



Специальный
новогодний проект

КОРОБКА ПОДАРКОВ С НОВОГОДНИМИ ИГРАМИ

В Новый год даже самые отъявленные скептики начинают верить в чудеса. И вспоминать детство: тот волшебный момент, когда видишь под ёлкой коробки с подарками и надеешься, что самая большая из них – именно для тебя! И что внутри неё будет именно то, о чем ты мечтал...

В НОВОГОДНЕМ ПРОЕКТЕ «КП»
ВСЕ ЖЕЛАНИЯ СБЫВАЮТСЯ.
ВЕДЬ И «КОРОБКУ», И ЕЁ
НАПОЛНЕНИЕ - ВЫ МОЖЕТЕ
ВЫБРАТЬ САМИ!

А МЫ ПОЗАБОТИМСЯ О ТОМ,
ЧТОБЫ ЭТОТ ПОДАРОК
ПРИНЁС ПОЛЬЗУ ВАМ
И ВАШЕМУ БИЗНЕСУ.

ИНСТРУКЦИЯ К ВОЛШЕБСТВУ

Шаг 1.

Выбирайте «коробку»
охват, о котором мечтаете

Шаг 2.

Выбирайте её наполнение
игровую механику адаптируем
к специфике вашей деятельности
и под ваши задачи

Шаг 3.

Получайте подарки от «КП»
дополнительные опции и размещения!



ВЫБЕРИТЕ КОРОБКУ



Коробка 1

Охват **5 000 000**
+ 1 ПОДАРОК



Коробка 2

Охват **10 000 000**
+ 2 ПОДАРКА



Коробка 3

Охват **20 000 000**
+ 3 ПОДАРКА

Наполнение вашей «Коробки»



ВЫБЕРИТЕ НОВОГОДНЮЮ ИГРУ



НАРУБИ КАПУСТЫ



НОВОГОДНИЕ ИСТОРИИ



НОВОГОДНЯЯ ПАРА



ВЫБЕРИ ПРАВИЛЬНО



ПОЙМАЙ ВСЕ СНЕЖИНКИ



КАРТА ЖЕЛАНИЙ



ИГРА В СНЕЖИНКИ



LOVE IS... НОВЫЙ ГОД!



НОВЫЙ ГОД ПО-РУССКИ





НАРУБИ КАПУСТЫ К НОВОМУ ГОДУ ВМЕСТЕ С ОГНЕННОЙ КОЗОЙ!»

Интерактивная игра-бродилка на сайте KP.RU

- ➔ **Пользователи управляют персонажем** – задорной козочкой, которая «стучит копытцем» по кочанам капусты. Каждый «удар» высекает не просто бонусы в игре, а персональные спецпредложения, скидки или промокоды от заказчика – «огненную выгоду».
- ➔ **Заказчик может встроить свой оффер** в игровую логику, получив не просто показы, а вовлечение (время на сайте) и прямые переходы в корзину, так как выигрыш активируется сразу.
- ➔ **Проект – это вовлекающая часть новогоднего развлечения** для миллионов читателей сайта, которая приносит выгоду как аудитории, так и помогает решать свои задачи заказчикам по охватам, переходам, участию пользователей в акциях.

Срок производства проекта: от 3 недель

Референс





Новогодние истории

Волшебный сериал о настоящих добрых делах, достижениях компаний и ее сотрудников.



Площадка и формат:

Интерактивный лендинг на сайте KP.RU



В основе волшебная новогодняя история, которой компания хотела бы поделиться с ЦА. Визуальное оформление в виде «сериала», где пользователь, следуя за персонажами, узнает о ценностях, акциях, продуктах компании.

