



# Рекламные социальные онлайн-игры

Роман Мандрик,  
КСАН



# **Росинтер: миссия на марс**

**Многопользовательский  
игровой проект, построенный  
на социальном  
взаимодействии**



**2 месяца:**

**500 000 посещений**

**750 000 просмотров**

**77% повторных**

**Время контакта: 10 мин**

**Медиаподдержка = \$0**

## **Принципы создания:**

- **Яркая история, построенная вокруг бренда**
- **Механизм социального взаимодействия**
- **Инструменты для того, чтобы поделиться**
- **Выход в оффлайн**
- **Развитие процесса**

## **Тонкие методы:**

- **Высокая мотивация и энергия команды**
- **Резонанс с заказчиком**
- **Открытость процесса к изменениям и инновациям**

## **Предпочтительная ЦА:**

- **Активная зрелая молодежь**
- **“25-35”**
- **Тинейджеры**
- **Остальные группы – возможно, но не всегда эффективно**

## **Стоимость контакта:**

- **\$0,2-0,8**

**при этом:**

- **Контакт в атмосфере доверия и позитивных эмоций**
- **Большая частота**
- **Дополнительный PR-эффект**



**Роман Мандрик**  
[mandrick@ksan.ru](mailto:mandrick@ksan.ru)

**КСАН**





[www.ksan.ru](http://www.ksan.ru)