



# Игры в бизнесе и бизнес-игры глазами издателя «Имаджинариума»

**Михаил Пахомов,**  
Москва, 2019 г.



**COSMO  
DROME  
GAMES**

# Обо мне

Жена и сын

Бакалавр @ НИУ-ВШЭ, University of London

EMBA @ НИУ-ВШЭ

Стратегический консалтинг (A.T. Kearney)

E-commerce (Wikimart, Sapato, MediaMarkt-Saturn)

Cosmodrome Games

300+ опробованных настольных игр



# МЕНЕДЖЕР

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА





**PowerGrid**



**Diplomacy**

# 2,6 млрд геймеров

За последние 20 лет число геймеров в мире выросло в 26 раз\*

\*Источник – World Economic Forum





# О настольных играх

“Золотой век” настольных игр:

Объем рынка в России: 9 млрд. рублей

Объем рынка в мире: 11 млрд. USD (Avg. CAGR ~25%)

Популярные в России игры:

Монополия

Имаджинариум

Экивоки

Манчкин

Шакал



# О Cosmodrome Games

Основана в 2011 году

В портфеле 40 игр и дополнений

Годовые продажи – более 300 000 шт.

Две наших игры входят в топ-10 хитов настольных игр в России  
(Имаджинариум и 500 злобных карт)

В 2019 году 7 наших игр будет продаваться на мировом рынке

Успешные кампании на Кикстартере (Pandorum, Smartphone)

# Наши международные хиты



# Как работает Cosmodrome Games

Поиск авторов

Собственные разработки

Создание продукта

Оптовые продажи

Продвижение

Экспансия на мировой рынок

Эксперименты с новыми продуктами

# Игры в бизнесе



Обучающие  
(деловые)



Фановые



Брендовые

# Обучающие игры

# Примеры настолок для решения бизнес-задач



Переговоры

**Дипломатия**



Продажи

**Snake Oil**



Коммуникация

**Первый контакт  
Team3**



Презентация

**Экивоки  
Базинга**



Управленческие  
навыки

**Factory manager**



Управление  
проектами

**Остров духов**



Стратегическое  
мышление

**Smartphone**

# Отличие деловых игр от настолок

Простая механика

Отражает определенный бизнес-контекст

Фокус на одном навыке

Фокус на обучении

Ограничения по времени

Разработка стартует от учебного результата

# Секретный кейс



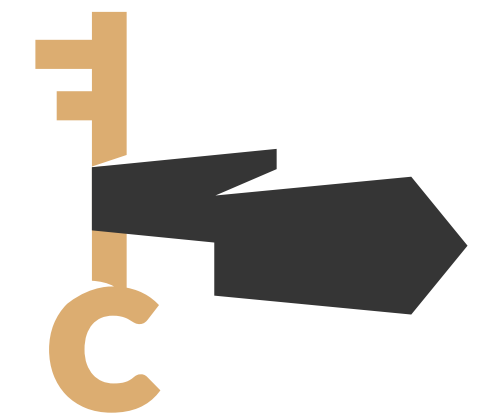
# Формат развивающих бизнес-квестов и командного коучинга

Квесты

Психоаналитическая диагностика

Командный коучинг

Индивидуальный коучинг



## Challenger

WE WORK MIRACLES,  
MAKE THE TEAMS WORK

# Имаджинариум тренерский



Специальное издание для тренеров, психологов и фасилитаторов.

Адаптировали классический «Имаджинариум» под 4 тематики:  
**изменения, обучение и наставничество, продажи и переговоры, управление.**

Подобрали релевантные иллюстрации.

