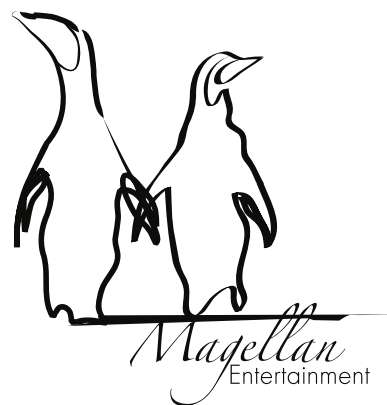


ИГРОТЕКА ДЛЯ АВТОРОВ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

2 октября 2011 г., «Горбушкин двор»



Взрываем отечественный рынок настольных игр!

2 октября 2011 года в концертном зале «Горбушкина двора» состоится первое в России представление настольных игр авторами, издателям и всем желающим. На мероприятии будет продемонстрировано невероятное для России количество проектов настольных игр — более 80 прототипов от более чем 50 авторов и студий.

Бизнес-часть

С 10:00 до 14:00 авторы будут презентовать свои игры издателям в бизнес части. Представители отечественных издателей «Мосигра», «Магеллан», «Hobby World», «Игрология» и «Правильные игры» разместятся в конференц-зале «Горбушкиного двора», а авторы в течение экспресс-презентации будут рассказывать о самой игре, ее возможном положении на рынке и преимуществах. В конце презентации издатель может договориться с автором о подписании контракта на выпуск игры.

Шумная и веселая публичная часть

В публичной части с 15:00 до 22:00 авторы разместятся в концертном зале «Горбушична двора» на отдельных стендах-столах и смогут поиграть в свои игры со всеми желающими, получить обратную связь, пообщаться друг с другом и показать издателям свои игры «в боевой обстановке». В публичной части в качестве зрителей и игроков могут принять участие все желающие.

Почему рынок настольных игр ждут серьезные изменения

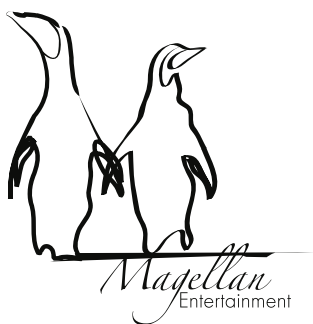
Данное мероприятие уникально для отечественной игровой сферы: 80 проектов настольных игр сразу, в большинстве своем готовых к немедленному изданию, — это одно из крупнейших и важнейших событий для развивающегося рынка. Организатор мероприятия, компания «Мосигра», планирует и в дальнейшем проводить подобные игротеки для авторов и способствовать расширению рынка и повышению качества издаваемых игр.

УЧАСТНИКИ



МОСИГРА

«**Мосигра**» — крупнейшая отечественная специализированная сеть, лидирующая по розничным продажам настольных игр в России. «Мосигра» включает 45 магазинов в России, Украине, Казахстане и Беларуси и активно растёт. Партнёрские сети — «Hallmark», «Союз», «Связной». Ассортимент — более 800 настольных игр отечественных и иностранных производителей и более 1000 наименований игрушек, развивающих детских товаров, подарочной продукции и т. д. Сайт компании — mosigra.ru



«**Магеллан**» — отечественный издатель, партнёр компании «Мосигра». Среди изданных игр: самая продаваемая стратегия в РФ «Шакал», оригинальные карты «Мафии», настольная игра «Крокодил» (по одноимённому шоу на МУЗ-ТВ), популярная в сегменте корпоративных подарков коммуникативная игра «Бум» и ещё более 15 проектов.



Играть интересно

«**Hobby World**» — крупнейшее российское издательство настольных игр "Мир хобби" (Hobby World). Производитель русских изданий мировых хитов, среди которых «Колонизаторы», «Каркассон», «Манчкин», «Цивилизация» и десятки других популярных игр. Сайт - hobbyworld.ru



«**Правильные игры**» — отечественный издатель, известный проектами «Зельеварение», «Эволюция», «Ордонанс», «День победы» и рядом других. Сайт — rightgames.ru.



