

Первый в мире город игроков Талнавел.

Инвестиционный проект -
строительство первого
города компьютерных
игроков на планете Земля
(Исландия).

Интернет-ресурсы

www.latona.is - Latona - our Icelandic company (сайт нашей Исландской компании Латона).

www.cifromash.ru - Cifrovaya Mashina (ООО «Цифровая Машина»).

www.ulud.ru - Universum Ludens – the Fund of support and assistance to gamers (Универсум Люденс – Фонд Содействия и Помощи Игрокам в Компьютерные Игры).



www.instagram.com/gudilap

www.instagram.com/forestschool



www.facebook.com/Gudilap



www.youtube.com/channel/UCeM6Cbcxg1_AOuGsxGc5qPw



www.twitter.com/gudilap



www.vk.com/gudilap



www.gudilap.livejournal.com

www.gudilap.ru - The Main Source for gamers (главный ресурс для геймеров).

Лесная Школа

Фотографии, схемы,
ландшафт.











Svæðið / lóðin er á yfirflarmynd úr aðalskipulagi
Hvallfjarðarsvæðishepps, í mkv. 1:50.000.

Deiliskipulagsálagan var auglýst skv. 25. gr. Skoullags- og
byggingarlaga frá 30. 11. til 27. 12. 2007.

Frá því álagan var auglýst hafa verið gerðar eftirfarandi
breytingar:
Dagss. 2. mkv. 2008 sbr. ábendingar skipulagsstofnunar:
- skýring á tákni fyrir byggingarstær
- breiting í greinargæði

Deiliskipulag þetta var samþykkt í skipulags- og
byggingarlaga- og heilbrigðisráðgjafi þann 27. 12. 2007

Auglýsing um samþykkt skipulagsins birtis í B- deild
Stjórnartíðinda þann

Á uppdættli þessum kemur fram:
- deiliskipulagsuppcðttur í mkv. 1:1000
- skipulagssvæðið í aðalskúplagi

Tilheyrandi greinargæði með skipulagsski málmur er lögð
fram á sérstökum kortaskjali.

Fornleifaskýring á svæðinu hefur farið fram en minnst er á
ákvæði 13. gr. Þjóðminjalaga nr. 107/2001 um ábyrgð
framtíðsgráða og landeigna við fund á áður
óþekktum fornleifum.

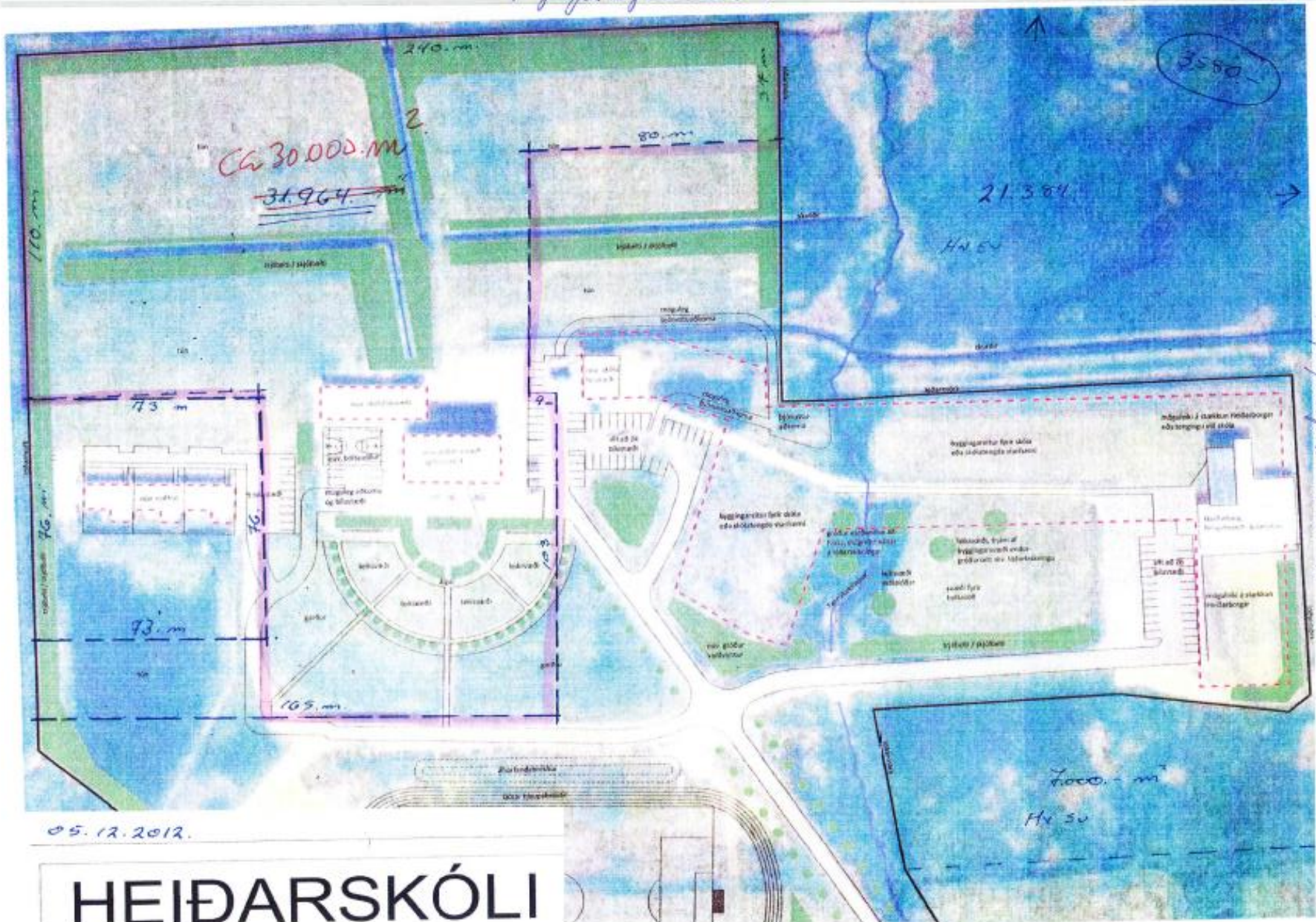
Skýrningar
- - - - - byggingarstær, hámark

Hvallfjarðarsvæðisheppur	mkv. 1:1000 (A2)
Heiðarskóli og Heiðarborg	kortagrunnur: Flísi ehf.
- deiliskipulag svæðis (lóðar)	fréttaskrif: IS-4 00
vefritun: Högaból hönnuðar	dag: 23. 10. 2009



Landhennun ehf.
Láskmanns-Ólafsson Landlagafræðingur Pól Á
Austurvegi 42, 800 Selfoss
Sí. 482 3350, 896 3829 | landhennun@landhennun.is

