Июль 2018 №66

МОСИГРА

Поиграем

mosigra.ru

+7 (495) 789-41-01 в Москве
+7 (812) 643-20-18 в Петербурге
+7 (831) 261-32-01 в Нижнем Новгороде
+7 (343) 247-83-58 в Екатеринбурге
+7 (347) 200-06-73 в Уфе
+7 (351) 799-56-58 в Челябинске

18+

Пришелец

На ваш звездолёт прополз пришелец! Он умеет хватать людей за лица, растёт и постепенно учится плеваться кислотой. В общем, лучше победить его, пока он маленький. Ещё он ловко бегает по вентиляционным трубам, неожиданно нападает на игроков, разрушает разные штуки на корабле. Тут нужно действовать как настоящий спецназ — слаженно, решительно и смело!

Можно играть с детьми — монстр опасный, но игра не страшная и не кровавая.

Один из игроков играет за пришельца, остальные за команду звездолёта «Ностромо», то есть, простите, «Протон». Пришелец имеет полную свободу действий — может прокусить чужой скафандр в шкафу и открыть шлюз, может сожрать плазменные бластеры со склада или отключить криогенные камеры. Ну или просто плюнуть в одного из космонавтов.

Пришельцу противостоят четверо космонавтов, и у каждого из них свои особенности. Капитан Марк сразу начинает игру со своим верным бластером. У штурмана Николая больше всех жизней, медик Лена быстрее всех бегает, а инженер Виктория (мы зовём её Рипли) может чинить разрушенные монстром объекты. Но ключ к победе — работа в команде против общего врага.

Пришелец очень хитёр — он может устроить на звездолёте логово и отложить там яйца. А если космонавты его уничтожат, то из яиц может вылупиться новый монстрик. Не дайте ему это сделать — уничтожьте яйца!

В общем, это очень крутая игра про то, как правильно бить гаечным ключом Чужого.

Интервью с автором игры Фёдором Корженковым

«Мне повезло, я всю жизнь занимался по работе теми вещами, которые искренне интересны».

— **Привет, Фёдор. Расскажи, с чего всё начиналось.**
— В 2016 году весной с будущей женой поехали в отпуск — скачали в дорогу на айпад Монополию. Решили, что категорически не хватает хороших игр в этом сегменте.

— **А нестрашно было лезть на незнакомый рынок?**
— Страшно. Но и страшно интересно. Я начал разговаривать с разными людьми. Сразу сказали, что с этим сложно — не стоит соваться. Сперва мы игру начали делать, наверное, больше для удовольствия, для себя. В какой-то момент понял, что мы кучу времени потратили, всем друзьям нравится — и почему бы не показать профи. Поехали к вам в Мосигру — встретились с закупщиком Данилой, показали ему коробку. Он поржал и сразу сказал, что это продаваться не будет. Первая версия была, как бы это сказать... весьма лаконичной по дизайну (то есть дизайна и иллюстраций практически не было). Перегружена деталями в механике, была очень сложная. Но умная.:) Все опытные в деле настолок и их продаж в один голос сказали, что надо веселее и проще, доступнее людям. Первую версию игры мы делали вообще всерьёз — на основании реальных данных Росстата, структуры отраслей экономики. А в итоге мы её упростили так, что стали способны играть даже дети. А самую сложную экономическую составляющую вынесли в игровые карточки. Можно играть без карточек — будут детские правила в семье на уровне сложности Монополии. Можно играть в полную версию, и там все экономические термины — и маржин коллы, и офшоры, и антимонопольный комитет злобствует. Вторая часть оказалась очень интересной людям нашего возраста — собирались в антикафе такие серьёзные «околоэкономисты» и рубились в азартную игру (тогда ещё даже без картинок!).

— **Дай угадаю, точка кайфа механики именно в простой части?**
— Да, покупают Экономикус сейчас как семейную игру. По отзывам большая часть играет именно в упрощённую версию. Собственно, отсюда и идея Фиксиномики — более простой игры для детей.

— **Продаж довольно много, ты в первой двадцатке по стране. Скажи, у тебя получается заработать на настольных играх?**
— Заработать на настолках можно. Но тут если решил заниматься — то надо всерьёз. Отношение было сразу как к бизнесу. Я подсчитал всё, всё спланировал. У меня эта история прибыльная по итогам серии игр. Много нюансов, есть явные ошибки, где-то теряли.