ИГРОЛОГИЯ

www.igrology.ru

«**Игрология**» — отечественное объединение и издатель. В портфолио: юмористическая офисная игра «Свинус», детективная психологическая игра «Остров страха», тренажёр для начинающих сказочников «Игросказ», «Эра водолея» и многие другие. Миссия «Игрологии» — сделать так, чтобы настольные игры заняли достойное место в российской культуре. Сайт — igrology.ru.



Информационный спонсор — «**Тесера**» — русская энциклопедия настольных игр и площадка для общения всех любителей настольных игр. Сайт — tesera.ru.

ПРОЕКТЫ

1 Автор: Жгарев Алексей Владимирович

Чикаго

Карточная игра. Сюжет: передел собственности мафиозной семьей. Участники игры ведут закрытые аукционы за ресурсы и предприятия, по итогам которых определяется победитель с максимальным количеством предприятий и размером общего годового дохода.

От 2 до 8 игроков.
От 20 до 30 минут.

Перекресток

Феодальные войны между правителями: торговля, сражения, дипломатия. Жанр: экономическая стратегия. Карточная игра

От 2 до 8 игроков.
От 60 до 90 минут.

2 Автор: Федотов Владимир Витальевич

Оплот

Война русского народа с татаро-монгольскими захватчиками. На клетках поля необходимо расставить свои армии. Каждый воин обладает определенными способностями. Игроки выбирают по жребию, кто будет обороняться, а кто — атаковать. Выигрывает тот, кто истребит больше 80% вражеского войска.

2 игрока.

Фишка

Усложненный вариант турецких шашек. Шашки перестали быть безликими фигурками и приобрели функции и названия.

2 игрока.

Козлюпинск

Игра сделана по мотивам книги А. и Б. Стругацких «Пикник на обочине». Целей у игры много: выжить, выполнить задания, изучить территорию. Кидаешь кубик и ходишь. Выполняешь задания и выживаешь, используя различные предметы и их свойства.

От 1 до 6 игроков.

3 Авторы: Поддуев Анатолий Александрович Боровских Сергей Эдуардович

Сылва. Битва за Заречье

Это юмористическая игра в сеттинге российской глубинки. В основе механики — локации на карте, которые активизируются при перемещении на них одного из подконтрольных игроку персонажа.

От 2 до 4 игроков.
От 60 до 90 минут.
От 12 лет.

4 **Авторы:** Ямщиков Юрий Анатольевич, Пенкрат Надежда Андреевна

Торговая гильдия

Игроки управляют небольшими магазинчиками в сказочном средневековом городе. Они выбирают товар, который будут продавать, и управляют очередностью выхода покупателей.

От 2 до 5 игроков.
От 90 минут.
От 7 лет.

Гранд Базар

Участники этой игры превращаются в торговцев, борющихся за влияние на величайшем рынке мира — Гранд Базаре. Они торгуются друг с другом за лавки, заполняют их различными товарами и стараются оказаться на пути у покупателей.

От 2 до 6 игроков.
От 60 минут.
От 8 лет.

Космогонки

Игроки становятся капитанами космических кораблей, принимающих участие в гонках по Солнечной системе. Для победы игрокам необходимо учитывать движение планет, правильно выбирать момент для дозаправок и следить за действиями соперников. Случайная расстановка планет и разнообразные события при посадке на них делают каждую игру неповторимой. Изюминкой игры является модель движения кораблей, которая (в максимально упрощенном варианте) описывает движение реальных объектов в космосе.

От 2 до 4 игроков.
От 60 до 90 минут.
От 7 лет.

