

REAL
RED

ELOUNDA HILLS — ИГРА В РЕАЛЬНОСТЬ

Интерактивное приключение
для премиального комплекса на Крите

[Посмотреть видео о проекте ▶](#)

СИТУАЦИЯ НА РЫНКЕ

Необходимы инновации в продажах премиальной недвижимости



Рынок

увеличение конкуренции в премиум-сегменте курортной недвижимости



Инсайты

высокий интерес к форматам, вовлекающим эмоции и интерактив



Тренды

клиенты ожидают не просто визуализацию, а **иммерсивный опыт**



Вывод

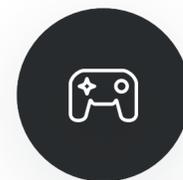
традиционные 3D-ролики больше не работают — нужен новый формат продаж

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

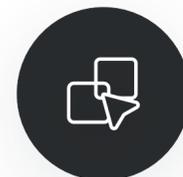
Создать инструмент продаж, который **погружает** клиента в жизнь Elounda Hills, превращая просмотр презентации **в персональное приключение.**

REAL
RED

КЛЮЧЕВЫЕ ЗАДАЧИ



Вовлечь клиента эмоционально через геймифицированный сценарий



Позволить пользователю **исследовать, выбирать, взаимодействовать**

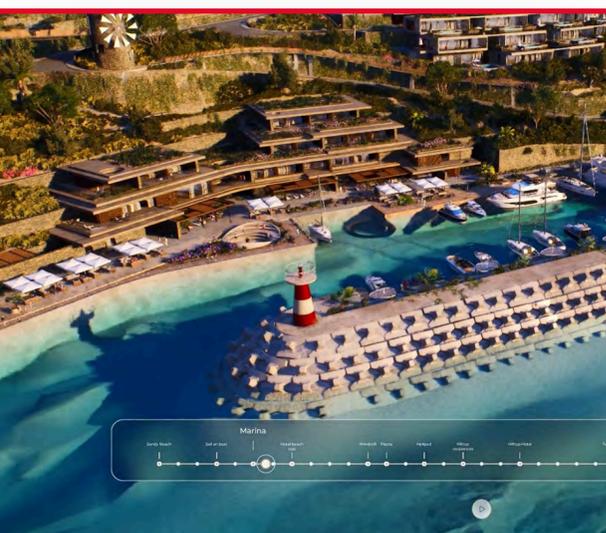


Сделать презентацию **драйвером продаж**, а не просто материалом

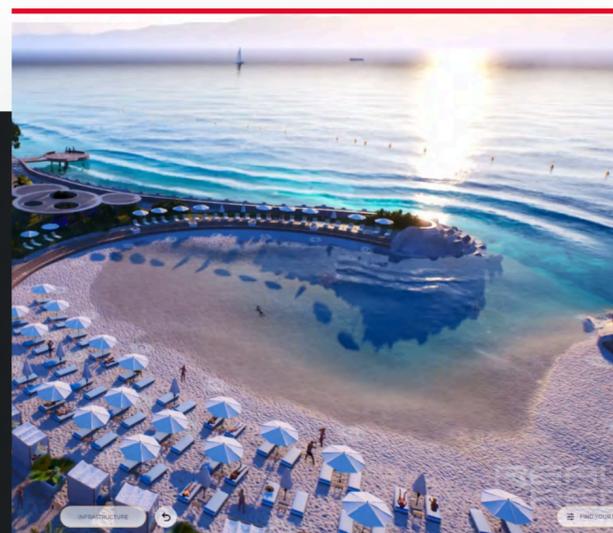
ВЫБРАННЫЕ СРЕДСТВА ГЕЙМИФИКАЦИИ И ИХ НОВАТОРСТВО

Интерактивная презентация была реализована на **Unreal Engine 5** — игровой платформе нового поколения, которая обеспечивает фотореалистичную графику и гибкую интерактивность. Благодаря этой технологии мы получили хорошую производительность, реалистичную физику, динамическое освещение и максимальную детализацию, что особенно важно при демонстрации архитектурных и природных объектов.

