WHITE PAPER · ВЕРСИЯ 2 · 31.10.2026

К-39

Первая туристическая игра Калининградской области

Вся область — одно игровое поле: маршруты по реальным местам, задания, артефакты и подарки местного бизнеса.

20 000+
регистраций в играх

40+
игровых миров

830
игровых заданий



ДОКУМЕНТ

Содержание

— **Коротко о главном** — Что это, для кого и где мы сейчас — 3

01 **Проблема** — Что мешает региону, туристам, молодёжи и бизнесу — 4

02 **Видение** — Область — игра, которую создают сами жители — 5

03 **Рынок** — Мир, Россия, Калининградская область — 7

04 **Продукт** — Один день игрока и механики возврата — 9

05 **Конструктор** — Платформа FairyWorld 3.0 и 5.0 — 11

06 **Экономика игры** — Монеты, награды и Монета К-39 — 13

07 **Партнёрам** — Форматы участия и отчёт — 15

08 **Региону** — Польза и участие без бюджетных затрат — 18

09 **Безопасность** — Пять слоёв защиты — 19

10 **Сделано** — Результаты на 30.10.2026 — 21

11 **Дорожная карта** — Турнир, сезон 2027, сеть городов — 22

12 **Модель и цифры** — Прогноз дохода и каналы привлечения — 23

13 **Команда** — Кто делает проект — 25

14 **Риски** — Риски и как мы их снимаем — 26

— **Приложение. Материалы и ссылки** — Ссылки, источники, глоссарий — 27

— **Контакты** — Организатор и как связаться — 28

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

Что такое К-39 и где мы сейчас

20 000+	40+	830	20+
регистраций в играх платформы	игровых миров	игровых заданий	партнёров проекта

К-39 — первая туристическая игра Калининградской области. Человек открывает маршрут в телефоне, идёт к реальным местам, выполняет задания, собирает артефакты и меняет их на подарки местного бизнеса.

Проблема. У области сильные места, но поток людей проходит мимо большинства из них.

- **Региону** — люди остаются на побережье и в Калининграде; куда они ездят на самом деле, никто не считает.
- **Туристу** — маршрут у всех один: собор, коса, Светлогорск; куда дальше — непонятно, повода вернуться нет.
- **Молодёжи** — часы в Roblox и Minecraft; нет площадки, где школьники и студенты создают что-то для своего города; выпускники не находят работу.
- **Бизнесу** — кафе или музею в малом городе нечем позвать гостя; реклама дорогая, её результат не измерить.

Решение. Одна игра на всю область: общая карта, коллекция городов, рейтинг команд, сезон.

- **Региону** — маршруты ведут людей вглубь области; у области появляется своя статистика визитов.
- **Туристу** — готовый маршрут по малым городам в телефоне; коллекция и сезон — повод вернуться.
- **Молодёжи** — Турнир создателей: команды школ и вузов строят игровые маршруты по своему городу; лучшие попадают на карту области. Освоив конструктор, молодёжь создаёт игры и маршруты на заказ и зарабатывает.
- **Бизнесу** — гости приходят по маршруту; оплата за результат; отчёт о каждом визите.

Что уже есть

- Платформа-конструктор игровых миров работает; версия 3.0 зарегистрирована в Роспатенте: свидетельство о регистрации программы для ЭВМ «FairyWorld AR-AI Platform» № 2026614474 от 16.02.2026.
- 20 000+ регистраций · 40+ работающих игровых миров · 830 заданий.
- Партнёры проекта — Представительство Правительства Калининградской области, Кафедральный собор, КБК, ТИЦ, Автотор, Понарт, «Профи-тур» и другие — всего более 20 партнёров.

Кто платит. Основной доход — от тех, к кому игра приводит людей:

- **Подписка** на создание и развитие своего мира на платформе — от 1 000 до 5 000 ₽ в месяц.
- **Партнёрские пакеты** для бизнеса — от 15 000 до 1 000 000 ₽, или 10 % с покупок из игры.
- **Бренды** — свой игровой мир и спецпроекты от 200 000 ₽; **услуги** — видеопродакшн и ИИ-агенты.

Как идём. Турнир создателей: регистрация с 10.10.2026, демо-день 10.04.2027. Сезон игры: 1 мая — 1 сентября 2027. Цель сезона — 1 000 участников турнира, 100 маршрутов, 100 000 игроков (прогноз, а не обещание).

Кого зовём. Бизнес и туробъекты — в партнёры; школы и вузы — на турнир; блогеров; регион и госорганизации — в поддержку.

ГЛАВА 01

Проблема

У области сильные места, но поток людей проходит мимо большинства из них.

О ЧЁМ ГЛАВА	ГЛАВНОЕ	КОМУ ЧИТАТЬ
Какие проблемы есть у региона, туристов, молодёжи и бизнеса — в цифрах.	Причина общая: нет игры, которая ведёт людей к реальным местам и даёт повод вернуться.	Региону, партнёрам и всем, кто хочет понять, зачем нужна К-39.

Региону

- Больше половины гостей гостиниц области останавливается в Калининграде: 467 из 899 тыс., или 52 % (Калининградстат, 2023). На востоке гости остаются на 1–2 ночи.
- Губернатор (25.12.2024) поставил задачу создавать точки притяжения в центре и на востоке, чтобы разгрузить побережье и сгладить сезонность. Туризм даёт 3,6 % ВРП, цель — 6 % к 2030 году («Деловой Петербург»).

Туристу

- 2,3 млн туристов в 2025 году (отчёт губернатора), но в первом полугодии 2026 года поток упал примерно на 11 % (Новый Калининград).
- Поездки становятся короче: на майские праздники 3,5 ночи вместо 4,1, на Новый год 4,6 вместо 5,8 («ЖилиБыли»).
- Маршрут у всех один: собор, коса, Светлогорск; детей обычной экскурсией не увлечь.

Молодёжи

- Подростки 12–17 лет проводят в интернете 6 ч 48 мин в день, любимые игры — Roblox (22 %) и Minecraft (21 %) (Mediascope, опрос 2024 года). Реальные места проигрывают экрану.
- В области 17 % жителей — дети до 16 лет, каждый год школу заканчивают 12,5 тыс. девятиклассников и 5,5 тыс. одиннадцатиклассников.
- Краеведение в школе — урок, а не приключение. Студентам нужны настоящие кейсы, а площадки, где команды соревнуются за свой город, нет. Выпускники не могут найти работу.

Бизнесу

- Летом 2026 года выручка отелей упала на 5–15 % (С. Куренков, ФРиО, Frontdesk). В январе–феврале отели работали «практически в ноль».
- Бюджеты на классическую рекламу — СМИ, соцсети, наружку — растут, а продаж больше не становится: деньги уходят на охваты и публикации, а не на клиентов и доход.
- 70 % малого бизнеса области сосредоточено в Калининграде (администрация города). Кафе, музею или базе отдыха в малом городе нечем позвать гостя.

Почему существующее не работает. Путеводители говорят, куда ехать, но не объясняют зачем; разовые квесты и экскурсии проходят один раз и не связаны общей картой, коллекцией и сезоном.

Почему сейчас. Спад этого года совпал с запросом региона на новые точки притяжения.

Общая причина. Нет игры, которая ведёт людей к реальным местам и даёт повод вернуться.

Вывод. Основная аудитория — 1,03 млн жителей области (Росстат, 2025), школьники и семьи; туристы — второй слой.

ГЛАВА 02

Видение

О ЧЁМ ГЛАВА	ГЛАВНОЕ	КОМУ ЧИТАТЬ
Во что мы верим и какой станет область через игру.	Игру создают сами жители, а внимание превращается в действие и капитал.	Всем читателям; региону — путь к цели 2030 года.



К-39 — игра, которую область создаёт сама. Мы даём платформу и правила. Миры, маршруты и легенды создают жители.

Во что верим. Внимание дороже денег: деньги можно заработать снова, прожитый час не вернуть. Сегодня внимание людей забирает экран, и зарабатывают на нём платформы. Мы делаем так, чтобы игра выводила из экрана на улицу — к реальным местам, к людям и к местному бизнесу. И чтобы в игре время проводили вместе: семьёй, классом, командой своего города.