5 **Автор:** Андрей (Руди)

Власть в Городе

Игра на карточках. Каждый из игроков выступает в качестве предводителя одной из банд, орудующих в Городе, пережившем Апокалипсис. Игра в жанре киберпанка. Задача игроков — захватить Город или уничтожить конкурентов.

От 2 игроков.
От 10 до 40 минут.
От 10 лет.

Власть в Космосе

Игра на карточках. Каждый из игроков выступает в качестве верховного правителя одной из форм разумной жизни, стремящейся захватить ничейную Галактику. Игра в жанре ской-фай. Задача игроков — захватить Галактику.

От 2 игроков.
От 10 до 40 минут.
От 10 лет.

Триллионер

Игра в жанре альтернативной реальности. Экономический симулятор. Каждый игрок является тайным владельцем отдельного банковского дома, тянущего свои щупальца по всему миру. Задача каждого из игроков — подчинить мир своему влиянию.

От 2 игроков.
От 30 до 60 минут.
От 13 лет.

6 Автор: Колупаев Андрей

Гоблинский покер

Необходимо собрать комбинацию карт одной масти и сорвать банк. Игра азартная, но счет ведется на очки (камни). В отличие от обычных карточных азартных игр в этой вы играете фэнтезийными персонажами. В вашем распоряжении будут отряды из эльфов, гномов, троллей и гоблинов.

От 2 до 6 игроков.
От 20 до 60 минут.

Демократия

Целью является набрать наибольшее количество голосов на предстоящих президентских выборах в абсолютно вымышленной стране под названием Гандурас. Побеждает игрок, который получит наибольший процент голосов.

От 2 до 6 игроков.
От 40 до 60 минут.

Мой любимый Франкенштейн

Карточная игра, цель которой — собрать своего человекоподобного монстра, под руководством зловещего Профессора. Выигрывает тот, кто наберет большее количество очков. Очки выдаются за собранного по правилам монстра.

От 3 до 5 игроков.
От 12 лет.

7 Автор: Алексеев Андрей

Активити доп.

Карточки с новыми дополнительными словами для игры «Активити».

От 3 до 36 игроков.
От 10 лет.

8 Автор: Селезнев Константин

Кингу-Джанга

Игроки сражаются друг с другом, выкладывая в каждом ходе заклинание максимальной силы (в виде комбинации карт). Игрок, выложивший наименьшую комбинацию, теряет жизнь своего мага.

От 2 до 6 игроков.
От 8 лет.

Битва планет

Каждый из игроков — командующий малой планетой, астероидом, превращенным в космическую колонию. Жители малой планеты должны защищать контролируемый ими сектор астероидного поля от любых посягательств. Если орбиты двух астероидов слишком сблизятся, битвы не избежать.

2 игрока.

9 Автор: Володичев Андрей Александрович

Карьера в СССР 30-х годов

Игроки выступают в роли серых кардиналов, перемещающих исторических персонажей, входивших в состав высшего руководства страны, по карьерной лестнице шести наиболее влиятельных народных комиссариатов.

От 3 до 8 игроков.
От 60 до 90 минут.

10 Автор: Чопоров Владислав Сергеевич

В большом городе

Карточная игра с полем. «Женский манчкин». Игроки являются сценаристами сериала про нескольких подруг (по числу игроков). С помощью карт каждый старается продвинуть своего персонажа в главные героини сериала. Мужчины тоже могут играть в эту игру.

От 3 до 6 игроков.
От 30 до 45 минут.

Гномьи прятки

В прятках гномы разбегаются по пещерам в поисках спрятавшихся камней. Кто первым добудет камней на 100 золотых монет, тот и победил.

От 2 до 6 игроков.
От 40 до 60 минут.

11 Автор: Иванов Илья Игоревич

Война кланов

Игроки сидят с картами на лбу, видят кланы всех игроков, кроме своего собственного. По воле случая игроки могут принадлежать к одному, двум или трем кланам. Цель игрока — определить свой клан и убить игроков из других кланов.

