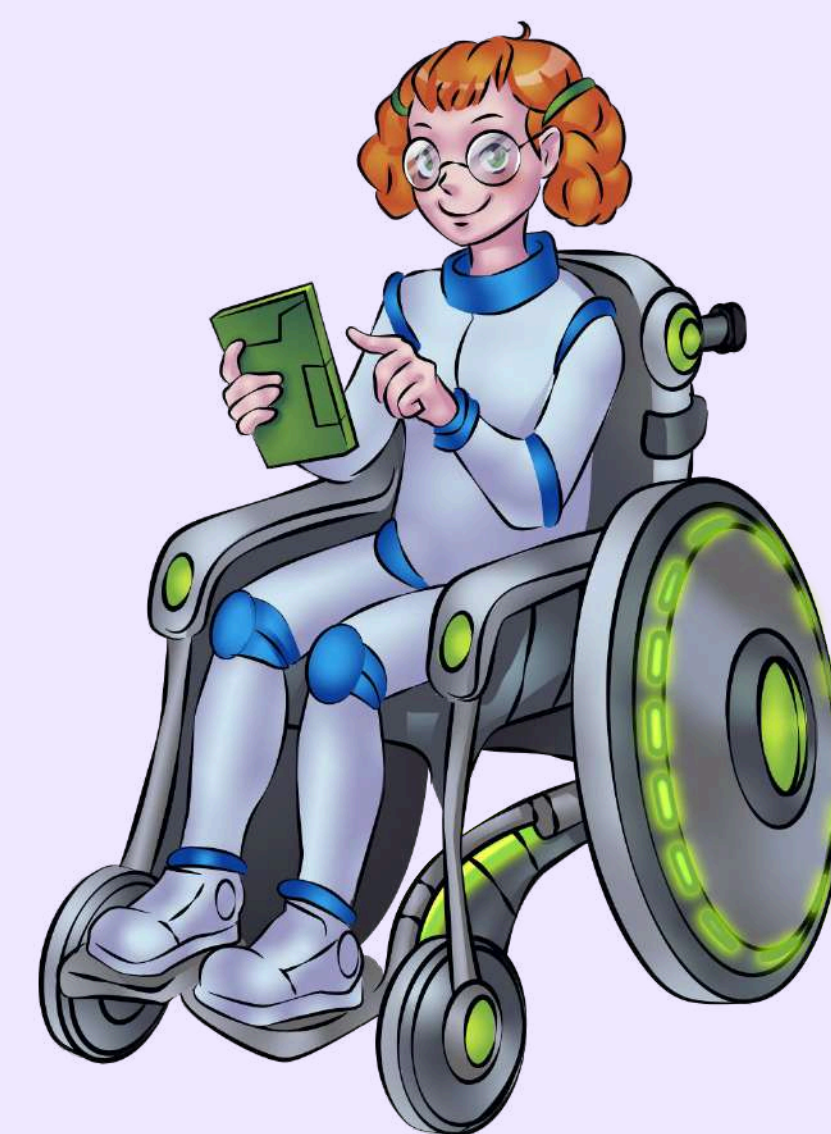
* **XXI Век: Расцвет и падение:** Человечество достигло технологических высот, но погрязло в потреблении. Горы пластика, электронного мусора, токсичных отходов покрывали планету. Экосистемы рушились. Попытки исправить ситуацию были запоздалыми и разрозненными.



* **"Великая заваруха" (2098 г.):** Напряжение из-за оставшихся ресурсов и экологических катастроф вылилось в глобальный ядерный конфликт. Хотя он длился недолго, последствия были катастрофическими: ядерная зима, мутации, полный коллапс инфраструктуры и управления. Земля стала непригодной для жизни в том виде, в котором ее знали.

* **Исход на Марс:** Остатки человечества, используя заранее построенные ковчеги и технологии, в отчаянной спешке эвакуировались на Марс. Там, в герметичных куполах, началась новая, трудная глава – жизнь в изгнании.