Новая экономика внимания

- **Увидел — не значит сделал.** Бизнес покупает показы и охваты, но внимание теряется на каждом шаге, и до покупки доходят немногие.
- **Игра — мост от внимания к действию:** цель → действие → обратная связь → награда.
- **Внимание становится капиталом.** В К-39 ценность игрового капитала складывается из внимания и действий участников: пройденных маршрутов, выполненных заданий, собранных артефактов, приведённых друзей.
- **Каждое действие вознаграждается** призами и подарками партнёров. Бизнес платит не за показ, а за пришедшего гостя.

Как это устроено

- **Создай.** Школьники, студенты, музей, кафе, посёлок строят свой мир в конструкторе: маршрут, задания, награды.
- **Играй.** Лучшие миры входят в карту сезона. Жители и туристы проходят их, собирают артефакты и получают подарки партнёров. В одном городе живут сразу несколько миров — для детей, для взрослых, для гостей, — и каждый выбирает свою историю.
- **Собери 2039.** Каждый маршрут открывает главу сюжета. К финалу игроки вместе собирают «Калининград 2039» — область, какой её придумали сами.

Русская история края. Игра возвращает утраченные артефакты, которые показывают: эта земля — часть русской истории и культуры. Игрок стоит на месте и в дополненной реальности видит то, чего больше нет.

- **Российская империя, 1758–1762.** Кёнигсберг присягает императрице Елизавете Петровне, среди присягнувших — Иммануил Кант. Город становится центром российского генерал-губернаторства, Кант пишет прошение императрице, а Кёнигсбергский монетный двор чеканит монеты с её именем.
- **Советский Союз, с 1945 года.** Штурм Кёнигсберга, новое имя — Калининград (1946), первые русские названия улиц, первые советские памятники, например памятник Сталину на площади Победы (1953, снят в начале 1960-х).

- **Наше время, 2026–2027.** Мы живём здесь и развиваем регион через туристическую игру. Жители и гости проходят маршруты по реальным местам, открывают малые города области, приходят к местному бизнесу и получают подарки партнёров. Каждый новый мир — ещё одна точка на карте и ещё один повод поехать.
- **Будущее, Калининград 2039.** Молодое поколение начинает создавать образ будущего региона. Школьники и студенты строят игровые миры и наполняют их смыслами, образами и предложениями о том, в каком направлении может развиваться область. Так шаг за шагом складывается мир, в котором хочется жить каждому.

Каждый собранный артефакт рассказывает о русской истории этой земли и укрепляет русскую культуру в регионе.

Создателям. Автор владеет своим миром и сам решает, как он работает: мир можно сделать бесплатным или монетизировать разными инструментами — платным входом, интеграцией брендов, товаров и услуг. Когда в мир приходят игроки, автор получает долю дохода. Создавать игры и маршруты — работа: молодёжь делает их на заказ для бизнеса и муниципалитетов. Турнир — школа создателей: участники учатся строить миры и выходят с готовым портфолио.

Путь к цели региона. К-39 работает на цель области по туризму к 2030 году в три шага:

1. **Турнир создателей (2026–2027)** — маршруты создают жители.
2. **Первый сезон (лето 2027)** — по ним играют жители и туристы.
3. **Вся область** — муниципалитеты открываются на карте по мере наполнения контентом: пока в городе нет своего мира, он стоит на карте с замочком. У каждого открытого муниципалитета свой мир и свой артефакт, игра идёт сезонами, а область видит, куда и когда едут люди, и решает по цифрам.

Принципы

- Реальное место важнее экрана: задание открывается только в точке.
- Создают жители, мы даём инструменты.
- Внимание человека — ценность: не навязываем рекламу, награждаем за действие.
- Безопасность и открытость: данные о визитах обезличены, игру делаем доступной для детей и людей с инвалидностью.
- Каждый визит, возврат и подарок измеряется.

ГЛАВА 03

Рынок

Прямого аналога в Калининградской области нет. В мире и в России модель уже доказала, что игра приводит людей и деньги в реальные места.

О ЧЁМ ГЛАВА	ГЛАВНОЕ	КОМУ ЧИТАТЬ
Мировой, российский и калининградский рынок, кейсы и тренды.	Модель доказана в мире деньгами; в области прямого аналога нет.	Партнёрам, инвесторам, региону.



Тренды. Дополненная реальность есть в каждом смартфоне. Генеративный ИИ снижает порог создания игр — на этом стоит наш конструктор. Вход без установки через Telegram. Оплата за результат вместо оплаты за показы. Командные зачёты школ и классов.

Наше место. Региональная сезонная игра по муниципалитетам области: сезон как у Nebraska Passport, коллекция и события как у Pokémon GO, школьный канал как у Actionbound, авторы с долей как у Questo — в одном регионе, на русском языке и с отчётом о каждом визите для бизнеса.

Мировой рынок

- **Размер.** Геймификация — от 12,8 до 37,4 млрд $ в 2025 году, рост 20–23 % в год. Игры с дополненной реальностью — 14,9 млрд $. Развлечения в реальных местах — 6,2 млрд $, рост около 20 % в год до 2034 года. Оценки аналитиков расходятся в разы, поэтому главное доказательство — кейсы с деньгами.
- **Pokémon GO** — более 9 млрд $ выручки за 10 лет, 20 млн игроков в неделю. Фестивали GO Fest 2024 дали трём городам более 200 млн $, из них 61 млн $ налогов.
- **Nebraska Passport (США)** — сезонный паспорт штата: с мая по сентябрь, 70 точек. В 2024 году 146 тыс. отметок и в среднем +3 100 гостей на точку.
- **Questo (Европа)** — квесты пишут местные авторы и получают 70–75 % выручки.
- **Actionbound (Германия)** — конструктор квестов для школ; лицензию школе за 380 € в год оплачивает земля.
- **Обратный пример.** У Monster Hunter Now без привязки к живым местам выручка упала на 86 % за полтора года, а прогулочная Pikmin Bloom растёт каждый год.

Рынок России

- **Туризм.** 90,1 млн турпоездок в 2024 году, цель государства — 140 млн к 2030 году. Около 80 % поездок люди планируют сами.
- **Дети и молодёжь.** 19,8 млн детей 7–17 лет; около 12 млн летом остаются без организованного отдыха. «Движение первых» — более 13 млн участников. «Пушкинская карта» — более 13 млн держателей и 22 млн покупок за 2025 год. В 2025 году в стране появилось 89 новых туристских маршрутов для школьников из 33 регионов.
- **Кто работает.** Russpass AR (Москва, с 2025 года) — около 900 тыс. посещений точек в четырёх крупных городах. Квест-экскурсии продаются на агрегаторах разовыми билетами. Городские

командные игры делают частные компании и блогеры. Связки «игра на весь регион + местный бизнес + школы» нет ни у кого.

Рынок Калининградской области

- **Спрос.** Жители, турпоток и школьники — цифры в разделе «Проблема». На майские праздники 2026 года туристы потратили в области 1,5 млрд ₽ («Сбераналитика»). На лето 2026 года ждали 880 тыс. туристов со средней поездкой около 6,5 дня.
- **Деньги региона на туризм.** С 2025 года в области действует туристический налог, ставка вырастет с 1 до 5 % к 2029 году. Задача губернатора по точкам притяжения в центре и на востоке — в разделе «Проблема».
- **Главные точки притяжения.** Куршская коса — рекорд 830 тыс. посетителей за год (2022), с 2025 года вход платный, 400 ₽. Побережье и Калининград собирают основной поток.
- **Кто есть.** Паспорт туриста, путеводители-приложения (I wonder — более 400 мест), разовые квест-экскурсии и частный квест «Семь хомлинов» (до 1 тыс. скачиваний). Игры на всю область, где бизнес — часть маршрута, а визиты считаются, нет.