STUDIO
STRIK



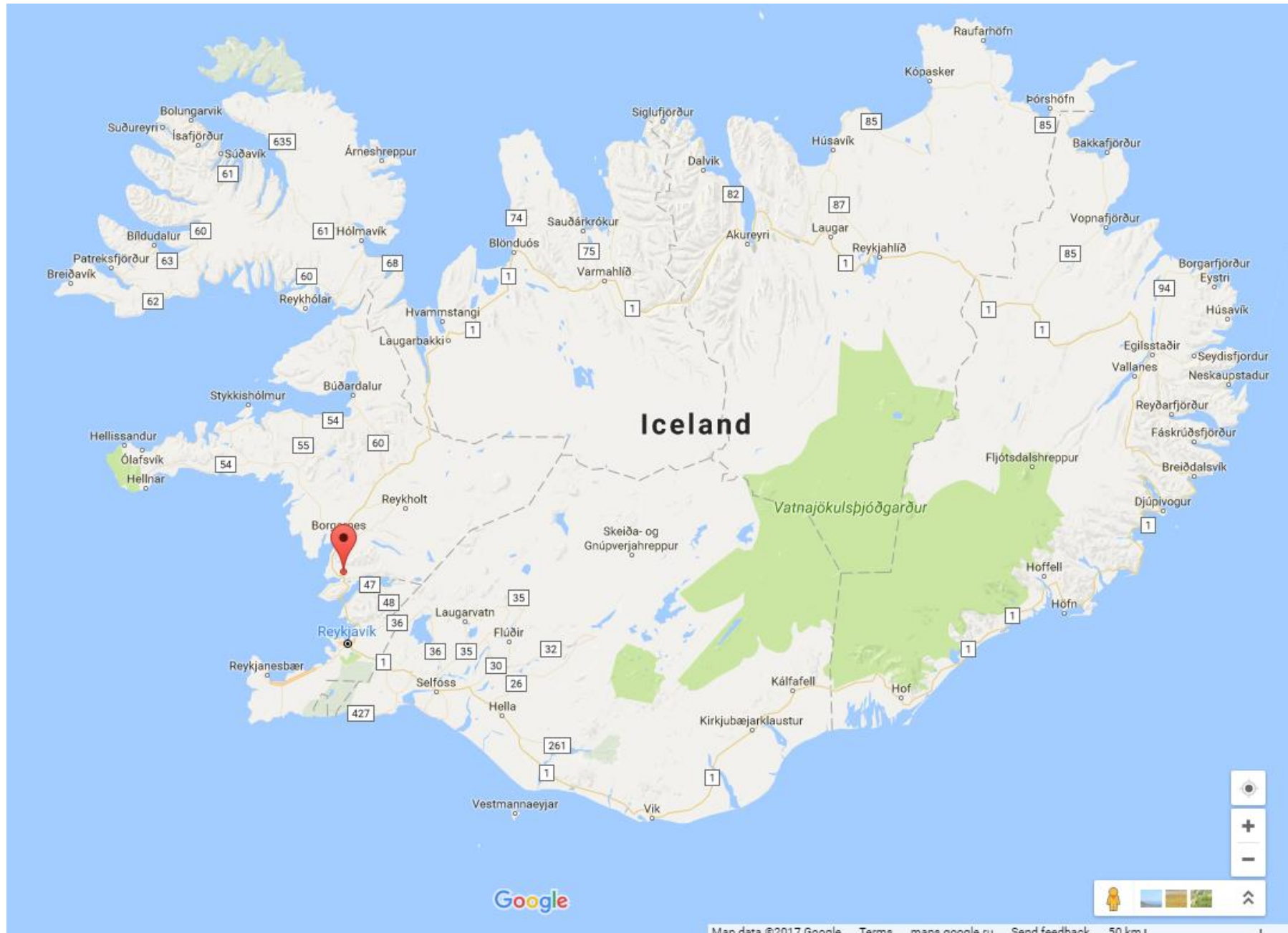
05.12.2012.

HEIÐARSKÓLI



Eystri Leirárgarðar

Google





EVE-online

Фанфест, скриншоты,
графика.

EVE-online - массовая
многопользовательская онлайн-игра
(**ММОРПГ**) с научно-фантастическим
сюжетом, действие которой
разворачивается в космосе.



CCP GAMES
COPYRIGHT © CCP GAMES 1997 - 2015

EVE®
ONLINE

EVE[®]
ONLINE





EVE
ONLINE

© 2011 CCP Games. All rights reserved.

Character Sheet



Indigo Plavalaguna
 Skill Points: 959,65
 Clone: Clone
 Home System: Ryddin
 Background: Minimat
 Date of Birth: 2013.0
 School: Pator
 Corporation: Brutor
 Security Status: 0.0
 Bounty: 0 ISK


Skills | History | Settings

Filter

Current Skills: 68 (Skill P)

- Electronics - Skills: 6
- Engineering - Skills: 10
- Gunnergy - Skills: 10
- Industry - Skills: 3
- Leadership - Skills: 1
- Mechanics - Skills: 7
- Navigation - Skills: 7
- Science - Skills: 5
- Social - Skills: 5
- Spaceship Command -
- Amarr Frigate (2x)
Skill Points: 16,000
- Battlecruisers (6x)
Skill Points: 43,181
- Caldari Cruiser (5x)
Skill Points: 6,033
- Caldari Frigate (2x)
Skill Points: 80,510
- Destroyers (2x)
Skill Points: 500/2
- Gallente Frigate (2x)
Skill Points: 16,000
- Mining Frigate (2x)
Skill Points: 16,000
- Minimatar Frigate (2x)
Skill Points: 16,000
- Minimatar Industrial (4x)
Skill Points: 1,000
- ORE Industrial (4x)
Skill Points: 1,000
- Spaceship Command
Skill Points: 45,255

Character Sheet

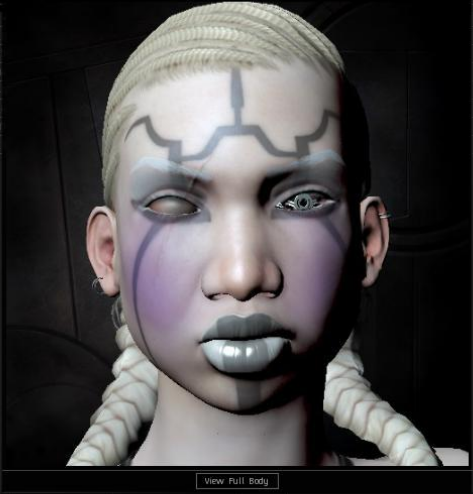


Smiles and Cries
 Skill Points: 169,816
 Clone: Clone Grade PI (54,600,000)
 Home System: Ryddinjorn
 Background: Minimatar - Brutor - Slave Child
 Date of Birth: 2013.05.23 07:24:12
 School: Pator Tech School
 Corporation: Pator Tech School
 Security Status: 0.0
 Bounty: 0 ISK

Skills | History

Date	Skills
2013.05.24 12:1	
2013.05.24 12:1	
2013.05.24 09:6	
2013.05.23 12:4	
2013.05.23 12:1	
2013.05.23 12:0	
2013.05.23 10:1	

Character: Smiles and Cries




View Full Body

Station Services

PATOR TECH SCHOOL

Enter Captain's Quarters



Guests | Agents | Offices

- Alen Alien
- asois Chang
- astro christo
- Autumn Glass
- Calm Adestur
- Indigo Plavalaguna Nazaire
- John Syversen
- Mameluco Mamooth
- Peter Evingod
- Shonya Gonner
- SlaveGirl 637
- Smiles and Cries

Seventy_X_Seven
 Member
 (05-17-2013, 02:07 PM)

Local [26] | Corp [285]

0- A+ [26]

- Doom Andven** • 1
- Alen Alien
- Nomer Nabis** • 566625
- asois Chang

01: Introduction
 In your own time

Click next when you're ready to begin the tutorial.

Step 1 of 5 Next

Ugh, I would just like to point something out because I hate when people say this,

- intosh HD
- save1.jpg
- 0pmw.jpg
- lcu1.jpg
- ncl.jpg
- acegun.jpg
- reen Shot
- 05...9 AM.png
- intgun.jpg
- ound2.jpg







Исландия











Игра престолов (сериал 2011 – ..., место съемок: Исландия)



Прометей (Prometheus 2012, место съемок: Исландия)



Обливион (Oblivion 2013, место съемок: Исландия)

Город Будущего

1. ГОРОД БУДУЩЕГО

Архитекторами новейшего времени разрабатываются всё новые и новые модели «городов будущего». Иногда эти планы претворяются в реальность (самый масштабный пример - город Бразилиа). Последнее время в таких проектах упор делается на экологию и «умную» городскую



1 It-поселение в Португалии

инфраструктуру, позволяющую управлять громоздким городским хозяйством из единого компьютерного центра (например, PlanIT Valley в Португалии).