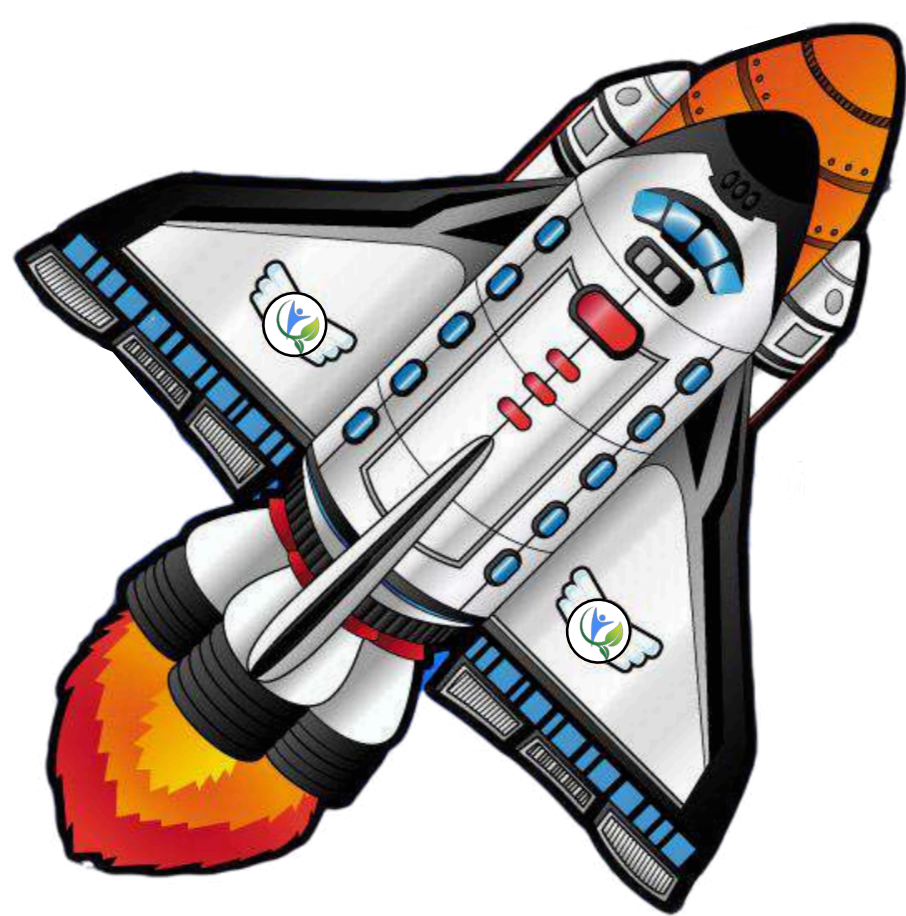
* **Столетие изгнания (2120-е гг.):** На Марсе выросло поколение "ЭкЗОЗемлян" – молодых людей, знающих Землю только по историям и архивам. Но технологии развились! Появились эффективные системы переработки, мощные экзоскелеты для работы в тяжелых условиях, боевые роботы для защиты. И главное – родилась "Проект Гайя": смелый план возвращения и очистки колыбели человечества. Земля *должна* быть спасена. Это не просто уборка – это искупление, шанс вернуть домой все человечество.



Сюжетная завязка:

Игрок берет на себя роль координатора миссии "Первые Ласточки". Команда молодых, но талантливых ЭкЗОЗемлян – Слава, Оля, Сергей, Лена, Олег, их наставник-инженер ЭкЗОтехник, боевой робот Святис и гениальный программист Лера (передвигающаяся на высокотехнологичной коляске-экзо-платформе) – прибывает на орбиту Земли на корабле "Гайя-1". Их задача: выбрать точку приземления (стартовую зону), создать первый плацдарм, начать очистку и доказать, что Возрождение возможно.

Миссия: Полностью очистить выбранный регион (а в перспективе – всю планету) от мусора, восстановить экосистемы, построить устойчивый экогород и вернуть Земле статус обитаемой планеты.



Визуал, начало игры:

Игрок заходит в игру, видит команду и выбирает себе персонажа, героя.

