



# МАРКЕТИНГОВАЯ ПЛАТФОРМА ИГР

REV  
GROUP



## Готовые к запуску игры



Сохранение информации о покупках и начислениях



Автоматическое масштабирование инфраструктуры в зависимости от числа игроков

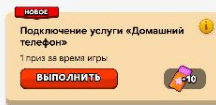


## Собственный протокол защиты данных

- Устойчив к криптоанализу
- Ускоряет процесс обмена данными с сервером
- Предотвращает фрод и подмену данных на стороне пользователя



Интегрируем ваших партнеров в игру



Полностью кастомизируемые задания для выполнения KPI бизнеса



Техподдержка пользователей с возможностью интеграции в любую OSS/BSS



Хранение всех действий игрока



Управляй игрой



## RevCloud

Гибкая и расширяемая платформа с простым интерфейсом, благодаря API и SDK. Легкая интеграция и управление ресурсами



## RevMetrica

- Продуктовая аналитика
- Аналитика монетизации (доход и покупки)
- Информация о техническом окружении
- Мониторинг крашей и ошибок
- Детальная статистика поведения игроков
- API для экспорта данных для свои BI-систем
- API для отправки произвольных событий из ваших источников данных
- Пуш-уведомления
- A/B тесты для экспериментов
- Предики оттока и LTV

*\* Вся информацию обрабатывает RevGames, без вмешательства третьих лиц*



## Модульная структура платформы

- Хранение ресурсов в облаке (CDN)
- Автоматизация рабочих процессов (CI/CD)
- Централизованное администрирование (Панель управления)
- Персонализация настроек игры, игровых механик, призов



## Динамическая система призов

Управление наградами пользователя в игровых механиках и их настройка:

- Шанс выпадения
- Диапазон количества
- Остаток
- Условие выпадения
- Ценность

## 500 KB

Компактный объем данных за одну игровую сессию

## 1 час

Время на внедрение типовой игры с готовым дизайном



## Аналитика поведения игроков в реальном времени

- Данные о поведении игроков и их предпочтениях в игре
- Данные об устройствах и браузере игроков

Дополнительные мини-игры для вовлечения и удержания аудитории



# ЗАДАЧА МАРКЕТИНГОВОЙ ПЛАТФОРМЫ ИГР

Платформа — сердце бизнеса RevGames, центр притяжения и лояльности клиентов бренда. Она объединяет аудиторию бренда, выгодные предложения партнеров, призы и игровые механики в одном месте.

- **Гибкость и масштабируемость:**

Меняйте, совершенствуйте и дополняйте запущенные игровые- и мета-механики в любое время. Смело привлекайте новых игроков тогда, когда это выгодно вам. Гибкая и масштабируемая архитектура платформы RevGames обеспечит работу без перебоев;

- **Создание единого игрового пространства/мира:**

Создайте игровой мир, живущий по вашим правилам. Создайте собственную метавселенную, в которую игроки захотят возвращаться ради положительного опыта и лояльности к бренду;

- **Повышение вовлеченности игроков:**

Вовлеченные игроки — это лояльные покупатели и промоутеры вашего бренда, сервисов и продукции. Чем больше людей окажутся активными пользователями платформы, тем выше будет конверсия в повторные (или даже новые!) покупки;

- **Удобство разработки и управления:**

Использование платформы упрощает процесс разработки новых игровых механик, управления контентом и обновлений. Такая оптимизация экономит ресурсы команд дизайна и контент-менеджеров;