От 4 до 7 игроков.
От 7 до 30 минут.

Мафия для двоих

Мафия для двоих. В серии коротких игр два участника активно интригуют, блефуют, запутывают и пытаются разгадать друг друга. Играя в мафию для двоих, вы научитесь контролировать свои эмоции, поведение и разовьете интуицию. По сравнению с традиционной мафией здесь необходимо более активно обманывать и многоуровнево блефовать, так как обманывает не только мафия, но и мирный житель.

2 игрока.
От 20 до 60 минут.

12 Авторы: Дроздов Илья Сергеевич Тихомиров Кирилл Юрьевич

Воевода

Игрокам предстоит «прокачивать» своих героев, набирая опыт за убийства различных чудовищ. Победитель — тот, кто первым одолеет босса.

От 2 до 8 игроков
(оптимально 4-5).
От 30 до 60 минут.

13 Автор: Масловский Евгений Геннадьевич

Былина

Игра состоит из трех частей. В I части игроки в процессе мини-сражения борются за право выбора ключевого артефакта и первого хода. От артефакта зависит стратегия игры во II части. Эта часть — сбор волшебного войска. У каждого персонажа есть уникальные свойства и сочетание со свойствами других персонажей.

2 игрока.
От 60 до 90 минут.

14 Автор: Лазаренко Тимур Александрович

Золотая лестница

Игрокам необходимо выбраться из древней сокровищницы, собрав как можно больше трофеев — золота, сундуков, именных сокровищ и артефактов. На их пути встречаются ловушки, падения, джамперы и лестницы, которые не раз испытывают судьбу героев (в лучшую или в худшую сторону). Иногда герой может избежать фатальных поворотов судьбы, расставшись со своими сокровищами. Победит тот, кто соберет больше всего трофеев и при этом останется.

От 2 до 4 игроков.
От 30 минут.

15 Автор: Сесигин Эдуард

Битва колдунов

Коллекционная карточная игра, в которой вы вступаете в бой с колдуном. Битва происходит в мире, пронизанном различными магическими энергиями. Ваша задача — уничтожить злого колдуна, задумавшего получить контроль над всей магией мира.

2 игрока.
От 20 до 40 минут.

16 Автор: Дремов Дмитрий Александрович

Инвестор

Экономическая стратегия. Несколько инвесторов воюют за 5 разных отраслей. В процессе каждого хода игроки покупают и развивают предприятия.

От 2 до 4 игроков.
От 40 до 75 минут.

17 Автор: Ашихмин Станислав Николаевич

А. М. П. (артефакты массового поражения)

Игроки прячут друг от друга предметы на игровом поле, шифруют их положение с помощью жетонов примет и раскладывают эти жетоны по игровому полю по особым правилам.

От 2 до 4 игроков.
От 45 до 60 минут.
От 12 лет.

18 Автор: Дубров Роман Сергеевич

Preference Tactics

Игроки — это маги, которые, пользуясь своими умениями (призывать существ, совершать и парировать магические удары), сражаются друг с другом. Целью каждого игрока является победа над противником путем уничтожения его сфер защиты.

2 игрока.

19 Автор: Шаргородский Тимофей

Kings Loyalty

Игра заключается в соревновании между героями, путешествующими по миру вместе со своими армиями и совершающими подвиги. Главная задача каждого игрока — собрать 6 фишек Героизма быстрее остальных.

От 2 до 5 игроков.
От 40 до 90 минут.

20 Автор: Родионов Михаил

Города

Карточная стратегическая игра. Добывая ресурсы за определенную стоимость, нужно вести строительство. Ход игры может меняться после применения карт событий. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков, полученных за развитие своего города.

От 2 до 4 игроков.
От 30 минут.

