



МАРКЕТИНГОВАЯ ПЛАТФОРМА ИГР

REV GROUP



Готовые к запуску игры



Сохранение
информации
о покупках
и начислениях



Автоматическое
масштабирование
инфраструктуры
в зависимости от числа
игроков

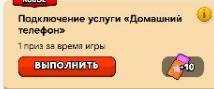


Собственный протокол защиты данных

- 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



RevCloud

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



Модульная структурата 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
количество
 - 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



RevMetrica

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

* Всю информацию обрабатывает RevGames,
без вмешательства третьих лиц

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;

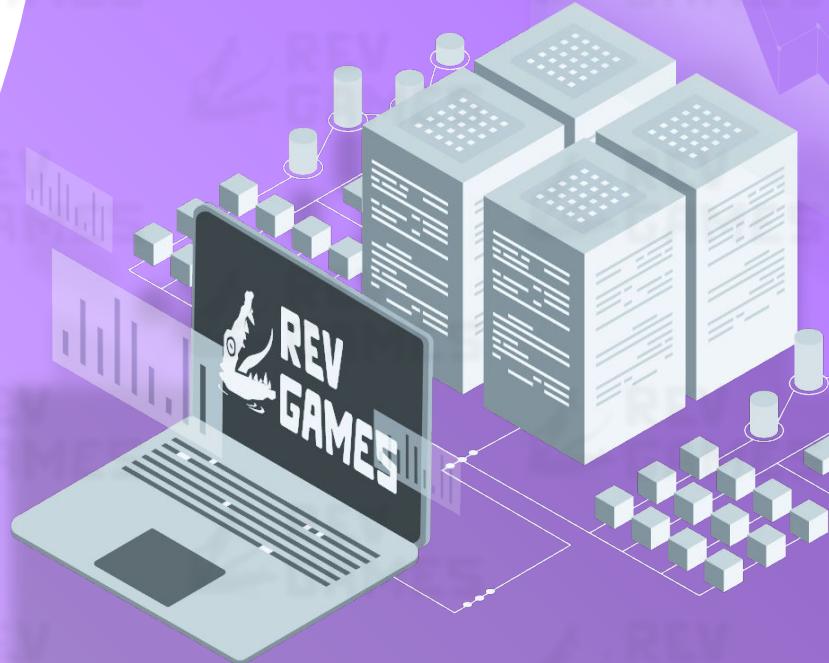
- **Поддержка разнообразных жанров и форматов:**

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

КОМПОНЕНТЫ МАРКЕТИНГОВОЙ ПЛАТФОРМЫ ИГР REVGAMES

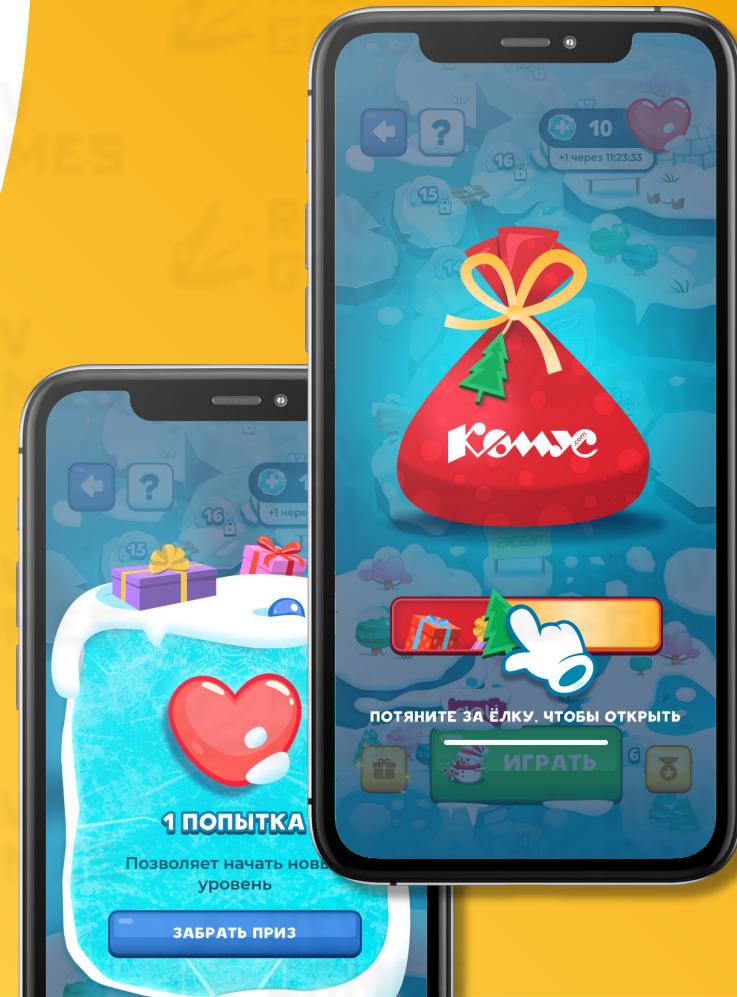
1. Механизмы выдачи призов
2. Игровые механики
3. Магазин
4. Модуль «Задания»
5. Инфраструктура
6. Ядро платформы
7. Мониторинг и аналитика
8. Управление контентом
9. Интеграции
10. Техническая поддержка
11. Сервисы, связанные с игровой средой