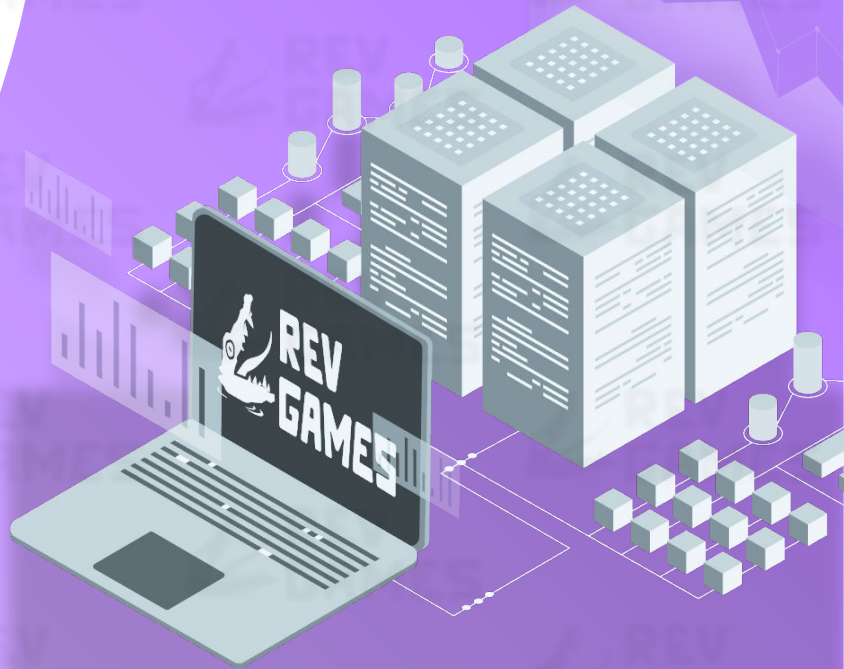
- **Поддержка разнообразных жанров и форматов:**

Настроим платформу для поддержки любых игровых жанров, форматов и стилей, подходящих под текущие задачи.

# КОМПОНЕНТЫ МАРКЕТИНГОВОЙ ПЛАТФОРМЫ ИГР REVGAMES

1. Механизмы выдачи призов
2. Игровые механики
3. Магазин
4. Модуль «Задания»
5. Инфраструктура
6. Ядро платформы
7. Мониторинг и аналитика
8. Управление контентом
9. Интеграции
10. Техническая поддержка
11. Сервисы, связанные с игровой средой

*\* вместе модули работают как единое целое, превращая платформу в удобное решение для пользователей и бизнеса.*





## ● КОМПОНЕНТ «ПРИЗЫ»

Механизм выдачи вознаграждения  
через игровую механику



# ХАРАКТЕРИСТИКИ

---

## КОМПОНЕНТ «ПРИЗЫ»

### Свойства вознаграждения:

- Гарантированность — вознаграждение, которое будет получено всеми пользователями, после совершения указанных действий;
- Гибкая настройка шансов получения:
  - Процент;
  - Вес;
  - Предзаданная цепочка призов;
  - Накопительная;
  - Произвольная формула.
- Кол-во единиц вознаграждения (**например:** от 20 до 100 монет, жизней и тд.);
- Ограничение кол-ва единиц на уникального пользователя (**например:** 1 промокод на 1 пользователя и тд.);
- Отслеживание остатков призов (**например:** если приз закончился, то он не выпадет пользователю);
- Вознаграждение может быть частью другого вознаграждения (**например:** выпал призовой сундук, который содержит другие призы).

### Способы получения вознаграждения:

- За выполнение бизнес задач;
- За игровые достижения;
- За покупку в магазине;
- За действия в Игре (**например:** победа, достижение определенного количества очков в игре 2048 и т. д.).

## ● КОМПОНЕНТ «ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ»

Механизм проведения игровой акции



# ХАРАКТЕРИСТИКИ

## КОМПОНЕНТ «ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ»

### Тип механик:

- Игра:
  - Три в ряд;
  - 2048;
  - Зума;
  - Wordle;
  - Ферма;
  - БлокуДоку;
  - Спортивная (футбол, хоккей);
  - Волк ловит яйца.
- Метамеханика (дополнительная механика для удержания и вовлечения игроков):
  - Настольная (хождение по клеткам);
  - Рулетка (все виды);
  - Адвент-календарь;
  - Ежедневные награды;
  - Мини-игры на открытие призов/шкатулок/кустов.
- Лидерборд (рейтинг лидеров):
  - Периодичный (**например**: запуск каждые 48 часов);
  - Глобальный (действует все время).

### ● Реферальная программа:

- Приведи друга (переход по ссылке и получение вознаграждения, реферальная программа);
- Собери команду (переход по ссылке и получения вознаграждения за определенное количество участников (1, 10, 20 и т. д.)).

### Свойства механик:

- Запуск одной или нескольких механик одновременно;
- Длительность;
- Платное/бесплатное участие;
- Правила выдачи вознаграждения;
- Предыгровые усилители (бустеры);
- Ситуативные продажи в процессе игры.