Несмотря на амбициозность и капиталоемкость подобных проектов, все они носят рекламный характер и весьма далеки от реалий

современной урбанистики. В лучшем случае здесь идёт речь об обкатке некоторых технологических моделей, которые через 5-10-15 лет станут общепринятой практикой градостроения.

Именно потому, что инновации в «городах будущего» носят стандартизированный и унифицированный характер, подобные города имеют очень большой шанс мгновенно и навсегда устареть. Если некий город строится под ключ в эпоху пейджеров, и при этом его строители максимально вкладываются в новые технологии (например, разместив пейджеры во всех домофонах города), то такой город быстро превратится в окаменевший реликт 90-х.

Показной, рекламный характер подобных населённых пунктов находит своё выражение в вычурной, а, по сути, раздражающей архитектуре, превращающей жилые дома в выставочные павильоны и дешёвые офисы. Непонятно, кто же реально согласится жить в подобных архитектурных декорациях. Эта проблема, как правило, решается очень простым способом – речь идёт о льготных поселенцах из числа сотрудников гиперкомпаний. (Так, например, плавающий «Googleplex of the Sea», рассчитан на сотрудников Гугла, не имеющих постоянной визы в США.)



2 Googleplex of the Sea

Навряд ли люди согласятся здесь жить после увольнения или достижения достаточной финансовой самостоятельности. В картонных «городах будущего» нет прошлого, а, следовательно, нет сверхзадачи, заставляющей людей жить именно здесь – хотя бы в виде естественной исторической инерции. С точки зрения функциональной это всё те же дешёвые технологические города XX века, создаваемые при огромных предприятиях и рассчитанные на несколько десятилетий эксплуатации. В

случае чего, такие города безжалостно «вычёркиваются из списка» и стоят пустыми. Города Чернобыль и Славутич оставили не только потому, что там произошла экологическая катастрофа, но и потому что бросать подобные поселения-однодневки очень легко.

Здесь мы видим основную проблему современной урбанистики. Огромные изменения в коммуникационных технологиях и информационной среде человечества, а также явная дегенерация

градообразующей сверхпромышленности ставит на повестку дня появление нового типа жителя – не крестьянина и не горожанина. Соответственно речь идёт о создании новых типов поселений, сильно отличающихся от традиционных населённых пунктов – будь то деревня, село, город, мегаполис или урбанизированный пригород.

Кто предугадает новые формы человеческого общежития, тот сможет создать настоящий «город будущего»: сначала как прообраз и действующую модель, а затем как бесконечно тиражируемую по всему миру матрицу.

2. ЛЮДИ БУДУЩЕГО

В последние десять лет постепенно исчезает необходимость в публичной работе. Эпоха массового производства ушла в прошлое, служба в офисах по мере компьютеризации переходит в режим фрилансерства. Ещё менее современный человек нуждается в публичности жизни. Развитые коммуникации позволяют общаться с желаемой степенью интенсивности, находясь в любом месте. В силу естественных причин это место всё чаще оказывается не центром крупного города, а тихим пригородом.

Огромная масса людей в ближайшие десятилетия вообще выпадет из системы производства. Уже сейчас развитые государства создают многомиллионную фиктивную занятость, дальше тенденция только усилится. Поскольку финансовых проблем в постиндустриальном обществе нет, а прямая безработица унижительна, ненужность 50-70%% жителей, не занятых в достаточно узком спектре необходимых профессий, будет маскироваться интенсивной деятельностью в сфере развлечений. Выплаты солидных пособий по безработице будут осуществляться в виде всякого рода выигрышей, бонусов, мелких биржевых спекуляций или даже не очень законного, но социально безобидного мошенничества. Важно, чтобы экономически ненужный человек будущего ощущал себя наоборот очень востребованным, популярным, а главное, социально инициативным и мобильным.

Основной парадокс заключается в том, что по мере развития подобного общества «игровая экономика» действительно станет во главе угла, подобно тому, как ранее основой экономической деятельности было сельское хозяйство, а затем промышленность. «Постиндустриальный мир» это негативное определение, если экстраполировать теперешние тенденции в будущее, этот мир будет миром играющим. «Хомо люденс» будет жить в «универсум люденс», и возможно это и будет его естественным состоянием.

3. ГОРОД ИГРОКОВ

Крайнее развитие игрового (виртуального) общения неизбежно будет порождать и уже порождает тягу к новаторским видам коллективного действия. Это не должна быть ни работа, ни пустое времяпровождение. Речь идёт о попытках существования в альтернативной реальности, подчёркнуто необязательной, но постоянно находящейся в поле зрения объекта. Прообразом таких форм коллективного действия являются современные он-лайн игры, и создание игровых центров нового типа может явиться первой ступенью выработки новых форм человеческого общежития.

«Город игроков» как тип поселения предположительно будет обладать следующими характерными чертами:

- Мобильность населения. При достаточно устойчивой (и небольшой) численности, население подобных населенных пунктов будет отличаться исключительной мобильностью. Первые города такого типа будут создаваться на перекрёстках мировых пассажиропотоков и образ жизни там будет больше всего напоминать современную жизнь хабов – экстерриториальных зон и гостиниц в крупных международных аэропортах. Жизнь здесь это перманентный симпозиум, смысл подобных поселений – утоление голода реального социального общения. Население Москвы в начале 19 века

зимой увеличивалось втрое, потому что сюда съезжались на зимние квартиры помещики со всей России: «Себя показать и людей посмотреть». В городе игроков люди на несколько дней могут увидеть в реале своих партнёров по играм, которых до этого не видели годами, или не видели никогда.

- Отсутствие промышленного и информационного производства. В городах игроков не будет производства, за исключением вспомогательного обслуживания: магазинов, кафе, пекарен, амбулаторий и т.д. В этих городах 90% людей не живут постоянно, но также 90% людей там не работают. Это не вахтовые посёлки.
- Иерархия. В то же время это не курорты или развлекательные центры, где социальные контакты между людьми плохо организованы или вообще носят случайный характер. Коренной ошибкой разрабатываемых до сих пор «городов будущего» является назойливо декларируемое равенство жителей и унификация уровня жизни. Это упорное и достойное лучшего применения игнорирование естественной потребности человека, который стремится не только жить лучше, но, прежде всего, жить лучше, чем другие. Для города игроков характерна утрированная иерархичность, призванная реально продемонстрировать то положение в игровом мире, которое игрок всё остальное время занимает лишь виртуально.
- Театральность. Само общение в городах игроков стилизовано под театр и напоминает Венецию периода карнавала. Соответственно, с точки зрения архитектуры и общей стилистики такие поселения похожи на город-декорацию. В своей «футуристической» части они могут напоминать архитектурные решения современных «городов будущего», но при этом следует учитывать, что сейчас

эти решения функционально не обусловлены и призваны иллюстрировать расплывчатые пожелания архитекторов на «продвинутость». В «городах игроков» внешний вид поселения будет определён общим метасценарием.