Что работает у успешных проектов

1. **Сезон с датами и приз за полный проход** — Nebraska, Russpass. Наш сезон, с 1 мая по 1 сентября, совпадает с Nebraska.
2. **Живые события дают городу больше денег, чем приложение** — поэтому у нас турнир и финал сезона.
3. **Бизнес платит за подтверждённый визит,** а не за показ.
4. **Без живых мест игры затухают.**
5. **Школы — отдельный платящий канал.**
6. **Контент делают местные авторы с долей в выручке.**

ГЛАВА 04

Продукт

К-39 — игра в телефоне: маршрут по реальным местам, задания на точках, артефакты в коллекцию и подарки местного бизнеса.

О ЧЁМ ГЛАВА	ГЛАВНОЕ	КОМУ ЧИТАТЬ
Что видит игрок: один день в игре и механики, ради которых возвращаются.	Задание открывается только на месте, а награда превращается в подарок партнёра.	Партнёрам, школам, будущим игрокам.



Рис. 1. Главный цикл К-39: каждый пройденный маршрут ведёт к следующему.

Что такое игра К-39. Игра состоит из двух частей: главного приложения и приложений миров.

- **Главное приложение — вся игра в одном месте.** Как в маркетплейсе, в нём собраны все созданные миры, их задания и артефакты. Приложение связывает отдельные миры в одну большую игру: интерактивная карта миров, рейтинги, кошелёк с монетами и наградами, личный кабинет игрока и другие механики. Игрок из одного мира видит другие и переходит в них, так участники разных миров собираются в общее игровое пространство.
- **Приложения миров — отдельные игры от авторов.** Каждый мир — свой туристический маршрут с сюжетом, заданиями, наградами, подарками и призами партнёров. Авторы создают миры в личном кабинете на платформе «Волшебный мир».

Коротко: автор делает мир, а главное приложение собирает все миры в одну игру области.

Один день игрока

1. **Приглашение.** Друг прислал ссылку, или QR-код висит в кафе, гостинице, школе. Игра открывается в веб-браузере телефона сразу, без установки.
2. **Выбор маршрута.** Карта показывает маршруты рядом: «Остров Канта — 15 заданий, полтора часа». Фея-гид подбирает маршрут под возраст и время.
3. **Задание на месте.** Открывается только в точке: найти деталь на фасаде, ответить на вопрос, сделать фото, навести камеру на AR-маркер и увидеть персонажа.
4. **Артефакт.** За задание — артефакт в коллекцию и очки себе, команде и своей школе.
5. **Подарок у партнёра.** Игрок показывает награду и получает кофе, вход 1+1 или скидку. Партнёр гасит код в один клик.
6. **Город собран.** Редкий артефакт, приз партнёра города и карточка «Я собрал Советск в К-39», по которой приходит друг.

Роли в игре. Исследователь проходит маршруты, Автор строит свои миры, Семья гуляет маршрутом на час, Турист получает готовый маршрут на первый день, Амбассадор зовёт друзей. Роли совмещаются.

Механики, ради которых возвращаются

- **Атлас области** — карта муниципалитетов: несобранный город серый, собранный — цветной, ещё не открытый стоит с замочком. «Собрано городов: 2».
- **Коллекции** — у каждого муниципалитета свой артефакт-«посол» в AR и 3D; по редкости — обычные, редкие и легендарные. Три обычных сплавляются в редкий.
- **Очки и рейтинги** — игроков, команд, школ и муниципалитетов, по неделям и за сезон.
- **Команды и школы** — команда по коду до 4 человек; зачёт идёт и игроку, и его школе.
- **Вместе с другом** — парный артефакт на двух телефонах; награда пригласившему, когда друг прошёл первый маршрут.
- **Сезон** — сезонные артефакты, недели муниципалитетов, финал.
- **Лестница ролей** — Гость → Проводник → Подмастерье → Мастер → Хранитель; каждая ступень даёт новые права, вплоть до создания своих маршрутов.
- **Фея-гид** — ИИ подбирает маршрут и рассказывает легенды мест голосом.

Как подтверждаем визит. Задание открывается только на месте: по геолокации, QR-коду в точке или AR-маркеру. Подарок партнёр гасит кодом. Поэтому отчёт бизнесу показывает настоящих гостей, а не клики.

Безопасность. Точки только в публичных местах, для младших — режим «с родителем» или «с классом». Все меры — в разделе «Безопасность».

Что работает сейчас

- **В играх у пользователей:** цикл «задание → награда → подарок партнёра» (вход 1+1 на башню Понарт в «Острове Канта»), AR-артефакты, аудиогид.
- **На стенде новой версии:** вход без регистрации, 16 типов заданий, AR, награды и коллекции.
- **В разработке к демо-дню 10.04.2027:** атлас, рейтинги, команды и школы, парный артефакт, промокоды и кабинет партнёра.

ГЛАВА 05

Конструктор

Конструктор FairyWorld — платформа, на которой жители, школы и бизнес сами создают игровые миры. Мир — это туристический маршрут: точки на карте, задания, награды. Программировать не нужно.

О ЧЁМ ГЛАВА	ГЛАВНОЕ	КОМУ ЧИТАТЬ
Платформа, на которой жители, школы и бизнес сами создают миры.	Версия 3.0 работает сейчас; версия 5.0 добавляет мобильное приложение и механики удержания.	Авторам, школам, техническим партнёрам.



Три части платформы

1. **Платформа-конструктор** — личный кабинет автора на платформе «Волшебный мир». Здесь без программирования создают мир: точки маршрута на карте, задания и награды. ИИ помогает с картинками, текстами и озвучкой, а статистика показывает, сколько игроков пришло.
2. **Маркетплейс К-39** — главное приложение игры. В нём, как на витрине, собраны все миры области, а карта миров, рейтинги, кошелёк с наградами и личный кабинет связывают их в одну игру.
3. **Приложения миров** — у каждого мира своё веб-приложение и своя ссылка. Это отдельная игра со своим маршрутом, сюжетом и подарками партнёров, открывается в веб-браузере без установки.

Как это работает. Автор собирает мир в конструкторе → мир появляется в маркетплейсе → у мира своя веб-ссылка, по которой в него играют.

Кто строит. Команды турнира — школьники, студенты, взрослые. Игроки-авторы. Бизнес, музеи и посёлки — их место становится точкой маршрута.

Что работает сейчас — версия 3.0

- **Основа:** вход, регистрация, восстановление пароля, личный кабинет, каталог миров.
- **Создание мира.** Мир — это туристический маршрут и своё веб-приложение с настройками.
- **Точки маршрута:** интерактивные точки с текстом, аудио, видео, картинками, 3D-объектами и PDF-презентациями.
- **Конструктор игровых заданий.** Механики: кодовое слово, проверка ответа модератором, AR-маркер, AR-гео, викторина.
- **Сценарии прохождения:** линейный — шаг за шагом; штурм — все точки открыты сразу; смешанный — чтобы открыть карту и следующее задание, нужно собрать несколько наград.
- **Конструктор наград:** игровые, коллекционные и награды партнёра (рекламные). Все виды наград — в разделе «Экономика игры».
- **Монеты мира и билеты.** Маршрут может быть платным или бесплатным. В каждом мире автор может создать свою игровую монету. Главная игра связывает миры: монеты разных миров обмениваются между собой через главную монету игры — Монету К-39. Платный вход в мир

делается через билеты: их продают онлайн через платёжные системы или выпускают офлайн-билеты, по которым вход открывается QR-кодом.

- **Интерактивная карта.** Вся область как игровая карта: маршруты миров и точки партнёров, четыре стиля — от «Империи, XVIII век» до «Карты 2039», фильтры по местам и категориям. У партнёра — карточка с подарком и кнопкой «Маршрут», а бизнес может сам добавить свою точку.
- **Заставка и обучающие карточки** для игрока.
- **3D-объекты и дополненная реальность.** Автор загружает в мир 3D-модели и делает из них артефакты: игрок получает их как награду, вращает в телефоне и ставит рядом с собой в дополненной реальности. Уже работают три AR-механики:
  - **AR-маркер** — игрок наводит камеру на картинку или табличку в точке, и на ней появляется 3D-объект или персонаж;
  - **AR-гео** — объект появляется в определённом месте по геолокации, найти его можно только на точке;
  - **AR-награда** — полученный артефакт можно поставить в реальном мире, рассмотреть и сфотографировать.
- **Искусственный интеллект** создаёт для мира картинки, тексты, видео и аудио.