21 Авторы: Королук Антон Андреевич
Бизяев Артем Павлович

Бравый старатель

Ходилка-стрелялка с кубиком. Действие происходит в постапокалиптическом мире. Цель игры: заполучить приз, который находится в центре поля. Приз охраняет Тварь. Убив Тварь и заполучив приз, нужно добраться до своего убежища, пока до тебя не добрались твои бывшие друзья.

От 2 до 4 игроков.
От 30 минут.

22 Автор: Гаген-Торн Александр

Ундервуд

Интеллектуальная игра «Эрудит» на картах. Важный момент — выбор нужной карты со стола (но иногда придется взять много лишних).

От 2 до 8 игроков.
От 30 до 60 минут.

По грибы

Детская познавательная игра-бродилка для изучения грибов: нужно собрать полную корзину съедобных грибов. Игра на очки.

От 2 до 8 игроков.
От 30 до 60 минут.

23 Автор: Творогов Артем

Ублюдки на льдине

Играть нужно небольшими пингвинами, которые сделаны как неваляшки. Цель игры — раскатать их так, чтобы они прошли по льдине и упали вниз. Им дают подзатыльник, они перекатываются через голову и встают на ноги.

2 игрока.

Лимфатический

На столе лежат 5 разноцветных кругов, в центре стопка карточек, вокруг каждого круга метровые веревки разного диаметра (канаты). Игроки по кругу переворачивают карточки. На карточке — узел, который нужно завязать, и очки за каждый цвет. Кто быстрее завяжет узел, тот получает очки, выигрывает тот, у кого больше очков.

От 1 до 10 игроков.

24 Автор: Морозов Александр

Бригада

Игрок играет за четкого пацана, гуляющего по району. Нужно встречать других пацанов, лохов, ментов, ботанов и других обитателей района, гопать их или убегать от них, точить ништяки, копить на вольту, крутую тачку и мобилу, устраивать разборки, собирать братву. Самый крутой пацан на районе становится местным авторитетом и через это выигрывает. Игра знакомит с понятиями и вообще способствует тому, чтобы народ не крысил.

От 3 до 5 игроков.
От 30 до 45 минут.
От 14 лет.

25 Автор: Иванов Михаил Владимирович

Веселый огородник

Каждому игроку предстоит высаживать овощи и расставлять ловушки на свои участки в огороде. А потом блефовать, чтобы никто не догадался, где именно посажен овощ, а где скрывается ловушка. Ведь собирать овощи можно не только с своего, но и с соседского огорода! А чтобы не оплошать, надо всегда помнить, что и куда посажено. Тот, кто соберёт больше всего овощей в конце урожайного года, тот и будет победителем.

От 3 до 6 игроков.
От 15 до 45 минут.

26 Авторы: Прокопцов Евгений (alpha)

Distant Galaxy

Стратегия с фантастическим сюжетом, события которой разворачиваются в мире, населённом совершенно разными цивилизациями, вынужденными вести борьбу за обладание богатствами таинственной галактики «Z».

От 2 до 9 игроков.
От 30 до 90 минут.

Combat of Slaves

Игра создана по мотивам фантастической повести Станислава Лема «Непобедимый» и основана на её предыстории. Игрокам предстоит взять на себя роль эволюционировавших роботов и завоевать себе место под солнцем.

2 игрока.
От 20 до 30 минут.

27 Автор: Евгений (Gvars)

Gvars

Безумно красивая ходилка, действие которой происходит в подземных туннелях, населенных огромными червями, фосфоризирующими грибами и прочими подземельными прелестями.

От 2 до 6 игроков.
От 20 до 30 минут.

28 Автор: Васильев Денис

Политэкономика

Серьезная логическая игра в экономику, моделирующая отношения четырех самых значимых мировых регионов — США, Азии, СНГ и Европы. В игре вы можете почувствовать себя настоящим властителем мира, поднимая и опуская рынки акций, захватывая города, ведя налоговую борьбу с конкурентами, покупая и продавая компании и даже устраивая настоящие рейдерские захваты! К процессу можно подключить Управление по борьбе с экономическими преступлениями!