# Фановые игры



FUN  
↑  
TIME

# Бренди́рование игр

# Что можно сделать

**Ваш  
бренд**



брендинг готовой игры (берем игру из ассортимента, меняем для вас коробку и внутренние элементы игры)

разработка игры с нуля (берем вашу идею, придумываем механику, создаем дизайн, отправляем в продакшн)

адаптация игры под промо-акции (берем готовую игру, меняем на удобный формат, дешево в производстве)

# Цели брендинга

повышение лояльности к бренду на 100500%

ваш бренд везде: дома, в офисе, в соцсетях

виральность – уровень максимальный



**Специально для**

**DIVAGE**

Логотип клиента на коробке

Интегрированы корпоративные цвета бренда

На коробке специальный хештег





# Специально для

# Клаустрофобия



Полностью изменен дизайн коробки  
Добавлены 200 тематических карт в комплектацию игры «500 Злобных карт»



A photograph of a SpaceX Falcon Heavy rocket launching from the Kennedy Space Center. The rocket is ascending vertically, leaving a massive, billowing plume of white smoke and fire. The launch is taking place at dusk or dawn, with a dark blue sky and a body of water in the foreground reflecting the light. A tall, slender tower with a spherical top is visible on the right side of the launch complex. The text "СОЗДАНИЕ ИГРЫ" is overlaid in the center of the image.

# СОЗДАНИЕ ИГРЫ

# Как создается игра



позиционирование  
маржинальность  
конкуренты

сеттинг и название  
доработка  
план проекта

правила  
интерфейс  
инфографика  
себестоимость

тексты  
коробка  
компоненты  
леттеринг

прототип

шлифовка

тесты/правки

перевод

сдача  
в печать

сигнальный  
образец



**КТО ВАШ  
КЛИЕНТ?**

# 4P КОТЛЕРА



**ПРОДУКТ**



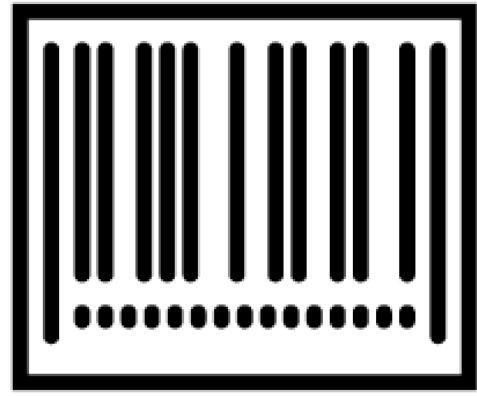
**ЦЕНА**



**ПРОДВИЖЕНИЕ**



**МЕСТО**



ПРОДУКТ

Механика

Оформление

Компоненты

Гибридная игра

Электронная игра

Вообще не игра



ЦЕНА

Себестоимость  
Маржинальность  
Премиальность  
Масс-маркет  
Доставка



ПРОДВИЖЕНИЕ

- Самостоятельно
- Через издательство
- Crowdfunding
- Конвенты
- Антикафе
- Офисы
- Родительские комитеты
- Секс-шопы

...





МЕСТО

Спец. розница

Оптовики

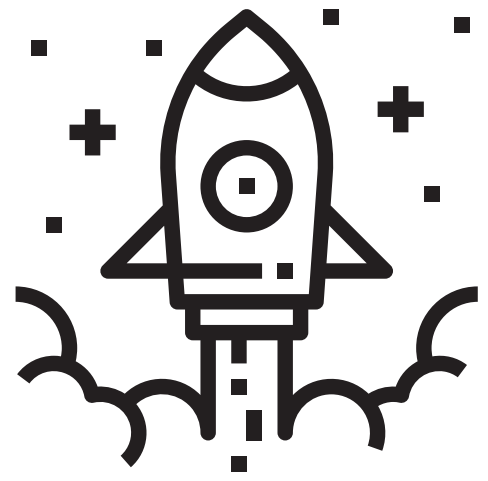
FMCG

E-commerce

Crowdfunding

Корпорации

География продаж



## КТО СДЕЛАЕТ?

Автор

Девелопер

Редактор

Тестировщики

Корректоры

Арт-директор

Иллюстраторы

Дизайнер

Верстальщик

Скульптор

Инженер

Программист

Маркетолог

Копирайтер

Кикстартер-менеджер

Закупки/производство

Логист

B2B-продавец

Business Development

Юрист

Бухгалтер



**КТО СДЕЛАЕТ?**

**ВАШИ КЛИЕНТЫ**

**Михаил Пахомов**



**michael\_pakhomov**



**syroх**

**[www.cosmodrome.games](http://www.cosmodrome.games)**