* 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:

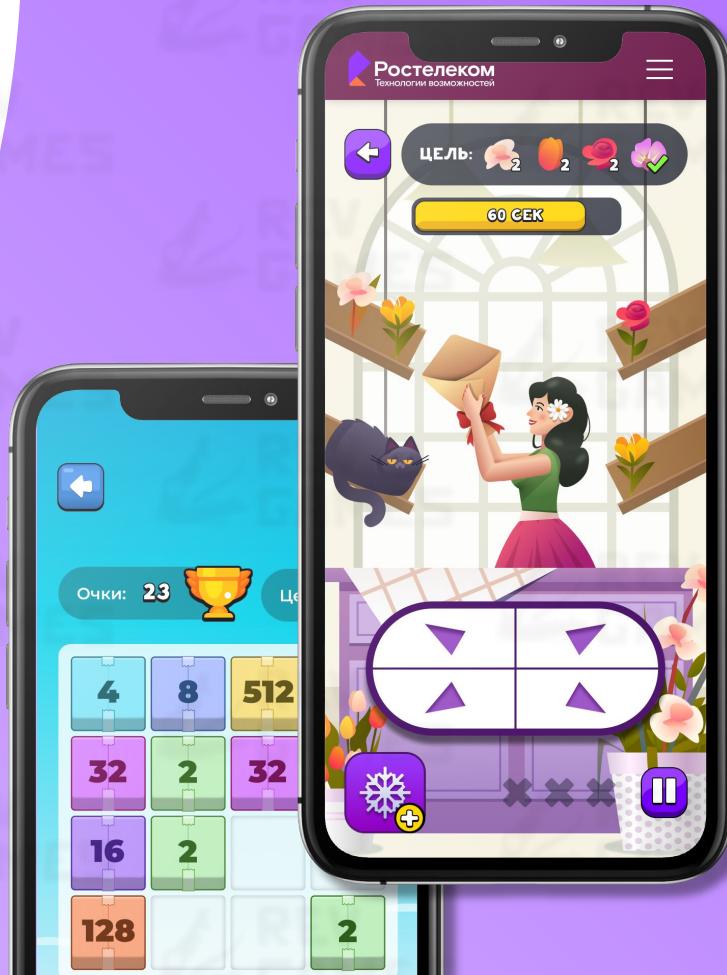
- Гарантированность – вознаграждение, которое будет получено всеми пользователями, после совершения указанных действий;
- Гибкая настройка шансов получения:
 - Процент;
 - Вес;
 - Предзаданная цепочка призов;
 - Накопительная;
 - Произвольная формула.
- Кол-во единиц вознаграждения (**например:** от 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



Тип механик:

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

Реферальная программа:

