

ELTA už šio pranešimo turinį ir kalbą neatsako.

2006-07-03 11:07

Atraktyvus medijų žaidimas sprendžia nekilnojamo turto rinkos problemas

Atsižvelgdama į pastaruoju metu įsivyravusį štilį nekilnojamo turto rinkoje žinoma užsienio kapitalo investicinė bendrovė (kol kas nenorinti viešinti savo vardo) patrauklia interaktyvaus žaidimo forma kviečia investuoti Vilniaus mieste. Žaidimas primena įprasta stalo žaidimą su kauliuku, tačiau jis veikia internete ir yra interaktyvus.

Išrūškėjus sparčią miesto plėtrą stabdantiems prieštaravimams tarp įvairių visuomeninių grupių, bendrovė ieško naujų, subversyvių būdų sudominti įvairius visuomenės sluoksnius. Galimai ir tuos, kurie tradiciškai nebuvo laikomi potencialiais investuotojais ar pirkėjais.

Tai Baltijos šalyse pirmas sprendimas, kai pasitelkus jaunų psichologų, dizainerių ir programuotojų kolektyvą pateikiamas draugiškas, patrauklus, greitas ir paprastas medijų žaidimas, skirtas visiems, kuriuos domina miesto plėtra ir nekilnojamo turto rinka.

Žaidimas padės atsikratyti tam tikrų kompleksų ir patrauklia forma supažindins žaidėjus, kokių taktikų ir strategijų reikia imtis naviguojant miesto nekilnojamo turto labirinte.

Bendrovės manymu, toks būdas padės užsiauginti investuotojus iš vadinamos "nintendo" kartos, subrendusios kartu su kompiuteriniais žaidimais.

"Nintendo" karta - potenciali tikslinė grupė. Šios kartos atstovai daug keliauja, išbando įvairius rizikingus sprendimus, ir galbūt nėra taip tradiciškai nusteikę, žūri į viską žaidybiškai.

Bendrovė tikisi, kad šiandienos žaidėjai rytoj pradės investuoti.

Žaidimą kuriančios komandos atstovas spaudai Saulius Nacys sakė, kad "žaidimui nėra būtina turėti pinigų ar specialių įgūdžių. Tačiau žaidimo populiarinimas netolimoje ateityje gali sudaryti palankias psichologines ir kultūrinės sąlygas nekilnojamo turto plėtrai. Tai investicija į ateitį.

Bendrovė atsižvelgia į gyventojų protesto akcijas, per žaidimą ieško dialogo su oponentais. Tuo pačiu demonstruoja savo jautrumą aplinkai ir darnaus verslo plėtros modelį.

Gerai išstudijavusi kompiuterinių žaidimų internete įtaką jaunimo psichologijai, bendrovė ėmėsi šio eksperimento, kurį tuo pačiu metu išmėgins ir kitose šalyse Latvijoje, Lenkijoje, Rumunijoje.

Šis žaidimas bus pristatytas nekilnojamo turto plėtros ir miesto vizijos projektų pristatymuose, konferencijose ir parodose. Bendrovė, atsižvelgdama į dvimiesčio projektą, taip pat ruošia ir žaidimo versiją Kauno miestui.

Žaidimą galima rasti čia:

www.vipmarket.lt

Tai tęstinis žaidimo variantas, todėl bendrovė mielai prašo internautų išsakyti savo pageidavimus ir kitokios pagalbos jį išbandant.

Tokių "atviro kodo" požūriū bendrovė siekia patobulinti žaidimą taip, kad jis atitiktų pačių reikliausių pirkėjų fantazijas.