- Игровая конкуренция. Жизнь в городах игроков будет отличаться огромной социальной мобильностью, в сотни раз превышающей мобильность обычных городов. Каждый житель будет включен в перманентный игровой процесс, постоянно вызывающий перемещение по иерархической лестнице и постепенно создающий группу профессиональных игроков или точнее профессиональных жителей игровых городов.
- Конвертируемая собственность или «подвижная недвижимость». Земля и постройки в городах игроков будут большей частью находиться в собственности жителей, но эта собственность будет носить парцеллярный характер и легко менять владельца путём игровых и залоговых транзакций. Например, частный дом может быть собственностью 50 владельцев, каждый из которых будет иметь от 0,1% до 90% долей, с соответственным пересчётом получаемой аренды. Через два месяца число собственников может составить 30 или 70 человек, а число долей, находящихся у владельцев измениться до неузнаваемости.

4. ТАЛНАВЕЛ

Проект «Талнавел» предусматривает создание в Исландии первого экспериментального «города игроков».

Речь идёт о строительстве (или радикальной реконструкции) населённого пункта численностью в 500 жителей. С учётом общего масштаба страны дислокации этого достаточно для полноценного тестирования всех аспектов социальной, экономической и культурной жизни поселений нового типа.

В то же время, следует учитывать полное отсутствие навыков жизни в «игровых городах», поэтому в начале подлинная суть проживания жителей будет, отчасти, экранироваться целями более привычными и понятными для современной культуры общения.

На первом этапе «Талнавел» будет подаваться как научно-образовательный и туристический комплекс с сильной ролевой составляющей. Несколько позднее там можно будет ввести функцию многовариантного сценария пребывания, зависящего от типа игрового социального поведения.

Одновременно перед персоналом «Талнавела» будет поставлена задача создания экономической модели и постоянных кадров, обслуживающих проект, а также оптимизации игрового процесса, имеющего проекцию в реальную жизнь города.

Предположительно из 500 жителей постоянно в Талнавеле будет жить 25 человек. Ещё 75 будут жить продолжительное время: от нескольких месяцев до двух лет. Основная масса будет находиться на территории города день-неделю-месяц, иногда два-три раза в год.

За год пропускная способность Талнавела составит примерно 10 000 чел.

При взрывном росте заявок на проживание и успешном завершении первого этапа, возможно увеличение числа одновременно проживающих до 5 000 и 25 000 человек. Учитывая общие масштабы Исландии, вероятно, будет целесообразно построить такие крупные игровые города с нуля в других странах. Предположительно, в Калифорнии и Южной Корее.

Игровой город с полным набором функций должен включать следующие элементы:

- а). Оцифровку города и виртуальных жителей, не обязательно находящихся в городе, но имеющих там реальную игровую и реальную собственность.
- б). Банк, в отличие от обычного банка осуществляющий также операции с игровой валютой и валютой города. В банке должны обмениваться основные игровые валюты, существующие в мире, на денежные единицы (реальные или условные), принимаемые во всех учреждениях города.

- в). Иерархизированную инфраструктуру потребления: социальные рестораны и магазины-распределители.
- г). Оптимизированный распорядок дня и режим игровых мероприятий.
- д). Развитую систему городских атрибутов, униформы и ритуалов.
- е). Систему обучения: игровые школы и тренинги, постепенно вовлекающие жителей в социальную карьеру при помощи конкретных игр и ролевых квестов, образующих единый метасценарий пребывания в городе.
- ж). Транспорт и экскурсионное бюро, позволяющие осуществлять экскурсии за пределами города.
- з). Основное здание для городских собраний и центральную площадь-плац.
- и). Систему типовых жилых зданий, большей частью рассчитанных на проживание 1-2 человек в доме на 2-4 квартиры.

Типовой сценарий пребывания посетителя в Талнавеле - три дня (плюс день прибытия-убытия) и уровень сервиса, равный трёхзвёздочной гостинице. Небольшое участие в игровом действии легко увеличивает время пребывания до пяти дней и расширяет спектр туристических объектов. Далее в зависимости от результатов игровых состязаний можно потерять всё и жить в плохоотапливаемом пенале. Или выиграть коттедж уровня люкс с личной прислугой. Соответственно игровым успехам изменяется уровень информации об истории и целях проекта, появляется возможность участия в органах местного самоуправления и т.д.

С точки зрения функциональной (дешивизны, лёгкости вовлечения в игровой процесс и простоты стилизации) город Талнавел лучше всего оформить как постнуклеарный город-базу, возможно построенный на земле инопланетной цивилизацией/тоталитарной сектой. С чёткой планировкой, бункером и космодромом. Это будет также органично выглядеть на фоне местной природы.

Техническое задание «Город Игроков»

Общие требования к проектированию Города Игроков.

1. Модульность архитектуры: возможность сборки модулей вне Исландии и последующей их транспортировке к точке застройки, возможность наращивания дополнительных модулей
2. Город должен быть рассчитан на одновременное проживание 500 человек
3. Общая высота построек не более шести метров
4. Возможность перемещения внутри города без выхода под открытое небо
5. Город должен иметь футуристический образ, отражать концепт «города будущего»
6. Учитывать материалы, используемые в постройке города, и их приблизительную стоимость
7. Должны быть предусмотрены следующие функциональные пространства:

Жилище разного класса, от капсул до трехкомнатных апартаментов:

- 30% низший класс
- 50% средний класс
- 15% высший класс
- 5 % люкс-класс

Общественные пространства:

- мэрия, стадион, кафе, магазины, площади и т.п.

Конкурс архитекторов

An architectural rendering of a modern building with a curved glass facade, set in a green landscape with mountains in the background. The building has a unique, flowing design with multiple levels and a prominent curved section. The background shows rolling green hills and distant mountains under a clear sky.

АРХИТЕКТУРНЫЙ КОНКУРС

**НА СОЗДАНИЕ ПРОЕКТА
МОДУЛЬНОГО ГОРОДА
ДЛЯ ИГРОКОВ В MMORPG
В ИСЛАНДИИ**

Проект города компьютерных игроков «Талнавел»

ЦЕЛЬ: создание новой городской среды, международного объединения на основе социальной сети компьютерных игроков, играющих в многопользовательские массовые ролевые онлайн игры (жанр ММОРПГ).

Примеры таких игр: EVE-online, Lineage II, World of Tanks, и т.д.