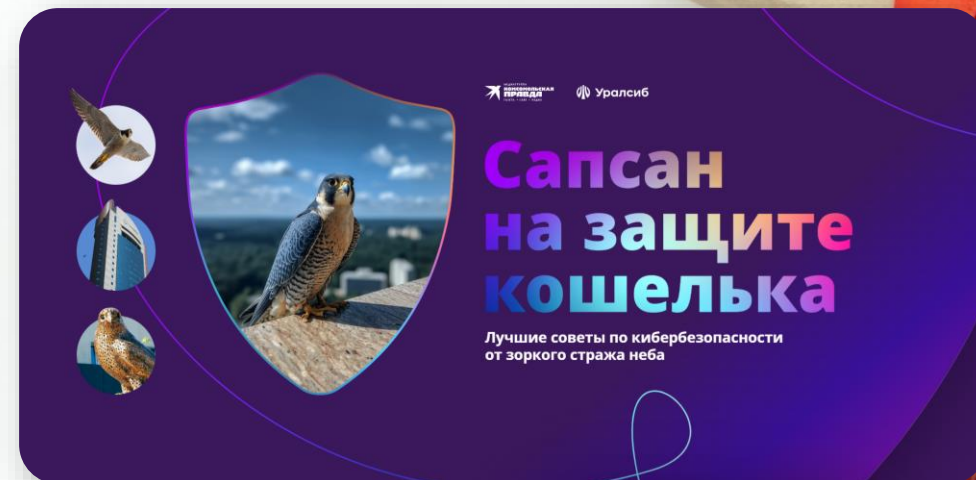
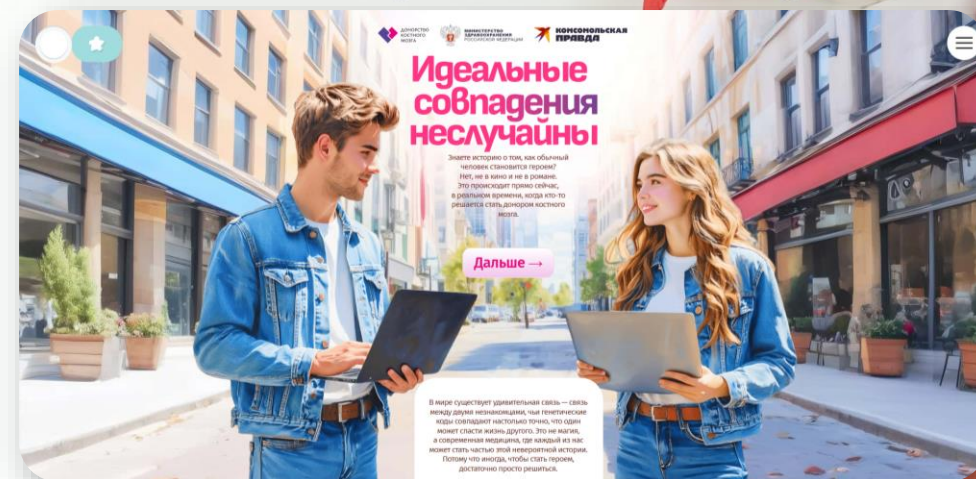


Проект заряжает новогодним настроением и мотивирует пользователей проявить соучастие, узнать о компании и ее продуктах больше.

Пример: Как защититься от кибермошенников в праздничные дни (они обычно активизируются, когда люди расслаблены).

Срок производства проекта: от 6 недель

Референсы





«НОВОГОДНЯЯ ПАРА»

ИГРА В ФОРМАТЕ МЕМОРИ

- ➔ Пользователь видит ряд одинаковых карточек, ему необходимо переворачивать их одна за одной, запоминая изображения с лицевой стороны.
- ➔ Задача – найти пару («близнеца») для каждой карты, открыв две одинаковые карты подряд. Игра ведется на время. Правильно собрав все пары, пользователь получает поздравление от партнера игры.

ИДЕИ ДЛЯ ВДОХНОВЕНИЯ

Оформление карточек может быть стилизовано под маджонг, домино, открытки и вообще что угодно. Можно собирать не только пары карточек, но и «две половины одного целого», например, изображения какого-то товара и т. п.