В разработке — версия 5.0

- **Мобильное приложение** для App Store, Google Play и RuStore.
- **Механики удержания игроков:** атлас муниципалитетов, очки и рейтинги, команды и школы, парный артефакт, награда за приглашённого друга, редкость и сплав артефактов, обмен дубликатами — как они работают для игрока, описано в разделе «Продукт».
- **Подарки и промокоды партнёров** с учётом выдачи и отчётом спонсору.
- **Офлайн-приложение мира:** мир можно пройти без доступа в интернет. Чтобы полученный опыт и награды появились в главной игре, нужно один раз выйти в интернет для синхронизации.
- **Сезоны и главы сюжета.** Создание сезонных заданий и квестов, коллекционных наборов артефактов на сезон. Общий сюжет вселенной К-39: единая история, в которую входит каждый новый мир, — так миры разных авторов складываются в одну большую игру.
- **Личный мир игрока:** полка трофеев, затем 3D-комната, куда заходят друзья.
- **Собственный AR-движок,** который работает на любом телефоне. На нём:
  - предметы в руке — ключ, меч, посох — и их применение: открыть сундук или дверь, собрать кристалл из осколков;
  - AR-порталы в другой мир;
  - персонаж и снаряжение: одежда, оружие, амулеты, характеристики;
  - сражения: с монстром, дуэль, команда на команду, рейд на босса мира.
- **ИИ в игре и в кабинете:** помощник автора Фея Мотти, генерация картинок и 3D-предметов, черновик задания по текстовому описанию автора.

ГЛАВА 06

Экономика игры

В К-39 две экономики. Внутренняя — игровая: монеты, награды, задания. Внешняя — реальная: товары, услуги и деньги. Их связывает внимание и действие человека: игрок приходит в реальное место, выполняет задание, получает цифровую награду и меняет её на реальный товар или услугу.

О ЧЁМ ГЛАВА	ГЛАВНОЕ	КОМУ ЧИТАТЬ
Как устроены внутренняя и внешняя экономика К-39.	Цифровая награда превращается в реальный товар — в этот момент создаётся Монета К-39.	Партнёрам, авторам, инвесторам.

Внутренняя экономика — игровая. Игрок вкладывает внимание и действие: приходит в точку, выполняет задание и получает награду — монеты мира, артефакт в коллекцию или награду партнёра. Монеты мира тратятся внутри мира: на них открываются новые задания и покупаются награды в магазине мира. Награды, в свою очередь, открывают следующие задания, так из цепочки «задание → награда → новое задание» складывается маршрут. Монеты разных миров обмениваются между собой через главную монету игры — Монету К-39.

Внешняя экономика — реальная. Цифровая награда превращается в реальный подарок: игрок приходит к партнёру, показывает награду и получает кофе, вход или скидку. Партнёр встраивается в игровой мир: его место становится точкой маршрута, его товар — наградой, а сам он получает гостя с подтверждённым визитом. Пришедший за подарком игрок платит партнёру за обычные покупки. Владельцы миров платят подписку, игроки покупают билеты в платные миры, авторы зарабатывают на платных маршрутах и мирах на заказ. Вокруг игры появляется работа — для авторов миров, экскурсоводов, сотрудников партнёров, — а с продаж партнёров в бюджет идут налоги.

Как две экономики связаны. Внутренняя экономика создаёт рынок: она ведёт внимание людей к реальным местам, и действие в игре заканчивается покупкой у партнёра. Так внимание и действие превращаются в валовый оборот — реальный доход, который распределяется между участниками: игроки получают подарки и призы, авторы — доход от своих миров, бизнес-партнёры — гостей и продажи, государство — налоги и турпоток. Каждый такой обмен цифровой награды на реальный товар отмечает Монета К-39.

Ключевые роли

- **Игрок** вкладывает внимание и действие. Зарабатывает награды, монеты миров и подарки партнёров. Тратит монеты на задания, в магазине мира и на фарм-награды, деньги — на вход в платные миры.
- **Автор** создаёт миры и маршруты. Зарабатывает на платных авторских маршрутах и заказах на бирже «Подмастерье». Тратит на подписку на мир и ИИ-помощников.
- **Владелец мира** — бизнес, музей, школа, муниципалитет, экскурсовод. Платит подписку за мир, получает гостей и свою игру.
- **Партнёр** даёт товары, услуги и подарки для наград, участвует в турнире пакетом. Получает гостей с подтверждённым визитом и отчёт.
- **Платформа К-39** зарабатывает на подписках, партнёрских пакетах, платных мирах, бирже авторов и ИИ-токенах.

Монеты

- **Игровые монеты мира.** У каждого мира своя валюта. Игрок получает её за задания и тратит внутри мира: открывает задания, покупает в магазине мира, покупает фарм-награды.

- **Монета К-39.** Создаётся в момент, когда игрок активирует цифровую награду в обмен на реальный товар или услугу. Монета подтверждает, что человек совершил реальную транзакцию: цифровой игровой актив превратился в реальный товар. Это наша технология, мы планируем её запатентовать.

Как монеты получают ценность. Ценность рождается из внимания и действия. Игровая монета ценна тем, что на неё открываются задания и покупаются награды мира. Монета К-39 ценна тем, что за ней стоит реальный обмен у партнёра.

Виды наград. Монета К-39 создаётся через каждую из первых четырёх.

1. **Награда партнёра (рекламная)** — подарок, скидка или услуга партнёра. Игрок активирует её на месте, партнёр получает гостя.
2. **Игровая награда** — за пройденное задание, может быть с 3D-моделью и ценой.
3. **Коллекционная награда** — собирается по кусочкам за разные задания. Собрал набор — получил главный приз.
4. **Фарм-награда** — покупается за монеты в магазине мира, приносит доход каждый круг, а за все круги — награду в конце.
5. **Награда доступа** — служебная, для владельца мира: одна награда — месяц работы мира.

Задания. У каждого задания два условия:

- **условие взятия** — что игрок должен уже иметь: награду или монеты. Так задания складываются в цепочку маршрута;
- **вознаграждение за выполнение** — награда, кусочек коллекции или монеты.

Миры бывают бесплатные и платные. Платный мир — эксклюзивный авторский маршрут, например у экскурсовода. Вход в него — по билету.

Откуда деньги в реальной экономике

- **Подписка на мир** — от 1 000 до 5 000 ₽ в месяц.
- **Партнёрские пакеты участия в турнире** — от участия за 0 ₽ (10 % только с покупок игроков из игры) до 1 000 000 ₽, а также бартер. Подробно — в разделе «Партнёрам».
- **Платные авторские миры** — билеты на вход.
- **«Подмастерье»** — биржа авторов: миры на заказ для бизнеса, муниципалитетов и школ.
- **ИИ-помощники** — за отдельную плату токенами.

Как экономика остаётся честной

- Награда и монета выдаются только за подтверждённое действие: геолокация, QR-код, AR-маркер, гашение у партнёра.
- Очки и рейтинги начисляет только сервер.
- Бесплатные маршруты проходятся без покупок.
- Не обещаем призов, которых нет.



Рис. 2. Награда из игры превращается в реальный товар или услугу партнёра.

ГЛАВА 07

Партнёрам

К-39 приводит к бизнесу людей, которые пришли сами и совершили действие на месте. Партнёр платит за результат или выбирает пакет, а в конце получает отчёт: сколько игроков дошло до его точки и обменяло награду.

О ЧЁМ ГЛАВА	ГЛАВНОЕ	КОМУ ЧИТАТЬ
Зачем бизнесу К-39, форматы участия и отчёт.	Партнёр платит за результат или выбирает пакет — от 0 ₽ до 1 000 000 ₽.	Бизнесу, брендам, туристическим объектам.



Зачем бизнесу К-39

- **Покупатели приходят сами.** Точка партнёра становится частью маршрута, и игрок идёт к ней за заданием и наградой.
- **Оплата за результат,** а не за показ: 10 % с покупок игроков или фиксированный пакет.
- **Бренд в первой туристической игре** Калининградской области, в турнире и в сезоне до 1 сентября 2027 года.

