

moove

moove
ONLINE

moove online

Virtuelle 3D-Welt

<http://moove.de>

<http://moove.com>



BRAND WORLDS
Tools

<http://brandworlds.de>

<http://brandworlds.com>

moove Historie

- 1994 Gründung für 3D-Kommunikation Software
- 1997 Roomancer (aus Room, Romance, Neuromancer); bis heute einzige VR-Desktop-Erweiterung für Windows
- 1998 ausgezeichnet mit Prix Arts Electronica des ORF
- 1998 – Förderung für Telearbeit und Telekooperation durch das Bundesministerium für Wirtschaft
- 1999 moove 3D Welt
- 2000 “Sonnenallee” Film als Internet 3D-Welt
- 2002 moove online mit Mitgliederegebühren
- 2005 Brand Worlds Tools für Animations-Entwickler

moove

- moove 3D-Welt besteht seit 1999 ⇒ langjährige Erfahrung im Betreiben einer 3D-Welt
- 2000 veröffentlichte moove zusammen mit Boje Buck Produktion / Highlight Communications AG den 3D Chat zum Film “Sonnenallee”
- mehrere Sets wurden als echte 3D Räume mit beweglichem, veränderbarem 3D Inventar umgesetzt. sämtliche Rechte liegen bei moove
- moove Software ist verzahnt mit dem Standard-Internet und dem Desktop; Steuerungen können jeweils in beide Richtungen erfolgen
- User- und Unternehmens-Kommunikation / Organisation ist komplett in Software abgebildet

moove

- jahrelange Erfahrung findet sich in der Software und bei den Betreibern
- der größte Aufwand entsteht immer nach der Live-Schaltung, die größten Probleme unter den Augen der Nutzer – moove hat diese Probleme schon jahrelang täglich gelöst
- die Software ist sofort einsatzbereit.
- als Entwickler der Software können wir diese jeder gewünschten Entwicklung anpassen
- Über 800.000 Registrierungen von Usern

moove Technologie I

- erfordert wenig Bandbreite, mobiler Einsatz denkbar
- direkte Kommunikation und Ressourcen-Transfer wie bei den erfolgreichen Messengern
- komplette Anpassbarkeit
- Standard 3DS Inhalte können direkt importiert werden
- Web 2.0 Community mit von den Nutzern erzeugten 2D und 3D Inhalten
- Personalisierung in 2D, 3D und auf dem Desktop
- virtuelle Communities
- Interaktionen mit Webseiten
- echte 3D Graphik, läuft auch ohne 3D Hardware
- Spiegelungen und Boden-Schatten bei 3D Karte
- Ich-Perspektive

moove Technologie II

- im Vergleich zu There.com schon mit der aktuellen Version: attraktivere Akteure
- durch 3D-Software-Renderer mobiler Einsatz denkbar
- moove Software ist verzahnt mit dem Standard-Internet und dem Desktop; Steuerungen können jeweils in beide Richtungen erfolgen
- durch Peer to Peer Technology sehr leichte und schnelle Skalierbarkeit – es muss für neues Land keine neue Hardware aufgestellt werden
- eigene Suchmaschinen

moove Technologie III

- virtuelle Realität liegt nicht auf Zentralserver, sondern bei den Usern
- ⇒ erheblich geringere Speicherkapazität nötig
- ⇒ bei Events Massenveranstaltungen möglich: User besucht Event (z. B. Fußball) und bewegt sich im virtuellen Raum mit einer unbegrenzten Zahl anderer, ohne dass diese einander sehen
- ⇒ im Unterschied zu anderen virtuellen Welten ist so eine Massenveranstaltung bei moove möglich

Die moove Suchmaschine durchsucht auch Mitglieder-Shops und externe Webseiten

Verkaufsangebote

Bitte auf die gewünschten Produkte klicken.

Alles	Mitglied	Shop-Seite	Produkt	
Alles	*Andrea SweetGirl*	ibiza	_sweetgirl_ibiza_sunglasses_gold	
			_sweetgirl_ibiza_gold	
		lovefaery	Love Faery Set - Gold	

Country Bar Demo

- Community, 2D/3D Inhalte und Werbung werden verknüpft.



Neue Grafikversion

- Durch Ausnutzung modernerer 3D-Karten steigert sich die Qualität der Darstellung und die Möglichkeit von Effekten noch einmal deutlich
 - Per-pixel-shading mit Bump und Gloss Maps
 - Mehrfache Lichtquellen (Spot, Punkt und gerichtet)
 - Realistische Schatten durch Schatten-Maps
 - Partikel Systeme
 - Effekte für Himmel, Sonne, Atmosphäre
 - Cartoon-Effekte, Kamerafahrten usw.

