

Настольная игра
как инструмент продвижения
бренда



SUPERWAVE





С ЧЕГО ВСЕ НАЧАЛОСЬ?

Старейшая настольная игра — КОСТИ (5000 лет до н.э.)

Древнейшая находка — набор из 49 вырезанных и окрашенных камешков найден во время раскопок кургана Башур Хаюк на юго-востоке Турции.



Четырехгранные кубики и
разноцветные палочки
Месопотамия



Кубики
Древний Рим



Кубики из костей V–III вв.
до н.э. Греция



ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ



КЕЙСЫ

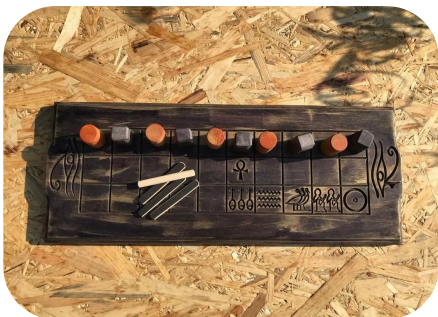


ВОЗМОЖНОСТИ

ПЕРВЫЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Сенет

Игра фараонов
3500 лет до н.э.



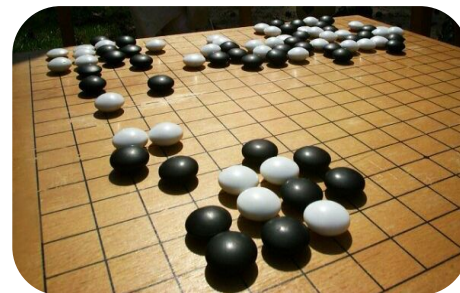
Фанорона

Игра мадагаскарских
пиратов



Го

Игра восточных
правителей и самураев



Источник: статья "Полная история настольных игр"

Источник: статья "Во что играли викинги: история настольных игр от шахмат до «Ужасов Аркхема»"



ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ



КЕЙСЫ



ВОЗМОЖНОСТИ

ЗАЧЕМ ЛЮДИ ИГРАЮТ?

В повседневной жизни :

- ✓ Развлечься
- ✓ Посоревноваться с кем-то
- ✓ Тренировать мышление
- ✓ Попробовать что-то новое
- ✓ Узнать что-то новое
- ✓ Пообщаться с друзьями и родными
- ✓ Провести время с детьми

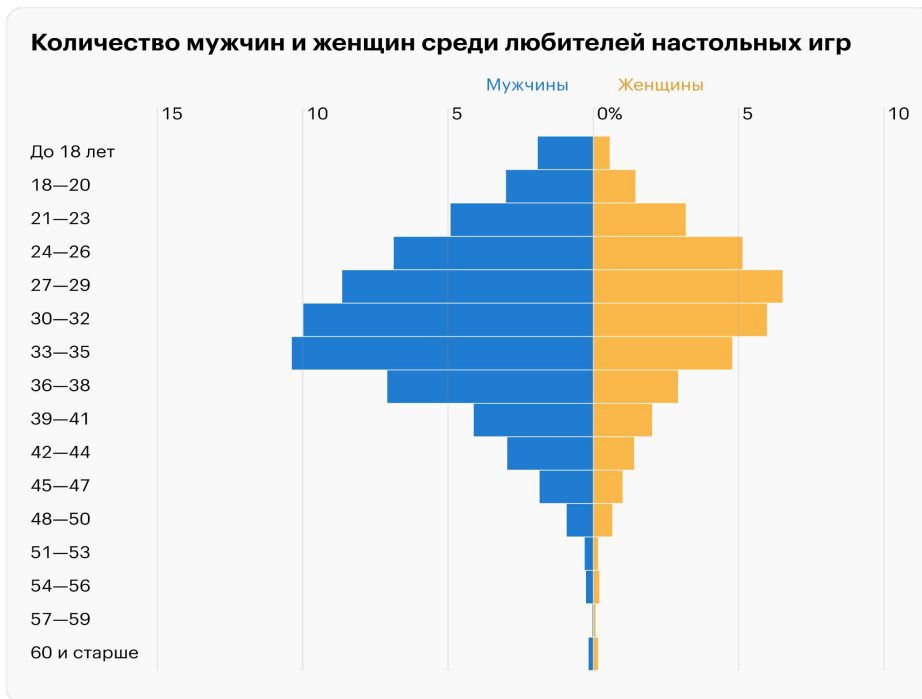


На работе ::