Как партнёр участвует в экономике игры. Партнёр даёт награду — подарок, скидку или услугу. Игрок получает её за задание и активирует у партнёра. В этот момент создаётся Монета К-39 — подтверждение, что цифровая награда превратилась в реальный визит и покупку.

Отчёт партнёру

- Главная цифра — **сколько наград обменяли у вас.**
- Сколько игроков дошли до точки и выполнили задание, сколько наград выдано, переходы по ссылкам, упоминания, фото и видео.
- В сезон отчёт приходит каждый месяц.
- Не обещаем рост выручки и охваты: считаем только подтверждённые действия.

Сроки

- Продвижение начинается в день подписания договора: чем раньше договор, тем лучше место.
- 11 января 2027 года — последний срок, чтобы бренд попал в анонс турнира.
- Сезон игры — с 1 мая по 1 сентября 2027 года.

Форматы участия. Пакеты накопительные: каждый следующий включает предыдущий. Цены без НДС.

Что входит в каждый пакет

Что входит	Точка на карте 15 000 ₽	Партнёр номинации 50 000 ₽	Партнёр города 150 000 ₽	Генеральный партнёр 300 000 ₽	Стратегический партнёр 1 000 000 ₽
Ваша точка в туристических маршрутах на весь сезон, до 1 сентября 2027	✓	✓	✓	✓	✓
Всё из «Партнёрской программы»: цифровые подарки в маршрутах, бренд в призовом фонде, 10 % с покупок	✓	✓	✓	✓	✓
Карточка вашего бизнеса на интерактивной карте игры	✓	✓	✓	✓	✓
Логотип на сайте турнира	✓	✓	✓	✓	✓
Посты в соцсетях турнира	1 пост	3 поста	5 постов	8 постов	12 постов
Именная номинация и вручение приза	—	✓	✓	✓	✓
Реклама для команд и партнёров	—	✓	✓	✓	✓
Место в жюри: оценка проектов	—	✓	✓	✓	✓
Приоритетные точки	—	✓	✓	✓	✓
Питч на 5 минут о вашем бренде на онлайн- и офлайн-встречах для участников и партнёров	—	✓	✓	✓	✓
Брендированное туристическое место или город на карте игры	—	—	✓	✓	✓
Спикер на ключевых онлайн- и офлайн-событиях: интервью и посты	—	—	✓	✓	✓
Логотип и упоминание о партнёрстве в СМИ	—	—	1 пакет	2 пакета	3 пакета
Эксклюзивный туристический маршрут на карте	—	—	✓	✓	✓
Эксклюзив на муниципальный район: коллекция наград во всех маршрутах района	—	—	—	✓	✓
Брендирование в рамках муниципалитета	—	—	—	✓	✓
Слово на открытии и награждении	—	—	—	✓	✓
Имя в призовом фонде	—	—	—	✓	✓
Видеорепортаж демо-дня	—	—	—	✓	✓
Логотип на печатной продукции турнира	—	—	—	✓	✓
Брендирование турнира: вы соорганизатор	—	—	—	—	✓
Свой игровой мир бренда: маршрут, AR, 3D, награды	—	—	—	—	✓

Каждый пакет включает всё из предыдущего. Медиа — по договорённостям с информационными партнёрами.

Свой мир. Музей, экскурсовод или бизнес может создать собственный мир по подписке (раздел «Экономика игры») или заказать его авторам на бирже «Подмастерье».

Как подключиться

1. **Выберите формат:** партнёрская программа за 0 ₽, пакет или бартер.
2. **Оставьте заявку** на fairyland.world/k39-partner-apply — это 2 минуты — или напишите Максиму Демковичу: +7 921 105-22-75, Telegram @MaxDemkovich.
3. **Подпишите договор.** Партнёрская программа — договор онлайн по ИНН на k39-dogovor.vercel.app. Пакет и бартер — договор и счёт.
4. **Пришлите логотип и материалы** в течение 5 рабочих дней после подписания. Мы согласуем с вами макеты и размещаем бренд по составу пакета, реклама маркируется по закону.

Оплата и договор

- Пакеты до 50 000 ₽ — 100 % предоплата в течение 5 рабочих дней после подписания договора.
- Пакеты дороже 50 000 ₽ — 50 % при подписании и 50 % до 15 января 2027 года.
- Партнёрская программа — расчёт раз в месяц по акту в сезон, до 1 сентября 2027 года.
- Договор действует до 30 сентября 2027 года. Если турнир переносится, пакет переходит на новые даты; если организатор его отменяет, деньги за неоказанные услуги возвращаются.

ГЛАВА 08

Региону

К-39 работает на задачи, которые область уже поставила: туризм всей территории, а не только побережья, занятость и профессии для молодёжи, поток клиентов для малого бизнеса. От региона нужны не деньги, а участие.

О ЧЁМ ГЛАВА	ГЛАВНОЕ	КОМУ ЧИТАТЬ
Что получают область, муниципалитеты, школы и молодёжь.	От региона нужны не деньги, а участие.	Органам власти, муниципалитетам, учебным заведениям.

Что получает область

- **Туризм всей территории.** Игра ведёт людей в центр и на восток области и даёт повод вернуться вне сезона.
- **Данные.** Область видит, куда и когда едут люди: визиты по муниципалитетам и точкам, без персональных данных.
- **Игровая туристическая карта региона,** которую собрали сами жители.

Муниципалитетам

- Свой город на карте игры: свой мир, свой артефакт и своя глава сюжета.
- Кураторы маршрутов и «неделя муниципалитета» в сезоне.
- Приоритет малым городам при равных баллах в турнире.

Школам, колледжам и вузам

- Проектная работа с настоящим результатом: маршрут выходит на карту региона с именами авторов.
- Краеведение, туризм, IT и геймдизайн в одном проекте.
- Зачёт классов и школ, портфолио, лицензия на платформу для команды.

Молодёжи. Новые профессии: автор игровых маршрутов, куратор, гид по миру. Создавать миры — работа, за которую платят.

Малому бизнесу. Поток клиентов в точки продаж и вход без затрат — участие за 0 ₽.

Что мы просим у региона

- Письмо поддержки.
- Представителя в жюри турнира.
- Рассылку по школам и колледжам.
- Включить старт сезона 1 мая в календарь событий области.

Как в мире. В Германии школьную лицензию на конструктор квестов оплачивает земля, в Небраске сезонный паспорт ведёт туристический офис штата (раздел «Рынок»). К-39 предлагает области ту же модель.

Кто с нами. Партнёр проекта — Представительство Правительства Калининградской области. Соорганизатор турнира — АНО «Индустрия».

ГЛАВА 09

Безопасность

К-39 — игра в реальном мире, и в ней играют дети. Поэтому безопасность у нас в пяти слоях: человек на улице, его данные, честность игры, надёжность платформы и защита от атак с помощью нейросетей.

О ЧЁМ ГЛАВА	ГЛАВНОЕ	КОМУ ЧИТАТЬ
Пять слоёв безопасности: человек, данные, честность игры, платформа, атаки нейросетей.	Каждое действие подтверждается на месте, очки начисляет только сервер.	Родителям, школам, партнёрам, региону.



Что уже работает и что в разработке. Геопроверка заданий, QR и AR-маркеры и модерация ответов работают сейчас. Проверка маршрутов куратором начнётся вместе с набором кураторов с середины ноября. Парный артефакт, приглашения, промокоды с лимитом и рейтинги по нику появятся вместе с этими функциями в версии 5.0 — сразу с защитой.

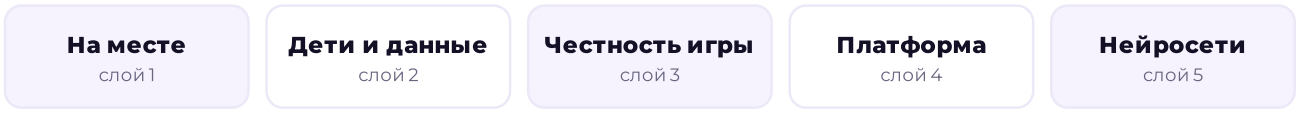


Рис. 3. Пять слоёв безопасности К-39.

