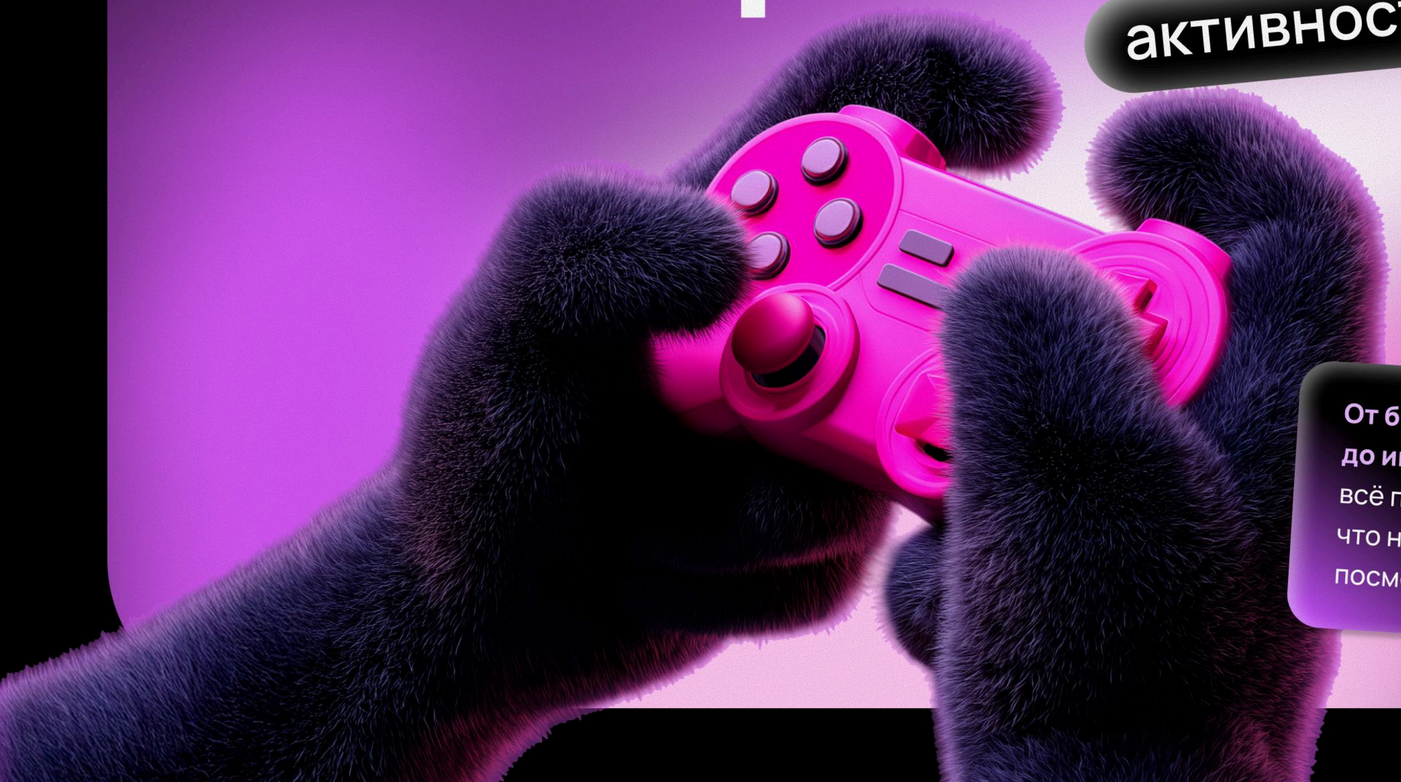
KU GAME

Городской квест: бренд-миссия

активность



Мы создаём **игровые форматы, которые помогают брендам** привлекать внимание, вовлекать аудиторию и добиваться конкретных действий.