От 2 до 4 игроков.
От 30 до 90 минут.

29 Автор: Калугин Владимир (Zen_frog)

Саракх

Несложный карточный филлер для двух игроков, каждый из которых берет на себя роль элементалиста — стихийного мага, способного повелевать бурями и грозами, огнем и землей. Но не магией единой: в игре есть карты не только бурь и небесного огня, но и стихийные доспехи и оружие. Простая механика и стратегическое разнообразие позволят сыграть много партий за один вечер.

2 игрока.
От 15 до 20 минут.

30 Автор: Столяров Андрей (Random_Phobosis)

Crystal Souls

Фэнтезийный антураж приставочных ретро-jrpg, две команды искателей приключений, десятки классов, сотни способностей и, как водится, мир, над которым нависла ужасная угроза. И все это — карточная игра!

2 игрока.
От 15 до 60 минут.

31 Автор: Иванов Сергей

Хэкс!

Несложная абстрактная стратегия, в которой игрокам предстоит управлять армией, состоящей из пехоты, танков и вертолетов.

2 игрока.
От 15 до 20 минут.

32 Автор: Пальцев Алексей

Интриги

Задача, стоящая перед игроками, — путем перестановок на руководящих постах, удобных законов, взяток, подарков, убийств и других способов влияния на настроения народа и стоящих во главе страны персонажей, прийти к единоличной власти, опередив в этом конкурентов. На протяжении всей партии игрокам придется очень тесно взаимодействовать друг с другом. И, как показывает недолгая практика, именно умение уловить замыслы соперника и грамотно на них отреагировать приносит успех.

От 3 до 8 игроков.
От 30 до 90 минут.

33 Автор: Иванов Александр

Война жуков

Основная фишка игры в том, что играть в нее можно где угодно — во дворе, в лесу, в кафе, в комнате и т. д. Причем все предметы вокруг будут участвовать в игре. Жуки будут ползать по ним, обходить их, летать и прыгать.

2 игрока.
От 15 до 30 минут.

34 Автор: Крылов Алексей

Эпоха броненосцев

Игра представляет собой пошаговую стратегию про русско-японскую войну 1905 г. на море. Игроку предстоит командовать эскадрой кораблей, состоящей из броненосцев, броненосных и бронепалубных крейсеров. Цель игры заключается либо в выполнении условий победы конкретного сценария, либо в полном уничтожении (обращении в бегство) эскадры противника.

2 игрока.
От 20 до 40 минут.

Великий алхимик

В основе игры лежит общение между игроками, а точнее обмен. Тонкий, грубый и беспощадный. Играя, не загоняйте себя в рамки. Сопернику очень нужен ингредиент, который есть у вас? Обмен ингредиента на ингредиент слишком скучен... Просите ВСЕ ингредиенты, которые есть у соперника! Но только не перегибайте палку, а то можете остаться ни с чем, а довольная «жертва» и без вас справится с поиском злосчастного... Когтя Фернира или Пера феникса?

От 2 до 6 игроков.

От 30 до 90 минут.

Великий алхимик — 2

Усложненный вариант игры Великий алхимик. Игроки являются алхимиками, прибывшими на континент, дабы собрать крупницы знаний. В этом им помогут 6 навыков — Алхимик, Травник, Охотник, Геомант, Путник и Купец.

От 2 до 4 игроков.

От 40 до 90 минут.

Звездные системы

Вы — создатели систем, лучшие капитаны межзвездных кораблей, привлеченные к операции «Звездная система». Ваша задача — транспортировка обитаемых планет со всех концов Вселенной для создания новых систем вокруг одной из звезд. В вашем распоряжении 2 ваших корабля, 2 разведчика, которые будут докладывать обо всех возможных трудностях с той или иной планетой, и... ваша же голова.

От 2 до 4 игроков.