Для вовлечения пользователей мы использовали:



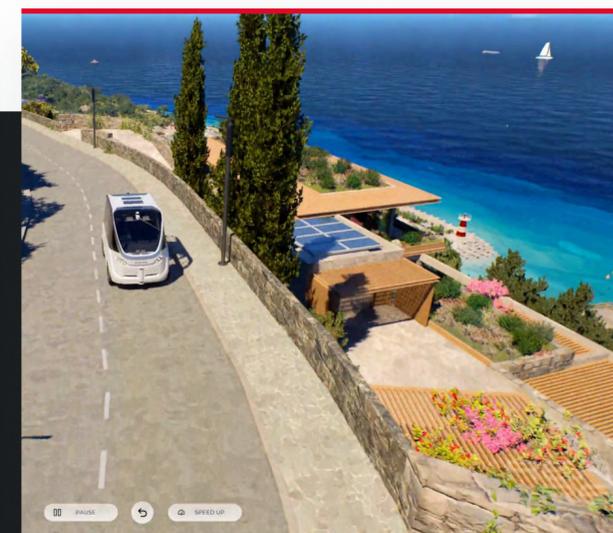
Интерактивный ролик



Прогулка по набережной



Прогулка на яхте



Поездка на шатле



Смена времени суток

ВЫБРАННЫЕ СРЕДСТВА ГЕЙМИФИКАЦИИ И ИХ НОВАТОРСТВО

Интерактивный ролик

Прогулка по набережной

Прогулка на яхте

Поездка на шатле

Смена времени суток



ЧТО ЭТО:

Это аналог 3D-ролика, но с возможностью свободной навигации. Пользователь может остановить воспроизведение в любой момент и перейти к интересующей локации с помощью таймлайна.

КАК РАБОТАЕТ:

Видео запускается автоматически, создавая кинематографичную заставку. Слайдер позволяет быстро перемещаться по ключевым точкам.

ДЛЯ ЧЕГО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ:

Служит визуальной «витриной» проекта. Это первая сцена презентации, демонстрирующая наиболее эффектные ракурсы и панорамы. Инструмент идеален для создания вау-эффекта и привлечения внимания клиента с первых секунд.