## ● КОМПОНЕНТ «МАГАЗИН»

Механизм для приобретения пользователями  
внутриигровых предметов



# ХАРАКТЕРИСТИКИ

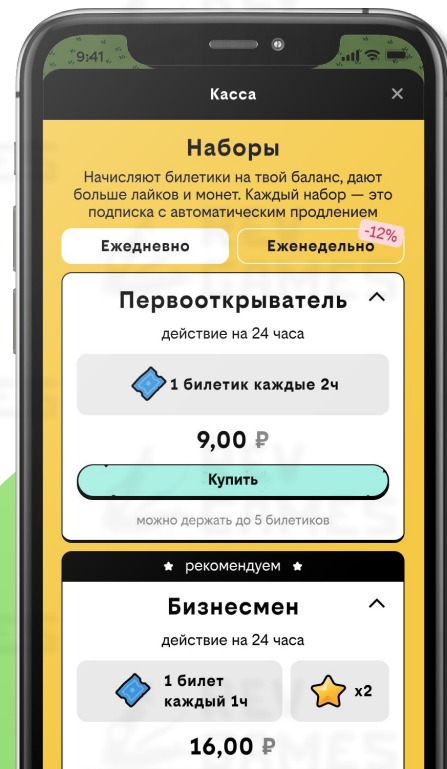
## КОМПОНЕНТ «МАГАЗИН»

### Тип покупки:

- Одиночная;
- Пакетная;
- Ограниченная по времени.

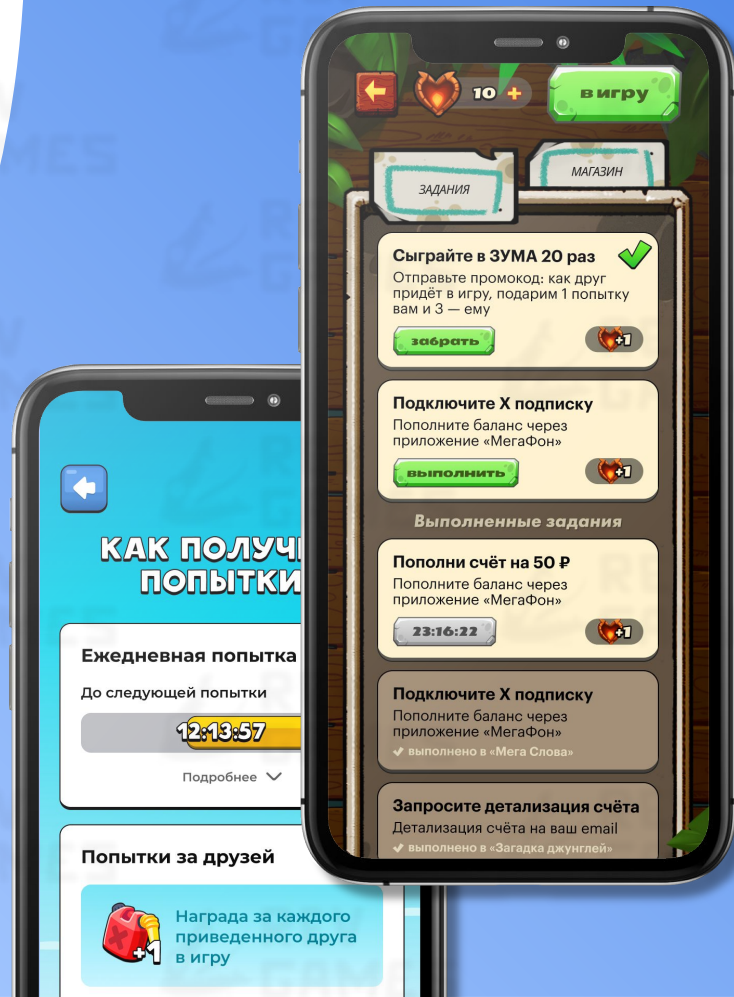
### Свойства:

- Цена;
- Скидка;
- Видимость в магазине;
- Настраиваемые валюты, за которые совершается покупка;
- Очередность показа предложений.