Варианты адаптации: производитель продуктов/ритейл - «собираем продукты для оливье», страховая компания – картинки с новогодними происшествиями («Соберете – защитите себя от ЧП в праздники, а если застрахуетесь – то и на весь год!»), банк – собираем купюры, монеты («Соберете – значит, в новом году вас ждет успех!»)

Срок производства проекта: от 3 недель





«ПОЙМАЙ ВСЕ СНЕЖИНКИ»

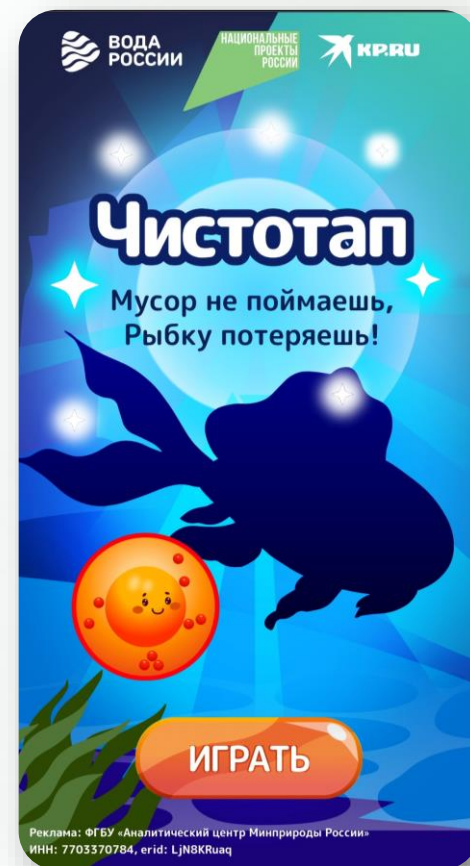
- ➔ Пользователю нужно, с помощью кликов, успеть за определенное время поймать все предметы, падающие на игровое поле.
- ➔ На следующем этапе скорость падения предметов может возрасти. Количество этапов – до 3.
- ➔ Пройдя все этапы, пользователь может получить:
 - либо виртуальное вознаграждение - «вырастить снеговика», «теперь ваши желания точно сбудутся» и т. п.
 - либо реальное вознаграждение - промокод, подарок и т. п. от партнера

ИДЕЯ ДЛЯ ВДОХНОВЕНИЯ

В качестве игровых предметов, которые нужно собирать, могут выступать снежинки, логотипы партнера, символы деятельности партнера, монеты и т. п.

Срок производства проекта: от 5 недель

Референсы





«ИГРА В СНЕЖИНКИ»

НОВОГОДНЯЯ ВАРИАЦИЯ ВСЕМ ЗНАКОМОЙ И ЛЮБИМОЙ ИГРЫ «ШАРИКИ»

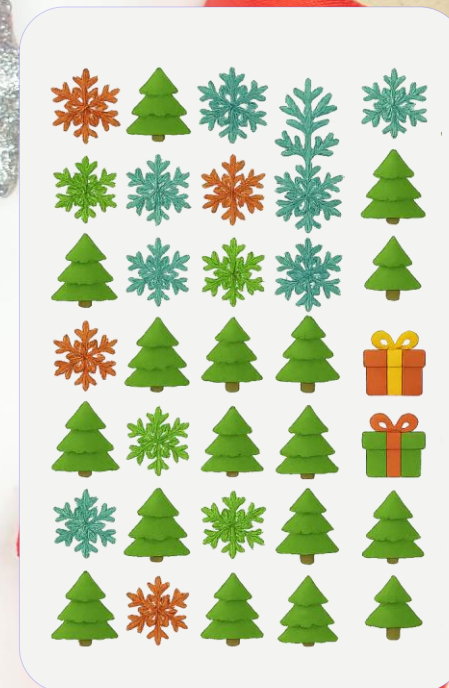
- На интерактивном поле размещены снежки-шарики, снежинки, новогодние игрушки, елочки и другие элементы.
- Задача пользователя – собрать вместе как можно больше одинаковых фигурок и «сбросить» уровень.