Как это делают другие. Pokémon GO просит не играть за рулём и убирает опасные точки с карты. STEPN отдельной системой отсеивает ботов, поездки на транспорте и игру с нескольких телефонов — за такой забег награды нет. Sweat выделяет защиту своей экономики в отдельную главу. FOAM напоминает: геолокацию можно подделать, поэтому одного GPS для доказательства мало. Мы взяли от каждого лучшее.

1. Безопасность на месте

- Точки — только в публичных местах: без строек, крыш и проезжей части.
- Куратор муниципалитета проверяет каждую точку маршрута до публикации. Маршрут без проверки на карту не выходит.
- На демо-дне ноль за безопасность от половины жюри снимает маршрут с конкурса.
- Для младших — режим «с родителем» или «с классом».

2. Дети и персональные данные

- Данные игроков хранятся на серверах в России. Собираем минимум: почту и телефон; делаем резервные копии.
- Участники младше 18 лет — только с согласия родителя.

- В рейтинге виден ник. Фамилию и школу несовершеннолетнего показываем только с согласия родителя.
- Партнёр получает отчёт без персональных данных игроков: только визиты и обменянные награды.
- Ответы игроков на задания с проверкой смотрит модератор мира до того, как засчитать.

3. Защита от накрутки

- Задание на месте подтверждается тем, что подделать сложнее одного GPS: геолокацией, QR-кодом в точке или AR-маркером.
- Очки, рейтинги и события статистики пишет только сервер — не телефон игрока.
- Парный артефакт — только для двух разных телефонов рядом друг с другом.
- Приглашённый друг засчитывается, только когда сам прошёл первый маршрут.
- Прохождения автора и его команды в зачёт маршрута не идут.
- Промокоды партнёров — с лимитом выдачи.
- При этом класс, который играет с одного Wi-Fi, защита не блокирует.

4. Надёжность платформы

- Нагрузочный тест пройден: 1 000 игроков одновременно без ошибок (раздел «Сделано»).
- Защита от ботов при входе — Яндекс SmartCaptcha.
- Версия 5.0 переезжает на собственные серверы.

5. Атаки с помощью нейросетей. Нейросети сделали взлом дешёвым и массовым. Вот какие риски мы закрываем:

- **Поддельные фото и ответы.** Нейросеть рисует «фото с места» и пишет ответ на задание. Защита: задание на месте требует геолокацию, QR-код или AR-маркер, а не одну фотографию. Ответ с фото проверяет человек — модератор мира.
- **Боты, похожие на людей.** Нейросеть проходит капчу и ведёт десятки аккаунтов. Защита: очки начисляет сервер только за действие на месте, приглашённый засчитывается после своего маршрута, награду партнёра гасит сам партнёр.
- **Фишинг от нашего имени.** Нейросеть пишет письма и сообщения «от К-39» партнёрам, кураторам и родителям, подделывает голос. Защита: договоры и счета — только с официальных адресов и по реквизитам ООО «Волшебный мир», данные карт и пароли мы никогда не спрашиваем.
- **Автоматический поиск уязвимостей.** Нейросети круглосуточно сканируют серверы. Защита: вход на серверы только по ключам, автоматическая блокировка подозрительных адресов, регулярные обновления безопасности.
- **Атаки на ИИ-помощников.** Злоумышленник пытается заставить Фею Мотти или генератор выдать чужие данные или вредный текст. Защита: помощникам не даём доступа к персональным данным игроков, а всё, что сгенерировал ИИ, автор проверяет перед публикацией, и маршрут проходит проверку куратора.

ГЛАВА 10

Сделано

О ЧЁМ ГЛАВА	ГЛАВНОЕ	КОМУ ЧИТАТЬ
Результаты на 30 октября 2026 года.	Платформа работает, турнир запущен, партнёрская программа и маркетинг готовы.	Всем, кто хочет проверить, что проект уже идёт.

Результаты на 30 октября 2026 года.

Игроки и миры

- 20 000+ регистраций, 40+ игровых миров, 830 заданий на платформе FairyWorld.
- Миры К-39 в игре: «Остров Канта», «Ключ сказочного города» в Железнодорожном, «Тропа здоровья» — 12 парков и садов, игра выставки студентов КБК.

Платформа

- Версия 3.0 работает у пользователей: конструктор миров и заданий, награды, монеты и билеты, интерактивная карта, 3D и AR, ИИ-генерация контента.
- Свидетельство Роспатента № 2026614474 от 16.02.2026 на «FairyWorld AR-AI Platform».
- Нагрузочный тест: 1 000 игроков одновременно без ошибок.
- Работает главный цикл: задание → награда → подарок партнёра, например билет 1+1 на башню Понарт.

Турнир К-39

- Регистрация открыта 10 октября 2026 года и идёт до 14 февраля 2027 года. Первые 38 заявок из 8 учебных заведений.
- Опубликовано Положение о турнире: три категории — школьники 8–11 классов, студенты, взрослые. Демо-день — 10 апреля, запуск игры области — 1 мая 2027 года.
- Соорганизатор — АНО «Индустрия», партнёр проекта — Представительство Правительства Калининградской области.

Партнёры

- Партнёрская программа от 0 до 1 000 000 ₽, Положение о партнёрстве, договоры и онлайн-договор по ИНН.
- В переговорах — 41 компания, включая крупные федеральные бренды; предложения подготовлены для 19 стратегических партнёров.
- Партнёры в мирах К-39: башня Понарт, Центр «Эфир», «Про Печь».

Продвижение

- Стенд и игра «Бизнес Полис» на Балтийском бизнес-форуме 9–11 октября, выступление Максима Демковича «Новая экономика внимания»; выступление перед туристическим бизнесом области 22 октября.
- Медиабаза региона: 98 СМИ, каналов и блогеров с аудиторией 5,7 млн.
- Сайт турнира, презентации, видеоролики, White Paper и паспорт проекта.

ГЛАВА 11

Дорожная карта

Сроки турнира и сезона — по Положению о турнире и Положению о партнёрстве. Ближние шаги — с датами, дальние — ориентиры.

О ЧЁМ ГЛАВА	ГЛАВНОЕ	КОМУ ЧИТАТЬ
Турнир, первый сезон и сеть игровых городов.	Ближние шаги — с датами, дальние — ориентиры.	Партнёрам, региону, команде.

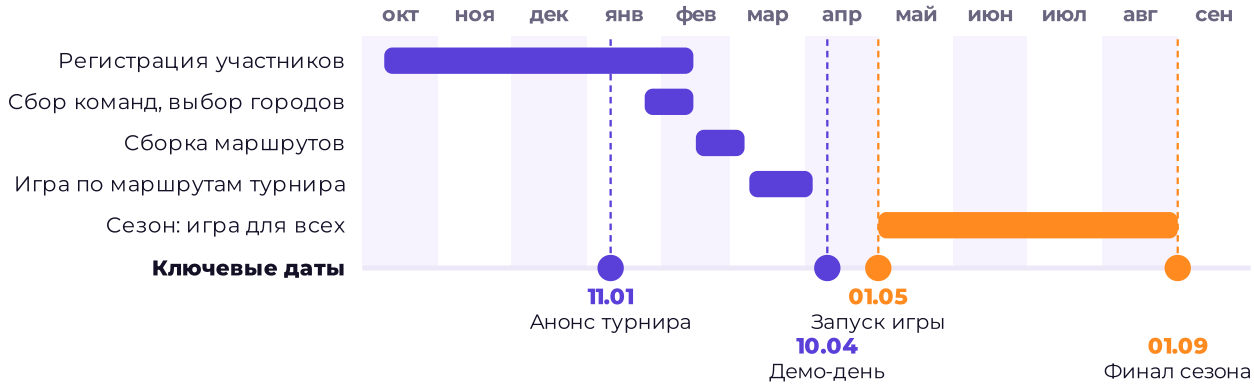


Рис. 4. Ключевые даты турнира и первого сезона К-39.