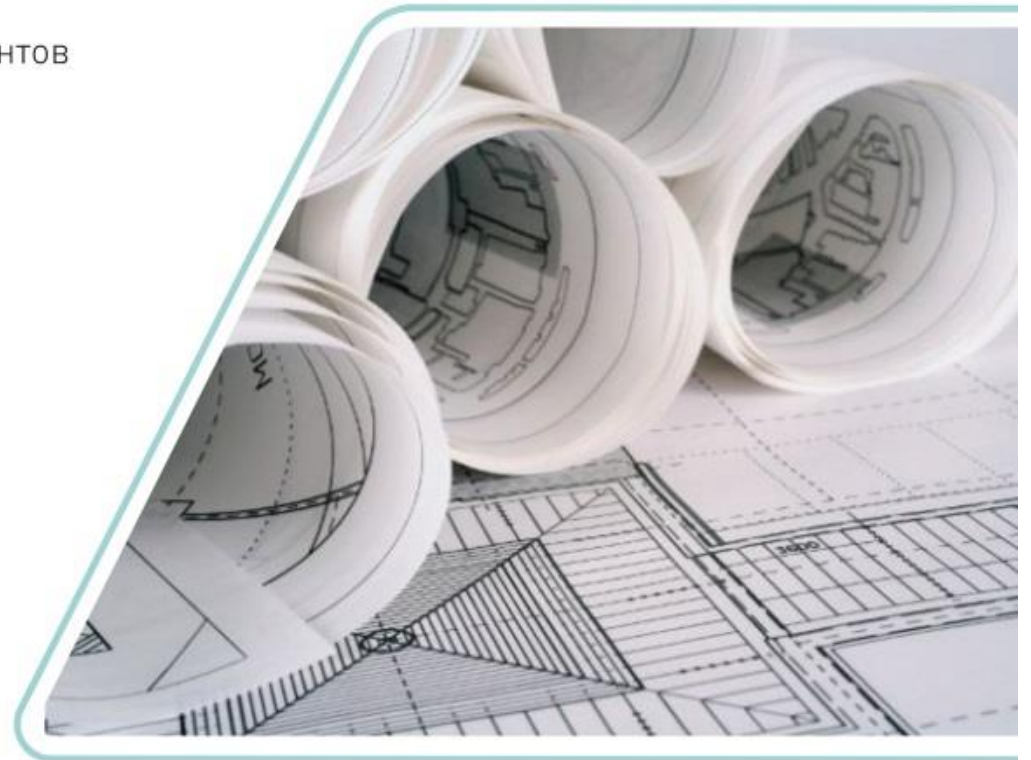
Конкурс на создание города

С каждым годом технологии развиваются всё стремительнее, молодое поколение чувствует эти тенденции, так как растёт параллельно с ними. Из этого последовала идея об организации архитектурного конкурса среди молодых архитекторов и дизайнеров. Такие конкурсы имеют высокую популярность во всём мире, потому что выгодны для всех принимающих участие в организации конкурса сторон:

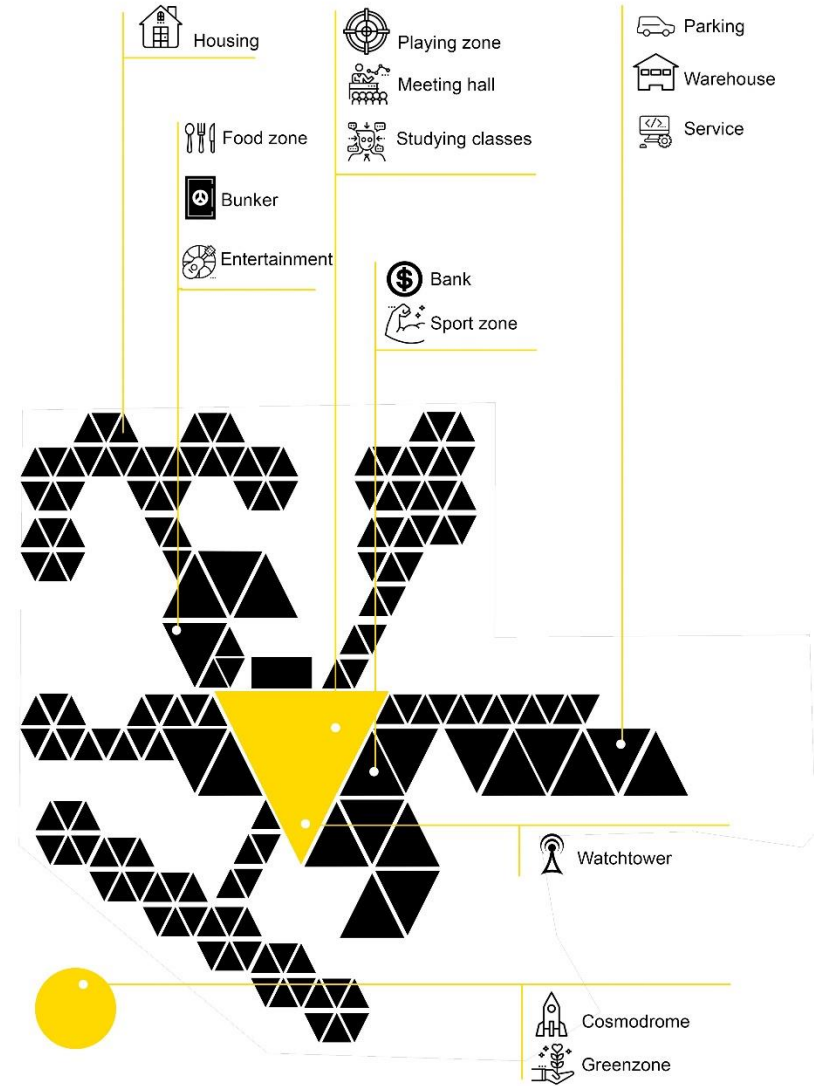
Заказчик получает большое количество вариантов видения проекта, конкурс положительно влияет на его имидж;

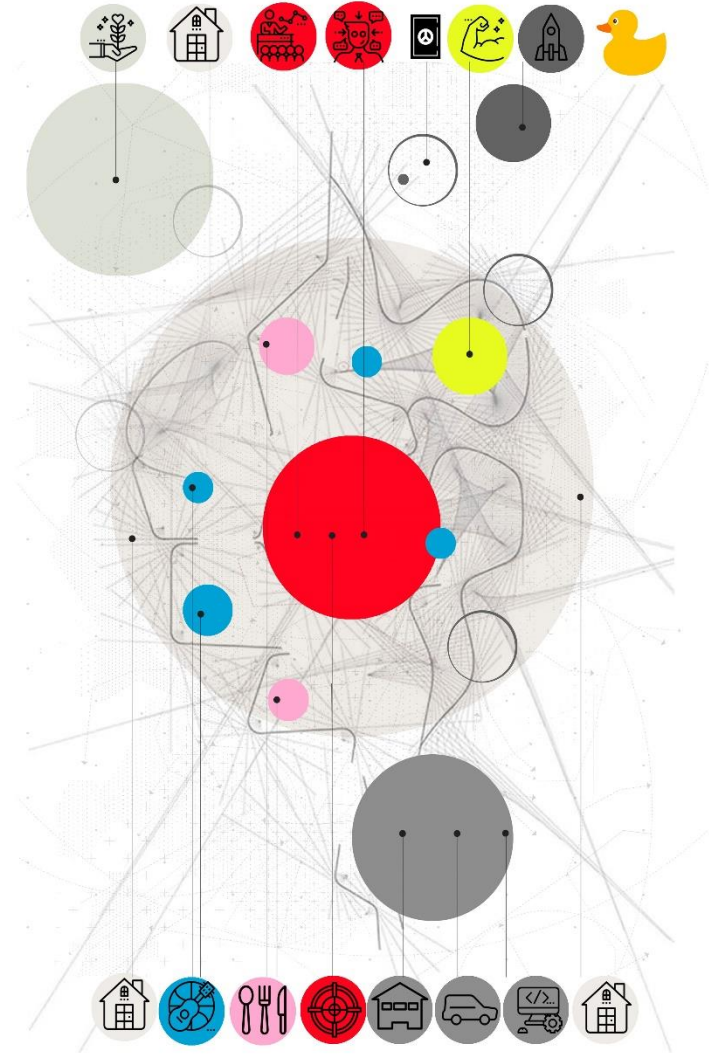
Участники получают возможность приобрести опыт участия в реальных проектах, проявить себя, расширить портфолио, погрузиться в актуальную тему, а также почувствовать азарт соревнования в борьбе за главный приз, и получить моральное и материальное удовлетворение;

