



АНТОН ЗЕМЛЯНОВ

ЧТО ТАКОЕ «КОСМИК»?

это большая фабрика радости,
это настоящий магазин эндорфинов

очень популярная сегодня интеллектуальная игра, в которой, используя свой интеллект, вы должны достичь какой-то цели и выйти из комнаты. В основном мы делаем квесты по популярным историям, которые описаны в книгах или фильмах. Ведь каждый мальчишка, посмотрев кино про космические войны, хочет оказаться там, внутри. И для этого у него есть лазертаг, где он может поиграть со своими друзьями, или квест, где он может разгадать секреты волшебства.

— Ваши квесты рассчитаны на детей?

— Квесты интересны и взрослым, и детям. Но детям примерно с десяти лет, то есть более старшего возраста. Для маленьких детей у нас очень много всего: и игровые с лабиринтами, и творческие мастерские, и игровые автоматы, и аттракционы. Не хватает развлечений для подростков и для их родителей. Родительские развлечения на сегодняшний день — это боулинг и ресторан. У некоторых родителей есть желание играть вместе с детьми — они могут покататься на автодроме или на аттракционах, сыграть в лазертаг. Для тех, кто хочет провести время в более спокойном режиме, у нас есть семейные рестораны с домашней кухней, которые предпочитают мамы, и спортбары с большими экранами, где папы смотрят спортивные трансляции.

— Планируются открытия новых «Космиков»?

— Мы сейчас делаем отдельный проект «Космик кинотеатр», сегодня уже откры-

лись два таких — в Аннино и в Сергиевом Посаде. Ко всем развлечениям и услугам, которые есть в «Космиках», мы добавили четыре-пять залов, где показываем кино. Это не совсем кинотеатры, это досуговые центры — мы их называем семейными, которые обслуживают непосредственно один маленький микрорайон: 50–100 домов. В таком семейном центре можно провести весь выходной день, там есть игротеки с автоматами и аттракционами, игровые с лабиринтами для малышей, где всегда находится наш инструктор, который берет всю ответственность за детей и занимается с ними. Родители могут пойти в кино на фильм 12+, могут посидеть в уютном ресторане с домашней кухней, то есть

провести полноценный выходной день и быть при этом уверенными, что ребенок находится рядом, в надежных руках. При этом цель наша — обслуживать именно микрорайон, людей, живущих неподалеку от нашего центра.

— Кто придумывает все эти развлечения?

— Наша команда — мы работаем вместе уже долгие годы. У нас очень простой принцип: все, что мы умеем делать хорошо сами, мы делаем сами. Если мы знаем, что чего-то делать не умеем, мы приглашаем тех, кто умеет или делает это лучше нас в качестве партнеров или консультантов. Мы пригласили Уильяма Ламберти, чтобы сделать семейные рестораны с авторской кухней, мы сотрудничаем с творческими мастерами. В некоторых местах у нас есть партнерские проекты по лазертагу, потому что есть клубы пейнтболистов, людей, которые живут этим, и они самые лучшие инструкторы, каких только можно себе представить. Сейчас идет очень большая волна ноу-хау, связанных с виртуальной реальностью, и очень много существует российских разработок. В основном это энтузиасты, талантливые программисты, которые пишут программы и очень хотят реализовывать свои идеи, и мы даем им такую возможность. Эти технологии сильно развиваются во всем мире — виртуальная реальность, которая дает полную иллюзию падения, прыжка, полета. В настоящее время аттракционы с виртуальной реальностью есть во всех «Космиках». За этими технологиями будущее.

— Много у вас конкурентов?

— Главный наш враг — это лень. Все, что мы делаем, является бесконечной борьбой за две вещи: за свободное время и свободные деньги потребителя. Каждый, кто работает в сфере услуг, борется только за них. Кинотеатры, фитнес-центры, магазины — все это наши конкуренты. Борьба идет постоянно, и это хорошо: у потребителя есть свобода выбора, что самое главное. Это подталкивает нас к новому сервису, к новым подходам, к изменению ценообразования. Время и деньги — вот ограничения, которые имеет потребитель. В кризис у него больше времени и меньше денег, в период экономического роста, наоборот, больше денег, но меньше времени. Соответственно, мы должны подстраиваться: если в кризис человек готов тратить больше времени и меньше денег, значит, желательно сделать ему такое предложение, чтобы туда входили и еда, и игра для него и всей семьи. В период роста все наоборот: нужно сокращать время на развлечения. Иными словами, сейчас популярен квест длительностью в час, но когда настанет период экономического роста, станет популярным квест, продолжающийся полчаса.

— Как будет развиваться индустрия семейных развлечений, какие ваши прогнозы?

— Есть четкая тенденция: люди во всем мире с каждым годом все больше и больше времени тратят на отдых и развлечения, и Россия не исключение. Индустрия семейных развлечений будет активно развиваться дальше по всем направлениям — это и туризм, и семейные парки, и досуговые центры, мы за этим видим будущее.



АНТОН ЗЕМЛЯНОВ