Турнир — октябрь 2026 – апрель 2027

- **10.10.2026 – 14.02.2027** — регистрация участников.
- **До 31.12.2026** — тестовые турниры и занятия в школах.
- **До 11.01.2027** — подписание договоров с партнёрами. **11.01.2027** — анонс турнира и старт информационной кампании, партнёры в нём с первого дня.
- **25.01 – 14.02.2027** — сбор команд и выбор городов. **До 15.02** — призы и номинации партнёров подтверждены.
- **15.02 – 07.03.2027** — сборка туристических маршрутов команд, интенсив с кураторами.
- **09.03 – 04.04.2027** — игра по маршрутам турнира, игроки приходят в точки партнёров.
- **05.04 – 09.04.2027** — итоговый рейтинг.
- **10.04.2027** — демо-день: защита маршрутов, жюри, награждение и вручение номинаций партнёров.
- **11.04 – 30.04.2027** — итоги и освещение в СМИ. **До 20.04** — отчёт партнёрам по турниру.

Первый сезон — 1 мая – 1 сентября 2027

- **01.05.2027** — запуск туристической игры региона для жителей и туристов.
- **Май – сентябрь** — игра и рейтинг, отчёт партнёрам раз в месяц, расчёт по партнёрской программе.
- **01.09.2027** — итоги и закрытие сезона.

Дальше — сеть игровых городов

- **2028** — второй сезон в Калининградской области и первые 3–5 городов России на той же механике.
- **2029–2030** — 10 городов в двух странах.
- **К 2039 году** — К-39 как формат, который любой город может запустить у себя.

Принцип. Сначала работающая механика в одном регионе, затем масштаб. Цифры после 2027 года — ориентир, а не обещание: уточним их по итогам первого сезона.

ГЛАВА 12

Модель и цифры

Доход К-39 растёт вместе с числом миров: каждый новый мир приводит игроков, игроки выполняют задания и обменивают награды у партнёров, а игра К-39 зарабатывает на подписках, пакетах и комиссии с покупок. Ниже — базовый прогноз по нашей модели экономики. Это прогноз, а не обещание.

О ЧЁМ ГЛАВА	ГЛАВНОЕ	КОМУ ЧИТАТЬ
Как растёт доход игры и откуда придут 100 000 игроков.	Девять каналов привлечения дают около 90 000 игроков, остальных добирает таргетированная реклама.	Инвесторам, партнёрам, региону.

Как растёт экономика

1. **Миры.** Маршруты турнира, коммерческие миры по подписке, заказы на «Подмастерье», миры игроков-авторов.
2. **Игроки.** Приходят через девять каналов — от турнира и школ до туристов и точек партнёров, — по приглашениям друзей и через таргетированную рекламу.
3. **Действия.** Игроки проходят миры, выполняют задания, получают награды.
4. **Обмен.** Игрок активирует награду у партнёра — создаётся Монета К-39, партнёр получает покупателя.
5. **Доход игры К-39** — из шести источников.

Шесть источников дохода: подписки на миры, комиссия 10 % с покупок игроков у партнёров, партнёрские пакеты турнира, билеты в платные авторские миры, заказы на бирже «Подмастерье», ИИ-помощники за токены. Цены — в разделах «Экономика игры» и «Партнёрам».

Базовый прогноз

- **2027 год:** около 124 тыс. регистраций, 600 миров к концу года, 125 тыс. Монет К-39, покупки игроков у партнёров — 75 млн ₽, доход игры К-39 — 11,2 млн ₽.
- **2028 год:** около 250 тыс. регистраций, 1 750 миров к концу года, 235 тыс. Монет К-39, покупки у партнёров — 141 млн ₽, доход игры К-39 — 24 млн ₽.
- В 2028 году главный источник дохода — комиссия с покупок у партнёров, затем подписки на миры и билеты: доход идёт от реальных визитов, а не от разовых продаж.

Цель сезона 2027 — 100 000 игроков к 1 сентября 2027 года. Прогноз в 124 тыс. регистраций выше — это весь 2027 год, включая осень.

Откуда придут игроки

- **Турнир** — 1 000 участников и их круг: около 10 000.
- **Учебные заведения** — около 40 000 школьников и студентов в охвате: около 6 000.
- **СМИ — инфопартнёры по бартеру** — около 100 публикаций: около 6 000.
- **Блогеры** — 10 блогеров, по 2 интеграции: около 3 000.
- **Посевы в Telegram и VK** — 1,5 млн охвата: около 4 500.
- **Ивенты** — выставки, демо-день, запуск 1 мая, городские праздники: около 3 000.
- **Точки партнёров с QR-кодом** — 100 партнёров в сезон: около 20 000.
- **Туристы** — 880 тыс. летом, через гостиницы, ТИЦ и карты: около 17 600.

- **Приглашения друзей и аудитория миров** — около 20 000.

Девять каналов дают около 90 000 игроков. Оставшиеся 10 000 добирает таргетированная реклама. Доли по каналам — оценки, их уточнят тестовые турниры и первые публикации.

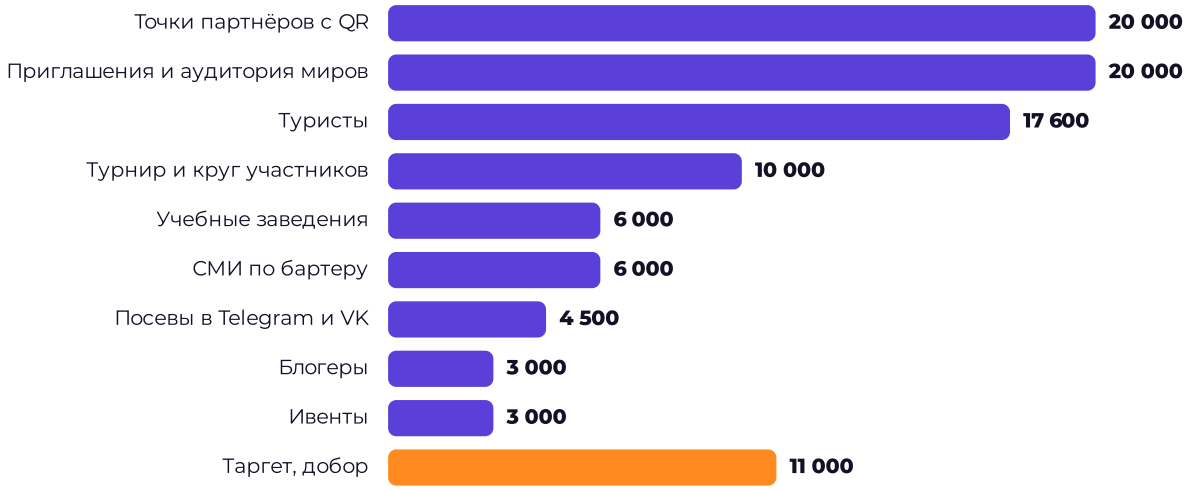


Рис. 5. Откуда придут 100 000 игроков к 1 сентября 2027 года, по каналам. Оценка.

Что измеряем

- **Второй маршрут** — доля прошедших первый маршрут, кто начал второй в течение 14 дней, ориентир от 35 %.
- **Приглашённые** — приглашённых, прошедших первый маршрут, на одного активного игрока, ориентир от 0,5.
- **Возврат** — вернулись на 7-й день после первого задания, ориентир от 25 %.
- **Обмен наград у партнёров** — сколько наград погашено у каждого партнёра, отчёт каждую неделю.

Модель открыта. Полный расчёт по месяцам до конца 2028 года, формулы и 62 допущения — в паспорте проекта К-39. Каждое допущение помечено: факт, план или оценка. Его можно изменить и сразу увидеть результат.

ГЛАВА 13

Команда

К-39 делают основатели «Волшебного мира», команда разработки платформы FairyWorld, соорганизатор турнира и ИИ-команда; с середины ноября 2026 года к ним присоединятся кураторы муниципалитетов.

О ЧЁМ ГЛАВА	ГЛАВНОЕ	КОМУ ЧИТАТЬ
Кто делает К-39.	Основатели, разработка, соорганизатор, кураторы и ИИ-команда; команда растёт под сезон.	Партнёрам и региону.