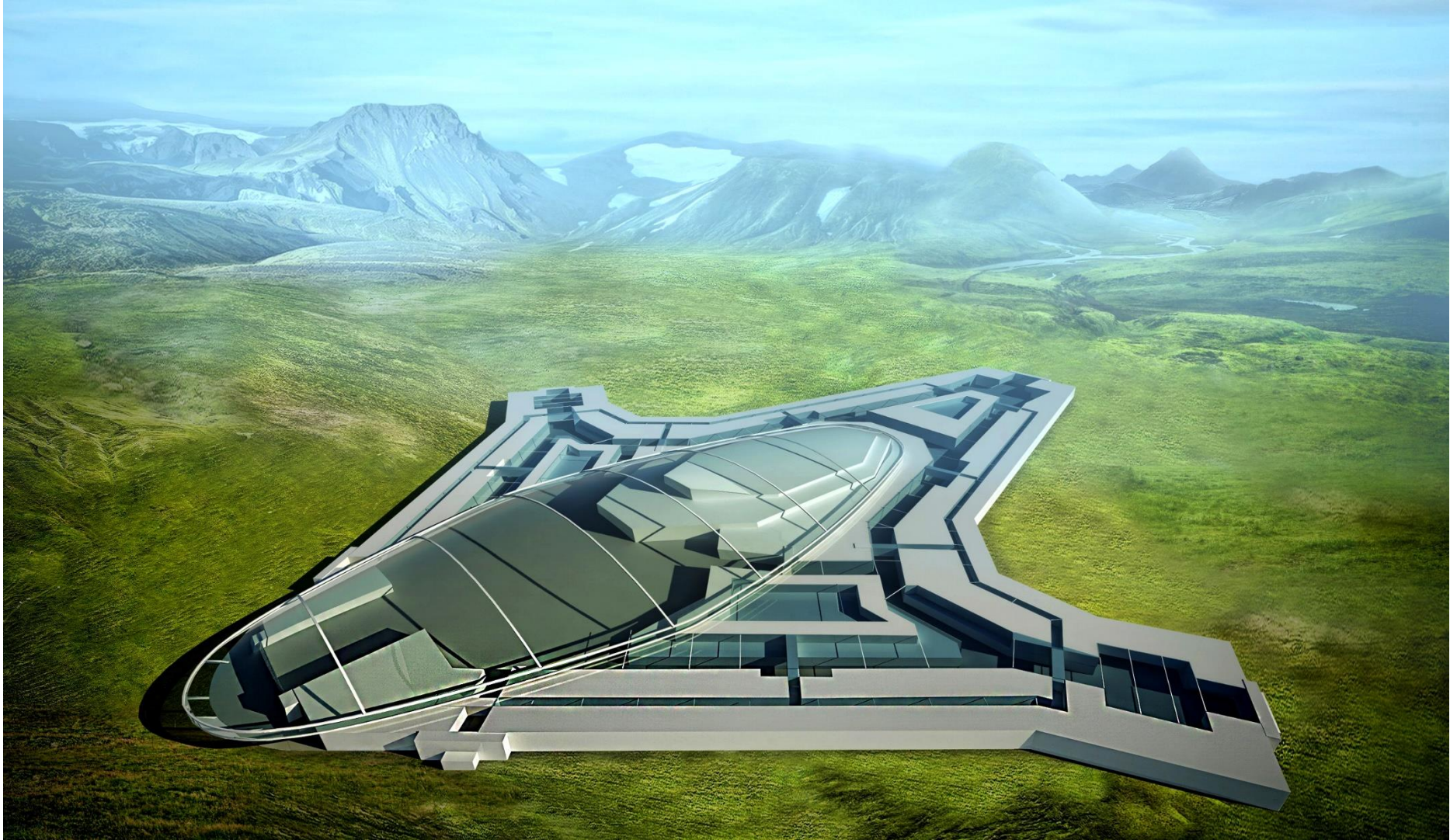
Члены жюри в очередной раз получают всеобщее признание и внимание к их персонам и проектам, общественное подтверждение их высокой компетенции.