ВЫБРАННЫЕ СРЕДСТВА ГЕЙМИФИКАЦИИ И ИХ НОВАТОРСТВО

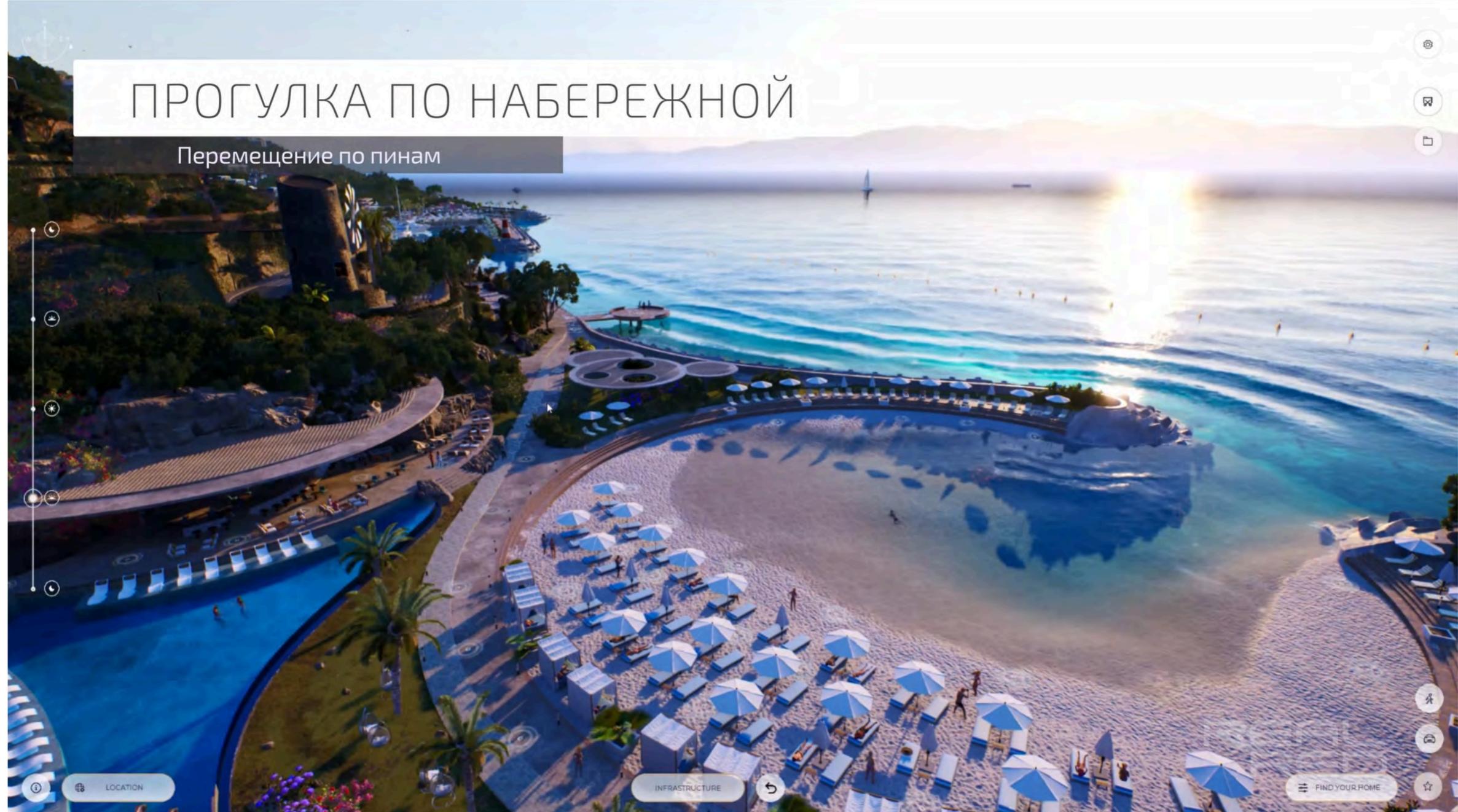
Интерактивный ролик

Прогулка по набережной

Прогулка на яхте

Поездка на шатле

Смена времени суток



ЧТО ЭТО:

Интерактивная симуляция пешеходной прогулки вдоль набережной Elounda Hills.

КАК РАБОТАЕТ:

Пользователь видит маршрут, выбирает стартовую точку и свободно перемещается по променаду. На экране — анимации людей, воды, рыб, яхт и объектов курортной инфраструктуры.

ДЛЯ ЧЕГО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ:

Демонстрирует ключевое конкурентное преимущество — **первую линию у моря**. Создаёт ощущение живого, обжитого пространства и позволяет клиенту прочувствовать атмосферу курорта с уровня глаз.

ВЫБРАННЫЕ СРЕДСТВА ГЕЙМИФИКАЦИИ И ИХ НОВАТОРСТВО

Интерактивный ролик

Прогулка по набережной

Прогулка на яхте

Поездка на шатле

Смена времени суток



ЧТО ЭТО:

Интерактивная поездка на яхте вдоль береговой линии проекта.

КАК РАБОТАЕТ:

Яхта движется по заданному курсу, пользователь может в любой момент остановиться и изменить направление обзора.

ДЛЯ ЧЕГО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ:

Позволяет показать комплекс **со стороны воды**, что невозможно в классических 3D-турах. Даёт элитный, эксклюзивный ракурс, подчеркивая морскую инфраструктуру (марины, пирсы, вид на холмы).

ВЫБРАННЫЕ СРЕДСТВА ГЕЙМИФИКАЦИИ И ИХ НОВАТОРСТВО

Интерактивный ролик

Прогулка по набережной

Прогулка на яхте

Поездка на шатле

Смена времени суток



ЧТО ЭТО:

Интерактивный транспортный маршрут по внутренней территории комплекса на электрокаре.

КАК РАБОТАЕТ:

На старте пользователь выбирает маршрут и точку посадки. Во время поездки можно менять обзор, делать остановки или ускоряться.

ДЛЯ ЧЕГО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ:

Показывает **масштаб и структуру проекта:** дороги, участки, клубные дома, рельеф. Сценарий работает как навигация и ориентирование внутри комплекса.