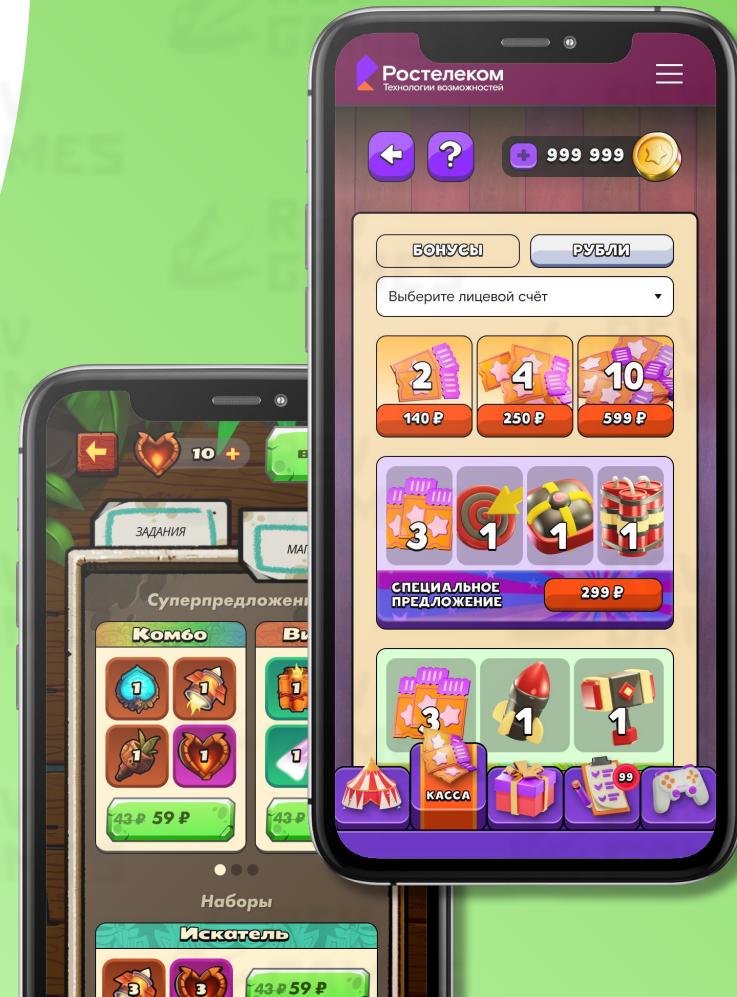
- Приведи друга (переход по ссылке и получение вознаграждения, реферальная программа);
- Собери команду (переход по ссылке и получения вознаграждения за определенное количество участников (1, 10, 20 и т. д.)).

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

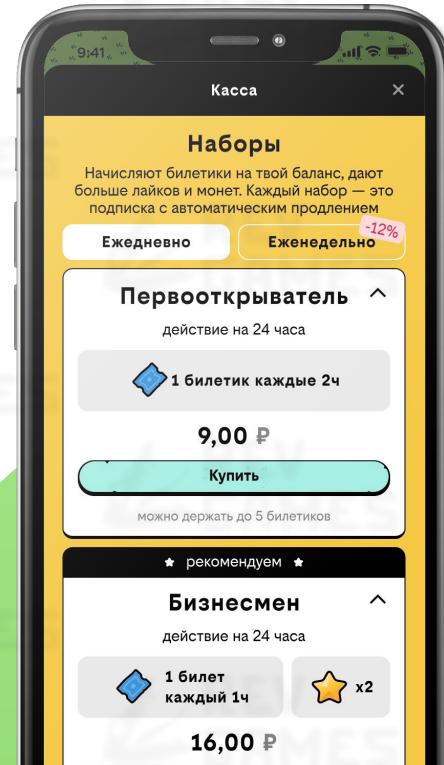
КОМПОНЕНТ «МАГАЗИН»

Тип покупки:

- Одиночная;
- Пакетная;
- Ограниченная по времени.