На балансе игрока уже есть бонусное количество Экзокрипты (валюта игры), за нее он и покупает одного персонажа в команду.

Визуальные эффекты в начале игры: После выбора персонажа, герой подходит к зеркалу и видит себя в выбранной роли, например: ЭкЗОтехника, глаза персонажа закрылись и когда

открылись он находится уже на точке сбора команды «ЭкЗОземлянин», стоит и слушает как кураторы отправляют команду на планету Земля с миссией. Опять закрываются глаза, при открытии он уже оказывается в шаттле который летит на планету Земля. Игра началась!

Если игрок хочет взять еще дополнительного персонажа в команду, например добавить игрока девушку-Лену (геолог/химик), он по средством доната в игру приобретает нужное количество Экзокрипты (валюта игры) и покупает персонаж.

Персонаж входит в игру тем же визуальным эффектом, что и все остальные герои: глаза персонажа закрылись, при открытии он находится уже на точке сбора команды Экзоземлянин, стоит и слушает как кураторы отправляют команду на планету Земля с миссией. Опять закрываются глаза, при открытии он уже оказывается в шаттле который летит на планету Земля.

Игра началась!





Архитектура игры "ЭкЗОземлянин: Возрождение"

1. Ядро игры (Core Loop):

- * **Исследование:** Осмотр территории (3D/изометрический вид), обнаружение очагов загрязнения, ресурсов, опасностей, точек интереса.
- * **Планирование:** Выбор задач для героев/роботов, расстановка приоритетов (что чистить/строить в первую очередь), управление ресурсами (энергия, материалы, вода).
- * **Действие:** Направление героев на выполнение задач (очистка, строительство, исследования, защита).
- * **Очистка:** Устранение разных типов мусора (пластик, электроника, токсичные отходы, радиоактивные завалы) с помощью соответствующих инструментов/технологий/навыков героев.
- * **Строительство:** Возведение зданий базы (переработка, генерация энергии, жилье, лаборатории, защитные сооружения), восстановление экосистем (биореакторы, очистка воды, посадка лесов).
- * **Восстановление:** Наблюдение за изменениями в локации (визуальные улучшения, возвращение растений/животных, снижение радиации/токсичности).
- * **Развитие:** Улучшение базы, технологий, навыков героев, разблокировка новых возможностей.
- * **Повторение:** Переход к новым зонам или масштабирование операций в текущей зоне.

2. Ключевые системы:

* Система Регионов (Карта Мира):

- * **Глобальная карта:** Стилизованная карта Земли, разделенная на регионы (например: "Затопленные руины Европы", "Радиоактивные пустоши Сибири", "Токсичные джунгли Амазонии"). Каждый регион имеет уникальный ландшафт, преобладающий тип загрязнения, опасности и потенциал восстановления.
- * **Локальные зоны:** Выбранный регион разбит на зоны (квадраты/гексы). Игрок начинает с одной зоны ("Стартовый плацдарм") и постепенно очищает/осваивает соседние.
- * **Статус зоны:** Уровень загрязнения, восстановленности экосистемы, наличие угроз, построенные объекты.



* Система ресурсов:

* **Основные:** Энергия (солнечная, геотермальная, ядерные отходы -переработка), Вода (очистка/опреснение), Биомасса (для восстановления экосистем).

* **Вторичные (из мусора):** Пластик (-строительные материалы), Металлолом (-конструкции, детали роботов), Редкоземельные элементы (-высокие технологии), Органика (- удобрения, биотопливо).

* **Управление:** Складирование, логистика (транспортировка между зонами/объектами), переработка (заводы/модули).

* Система героев (персонажей):

* **Уникальные навыки (пример):**

* **Слава (лидер/выживальщик):** Повышение эффективности команды в зоне, снижение урона от опасностей, рукопашный бой с мутантами.

* **Оля (биоинженер/эколог):** Ускоренное восстановление флоры/фауны, создание полезных ГМО-растений (фильтры, биотопливо), анализ токсинов.

* **Сергей (механик/пилот):** Ремонт/апгрейд техники и роботов, управление тяжелой техникой (бульдозеры, краны), пилотирование дронов.