## ● КОМПОНЕНТ «БИЗНЕС-ЗАДАЧИ»

Механизм для выполнения пользователями игровых и бизнес-задач



# ХАРАКТЕРИСТИКИ

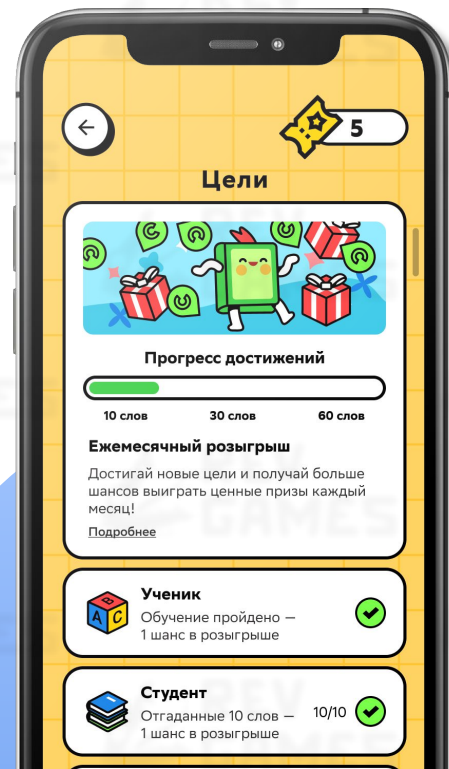
КОМПОНЕНТ «БИЗНЕС-ЗАДАЧИ»

## Тип задачи:

- Одноразовая;
- Повторяемая.

## Свойства:

- Длительность;
- Количество доступных повторений;
- Доступность в период (1 раз в день/неделю/месяц);
- Вознаграждение за выполнение.



## ● КОМПОНЕНТ «ИНФРАСТРУКТУРА»

Обеспечивает бесперебойное  
функционирование и отказоустойчивость  
всех модулей





# ХАРАКТЕРИСТИКИ

## КОМПОНЕНТ «ИНФРАСТРУКТУРА»

- Собственный криптоустойчивый протокол с шифрованием данных;
- Автомасштабирование во время пиковой нагрузки;
- Бесшовное обновление (Update via playable);
- Резервное копирование всех модулей;
- Кэширование данных;
- Автоматическое выделение домена

\*\*\*.rev.games.



## ● КОМПОНЕНТ «ЯДРО»

Модуль, который включает в себя пользователей, их идентификаторы и управление доступом к другим компонентам платформы



# ХАРАКТЕРИСТИКИ

КОМПОНЕНТ «ЯДРО»

Ядро хранит всю информацию о пользовательских действиях с помощью транзакционных журналов, защищает от мошеннических действий и фальсификации данных

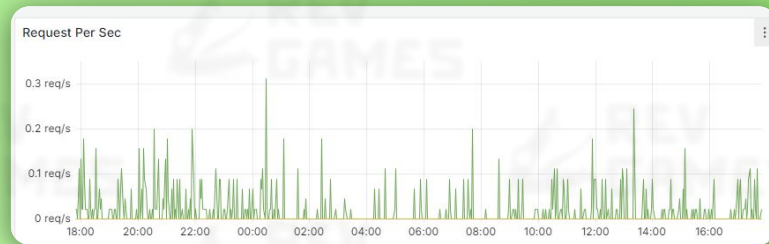
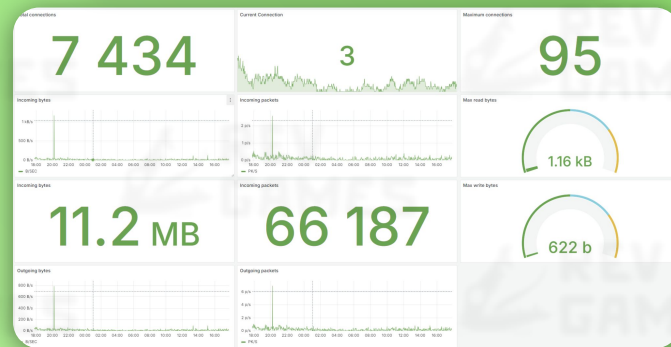
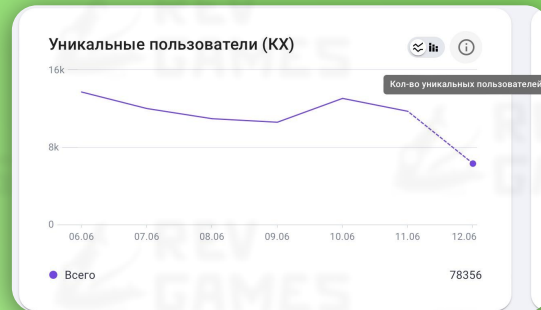
## Преимущества:

- Управление пользователями на платформе;
- Безопасность и конфиденциальность данных;
- Любое пользовательское действие содержит отслеживаемую причину и описание;
- Точное определение платформы (устройства) пользователя, времени соединения и времени проведенного в игре;
- Отслеживание массовых регистраций;
- Черный и белый список пользователей;
- Собственная система предотвращения мошеннических действий.