ИДЕЯ ДЛЯ ВДОХНОВЕНИЯ

Девелопер может «поручить» пользователям собирать изображения домиков – для новоселья в новом году, ритейлер/пищевик – продукты для новогоднего стола, фарма – витамины или, наоборот, новогодние «вредности» (исчезая, они будут «добавлять здоровья» в Новом году) и т. п.

Срок производства проекта: от 4 недель

Референсы





«ВЫБЕРИ ПРАВИЛЬНО»

- ➔ Пользователь видит на экране множество стикеров/картинок/фрагментов фото и т. п.
- ➔ Ему необходимо выбрать (кликая на картинки) из всех этих элементов те, которые соответствуют заданию
- ➔ Справившись с этой задачей – пользователь получает поздравление от партнера игры

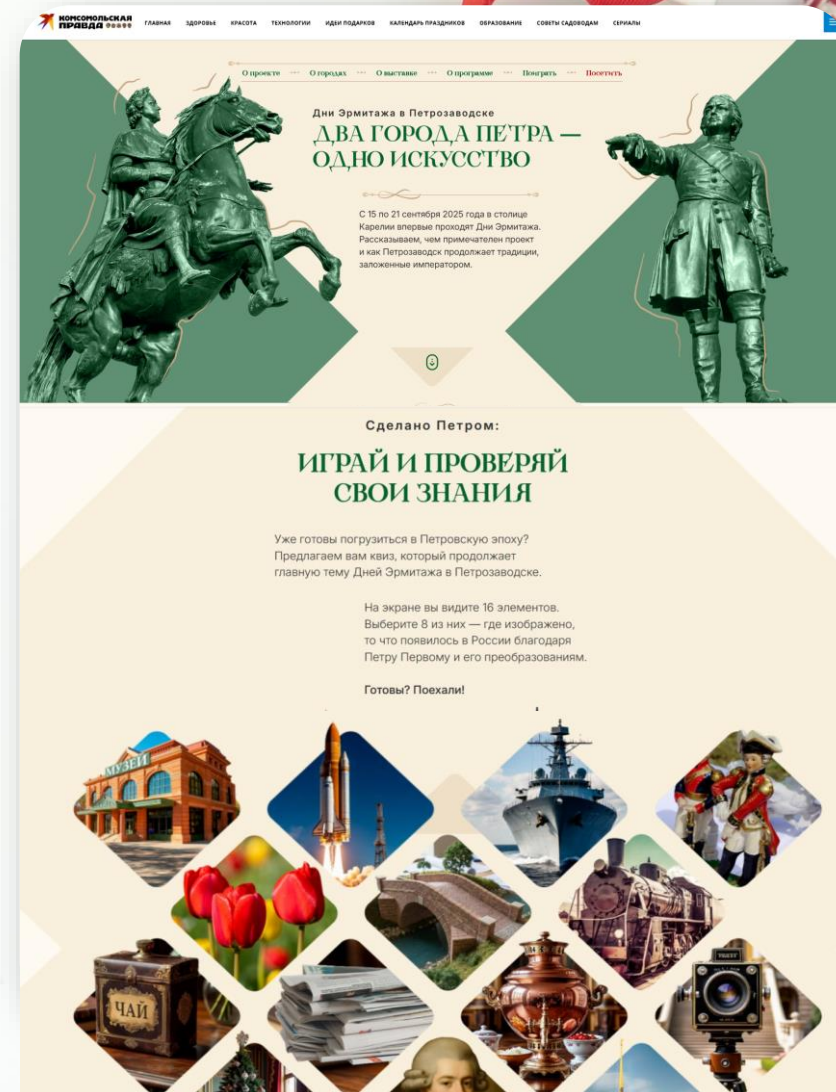
ИДЕЯ ДЛЯ ВДОХНОВЕНИЯ

Задача для игроков формулируется в соответствии со спецификой деятельности партнера игры:

