

Дело о пропавшем чертеже

Так выглядит игра, которую мы ставим на сайт вместо скучного «оставьте заявку». Человек проходит историю за 10–15 минут, получает результат и обменивает его на скидку, консультацию или расчёт. Ниже — демо целиком, его можно пройти прямо здесь.

Кому это продаёт

Четыре примера: что человек делает в игре и что получает взамен. Механика одна — меняются сюжет и награда.

ФИТНЕС-ТРЕНЕР

«Собери свою программу»

Четыре вопроса и мини-игра: человек сам собирает план на месяц. В финале — скидка на первое занятие в обмен на телефон.

ПСИХОЛОГ

«Один день из жизни»

Сценарий с выбором: человек проживает ситуацию и видит, как с ней работают. В конце — бесплатные 20 минут знакомства.

ДИСТРИБЬЮТОР

«Собери бренды парами»

Мемори на логотипах из портфеля: ассортимент запоминается сам, а после победы — заявка коммерческому отделу. Уже работает у РОЛБИ.

МУЗЕЙ И ЭКСПОЗИЦИЯ

«Распутай дело»

Игра по экспонатам вместо таблички: посетитель проходит историю в зале и остаётся дольше, чем на экскурсии.

Что усиливает игра

Не только кнопку «оставить заявку». Игра работает на каждом этапе посадочной — и добавляет то, чего у текста нет.

- **Оффер.** Вместо «оставьте заявку» — «пройдите и получите»: скидку, план, разбор.
- **Обучение.** Ассортимент, правила и бренды запоминаются по ходу игры.
- **Понимание.** Боль показана в действии, а не описана абзацем.
- **Стимул.** Вызов, рекорд, дедлайн и «ещё одна попытка».

- **Переход.** Награда за прохождение вместо уговоров оставить телефон.

- **Воронка.** Время на странице, глубина прокрутки, возврат за рекордом, повод переслать другу и данные о клиенте ещё до звонка.

Покажем, как это будет выглядеть на вашем сайте

Демо под ваш продукт: простое — 10 000 ₽ и один день (мемори, квиз, короткая головоломка), сложное — от 10 000 ₽. Сумму зачтём в смету проекта. Производство занимает 2–3 недели, дальше считаем, сколько людей доходит до финала и сколько оставляет заявку.

Алексей Ивахин · +7 902-927-45-46 · seo@apsdigital.ru

Кому подходит

Кому	Что делает человек	Что получает
Фитнес-тренер	Собирает программу тренировок	Скидку на первое занятие
Психолог	Проживает сценарий с выбором	Бесплатные 20 минут знакомства
Дистрибьютор	Собирает бренды парами	Заявку коммерческому отделу
Музей, экспозиция	Распутывает дело по экспонатам	Впечатление и возврат

Что усиливает игра

Оффер. Вместо «оставьте заявку» — «пройдите и получите». **Понимание.** Боль показана в действии. **Обучение.** Ассортимент и бренды запоминаются по ходу. **Стимул.** Вызов, рекорд, «ещё одна попытка». **Переход.** Награда за прохождение вместо уговоров. **Плюс к воронке:** время на странице, глубина прокрутки, возврат за рекордом, повод переслать другу, данные о клиенте до звонка.

Что уже работает

Мемори на брендах у РОЛБИ — на главной и на странице 404. Демо квеста — apsdigital.ru/kp/gamebook.

Как это делается

Постановка. Что человек должен сделать и что получить. **Сюжет.** Пишем под ваш продукт, факты сверяем с вами. **Сборка.** Механика из библиотеки плюс обвязка под канал: сайт, Telegram, экспозиция. **Замер.** Доходимость и заявки, правки по цифрам.

Контакты

Алексей Ивахин · +7 902-927-45-46 · ceo@apsdigital.ru · t.me/alexfull24 · apsdigital.ru

APSDigital · игры и геймификация для сайтов · apsdigital.ru