## ● КОМПОНЕНТ «МОНИТОРИНГ И АНАЛИТИКА»

Обеспечивает возможность отслеживать процессы, выявлять проблемы и тренды, а также принимать меры для улучшения работы системы



# ХАРАКТЕРИСТИКИ

КОМПОНЕНТ «МОНИТОРИНГ И АНАЛИТИКА»

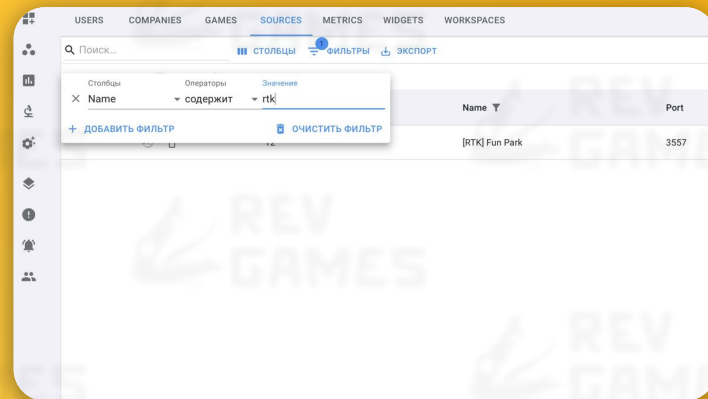
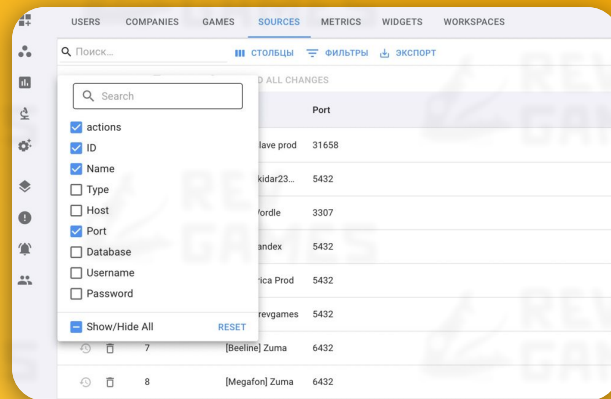
- **Мониторинг и алерты в реальном времени**  
Система проинформирует о всплесках активности и изменениях в поведении игроков автоматически;
- **Полный анализ пользовательского пути**  
Принимайте решения по развитию и совершенствованию игровых механик и дизайна, основываясь на данных о поведении пользователей;
- **Кастомизируемые дэшборды**  
Настраивайте отображение данных так, как нужно вам. Система легко отобразит любые данные за нужный промежуток времени или от начала проекта до настоящего момента.





## ● КОМПОНЕНТ «УПРАВЛЕНИЕ КОНТЕНТОМ»

Позволяет настраивать различные параметры контента, такие как вознаграждения, задачи, магазин, механики, пользователей, настройки и другие



# ХАРАКТЕРИСТИКИ

## КОМПОНЕНТ «УПРАВЛЕНИЕ КОНТЕНТОМ»

### Преимущества:

- Эффективное управление информацией и ресурсами на платформе, обеспечивает легкий доступ к необходимым данным для авторизованных лиц;
- Персонализация контента для различных клиентов: компонент позволяет персонализировать контент в соответствии с потребностями различных клиентов;  
***Например:** мы не покажем игроку промо-предложение, если он не сможет его активировать.*



## ● КОМПОНЕНТ «ИНТЕГРАЦИИ»

Представляют собой инструмент, который позволяет объединить данные клиента и игровой платформы



# ХАРАКТЕРИСТИКИ

## КОМПОНЕНТ «ИНТЕГРАЦИИ»

### Преимущества:

- Возможность подключения к SSO клиента;
- Возможность авторизации клиента через API клиента;
- Создание связи **профиль клиента — профиль игрока**, для последующих выгрузок и сопоставлений на уровне клиента;
- Создание связи **товар клиента — товар игры**, для покупки товаров через API клиента;
- Создание связи **профиль задача клиента — задача игрока**, для подтверждения выполнения задач через API клиента;
- Создание связи **вознаграждение клиента — вознаграждение игрока**, для выдачи вознаграждения через API клиента;

- Возможность получения данных из игровой платформы, требуется реализация на стороне клиента;
- Возможность управление данными и их состоянием, требуется реализация на стороне клиента.