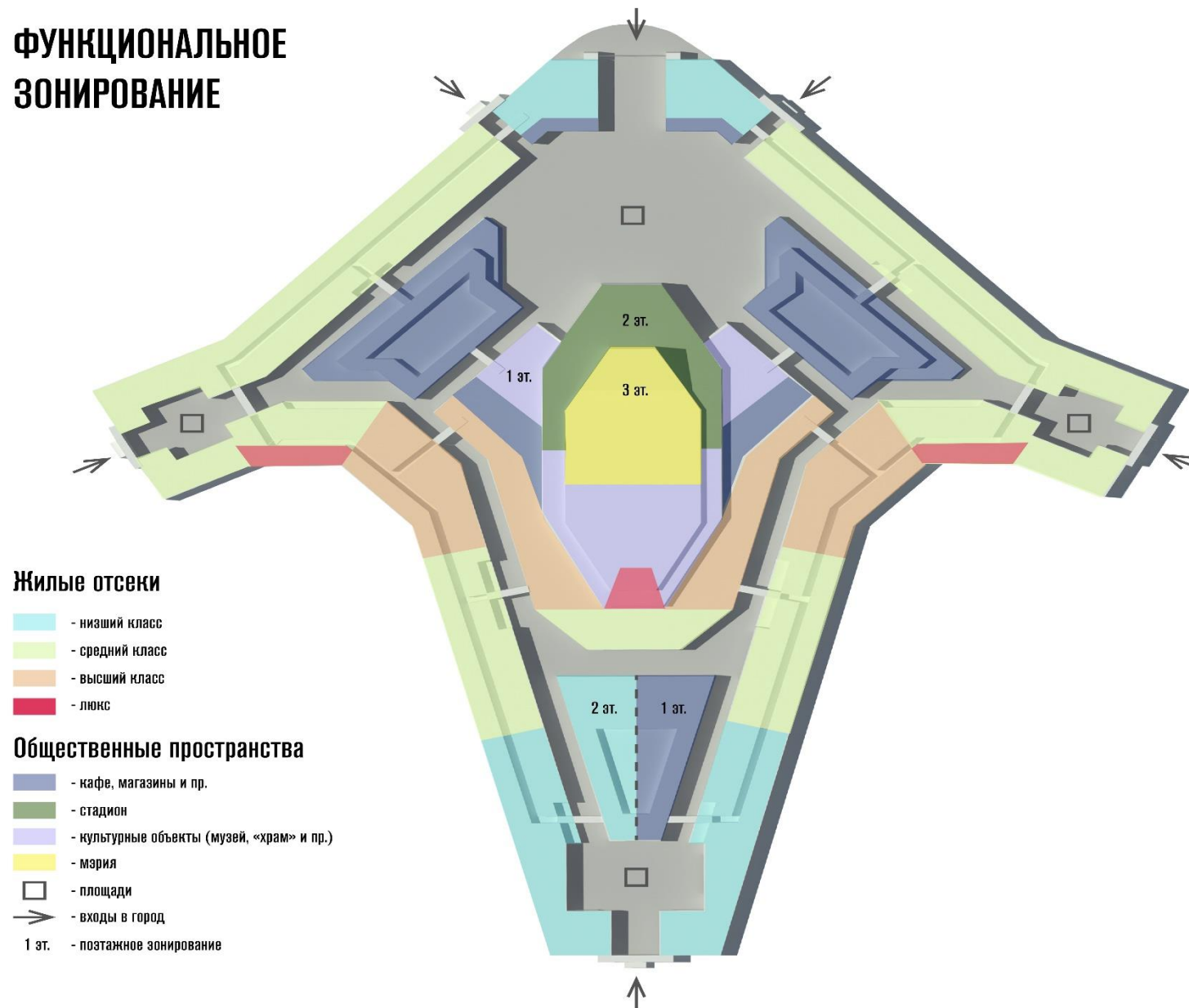
Первичные макеты Города Игроков

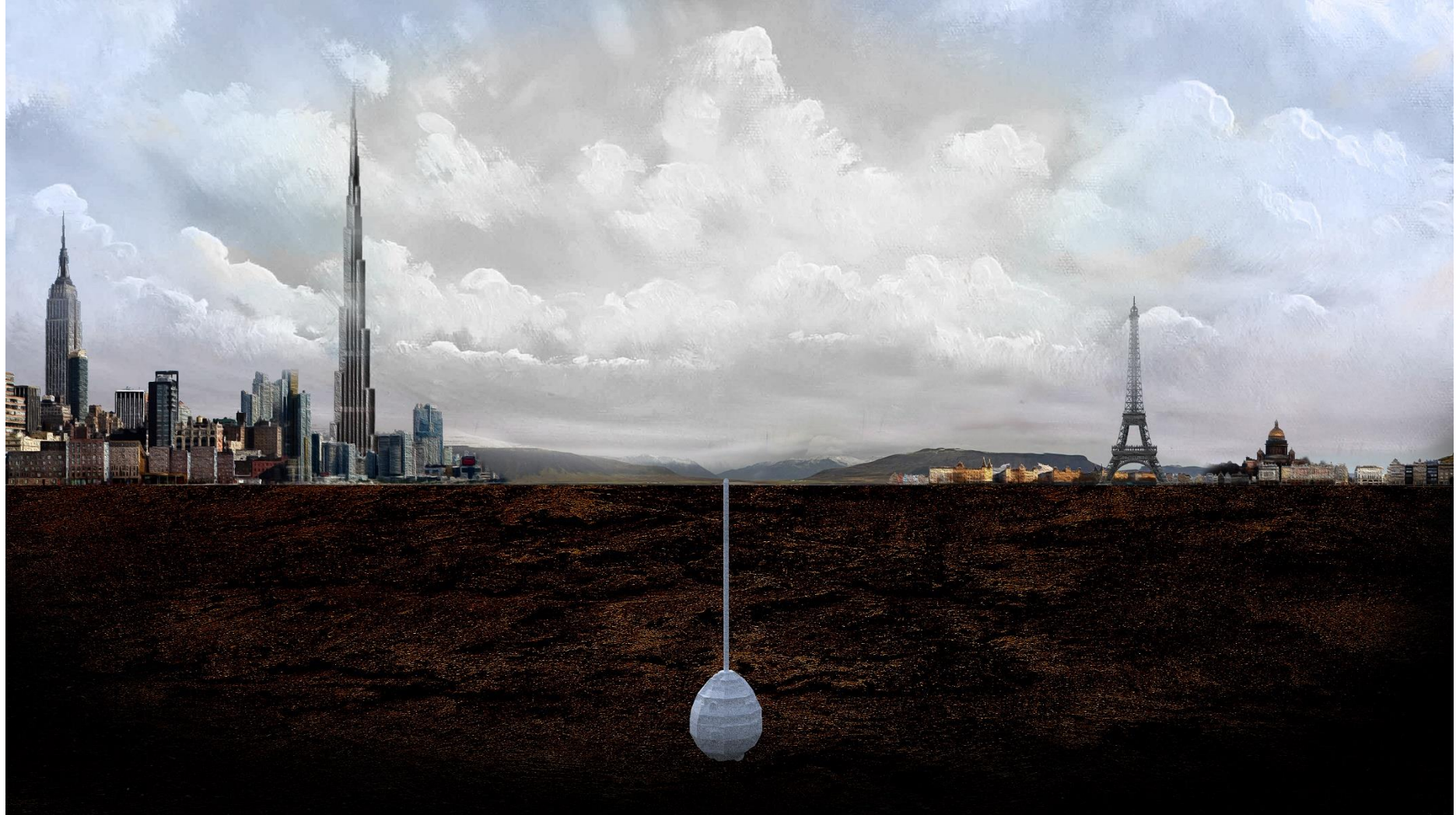


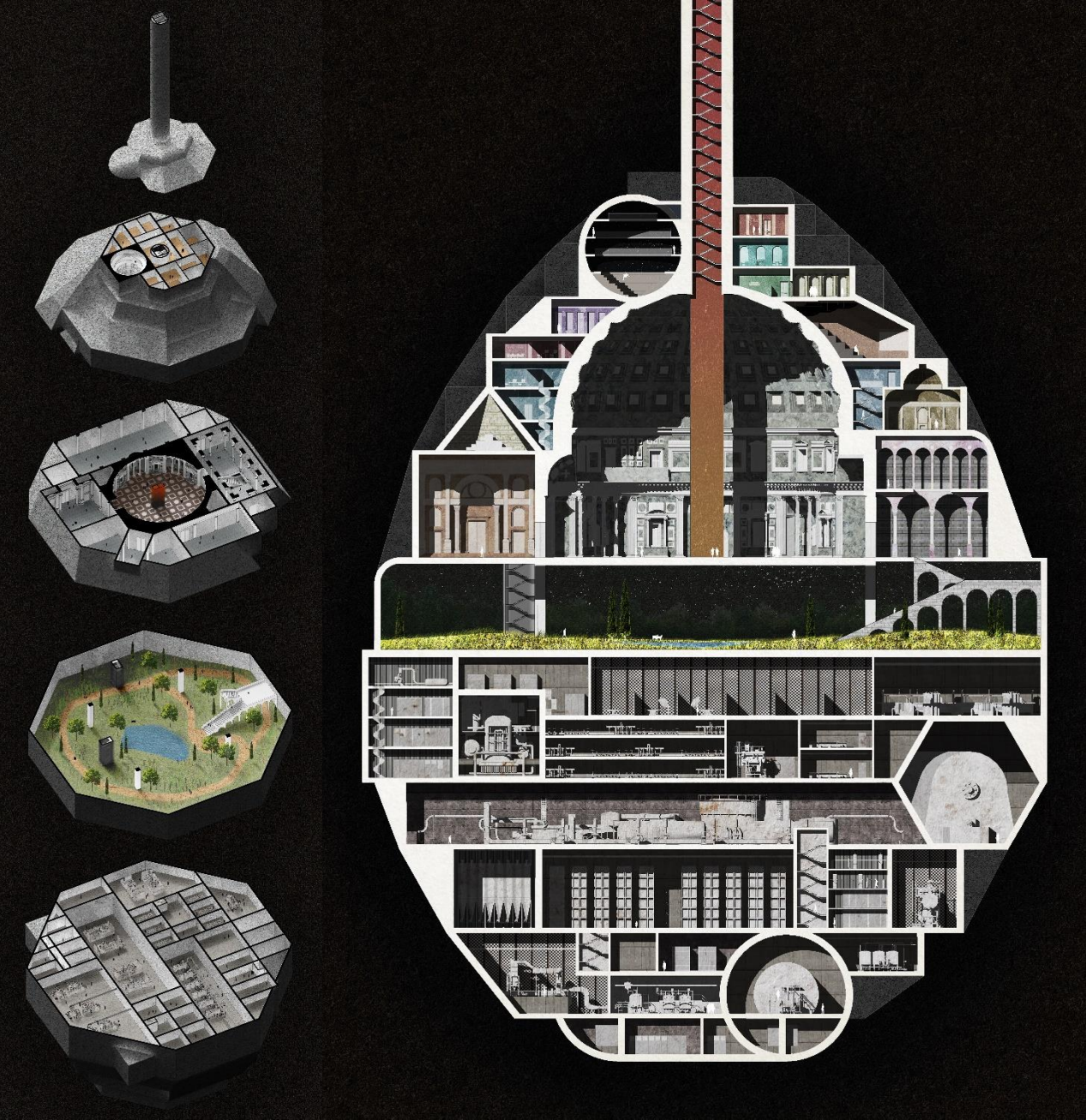


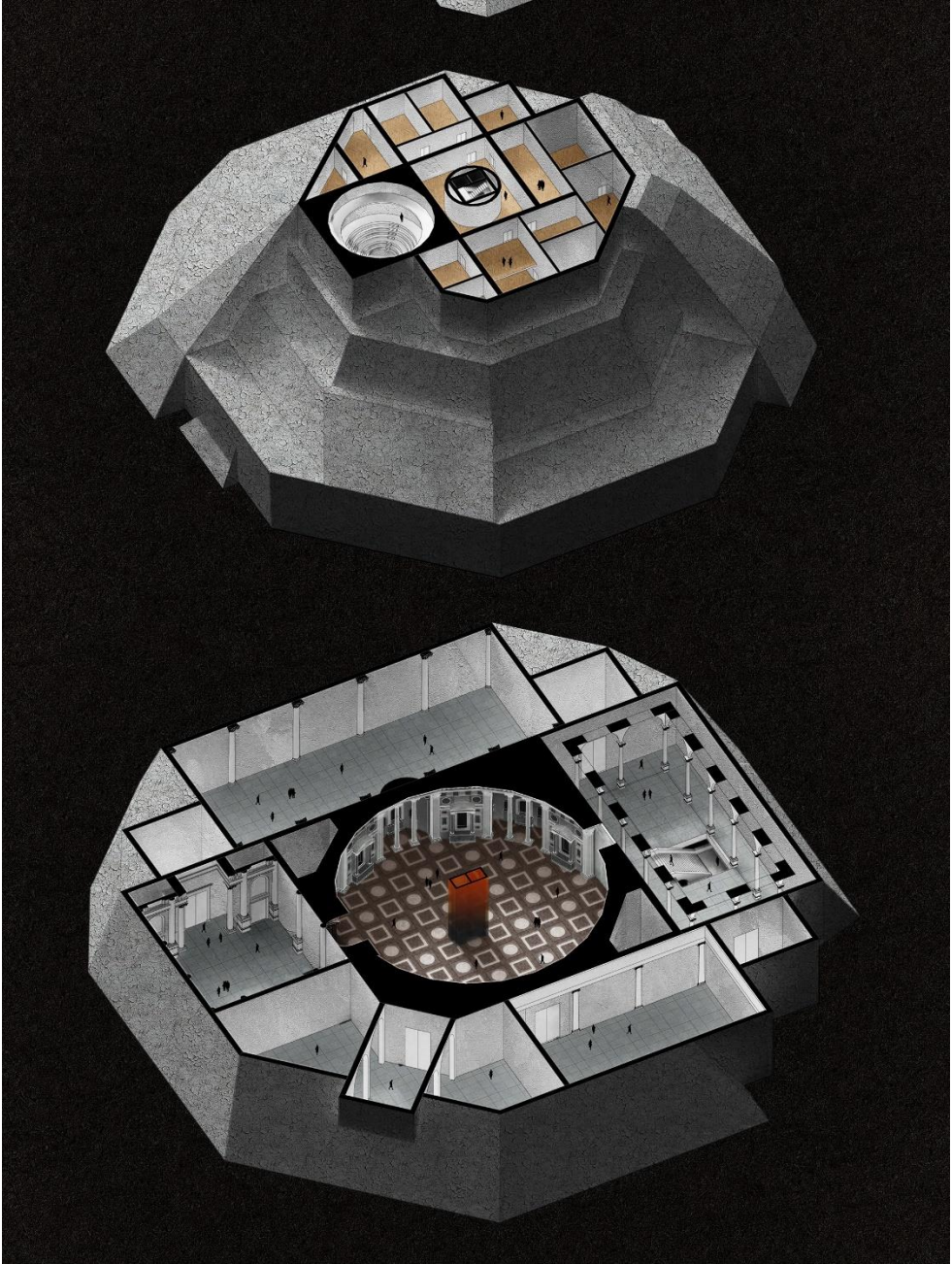