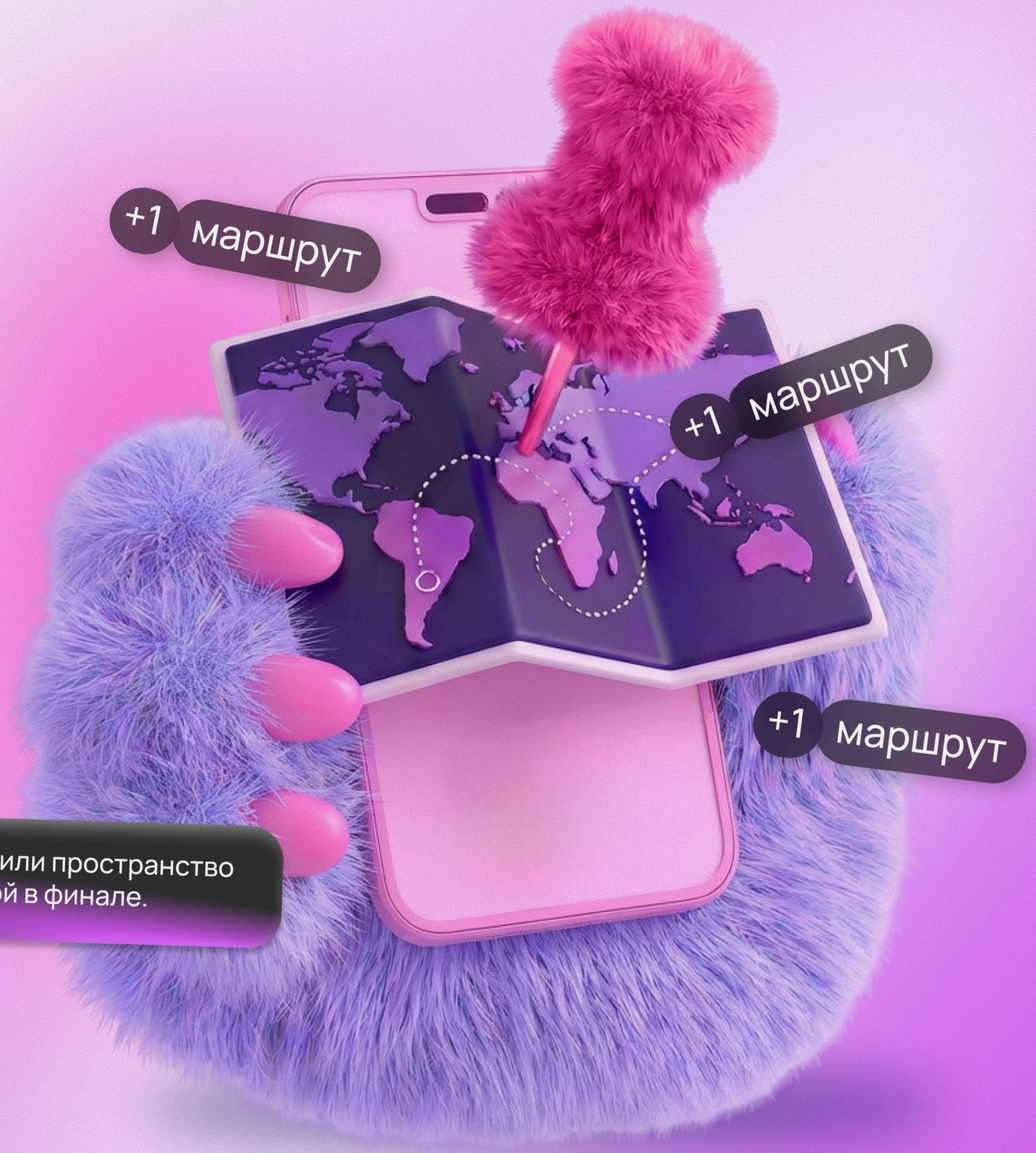
От бота с розыгрышем призов до интерактивного конкурса с ИИ — всё продумано под задачу бизнеса: что нужно, чтобы клиент не просто посмотрел, а поучаствовал.

KU GAME

Что это и зачем это нужно

«Городской квест: бренд-миссия» — это механика, которая связывает цифровой сценарий внутри чат-бота с физическими локациями бренда. Пользователь перемещается между точками продаж, зонами в торговом центре, городскими объектами или внутренними станциями маршрута, выполняет задания и получает поощрения за прохождение этапов.

В основе решения используется искусственный интеллект и автоматизированные сценарии: бот выдает миссии, проверяет выполнение заданий через QR-коды, фото, геолокацию или комбинацию нескольких подтверждений, а затем открывает следующий этап.



Такая механика превращает обычный визит в магазин или пространство бренда в игру с маршрутом, задачами и наградой в финале.

Механика работает внутри Telegram-бота, mini app или web-view и может использоваться как разовая промо-акция, часть большого запуска, офлайн-фестиваль, серия бренд-активаций или постоянный маршрут лояльности.

KU GAME

Что дает бизнесу



Drive-to-store

Механика напрямую мотивирует пользователя прийти в конкретную точку продаж или брендированную локацию.



Увеличение времени контакта

Пользователь проводит с брендом не секунды, а десятки минут или даже несколько часов.



Стимулирование кросс-продаж

Сценарий можно выстроить так, чтобы человек посетил несколько точек, отделов, полок или филиалов.



Ugc и социальное доказательство

Фото-задания и совместные миссии стимулируют пользователей делиться контентом из локаций бренда.



Сбор качественной базы

Бренд получает не просто подписчика, а пользователя, который реально взаимодействовал с офлайн-средой.



Вовлеченность через маршрут

Человек проходит не одну кнопку в боте, а последовательную историю, где каждое действие ведет к следующему этапу.