* **Лена (геолог/химик):** Поиск ресурсов (георадар), анализ почвы/воды, нейтрализация химических/радиоактивных загрязнений.

* **Олег (строитель/инфраструктура):** Быстрое/дешевое строительство зданий, прокладка коммуникаций (трубы, провода), создание защитных укреплений.

* **Лера (программист/кибернетик):** Взлом систем (древние серверы, роботы), управление ИИ базы/роботами, оптимизация процессов, киберзащита от угроз.

* **Экзотехник (наставник/инженер):** Исследование новых технологий (древние чертежи → новые постройки/апгрейды), ремонт сложной техники, общее руководство проектами.

* **Святич (боевой робот):** Защита базы/героев от агрессивных мутантов/роботов, расчистка завалов под огнем, разведка опасных зон.

* **Характеристики:** Здоровье, Выносливость (усталость), Специализация (уровень навыка).

* **Прокачка:** Получение очков опыта за задачи - улучшение навыков, открытие новых способностей.

* **Взаимодействие:** Комбо-эффекты при совместном выполнении задач (Слава + Олег = быстрее строят укрепления; Лера + Святич = эффективнее против роботов).



*** Система технологий и построек:**

*** Дерево исследований:**

Разделы: очистка, энергетика, строительство, биотехнологии, робототехника, защита. Исследования требуют ресурсов, времени и участия Экзотехника/Леры.

*** Типы зданий:**

*** Инфраструктура:** электростанции, водоочистные, склады, жилые модули.

*** Переработка:** сортировочные центры, пластикоперерабатывающие, металлоплавильные, химические нейтрализаторы.

*** Восстановление:** биореакторы (микроорганизмы), гидропонные фермы, питомники растений/животных.

*** Производство:** мастерские (инструменты, детали), робо-фабрики (дроны, рабочие роботы).

*** Защита:** Турели, Сенсорные поля, Укрепления, Лазарет.

*** Наука:** Лаборатории (ускоряют исследования).

*** Система опасностей и проблем:**

*** Мутанты:** Агрессивные существа, результат радиации/токсинов. Разные типы: быстрые рои, сильные твари, ядовитые.

*** Дикие роботы:** Оставшиеся боевые/рабочие машины с поврежденным ИИ. Охраняют "ценные" руины или просто опасны.

*** Стихия:** Радиоактивные бури, токсичные туманы, кислотные дожди, внезапные обвалы. Требуют укрытия/спецзащиты.

*** Техногенные катастрофы:** Утечки радиации из бункеров, взрывы химических складов, пробуждение древних систем.

*** Экологические цепные реакции:** Очистка одной зоны может вызвать неожиданные проблемы в соседней (сход лавины, разлив токсинов).

*** Дефицит ресурсов/энергии:** Неправильное планирование - остановка критических процессов.

*** Система миссий и сюжета:**

*** Основной сюжет:** Цепочка ключевых миссий, ведущих к восстановлению региона и открытию тайн "Великой Заварухи" или древних технологий. Связь с Марсом (рапорты, запросы).

*** Побочные задания:** От жителей Марса (найти артефакты), от героев (личные квесты), экстренные (спасение, катастрофа).



* **"Квесты надежды"**: Задания, напрямую демонстрирующие позитивный эффект (вернуть озеро к жизни, спасти вид животных, найти чистое место для парка).

* **Образовательные мини-миссии**: Краткие задания, объясняющие научные принципы (как работает переработка пластика, что такое биоремедиация, основы робототехники).

3. Механики вовлечения школьников (12+):

* **Яркая, контрастная визуализация**: Показ уродства загрязнения и красоты восстановленной природы. Эффектные трансформации зон.

* **Соревновательные элементы (опционально)**: Рейтинги классов/школ по скорости/эффективности очистки (внутриигровые метрики). Награды за достижения.

* **Социальная составляющая**: Возможность делиться скриншотами "до/после" восстановленной зоны, своими "зелеными" изобретениями (дизайн экодома в игре) в соцсетях/школьной платформе.

