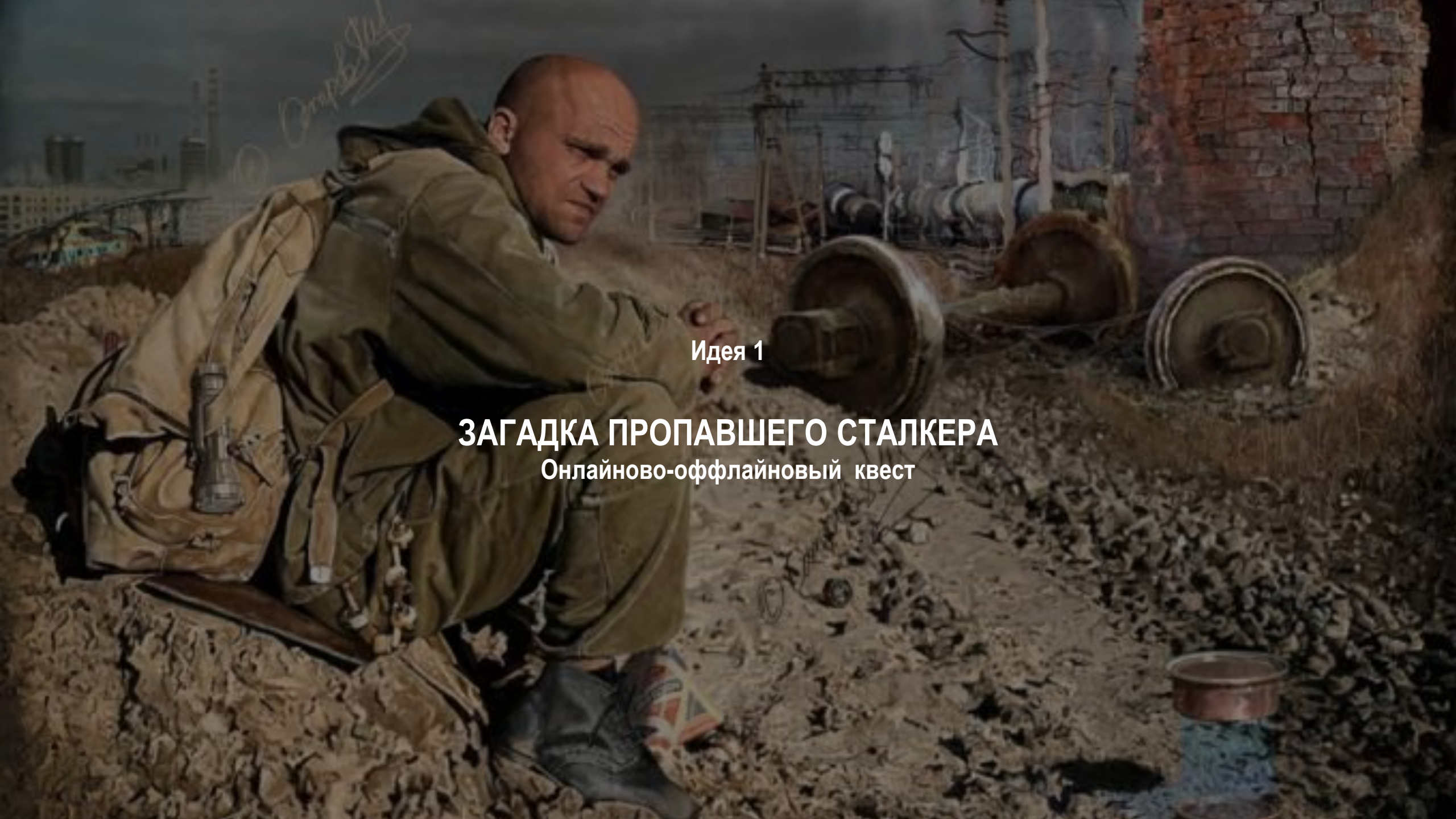


DEEP MOVIE

Идеи и форматы активаций

A man in a military uniform is sitting on the ground in a post-apocalyptic setting. He has a large, tan-colored backpack on his back, which is filled with various supplies, including a water bottle and a flashlight. He is looking down at something in his hands. The background shows a brick wall, some debris, and a cityscape in the distance. The overall atmosphere is dark and gritty.

Идея 1

ЗАГАДКА ПРОПАВШЕГО СТАЛКЕРА

Онлайново-оффлайновый квест

СЮЖЕТНЫЙ ДВИЖОК

Легендарный сталкер Мастер пропал.

Ходят слухи, что он растворился в толпе и находится среди нас, но где – никто не знает.

Он исчез из поля зрения, порвав с прошлой жизнью оставив от себя только

- журнал заметок
- несколько загадочных предметов
- голосовые и видеозаписи



РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА – ПОИСК СООБЩЕНИЙ

«Отрывки» периодически находят то здесь, то там, и только самые отчаянные, умные и внимательные сталкеры сумеют завладеть заветными кусочками мозаики, сложить из них целое и стать тем самым, кто раскроет тайну.