- ✓ Узнать что-то новое
- ✓ В игровой форме выучить сложную информацию или потренировать навык
- ✓ Отвлечься и переключить внимание
- ✓ Улучшить атмосферу и сплоченность в коллективе
- ✓ Оценить скиллы



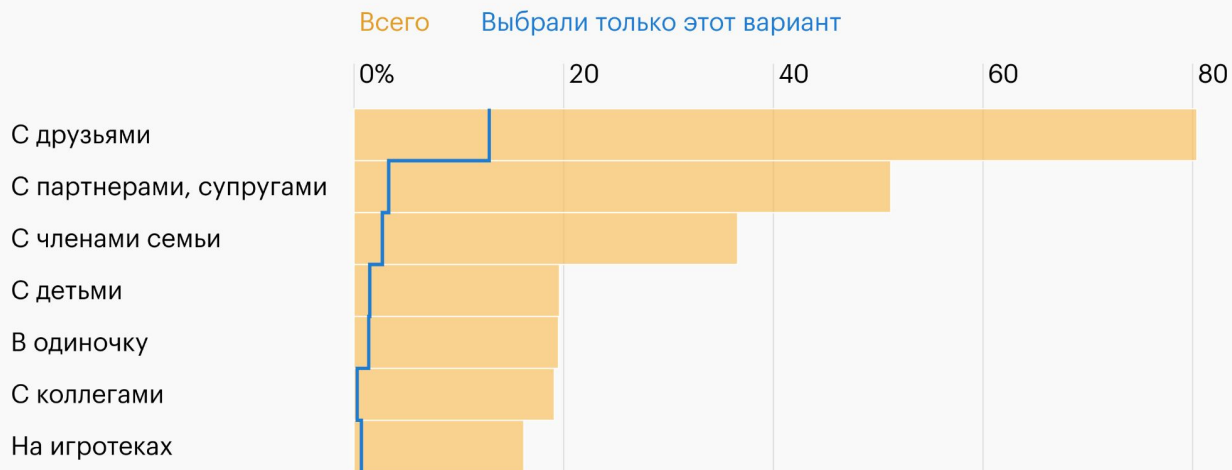
КТО ИГРАЕТ?





С КЕМ ИГРАЮТ?

С кем чаще всего респонденты играют в настольные игры





ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ



КЕЙСЫ



ВОЗМОЖНОСТИ

ТРЕНД НА ГЕЙМИФИКАЦИЮ

ГЕЙМИФИКАЦИЯ — это применение элементов игры в коммуникациях компании.

ВНЕШНЯЯ

работа с внешними
игроками:
вовлечение в игру >
эмоции > целевое
действие/лояльность/
узнаваемость



ВНУТРЕННЯЯ

работа с игроками, которые
являются частью одного
сообщества
и взаимодействуют
друг с другом



ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ



КЕЙСЫ



ВОЗМОЖНОСТИ

МАРКЕТИНГ & PR

УЗНАВАЕМОСТЬ

ПРОДВИЖЕНИЕ

ВОВЛЕЧЕННОСТЬ

СТИМУЛИРОВАНИЕ
ПРОДАЖ

ЛОЯЛЬНОСТЬ





ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ



КЕЙСЫ



ВОЗМОЖНОСТИ

МАРКЕТИНГ & PR



УЗНАВАЕМОСТЬ

ПРОДВИЖЕНИЕ

ВОВЛЕЧЕННОСТЬ

СТИМУЛИРОВАНИЕ
ПРОДАЖ

ЛОЯЛЬНОСТЬ



- подарок в программе лояльности или за покупку
- сувенир деловым партнерам
- мерч компании
- СТМ
- коллаборация



ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ



КЕЙСЫ



ВОЗМОЖНОСТИ

РЕКРУТИНГ

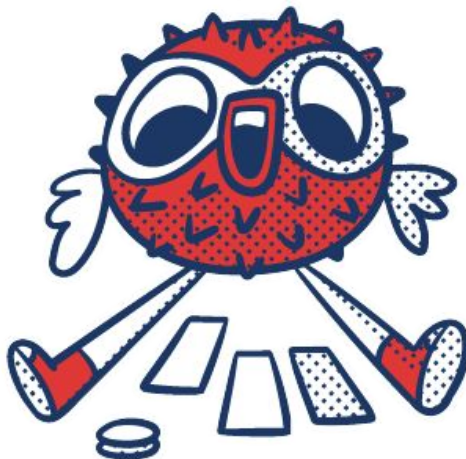
ОНБОРДИНГ

ОБУЧЕНИЕ

ВНУТРИКОМ

ОЦЕНКА
ПЕРСОНАЛА

HR





ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ



КЕЙСЫ



ВОЗМОЖНОСТИ

РЕКРУТИНГ

ОНБОРДИНГ

ОБУЧЕНИЕ

ВНУТРИКОМ

**ОЦЕНКА
ПЕРСОНАЛА**

HR



- промо-игры о компании
- welcome-pack
- корп.подарки
- геймификация

- тимбилдинги
- обучение
- оценка персонала

- игротеки



ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ

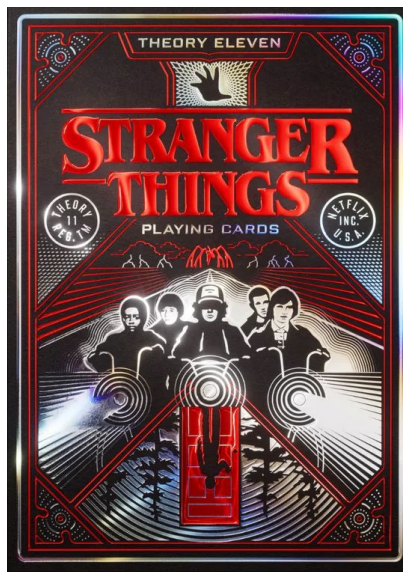


КЕЙСЫ



ВОЗМОЖНОСТИ

ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ STRANGER THINGS by NETFLIX



Идея:

«Переживите все любимые моменты из сериала с любимыми героями на ладони!»



ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ



КЕЙСЫ



ВОЗМОЖНОСТИ

ИГРА В КОСТИ С РЕЦЕПТАМИ ОТ SPAM Yahtzee



Идея:

«Проведите время не только весело, но и вкусно, соревнуясь в мастерстве приготовления блюд из консервированной свинины SPAM»

На грани кубиков нанесены изображения блюд, которые можно сделать с использованием SPAM: суши, лапшу, мусуби, сэндвич, кебаб и фри.

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ЯМАЛЬСКИЙ КОД (SUPERWAVE)



Клиент - Ямальский региональный центр «Авангард».

Идея - создать **игру с нуля**, которая в игровой форме познакомит местных жителей и гостей с особенностями края, и повысит степень культурной вовлечённости молодёжи.

Решение - собрали самые распространенные и ценные ямальские понятия. Придумали под них оригинальную игровую механику (нужно быстро объяснить 4 тайных слова несколькими способами: голосом, жестами, одним словом, а потом и вовсе антонимом), отрисовали аутентичный арт.



ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ



КЕЙСЫ



ВОЗМОЖНОСТИ

РАЗРАБОТКА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ С НУЛЯ



Клиент - автор книги "AMERICAN'ец" Д. Миропольский

Идея - создать игру с нуля, на основе сюжета книги. Помочь в продвижении автора и его героя, увеличить узнаваемость среди разной ЦА.

Решение - переработали историю книги и на базе этого сделали оригинальную игровую механику, объединили путешествие по Санкт-Петербургу и кругосветное путешествие главного героя.

КОРПОРАТИВНЫЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ E2E4 (SUPERWAVE)



Клиент - интернет-магазин с товарами и готовыми IT-решениями «E2E4».

Идея - создать игру, которая в игровой форме познакомит сотрудников, клиентов и партнеров компании с интересными фактами из мира IT.

Решение - адаптировали 2 игры издательства: «Информатор» и «Как курица лапой» под нужды компании. Для «Информатора» нашли интересные факты из мира IT и превратили их в вопросы. Для «Как курица лапой» собрали море комплектующих и IT-терминов и интегрировали в задания.



ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ



КЕЙСЫ



ВОЗМОЖНОСТИ

МАРКЕТИНГ ОРАКУЛ SUPERWAVE X INFOTEC'S



Коллаборация - Superwave x Infotecs

Идея - создать уникальный Оракул для маркетологов, приуроченный к конференции Marketing Stars, с целью повысить узнаваемость и вовлечённость партнеров, коллег, а также проинформировать о возможностях издательства и типографии SuperWave.