KU GAME

Алгоритм активности

1

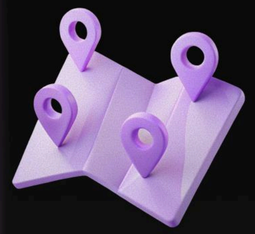
Старт



Пользователь сканирует QR-код на точке, в рекламном материале, на упаковке или переходит по ссылке из промо.

2

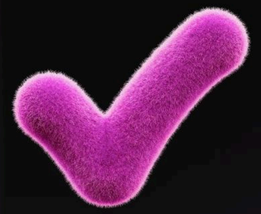
Получение миссии



Бот выдает карту, маршрут или первое задание, например найти нужную зону, стенд, кассу или объект.

3

Выполнение этапа



Пользователь сканирует QR-код, отправляет фото, включает геолокацию или выполняет другое подтверждаемое действие.

4

Проверка



Система с помощью алгоритмов и искусственного интеллекта проверяет, выполнено ли задание корректно.

5

Промежуточный бонус



Пользователь получает баллы, промокод, часть коллекции или подсказку к следующему этапу.

6

Переход к следующей точке



Бот открывает новый этап маршрута и направляет пользователя дальше.

7

Финал



После прохождения всего сценария пользователь получает главный бонус, подарок, скидку или участие в розыгрыше.

KU GAME

Вариативность механики



Гео-квест

Задания открываются при нахождении рядом с конкретной локацией.

Командный квест

Участник проходит маршрут вместе с другом или мини-группой.

Квест с покупкой

Один из этапов или финал могут быть завязаны на покупку, чек или продуктовое действие.

QR-маршрут

В основе механики лежит последовательный поиск кодов и объектов.

Квест по точкам продаж

Пользователь проходит маршрут по нескольким магазинам, отделам или бренд-зонам.

Фото-квест

Прохождение подтверждается через снимки, которые искусственный интеллект сверяет с нужным сценарием.

Квест по торговому центру или мероприятию

Механика выстраивается вокруг временной площадки, фестиваля, pop-up или выставки.

KU GAME

Где запускается

- telegram
- vk
- whatsapp
- mini-app
- web-страница акции
- интеграция в мобильное приложение бренда

Что входит в решение

- Разработка чат-бота или mini-app
- Проектирование маршрута и пользовательского сценария
- Система этапов и логики прохождения
- Интеграция qr-сценариев, фото-подтверждений или геолокации
- Механика выдачи промежуточных и финальных наград
- Система проверки прохождения этапов
- Реферальная или командная логика — если предусмотрена
- Админ-панель для управления этапами
- Аналитика прохождения и отчетность
- Тестирование и запуск

KU GAME

Тариф 1
Разработка и запуск

1

Срок разработки:
4–6 недель

Включает:

- Разработку бота или mini app
- Проектирование квестового сценария
- Настройку логики этапов и маршрута
- Интеграцию одного основного типа подтверждения действий
- Механику промежуточных и финальных наград
- Базовую админ-панель
- Тестирование и запуск

Тариф 2
Разработка + сопровождение

2

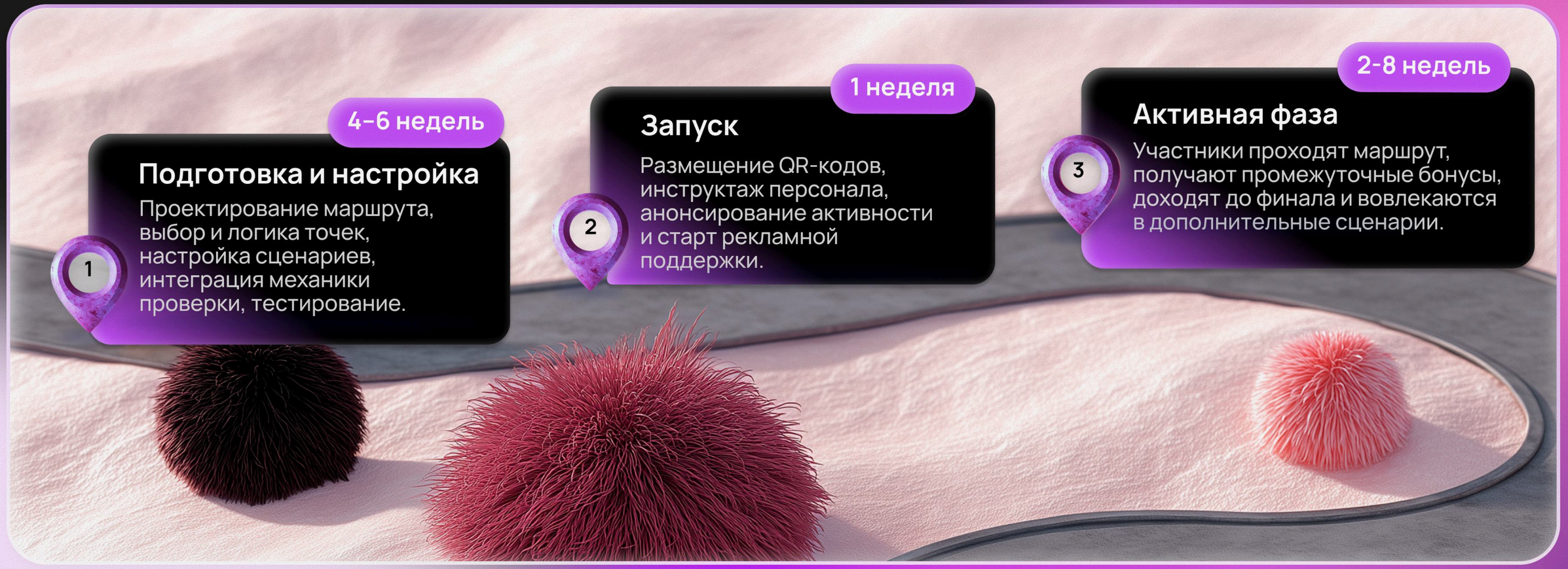
Рекомендуемый срок сопровождения:
1–2 месяца