* **"Герои рядом"**: Персонажи - подростки/молодые взрослые с понятными мотивациями, страхами, юмором. Акцент на командной работе и преодолении трудностей.

* **Образовательный контент интегрированный**: Не лекции, а:

* **Внутриигровой глоссарий/кодекс**: Статьи о типах загрязнения, технологиях переработки, экосистемах, появляющиеся по мере столкновения с ними.

* **Мини-игры**: Упрощенные механики, моделирующие реальные процессы (сортировка мусора в конвейере, настройка цепи очистки воды, сборка солнечной панели).

* **"Открытия" Леры/экзотехника**: Короткие анимированные ролики или интерактивные схемы, объясняющие научную основу новой технологии.

* **Эмоциональная связь**: Возможность "приручать" восстановленных животных, сажать именные деревья в очищенных зонах, получать благодарственные сообщения с Марса.

* **Творческий аспект**: Система кастомизации базы (экологичные декорации, ландшафтный дизайн восстановленных зон) или дизайна роботов/дронов (в рамках функциональности).

* **Постепенная сложность**: Начинать с простых задач (ручная сортировка, постройка палаток) и постепенно вводить сложные системы (управление энергосетью, масштабная биоремедиация, тактика против мутантов).



4. Техническая архитектура (упрощенно):

- * **Платформа:** PC / Консоли / Мощные мобильные устройства (для 3D графики и масштаба). Браузерная версия (WebGL) возможна с упрощенной графикой.
- * **Движок:** Unity или Unreal Engine (для 3D, кросс-платформенности, графики).
- * **Серверная часть (если нужно):** Для хранения прогресса, рейтингов, социальных функций. Не обязательна для одиночной игры.
- * **Клиент:** Обработка игровой логики, рендеринг графики, взаимодействие с игроком.

5. Уникальные продающие точки (USP):

- * **"Экосимулятор с сюжетом":** Глубокий геймплей восстановления планеты в увлекательном постапокалиптическом сеттинге.
- * **"Команда мечты":** Управление яркими, разнообразными персонажами с дополняющими навыками, акцент на синергии.
- * **"Наука в действии":** Игровое воплощение реальных экологических технологий и проблем, поданное доступно и увлекательно для подростков.
- * **"Искушение и надежда":** Сильная эмоциональная тема – возвращение домой и исправление ошибок прошлых поколений.

Итог: "ЭкЗОЗемлянин: Возрождение" – это стратегический симулятор восстановления планеты с элементами RPG (управление героями), исследованием и легкой обороной.

Игра сочетает увлекательный геймплей, образовательную ценность (экология, технологии, устойчивое развитие) и сильную нарративную составляющую о надежде и ответственности, специально адаптированную для вовлечения школьников 12+.

Оценка сроков и стоимости разработки игры «Экзоземлянин: Возрождение» зависит от масштаба, качества исполнения, платформ и команды.



Ориентировочные сроки разработки игры:

Этап	Длительность	Детали
Pre-production	3-6 месяцев	Детальное проектирование механик, нарратива, концепт-арт, прототипы
MVP (Minimal Viable Product)	6-9 месяцев	Базовая версия: 1 регион, 2-3 героя, простые механики очистки/строительства, тестовая графика
Полная версия (Scope 1)	12-18 месяцев	3 региона, все герои, дерево технологий, сюжетная кампания, образовательные мини-игры, полировка
Дополнительный контент /оптимизация	+6 месяцев	Мультиплеер, мобильная адаптация, новые регионы, улучшение графики
Итого (полный цикл)	1.5–3 года	Зависит от бюджета и размера команды

Ориентировочная стоимость разработки игры:

Категория	Бюджет (средний сегмент)	Детали
Команда (основная)	75 200 000	8 чел: гейм-дизайнеры, программисты (Unity/Unreal), 2D/3D-художники, нарративный дизайнер, тестеры
Образовательный контент	6 000 000	Консультации с экологами, методистами, создание мини-игр и глоссария
Звук/Музыка	9 400 000	Озвучка героев, саундтрек, звуковые эффекты
Маркетинг	8 000 000	Трейлеры, сайт, продвижение в школах, социальных сетях
Технологии/Лицензии	3 600 000	Лицензии движка (Unreal/Unity), ПО для разработки, сервера (если нужно).
Резерв (+15%)	18 000 000	На переработку механик, форс-мажоры
Итого (полный цикл)	120 200 000	Для версии на ПК/консолях с 3 регионами и базовой графикой



Факторы, влияющие на цену и сроки:

1. Графика:

- Стилизованная низкополигональная: -30% к стоимости.
- Реалистичная next-gen: +50–100%.