- правильно выбрать все предметы, связанные с новогодними фильмами (для онлайн-кинотеатра)
- 5 нефтяных/газовых месторождений, где Новый год наступает раньше, чем в других
- все продукты, которые входят в классический рецепт оливье (пищевая отрасль/ритейл)
- 5 продуктов, которые в этом году чаще всего заказывали в... (служба доставки)
- 5 городов, куда чаще всего летали (авиаперевозчик) и т. п.

Срок производства проекта: от 3 недель

Референс





«КАРТА ЖЕЛАНИЙ»

- Вместе с партнером игры мы предложим пользователям визуализировать свои новогодние мечты.
- Для этого им нужно будет выбрать из карточек с символами различных граней счастья и успеха те, к которым больше всего лежит их сердце: при клике на каждую карту – она будет переворачиваться, открывая совет, который поможет исполнить данную мечту.
- Своей мечтой можно будет поделиться в соцсетях... или оставить при себе!

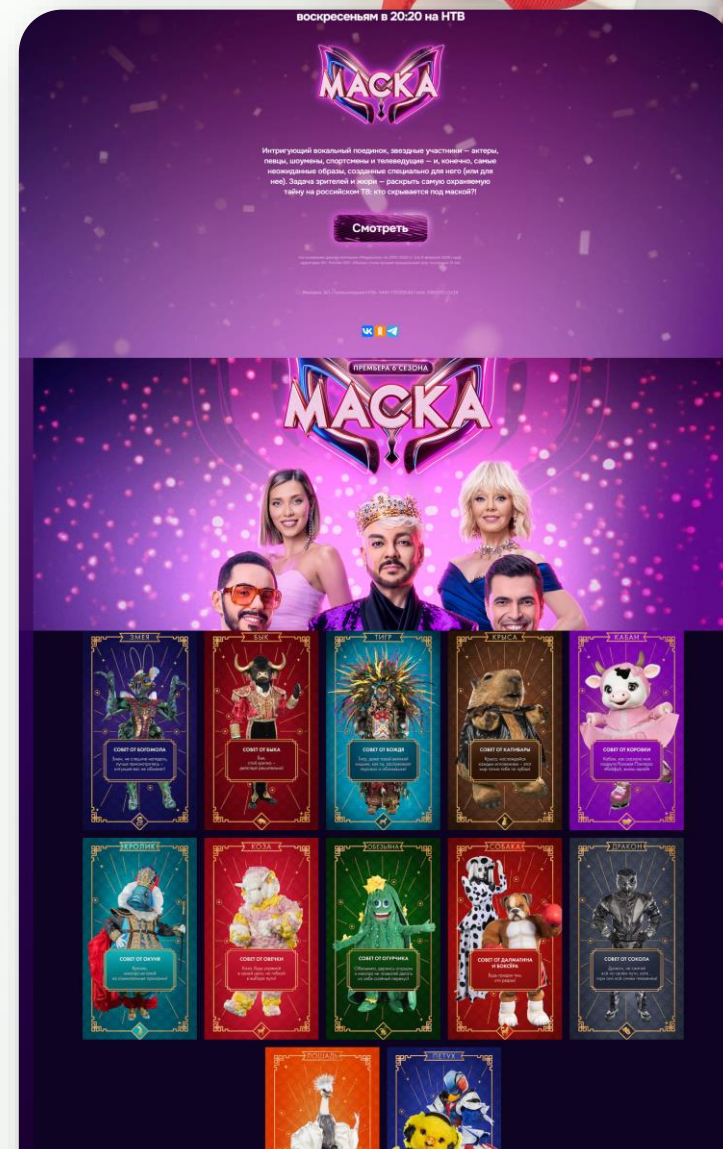
ИДЕЯ ДЛЯ ВДОХНОВЕНИЯ

Изображения «желаний» на картах могут быть либо прямыми – дом, автомобиль, деньги, счастливая семья – либо символическими (ключ, улыбка, самолет и т. п.).