### Интеграция Front Game ↔ Front Client:

- WebView;
- iFrame.

# ● КОМПОНЕНТ «ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА»

Это интерфейс, предназначенный для обращения клиентов за помощью и поддержкой, обеспечивающий доступ к специалистам и ресурсам

Часто задаваемые вопросы

## Нужна помощь?

Команда поддержки «Бонус парк» ответит на все интересующие вас вопросы. Мы знаем все о бонусах, призах, аттракционах и готовы помочь вам.

Полную историю обращений и ответы по ним вы найдете в разделе «История» — «Обращения в поддержку».

Светлана

shishkaboom

info@gmail.co

Вопрос по правилам игры

Подскажите, когда планируется розыгрыш суперприза?

+ Добавить файл

play game screenshot.png × 02.zip × pic.pdf ×

Отправить

Нажав кнопку «Отправить» вы соглашаетесь с [Правилами игры](#).

## Нужна помощь?

Часто задаваемые вопросы

Команда поддержки «Бонус парк» ответит на все интересующие вас вопросы. Мы знаем все о бонусах, призах, аттракционах и готовы помочь вам.

Полную историю обращений и ответы по ним вы найдете в разделе «История» — «Обращения в поддержку».

Тест

rtktd.1717067651887

d@rev.games

Проблемы с авторизацией

Ваше сообщение

Отправить

Нажав кнопку «Отправить» вы соглашаетесь с [Правилами игры](#).



# ХАРАКТЕРИСТИКИ

## КОМПОНЕНТ «ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА»

### Преимущества:

- **Полная картина произошедшего в момент обращения**  
Отслеживаем действия пользователей и предоставляем полную картину произошедшего для быстрого и точного решения обращений;
- **Сохраняем историю обращений пользователя**  
Службе поддержки легко вернуться к прошлым диалогам или отследить попытки мошенничества;
- **Интеграция с системами обработки обращений**  
Передаем обращения пользователей в вашу систему, отслеживаем статус заявки и передаем ответ обратно пользователю. Экономим время на обработку и отслеживание обращений.



# СЕРВИСЫ, СВЯЗАННЫЕ С ИГРОВОЙ СРЕДОЙ



## RevMetrica:

Собирает сведения о пользовательском поведении, информацию о визитах, его техническом окружении, краш аналитику;



## RevGration:

Интеграционный слой для связи клиента и платформы, обогащения ее данными клиента и обратной интеграции для возврата обогащенных данных клиенту;

**SDK**

## RevSDK:

(*В разработке*) компонент для быстрой интеграции клиента с платформой;



## RevDash:

Представляет собранные данные в RevMetrica в виде графиков и показателей, с возможностью уведомлений, если какие-либо показатели выходят за пределы заданных диапазонов;



## RevCloud:

Набор облачных сервисов, поддерживающих отказоустойчивую и масштабируемую архитектуру:

- CDN для быстрой доставки контента пользователю;
- Технология Update Via Playable для бесшовных обновлений без прерывания игровых сессий пользователей.



## RevAdmin:

Административный интерфейс для создания и управления своей игровой вселенной.

# НАГРАДЫ REVGAMES



Loyalty Awards Russia



Ростелеком

**«Лучшая программа  
лояльности в телекоме» 2017**



Loyalty Awards Russia



Ростелеком

**«Геймификация года — лучшая  
программа лояльности» 2018**



DIGITAL AWARDS

**Номинант премии  
RB Digital Awards 2023**



Loyalty Awards Russia



Ростелеком

**«Инновация года,  
технологический прорыв» 2019**



Loyalty Awards Russia



СБЕР

**«Геймификация года» 2023**



**Wildberries Approved**  
Значок за значимый потенциал  
и влияние на отрасль ecom — 2024