— **Где был самый большой риск?**
— Выпустил сразу большую игру, большим тиражом. Если бы она не зашла — я бы оказался в хорошем минусе. А в маленьком тираже очень сложно сделать игру прибыльной из-за высокой стоимости экземпляра. Но я решил, что всерьёз — уговорил поработать над проектом крутого иллюстратора, нашёл опытного дизайнера, договорился с розничными сетями, сделали классное видео. В итоге с этой первой игрой удалось выйти в люди — заметили в магазинах, начала хорошо продаваться. Если бы я недоработал с артом или маркетингом, это была бы печальная история.

— **Как у тебя получилось с первого раза всё грамотно спланировать? Обычно на этом ошибаются все начинающие авторы игр.**
— Я долгое время занимаюсь художественной фотографией, когда-то хобби переросло в коммерческую фотографию (студийная и свадебная съёмка) — есть какое-то понимание качественного уровня, необходимого для рынка. Плюс много работал с фрилансерами по разным проектам ещё до настолок.

— **Скромничаете, товарищ майор.**
— Да, закончил в звании майора в военном НИИ. Это был очень интересный и ценный опыт, благодарен судьбе за него.

— **То есть сейчас фотография и настолки?**
— Да. Точнее, сперва, конечно, семья, а затем уже фотография и игры. Хотел сказать «а затем бизнес», но для меня оба эти направления не просто бизнес, а то, от чего фанатеешь по-настоящему. И да — путешествия. Я же долгое время был невыездным — успел объездить всю Россию: горные лыжи от Эльбруса до Мурманска и Шерегеша, байдарки в Карелии, виндсёрфинг на Должанской косе, шаманские обряды на Байкале.

— **Какие у тебя любимые игры?**
— Мне лично очень нравятся большие игры с сюжетным развитием: Пандемия Наследие, Time Stories, This War Of Mine. Из последних безумно понравился Fallout (хотя к нему много вопросов по динамике, но очень атмосферная игра!).

Пушистый пластилин

Приехал новый пушистый пластилин. Из него вместо корявых монстров получаются очень ми-ми-ми-штуки. Ещё там в наборах по кусочку искусственного меха, поэтому фигурку можно сделать совсем няшной.

По составу пластилин напоминает кинетический песок, но с пластификаторами, которые не позволяют ему оседать. Поэтому фигурки можно даже запечь в духовке, если хочется их сохранить навсегда. Единственный момент — в отличие от обычного детского пластилина, этот лучше не есть. Просто не переваривается. Детский делают из чего-то вроде теста с кремниевыми соединениями и солью (чтобы был невкусный) — он от этого лепится чуть хуже.

Игры на лето

Городки Люкс
Самая разрушительная русская народная игра!

Огодиск Стандарт
Огоспорт — это потрясающая новинка, изобретённая в Америке совсем недавно. Огодиск — это нечто среднее между фрисби и теннисной ракеткой.

Твистер
Как зарядка, только игра.

Фрисби Крол
Классный групповой спорт по перебрасыванию летающей тарелки из пластика от игрока к игроку.

Класк
Класк — весёлая и простая игра, от которой оторваться почти невозможно. Её дарят детям, заводят себе работники офисов, обожает молодёжь.

Время Валеры
Время Валеры — это игра для любителей пантомимы, которые хотят чего-то нового и любят качать пресс смехом. Надувной куклой-то вы вряд ли когда-то показывали число семь?

Экивоки. Лето
Продолжение хитовой игры на объяснение слов. Летняя игра для летних вечеринок!

Крокодил
Ага! Самая известная наша игра для вечеринок!

Петанк в сумке
Игра французских аристократов.

Пушкин
Пушкин — это быстрая и весёлая игра на ловкость, в которой вы будете канонирами. Каждый ход вы стреляете из пушек по кораблю противника, пытаясь разнести судно в клочья.

6 фактов о Мосигре

- Вы можете **вернуть любую игру** просто потому, что вам так захотелось, в течение 14 дней после покупки.
- Каждую неделю проводятся **игротеки** в разных местах города и на разных интересных площадках. Расписание мероприятий можно смотреть на **mosigra.ru**. Обычно оно обновляется по средам.
- **Карту скидок Мосигры** можно оставить дома: достаточно просто назвать свой номер телефона.
- В Мосигре можно заказать **брендированные корпоративные подарки** — az@mosigra.ru.
- Для студентов, пенсионеров и именинников есть специальные **скидки**.
- Скидки для ваших сотрудников. Всё просто: вы говорите своим сотрудникам про скидку по пропуску или визитке вашей компании, и мы делаем для них скидку 10%. Работает при условии, что ваш штат в Москве составляет не менее 100 человек. Пишите на **nastya_v@mosigra.ru**, Настя.