Кто первым обнаружит пропавшего сталкера и узнает его историю, получит от него награду.

Может быть это будешь ты?



МАССОВОСТЬ ВОВЛЕЧЕНИЯ

Материалы, предметы и контент, посвященный сталкеру Мастеру всплывает в самых «ОХВАТНЫХ» медиа и социальных сетях:

- новостные порталы (бартерная основа взаимодействия)
- радиостанции (платная медиа реклама, встройка в контент передач)
- Instagram, Fb, VK (создание тематических сообществ, создание экаунтов персонажей этой истории, платное продвижение постов)
- Youtube (продвижение, посев видео + работа с влогерами и блогерами)
- Avito (размещение объявлений о продаже Его рюкзак, Его книг с пометками и т.д)

Каждый из материалов проясняет путь, пройденный Мастером, обнаруженные им сведения и данные, а также информацию о том, где и под чьей личиной он может скрываться сейчас



МЕХАНИКА ВОВЛЕЧЕНИЯ

- Сканирование QR-кодов с предметов, из заметок
- Шазама специальных аудиокодов из радиопередач
- Получение участниками особых айтеймов, относящихся к Мастеру, в виде фотографий.
- Отправка их специальному чатботу – другу Мастера по имени Фред
- И получение дополнительной информации о том, где можно его найти

На сайте проекта – «Убежище сталкеров» в специальном профайле хранятся все найденные предметы, их можно перемещать по специальной доске и искать взаимосвязи. Правильно связанные предметы дают новую информацию о последнем месте нахождения Мастера и его пути.



СООБЩЕСТВО «УБЕЖИЩЕ СТАЛКЕРОВ»: онлайн+офлайн

ОНЛАЙН АКТИВНОСТЬ:

- Главной площадкой активации становится сообщество в социальных сетях (VK + FB + Instagram), посвященное поиску легендарного сталкера, общению сталкеров, обмену предметами, контентом, историями из жизни.
- Каждый из участников создает персонализированный аккаунт и становится частью сообщества
- В сообществе ведется рейтинг участников по достижениям и старшинству, работает система кармы и правила общения
- Каждые несколько дней в сообществе появляются новые новости от поисковых команд – они сообщают последние слухи и направляют участников сообщества на ресурсы, на которых по слухам, можно найти информацию и предметы

ОФФЛАЙН АКТИВНОСТИ:

- Периодически в сообществе происходят «events» - гейм-мастера озвучивают какие-то изменения, происходящие в мире Сталкера и участники активно обсуждают их
- Также сообщество сталкеров встречается на сходках, которые организуются в заведениях города и анонсируются в сообществе

ПОТЕНЦИАЛ МАСШТАБИРОВАНИЯ

- По мере развития проекта - появляется все больше документов, позволяющих определить реальную личность Мастера, места его пребывания, контакты и данные
- Каждое достижение игроков широко анонсируется и становится достоянием сталкерской общественности
- Первый человек, который обнаруживает Мастера и отправляется на встречу с ним, получает карту с координатами и ключ от хранилища, в котором лежат сокровища сталкера, которыми участник может беспрепятственно овладеть.

После того, как проект наберет популярность (первые 100 000 участников) - **момент обнаружения Мастера** необходимо широко осветить медиа-партнерами, для вовлечения ещё большей аудитории в уже раскрученный проект.

Методы: интервью с участником, обнаружившим Мастера, трансляция встречи в сообществе, на сайте и в видеостриминговых сервисах.