Руководство

- **Максим Демкович** — основатель «Волшебного мира», генеральный директор ООО «Волшебный мир», организатор турнира К-39. Двадцать лет в продажах, маркетинге и цифровых технологиях; по образованию маркетолог и психолог-педагог. Стратегия, крупные партнёры, регион.
- **Сергей Герасимов** — партнёр, исполнительный директор, развивает ИИ-инфраструктуру компании. Его команда собирает игровые миры и локации: картинки, аудио, AR.

Разработка и технологии

- **Святослав Архангельский** — технический директор, платформа FairyWorld 5.0: кабинет автора, конструктор маршрутов, приложение мира, переезд на собственные серверы.
- **Кирилл Павляшик** — AI Office и ИИ-помощники, которые встраиваются у партнёров, и интеграции партнёров через инфраструктуру «Волшебного мира».

Проект и регионы

- **Татьяна Кутахина** — проектный менеджер: ведёт реализацию К-39 в Советске, пишет проекты под гранты.
- **Константин** — руководитель направления кураторов: отбор, обучение и работа кураторов муниципалитетов.
- **Слава** — видеопродакшн, помощь в продажах и в реализации проектов.

Соорганизатор турнира — АНО «Балтийский центр развития промышленного туризма „Индустрия“», директор Наталья Казакова. Проводит выезды-экскурсии команд по местам маршрутов во время сборки.

ИИ-команда. Агенты-«феи» ведут штаб проекта, партнёрскую воронку, контент, участников и разработку: готовят документы и материалы, отчёты партнёрам, собирают обратную связь.

На местах. Кураторы муниципалитетов (набор с середины ноября 2026 года), педагоги-наставники от каждой школы и колледжа, жюри демо-дня из представителей партнёров, эксперта по туризму, педагогов и СМИ.

Команда растёт. Под сезон 2027 года набираем людей на продажи и сопровождение партнёров, работу с учебными заведениями, PR и контент, ивенты и поддержку игроков — подробный план ролей в паспорте проекта.

ГЛАВА 14

Риски

Главные риски проекта известны заранее, и у каждого есть ответ. Принцип — сначала работающая механика и честный отчёт, потом масштаб.

О ЧЁМ ГЛАВА	ГЛАВНОЕ	КОМУ ЧИТАТЬ
Главные риски и ответ на каждый.	Сначала работающая механика и честный отчёт, потом масштаб.	Партнёрам, инвесторам, региону.

Участники и игроки

- **Мало заявок на турнир.** Тестовые турниры до Нового года, рассылка через систему образования, девять каналов привлечения.
- **Команды не собираются.** Можно участвовать одному; команды собираем на интенсиве и в чатах городов.
- **Интерес гаснет после старта.** Короткий сезон с финалом, события каждую неделю, коллекции и рейтинги.
- **Турпоток не растёт.** Главная аудитория — миллион жителей области, школьники и семьи; туристы — дополнительный слой.

Партнёры и деньги

- **Бизнес не видит результата.** С первого дня считаем визиты и обменянные награды; отчёт партнёру каждый месяц сезона.
- **Партнёры не платят вовремя.** Участие за 0 ₽ с оплатой за результат, пакеты до 50 000 ₽ — предоплата 100 %.
- **Зависимость от госпартнёров.** Входим партнёром области, а не конкурентом; основная модель — оплата бизнеса за результат.

Технология

- **Новая версия платформы не успевает.** Сначала запуск и подарки партнёров, затем функции удержания; турнир проверяет всё до 1 мая.
- **Слабый телефон, нет связи.** Базовая механика — кодовое слово, QR-код, геоотметка; AR — бонус; вход через веб-браузер без установки.
- **Накрутки и атаки, в том числе с помощью нейросетей.** Подтверждение на месте, очки только на сервере — подробно в разделе «Безопасность».

Люди и организация

- **Всё держится на одном человеке.** Роли распределены, под сезон набираем операционного менеджера, продажи и PR; ИИ-команда готовит документы и отчёты.
- **Не хватит кураторов.** Набор с середины ноября через колледжи и тестовые турниры, один куратор на два соседних муниципалитета, часть встреч онлайн.

Внешние условия

- **Холод в феврале и марте.** Тёплые точки у партнёров — кафе и музеи, вело- и автомаршруты; продвижение захватывает весенние каникулы.
- **Сессия и учёба.** Анонс после каникул, сбор команд — на студенческих каникулах.
- **Образовательная лицензия.** Для школ турнир бесплатный в базовом объёме; образовательные программы — через лицензированных партнёров.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Материалы и ссылки

Сайт и документы

- **Страница К-39** — fairyland.world/k39
- **Турнир создателей и заявка участника** — fairyland.world/tournament.html
- **Положение о турнире** — fairyland.world/k39-polozhenie.html
- **Положение о партнёрстве** — fairyland.world/k39-partnery.html
- **Заявка партнёра** — fairyland.world/k39-partner-apply.html
- **Онлайн-договор участия за 0 ₽** — k39-dogovor.vercel.app
- **Личная страница партнёра, пример** — k39-p.vercel.app/p/greza-hutor

Презентации и видео — по запросу: презентация партнёрам, презентация органам власти, презентация для СМИ, ролик для партнёров (1:30), ролик турнира (1:19). Модель экономики и план команды — в паспорте проекта К-39.

Глоссарий

- **Мир** — игровое приложение одного места или проекта: туристический маршрут с заданиями и наградами.
- **Маршрут** — цепочка точек с заданиями.
- **Задание** — действие на точке: кодовое слово, ответ, AR-маркер, геолокация, викторина.
- **Артефакт** — цифровая награда за задание, часть коллекции.
- **Награды** — партнёрская (рекламная), игровая, коллекционная, фарм-награда, награда доступа.
- **Монеты мира** — игровая валюта мира: открывают задания, тратятся в магазине мира.
- **Монета К-39** — создаётся, когда игрок обменивает цифровую награду на реальный товар или услугу партнёра; подтверждает реальную транзакцию.
- **Атлас** — карта муниципалитетов с прогрессом коллекции.
- **Куратор** — организатор турнира в своём муниципалитете.
- **«Подмастерье»** — биржа авторов, которые создают миры на заказ.

Источники

- **Регион и туризм:** Калининградстат; Росстат; отчёт губернатора Калининградской области (июнь 2026); «Деловой Петербург» (dp.ru) — задача губернатора 25.12.2024, Куршская коса, прогноз лета 2026; «Новый Калининград»; Sostav; «Финмаркет»; «Интерфакс»; «Сбераналитика» через ТАСС; сервис «ЖилиБыли»; Frontdesk; администрация Калининграда.
- **Молодёжь:** Mediascope, опрос 2024 года; Sber.pro — дети 7–17 лет; «Газета.ру» — «Движение первых»; «Т—Ж» — «Пушкинская карта»; «Путешествуем.рф» — маршруты для школьников.
- **Россия:** «Профиль» — турпоездки 2024 года; открытые данные Russpass.
- **Мировой рынок:** Roots Analysis и IMARC — геймификация; Spherical Insights — AR-игры; Exhibition News — развлечения в реальных местах; Niantic и PocketGamer.biz — Pokémon GO и Pikmin Bloom; Scopely; Visit Nebraska и Omaha Magazine — Nebraska Passport; Questo; Actionbound.
- **Безопасность:** открытые документы Pokémon GO, STEPN, Sweat Economy, FOAM.

Важно. Документ описывает проект и планы ООО «Волшебный мир» и не является офертой: условия участия — в договоре и Положениях. Прогнозы и цифры модели — оценки, а не обещание дохода. Монеты миров и Монета К-39 — игровые единицы учёта действий: это не ценные бумаги, не криптовалюта и не средство платежа.

Контакты

Максим Демкович — организатор турнира К-39

- Телефон: +7 921 105-22-75
- Telegram: @MaxDemkovich
- Почта: partners@fairyland.world

ООО «Волшебный мир», ИНН 3900051317.

White Paper К-39, версия 2 от 31.10.2026.

Источники: база знаний AI Office, сайт **fairyland.world**, презентации и видео проекта, техническая документация платформы, открытые данные по рынку.

Станьте частью К-39

Партнёрство от 0 ₽: точка в маршрутах, подарок игрокам, отчёт о каждом визите.

fairyland.world/k39-partner-apply.html