2. Платформы:

- Только ПК: базовая цена.
- + Консоли (PS/Xbox): +20–40%.
- + Мобильные устройства: +30% (адаптация интерфейса, оптимизация).

3. Команда:

- Студия в России и СНГ: экономия 20–40% против США/Европы.
- Аутсорс арта/звука: снижение затрат.

4. Объем контента:

- 1 стартовый регион вместо 3: -40%.
- Отказ от мультиплеера/сложных мини-игр: -25%.

Как сократить бюджет (для MVP)

1. Фокус на 1 регионе (например, «Токсичные Джунгли Амазонии»).
2. 4 героя вместо 7 (Слава, Оля, Сергей, Лера + Святлич).
3. Процедурная генерация части ландшафта/мусора.
4. Графика в стиле «крафтовой» полигональной эстетики (как *Timberborn* или *Before We Leave*).
5. Использование готовых ассетов для UI, звуков, текстур (Unreal Marketplace/Unity Asset Store).
6. Пилотный запуск в школах для сбора фидбека перед полным релизом.

Примеры окупаемости

- Образовательные гранты (фонды экологии, IT-образования).
- Партнерство со школами: лицензии на классы (1600 руб/копия).
- Steam/Eshop: к примеру продажа по 2000 руб (окупаемость при 30 тыс. копий).
- Если игра бесплатная, но с донатом внутри игры: например: виртуальные «деревья для посадки» в игре = реальные саженцы в сотрудничестве с эко-НПО; или покупка виртуальной валюты «ЭкЗОкрипты» для прокачки навыков и усовершенствования персонажей игры.

Итог:

- Минимальный реализуемый сценарий (MVP за 1,5-2 года): 68 000 000 руб
- Игра мечты (3 региона, все механики, 3 года): от 86 000 000 руб и выше.

Рекомендация: Начать с MVP для ПК, собрать фидбек от школьников, затем допиливать под гранты/инвесторов.

Игра с фокусом на экопросвещение имеет высокие шансы на успех!



Почему стоит инвестировать в наш фонд, принять участие в проектах и разработку игры?

- **Социальное воздействие:** Ваши инвестиции помогут создать реальные изменения в жизни людей и поддержат создание инклюзивного общества.
- **Потенциал роста:** Проекты нашего фонда имеют потенциал для масштабирования и расширения, что создаст новые возможности для дальнейшего развития.
- **Устойчивое развитие:** Мы стремимся к созданию устойчивых решений, которые будут приносить пользу не только сегодня, но и в будущем.

Уважаемые инвесторы,

Обращаемся к вам с просьбой поддержать проекты Фонда инклюзивных возможностей.

Эти инициативы направлены на создание пространства для всех желающих, и в особенности людей с ограниченными возможностями здоровья, помощь в их интеграции в общество и развитие инклюзии.

Благодаря реализации наших проектов планируется достичь положительных изменений в жизни людей с ограниченными возможностями здоровья, например, повысить их квалификацию и создать условия для трудоустройства, обеспечить доступность информации для всех желающих, включая людей с особенностями зрения и слуха. Развитие и обучение подрастающего поколения, повышению осведомленности о важности заботы и защите природы.

Мы уверены, что поддержка наших инициатив поможет внести значительный вклад в развитие инклюзивного общества и будущего поколения, вместе сможем создать более инклюзивное общество, где каждый будет иметь возможность реализовать свои мечты.

С уважением,
Команда Фонда инклюзивных возможностей.