Идея 2

ОХОТНИКИ ЗА АРТЕФАКТАМИ
AR-квест

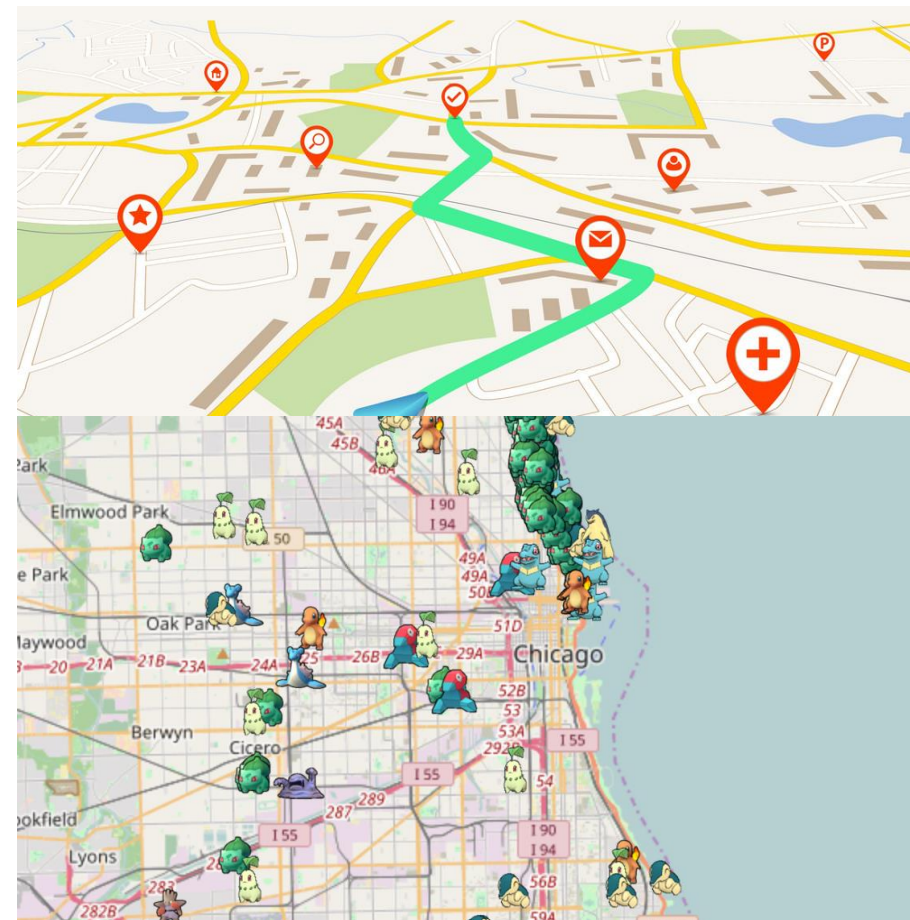
СЮЖЕТНЫЙ ДВИЖОК

Мы даже не представляем себе, как много таинственного и загадочного скрывает мир вокруг нас. Но стоит взглянуть на этот мир по-новому и он открывает нам все свои секреты.

Мы объявляем грандиозную охоту за артефактами Зоны, которая происходит по всему миру. Обнаружить их могут только те, кто обладает особым приложением – Искателем.

Искатель объединяет людей по всему миру в поисках могущественных артефактов и предупреждает их об опасностях, которые грозят им на пути.

Включайся в охоту за артефактами!



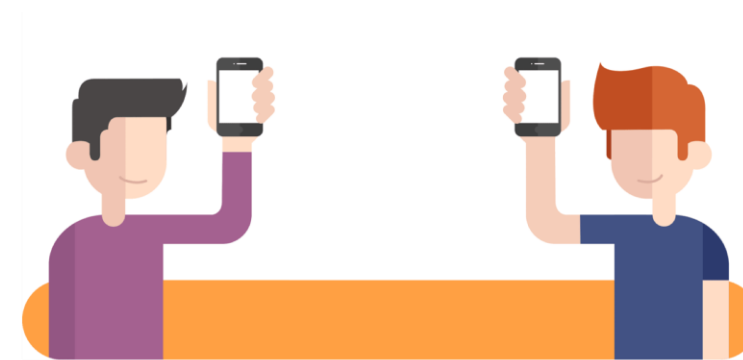
РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

- Приложение построено на основе технологии дополненной реальности, по аналогии с Pokemon Go, показывает где на карте находятся артефакты.
- Когда игрок приближается к артефакту, включается режим дополненной реальности, который позволяет видеть артефакты и окружающие этот артефакт аномалии.
- Игрок должен выбрать свой профиль, переключившись либо в режим Ловца, либо в режим Глаза – первый позволяет видеть и собирать артефакты, второй – видеть аномалии вокруг и прокладывать маршрут, не попадая в них.
- Если игрок попадает в аномалию, она оказывает на него соответствующее действие – блокируя, замедляя, ослепляя и т.д.
- Для того, чтобы забрать артефакт, игроку нужно достаточно близко подойти к нему и кликнуть на него, после этого артефакт считается присвоенным.



МАССОВОСТЬ ВОВЛЕЧЕНИЯ

- Игрок может последовательно переключаться между режимами, либо войти в режим совместной игры и через социальные сети пригласить кого-то из друзей помочь ему.
- В случае совместного прохождения, участники находятся в постоянном контакте через интерфейс приложения – Глаз видит опасности в виде аномалий, окружающих Ловца. Ловец – видит артефакты и может их собирать.
- Каждый найденный артефакт добавляется в общий инвентарь в количестве 1 штука каждому участнику. Они могут продавать и обменивать их через магазин, в сообществе БОРЖЧ.



ВОЗМОЖНОСТЬ МАСШТАБИРОВАНИЯ

- Также факт нахождения артефакта можно расшарить в соцсети или запостить в инстаграме
- Игровые деньги можно конвертировать в очки, дающие дополнительные возможности на сайте проекта Deer Movie, в скидки у партнеров и бонусы
- Для продвижения приложения мы разворачиваем полномасштабную кампанию в социальных сетях, стимулируя постинг и кросспостинг, продвижение сообщества, ежедневно публикуем рейтинг лучших Ловцов и Глаз.



ВАРИАНТЫ МАСШТАБИРОВАНИЯ

1. партнерство с уже работающими приложениями (например, IZX: <https://izx.io/2/r/LQyfoE>)
2. Франшиза своего приложения «Искатели»
3. Партнерство с компаниями, работающими на нашу ЦА (расположение артефактов на территории их магазинов, офисов, и.т.д.). Мы привлекаем аудиторию к ним, они – дают массовый промоушен нашего проекта на своих площадках (соц сети, сообщества, и.т.д.)