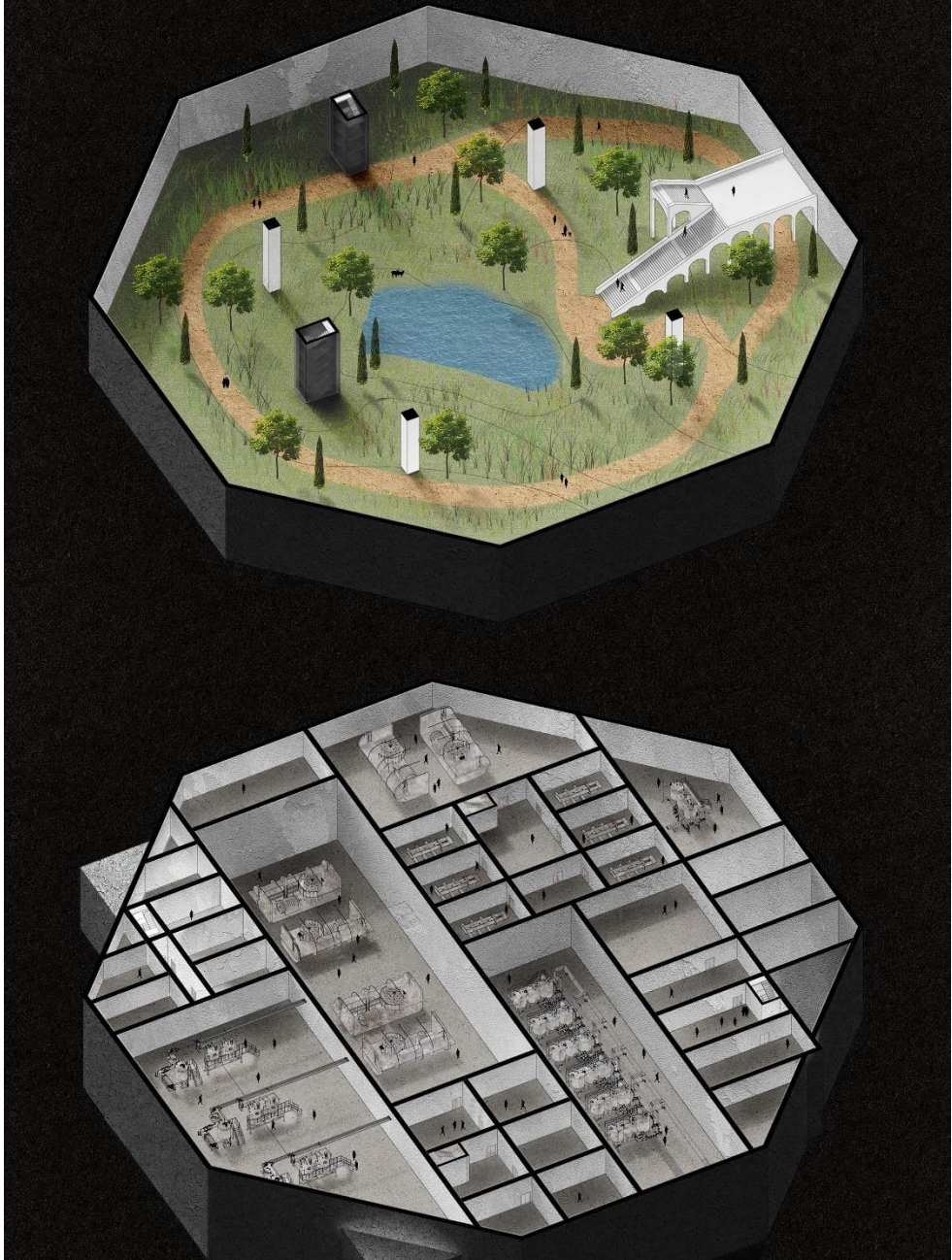
ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ ЗОНИРОВАНИЕ











Заказчик проекта:
Исландская компания
Латона



LATONA

Asset Management

Follow the yellow duck