ВЫБРАННЫЕ СРЕДСТВА ГЕЙМИФИКАЦИИ И ИХ НОВАТОРСТВО

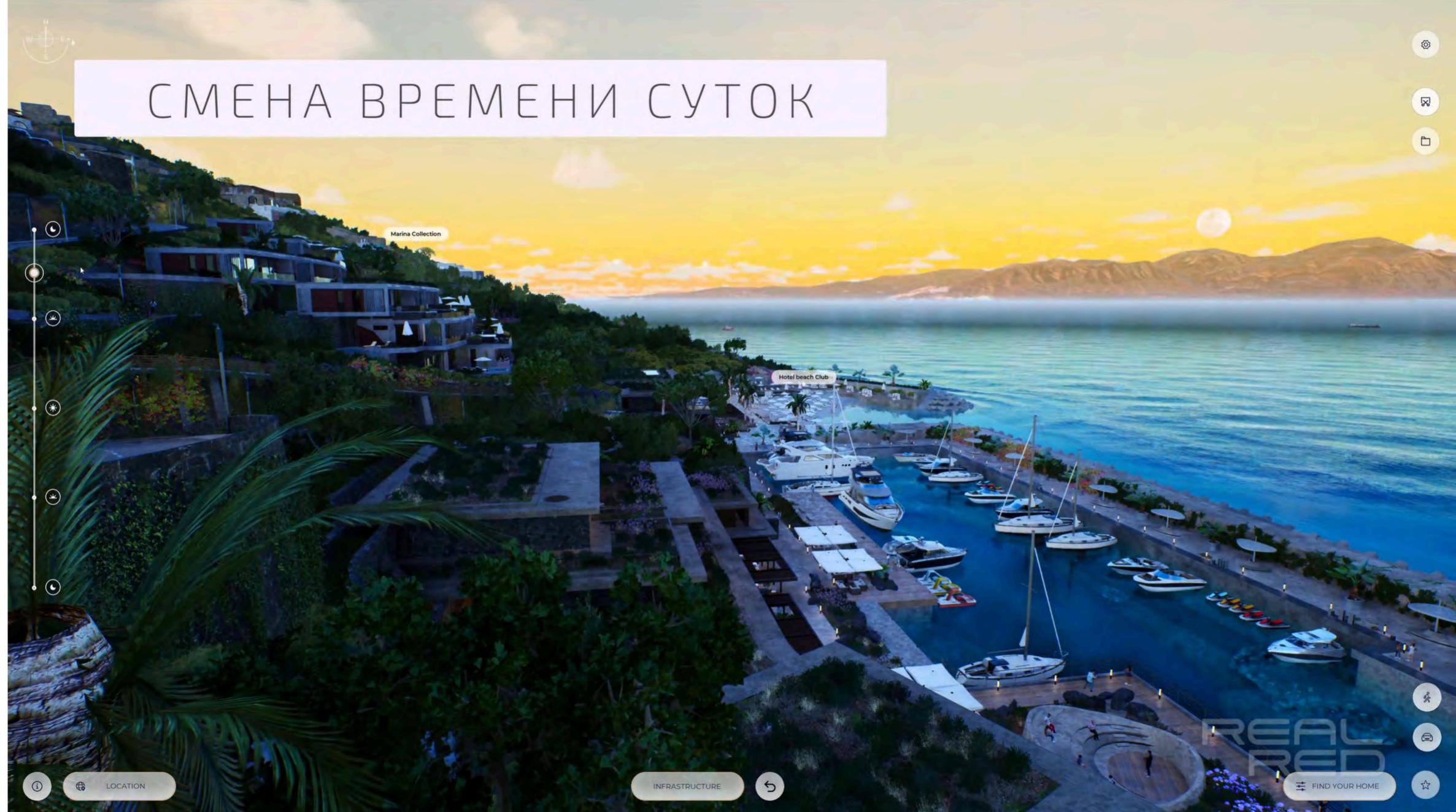
Интерактивный ролик

Прогулка по набережной

Прогулка на яхте

Поездка на шатле

Смена времени суток



ЧТО ЭТО:

Механика, позволяющая вручную изменять время суток (утро, день, закат, вечер).

КАК РАБОТАЕТ:

Пользователь передвигает слайдер или нажимает кнопки выбора времени. Свет, тени и атмосфера изменяются в реальном времени.

ДЛЯ ЧЕГО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ:

Позволяет оценить **архитектуру и ландшафтный дизайн в разном освещении**. Особенно эффективно для демонстрации освещения вечерних террас и атмосферы курорта на закате.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ЭФФЕКТ



Глубокая вовлечённость клиента в проект



Положительные отзывы от заказчика и инвесторов



Увеличение времени взаимодействия с презентацией
(в сравнении с обычными 3D-турами)



Поддержка на этапе продаж: клиенты воспринимают
не просто продукт, а стиль жизни



Влияние на отрасль: кейс, задающий новый стандарт

**«Это не просто презентация. Это приглашение
в жизнь, которую хочется прожить»**



Unreal Engine 5 дал технологическую основу



Геймификация превратила проект в **реальность на кончиках пальцев**

REAL
RED