В этом случае, переворачивая карту, пользователь может узнать, о чем он НА САМОМ ДЕЛЕ мечтает, если его привлекает данный символ. И, конечно, получить совет – например, как накопить деньги на дом, путешествие, заботу о здоровье и т. п.

Срок производства проекта: от 3 недель

Референс





«LOVE IS... НОВЫЙ ГОД!»

- ➔ Пользователям игры предстоит создать сценарий романтического новогоднего вечера влюбленной пары.
- ➔ Чтобы Новый год пары прошёл идеально, игрокам нужно пройти небольшие задания: головоломки, квизы и шуточные выборы ситуаций, похожие на сюжеты вкладышей из самой романтической жвачки LOVE IS.
- ➔ В качестве приза игроки смогут сгенерировать новогоднюю открытку в стиле LOVE IS и поздравить любимого человека.

ИДЕЯ ДЛЯ ВДОХНОВЕНИЯ

Сценарий подготовки к празднованию Нового года можно разделить на несколько этапов:

- выбор подарков
- поход по магазинам
- приготовление стола
- украшение дома (и, конечно же, ёлки)
- выбор наряда

Срок производства проекта: от 6 недель

Референс





«НОВЫЙ ГОД ПО-РУССКИ»

- Цель игры – проверить знания читателей о культурных и кулинарных традициях празднования Нового Года в регионах нашей огромной страны.
- Пользователь становится «путешественником» на виртуальном новогоднем поезде, который следует через разные регионы России.
- На каждой «станции» его ждет тест или задание, связанное с традициями этого региона.

ИДЕЯ ДЛЯ ВДОХНОВЕНИЯ

Пользователь может выбирать свой «маршрут» (например, «От Калининграда до Владивостока» или «Золотое кольцо Нового года»). На каждой станции (Иркутск, Казань, Псков и т. д.) – вопрос о локальной традиции, блюде или примете.

Пример: «Без какого блюда не обходится новогодний стол в Татарстане?» (Варианты: оливье, губадия, строганина).

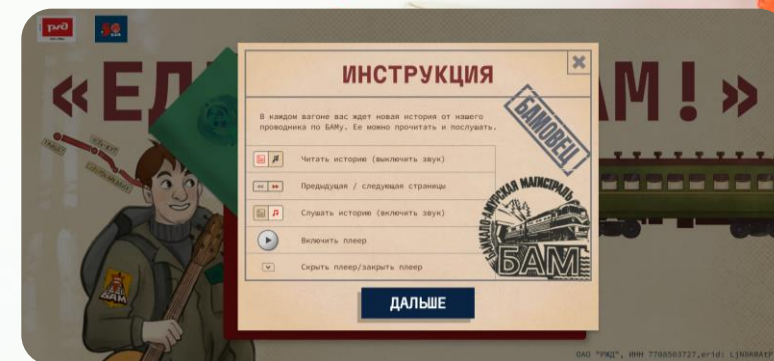
Проект можно дополнить интерактивными мини-играми на перроне:

- «Собери стол»: Перетащить на стол блюда, характерные для этого региона.
- «Угадай мелодию»: Прослушать отрывок из местной новогодней колядки или частушки.

За правильные ответы пользователь получает виртуальные «километры» или «билеты». Чем больше пройдено, тем выше звание («Самоваровед», «Странник-сказочник») и тем ценнее виртуальный приз (скидка от партнера, цифровая открытка).

Срок производства проекта: от 6 недель

Референс



ВЫБЕРИТЕ СВОЮ КОРОБКУ



№1



Охват **5 000 000**
30 000 ПРОСМОТРОВ
+ 1 ПОДАРОК

Стоимость:
1 300 000 руб.