Решение - придумали 40 карт с посланиями от гуру маркетинга, брендов, философов и народной мудрости. Отрисовали колоду в стилистике мероприятия с элементами эзотерики



ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ



КЕЙСЫ



ВОЗМОЖНОСТИ

КАК СДЕЛАТЬ СВОЮ НАСТОЛЬНУЮ ИГРУ?



БРЕНДИНГ

Готовая настолка
в фирменном
шубере

500-600 руб/игра
(50 % от PPLЦ)

Тираж: любой



ДИЗАЙН И ИНТЕГРАЦИЯ В КОНТЕНТ

Готовая настолка
в Вашем дизайне
и/или с Вашим контентом

от 920 руб/игра
(при тираже 500 шт.)

Тираж: от 100 шт



СВОЯ ИГРА С НУЛЯ

Настолка целиком
разработанная под Вас
и Ваш бизнес

от 300-700 тыс.руб
(зависит от
компонентной базы, цена
разработки,
без печати)



ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ



КЕЙСЫ



ВОЗМОЖНОСТИ

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ НАСТОЛЬНЫХ ИГР SUPERWAVE

3

разработчика

10

тестировщиков

5

иллюстраторо

в

3

редактора



8

контентщика

4

дизайнера -
верстальщика

1

конструктор

ГОТОВЫЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ ПОД БРЕНДИРОВАНИЕ



«КАК КУРИЦА ЛАПОЙ»

Игра, в которой надо объяснять слова всего тремя словами или весело размахивая куриными лапами

8+ РРЦ 1190Р



«СКУНС»

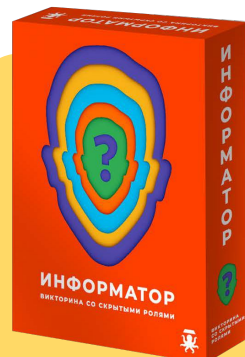
Веселая игра на ассоциации, в которой надо быть как все. Самые оригинальные могут проиграть

10+ РРЦ 1190Р

«ИНФОРМАТОР»

Интеллектуальная викторина со скрытыми ролями. Отличная игра для вечеринок

10+ РРЦ 990Р



«ПОПАДАНЦЫ»

Составляйте из карт прошлого и будущего смешные истории и оценивайте их

18+ РРЦ 990Р

«МЕМ ПАТИ»

ХИТ! Игры с мемами - это мировой бестселлер среди патигеймов. Игра для любителей от души посмеяться в веселой компании!

18+ РРЦ 790Р



«МЕМ ПАТИ» семейная

Ура! Версия популярной игры с мемами, в которую можно играть с детьми!

8+ РРЦ 790Р





ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ



КЕЙСЫ



ВОЗМОЖНОСТИ

СОБСТВЕННАЯ ТИПОГРАФИЯ ПОЛНОГО ЦИКЛА



Мощность: более 30 ед.техники

- более **1 млн.** настольных игр в год
- более **300 видов** готовых штампов
- все виды ламинации
- офсет и цифра



Цеха:

- печатный цех
- цех постпечатной обработки
- цех брендинга
- участок подготовки производства
- производство коробок из переплетного картона
- картодельный участок
- комплектация и вакуумная упаковка



ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ



КЕЙСЫ



ВОЗМОЖНОСТИ

ОТ ИГРАЛЬНЫХ КАРТ ДО СОСТАВНЫХ ПОЛЕЙ

Коробки
из переплетного картона



Коробки-шкатулки
на магните



Складные
и составные поля



Игральные карты



УФ-печать на дереве



Миниатюры из орг.стекла



Миниатюры из ЭВА



3D-фигурки из картона





ИСТОРИЯ



ПОЧЕМУ ИГРЫ



ЗАДАЧИ



КЕЙСЫ



ВОЗМОЖНОСТИ

КАК МЫ РАБОТАЕМ?

ЗНАКОМСТВО **КОНЦЕПЦИИ** **РАСЧЕТЫ**

1.

2.

3.

три на выбор

АРТЫ

6.

5.

4.

МЕХАНИКА

ДОГОВОР

7.

8.

9.

КОНТЕНТ

ВЕРСТКА

ТИРАЖ



**Сроки
производства**

Брендинг -
от 2 мес.

Создание с нуля -
от 3 мес.



SUPERWAVE

Разработка и производство
настольных игр

superwave.ru

Алина Дроздова

Руководитель направления
по развитию бренда



+79111601061

adrozdova@swgroup.ru