Köpfe mit Bumb Maps



Mimik Motion Editor



3D-Portal als „Klammer“ für Websites

- Werbecontent
- Unternehmenskommunikation
- Produktkommunikation und
- Unternehmensprotagonisten
- = wird in der 3D-Welt „geklammert“, „gelebt“ und in die einzelnen Bereich des/der Internetauftritts/Internetauftritte verlinkt und verzahnt
- User der Produkte treffen auch und gerade in der 3D-Welt auf andere User
- 3D-Welt wird zur dynamischen Plattform für alle Inhalte, Werbung und Firmenkommunikationscontent

3D-Welt schafft Events

- 3D-Welten wie moove online sind ein Kommunikationswerkzeug
- ähnlich einer Telefonkonferenz gibt es wegen erforderlicher Synchronisationen üblicherweise eine Beschränkung auf 20 bis 60 Teilnehmer
- moove als Entwickler der Software kann die Software mit einem Sendemodus aufrüsten.
- dabei gibt es dann keine Einschränkungen bei den Usererzahlen mehr
- = Unternehmensevent wird plötzlich für die komplette Firmencommunity erlebbar

Synergie: Portale

- Alle Kommunikations-Portale erhalten über moove zusätzlich 3D-Kommunikation
- z.B. Partnersuche, Flirt, Erotik, Bewerbung, Präsentation, Beratung
- Produkt-Portale erhalten interaktive Darstellung in 3D, Konfiguration, Kauf
- Routenplaner, Reiseportale: „Points of Interests“ – z.B. Hotels – in 3D, mit virtueller Lobby, Community-Anbindung

Indoor

- In der Weiterführung von Routen-Planer und Reiseportal-Synergien können „Points of Interests“ auch auf dem Handy in 3D dargestellt werden
- Handy und PC: Gebäude können in 3D betreten werden, Kontaktaufnahme mit der virtuellen Lobby – automatische Avatare oder reale Personen
- Indoor-Navigation, auch mit Avatar-Unterstützung

Synergien

- Lizenzierungen an Firmenkunden
- Firmen-Kommunikation in 3D – z.B. Konferenzen
- Interaktives Fernsehen über 3D
- Multimedia-Lösungen mit Avataren
- Firmenwelten in 3D
- Produkte in 3D, z.B. Gadgets, Kleidung, Einrichtung
- Konfigurieren in 3D, Freunden zeigen, kaufen
- Interaktive Immobilien-Präsentation – auch geplante, mit Konfiguration

Synergien II

- Hotel-Präsentation, virtuelle Lobby
- Betreuung immobiler Menschen, Krankenhäuser, Pharma, chronisch Kranke, betreutes Wohnen, Vereine
- 3D Geschäftsräume für Beratung, z.B. Finanzen
- Besuchen wird zukünftig immer mehr virtuell – moove ist das Betriebssystem dafür

Business

- Mehrwert der Dienste, Aufmerksamkeit
- Werbeeinnahmen 2D
- Werbeeinnahmen 3D, Verkaufsprovision 3D
- Standard 3D-Modelle von Herstellern können importiert werden. moove liefert digitale Echtheitssignaturen. Darüber wird – optional in Kombination mit den User-Daten – Werbung im integrierten Web-Browser und kontrollierte Kaufabwicklung in vorhandenen Webshops gesteuert.
- Lizenzierung – über virtuelle Communities, Server oder Software

Betrieb I

- im Gegensatz zu anderen 3D Online-Welten findet bei moove die Kommunikation direkt zwischen den Teilnehmern statt
- dieses Peer-to-Peer Prinzip hat sich auch bei Messengern und anderen Programmen wie Skype bewährt
- neues Land wird automatisch von neuen Usern bereitgestellt; dazu werden die vorhandenen PC-Ressourcen des User verwendet

Betrieb II

- Auf den moove-Servern befinden sich keine 3D Szenen. Es entstehen keine Kosten, es gibt keine Skalierungsprobleme in der 3D-Welt, wenn die Mitgliederzahl explodiert.
- Die Inhalte befinden sich auf den PCs der User und werden auch nicht über moove-Server übertragen.
- Es müssen keine Server aufgestellt und gewartet werden – keine Hosting- und Traffic-Kosten.
- Ähnlich wie beim Telefon und Messengern müssen die Inhalte nicht gescreent werden. Ein enormer Verwaltungsaufwand und ein unsinniger „Kampf“ gegen die Kunden entfällt daher.

Betrieb III

- moove ist nicht von User-Inhalten wie Copyright-Verletzungen oder Jugendgefährdung bedroht. (moove ist eine GbR)
- moove ist eigentümerfinanziert; wir mussten daher profitabel werden
- als Software-Entwickler haben wir im Laufe der Jahre immer mehr Arbeitsabläufe zur Community-Administration durch Entwicklung spezieller Software automatisiert
- User-Webseiten a la MySpace werden fast ausschließlich mit externen Inhalten gefüllt – zu unserem Schutz und zur Ersparnis von Hosting- und Traffickosten

Betrieb IV

- Software unterstützt die User beim Jugendschutz
- unsere Software mit eigenen Suchmaschinen kontrolliert die vorhandenen Inhalte
- nicht nur die 2D- sondern auch die 3D-Inhalte werden von den Mitgliedern erstellt und an andere Mitglieder verteilt
- Manpower zum Betreiben von moove mit kleinster Mannschaft möglich

Goldmitgliedschaften

- Bundling \Rightarrow Mehrwert, Werbung, Kontakt
- Direkte Werbung
- Indirekt (Sponsor)
- Freischalt-Implementationen:
 - a) Webadresse, Aktions-Code
 - b) Bestätigte E-Mail-Adresse
 - c) Listen von Freischaltnummern
 - d) Server-Kommunikation