Подробнее в [медиаплане](#)

№2



Охват **10 000 000**
50 000 ПРОСМОТРОВ
+ 2 ПОДАРКА

Стоимость:
2 300 000 руб.

Подробнее в [медиаплане](#)

№3

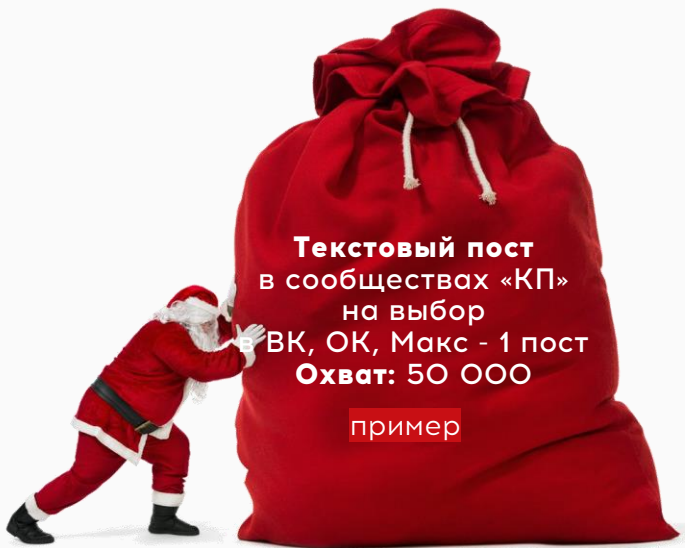


Охват **20 000 000**
100 000 ПРОСМОТРОВ
+ 3 ПОДАРКА

Стоимость:
3 900 000 руб.

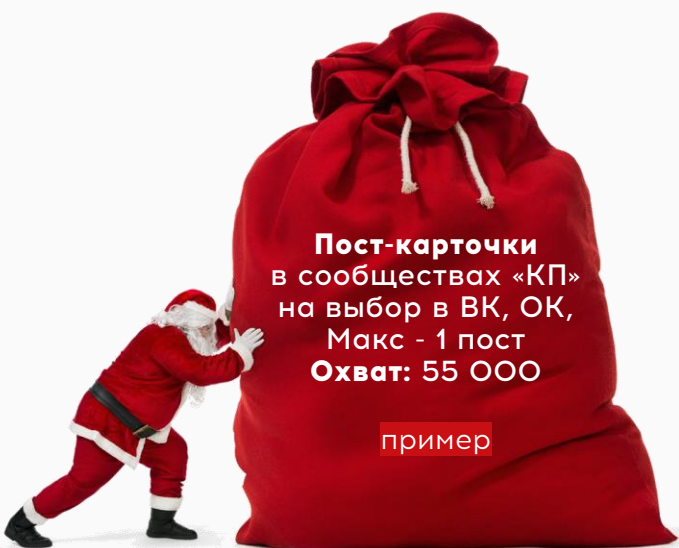
Подробнее в [медиаплане](#)

ВЫБЕРИТЕ ПОДАРКИ/ПОДАРОК



Текстовый пост
в сообществах «КП»
на выбор
ВК, ОК, Макс - 1 пост
Охват: 50 000

пример



Пост-карточки
в сообществах «КП»
на выбор в ВК, ОК,
Макс - 1 пост
Охват: 55 000

пример



**Баннерная
реклама на KP.RU**

Пакет Standart:
1 млн показов



Статья
в ленте новостей
на сайте KP.RU
от 5 000 просмотров

пример



**Статья на канале
«КП» в Дзен**
Охват: 200 000

пример

Подробнее в [медиаплане](#)



БУДЕМ РАДЫ СОТРУДНИЧЕСТВУ!

С уважением, команда медиагруппы
«Комсомольская правда»

www.advert.kp.ru