Включает все из тарифа 1, а также:

- Техническую поддержку в период акции
- Мониторинг прохождения маршрутов и корректности этапов
- Управление логикой квеста в ходе кампании
- Настройку подсказок, уведомлений и напоминаний
- Аналитику по точкам, этапам и завершениям
- Оперативные правки в рамках согласованной механики
- Помощь в сопровождении пользователей и контроле спорных ситуаций

KU GAME

Процесс и сроки



1

Подготовка и настройка

4–6 недель

Проектирование маршрута, выбор и логика точек, настройка сценариев, интеграция механики проверки, тестирование.

2

Запуск

1 неделя

Размещение QR-кодов, инструктаж персонала, анонсирование активности и старт рекламной поддержки.

3

Активная фаза

2-8 недель

Участники проходят маршрут, получают промежуточные бонусы, доходят до финала и вовлекаются в дополнительные сценарии.

Результаты

РОСТ ПОСЕЩАЕМОСТИ ОФЛАЙН-ТОЧЕК



Механика приводит людей в конкретные магазины, зоны или филиалы.

УВЕЛИЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ КОНТАКТА С БРЕНДОМ



Пользователь не просто касается рекламы, а проходит полноценный маршрут.

РОСТ ВОВЛЕЧЕННОСТИ



Каждое действие пользователя встроено в последовательный игровой сценарий.

СБОР БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ БАЗЫ



Появляется возможность связать цифровой профиль с офлайн-поведением пользователя.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВИРУСНЫЙ ЭФФЕКТ



Социальные и фото-механики повышают вероятность публикаций и пересылок.

KU GAME

Смета проекта

РАЗРАБОТКА И ЗАПУСК

Проектирование квестовой механики, маршрута, логики этапов и пользовательского сценария	36 часов × 5 000 ₽	180 000 ₽
Дизайн экранов, карт, подсказок, визуальных элементов маршрута и брендированных состояний	48 часов × 3 500 ₽	168 000 ₽
Разработка бота, логики прохождения этапов, проверки действий, наград, админки и аналитики	220 часов × 5 000 ₽	1 100 000 ₽
QA и тестирование сценариев маршрута, подтверждений, переходов и финальных наград	56 часов × 2 500 ₽	140 000 ₽

ИТОГО 1 588 000 ₽

СОПРОВОЖДЕНИЕ 1–2 МЕСЯЦА

Техническая поддержка и мониторинг стабильности механики	36 часов × 5 000 ₽	180 000 ₽
Ведение проекта, аналитика, контроль этапов и отчетность	24 часа × 5 000 ₽	120 000 ₽
Оперативные правки, настройка уведомлений и сопровождение квестовой логики	32 часа × 3 500 ₽	112 000 ₽

ИТОГО 412 000 ₽

ОБЩИЙ БЮДЖЕТ 2 000 000 ₽

KU GAME

Стоимость

Тариф 1 — Разработка и запуск
от 1 588 000 ₽



Тариф 2 — разработка + сопровождение 1–2 месяца
от 2 000 000 ₽



Что не входит в стоимость:
в стоимость разработки не входят внешние расходы, которые зависят от масштаба акции:

- производство и размещение QR-материалов в локациях
- рекламный бюджет
- призовой фонд
- отдельные платные гео- или map-сервисы, если они требуются
- работа полевого персонала и обучение сотрудников на точках
- фото- и видеопродакшн под квест
- аренда площадок, согласование точек и внешняя логистика

KU  GAME

СПАСИБО

hello@kuraga.marketing

kuraga.marketing