От 30 до 60 минут.

Зоомагия

Маленькие волшебники неумело использовали свои познания в сложном магическом ремесле, и теперь все животные распались на 3 части. Игрокам как старшим волшебникам необходимо собрать растерявшихся животных воедино.

От 2 до 6 игроков.

От 15 до 30 минут.

Кост-Рануа — пиратские острова

Кост-Рануа — забытый почти всеми картографами архипелаг, ставший чуть ли не местом паломничества капитанов всех кораблей — от брика до каравеллы, от бота до драккара. Задача для корсара весьма нетривиальна — захватить острова, не применяя силу, но лишь учитывая обстоятельства, которым подчиняются ваши доблестные головорезы.

От 2 до 6 игроков.

От 30 до 60 минут.

Лакомка

Кто, будучи ребенком, отказался бы побывать в самой настоящей сказке, где текут молочные реки и стоят мармеладные дворцы?

Где с друзьями можно играть хоть до самой ночи! Например, в пиратов — исследовать загадочные острова, находить клады, сплошь состоящие из конфет, и затем прятать их друг от друга.

От 2 до 6 игроков.

От 20 до 40 минут.

Эльфийские письма

Эльфийские письма — древняя игра эльфийских заклинателей, бросающая вызов стихиям. Алфавит мифических эльфов — это символы, которые олицетворяют те или иные явления природы. Их сочетание в руках опытных магов приводят в действие скрытые от глаз непосвященных механизмы мироздания. Игроку предстоит доказать соперникам, что именно он лучше всех постиг эти механизмы.

От 2 до 6 игроков.

От 10 до 20 минут.

36 Автор: Седелников Дмитрий (Monuil)

Стальной аргумент

Карточный филлер на двух игроков, который имитирует танковое сражение между двумя противоборствующими сторонами. Для игры доступна техника Красной Армии, Вермахта и сил союзников.

2 игрока.
От 10 до 20 минут.

37 Автор: Макаренко Олег

Стальная когорта

Карточная игра, моделирующая столкновение между боевыми роботами. У каждого игрока есть основные модули — каркас робота и модули, которыми можно улучшить основной. Нацепить на своего бойца бензопилу или сделать его более бдительным, приварив к нему радар? Хороший вопрос.

От 2 до 6 игроков.
От 20 до 40 минут.

АНКЕТА ДЛЯ БИЗНЕС-ЧАСТИ

Анкета

Меня зовут _____,
моя игра называется _____.

В нее может играть от _____ до _____ игроков.
Я рассчитываю, что игра больше всего понравится _____.

Длина партии составляет в среднем _____ минут.
Правила объясняются незнакомому человеку за _____ минут.
Основная механика игры — _____.

Моя игра похожа на такие игры, как _____.

При этом в продаже она будет конкурировать с _____.

Мою игру будут выбирать из-за следующих преимуществ перед конкурентами: _____.

У игры есть еще ряд особенностей, ради которых за ней придут в магазины: _____.

Пример

Меня зовут Джон Смит, моя игра называется «Элиас». В нее может играть от 3 до 20 человек. Я рассчитываю, что игра больше всего понравится людям на вечеринках, в основном — молодежи. Длительность партии составляет в среднем 25 минут. Правила объясняются незнакомому человеку за 1 минуту. Основная механика игры — объяснение слов с помощью синонимов, ассоциаций и так далее.

Моя игра похожа на «Активити», «Табу», немного — на «Бум» и «Крокодил». При этом в продаже она будет конкурировать с «Активити». «Элиас» будут выбирать из-за следующих преимуществ перед конкурентами: здесь будет больше слов, проще правила, появится возможность изображать эмоции, слова будут в целом проще, чем в «Активити». У игры есть еще ряд особенностей, ради которых за ней придут в магазины: она дешевле в производстве, то есть станет спонтанной покупкой, плюс в нее можно играть в кафе.