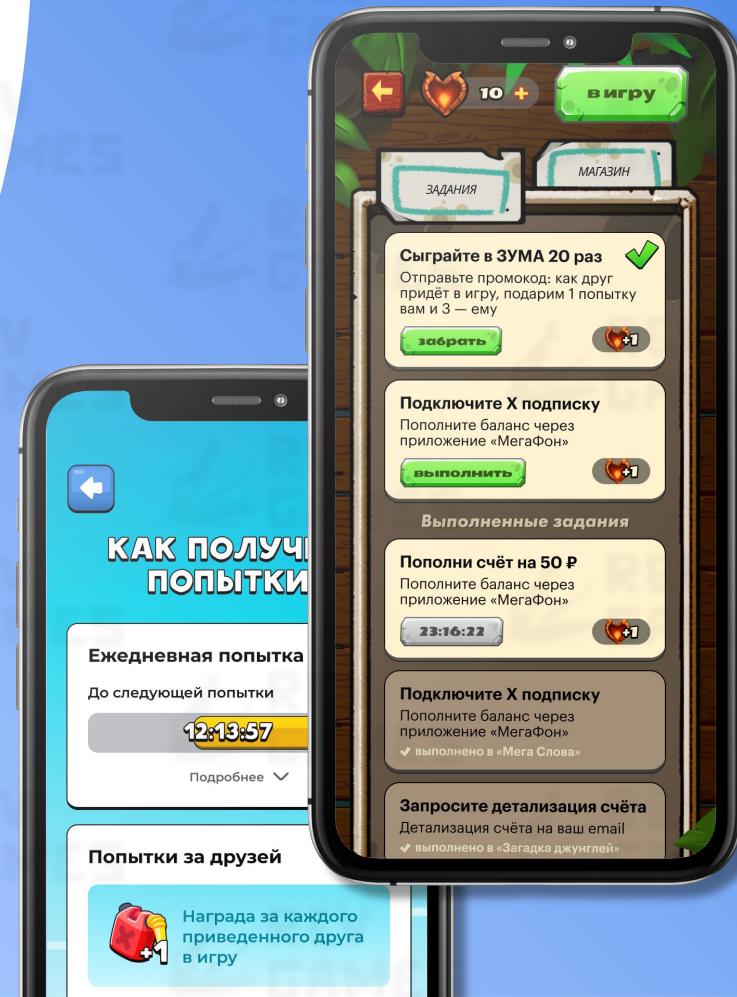
Свойства:

- 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;
- Повторяющаяся.

Свойства:

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



● КОМПОНЕНТ «ИНФРАСТРУКТУРА»

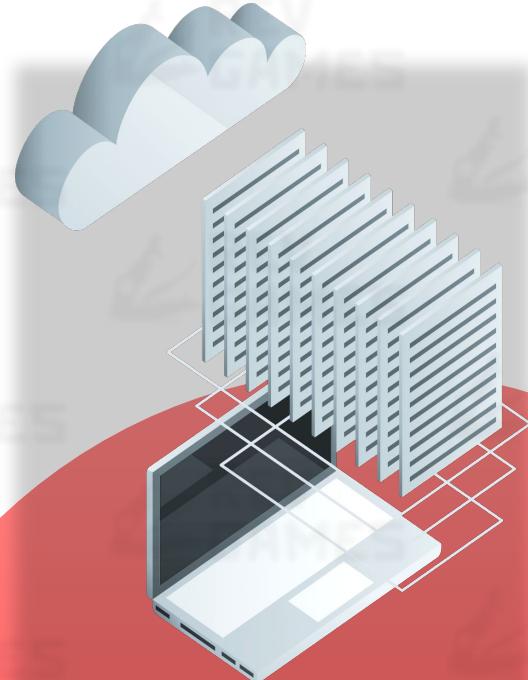
Обеспечивает бесперебойное
функционирование и отказоустойчивость
всех модулей



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

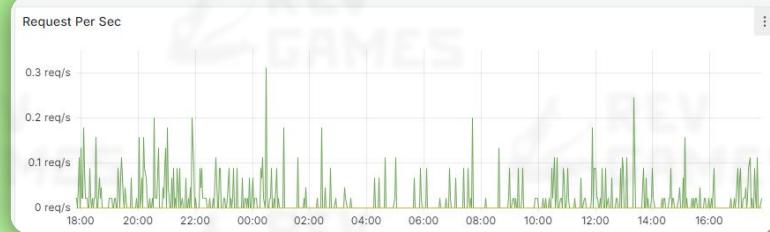
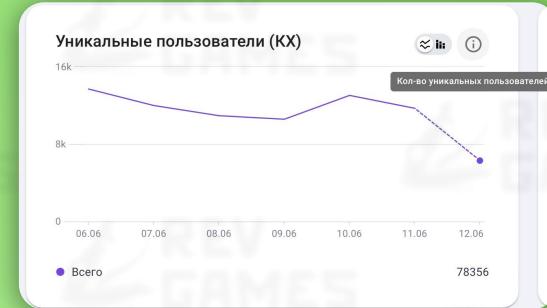
Преимущества:

- 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;

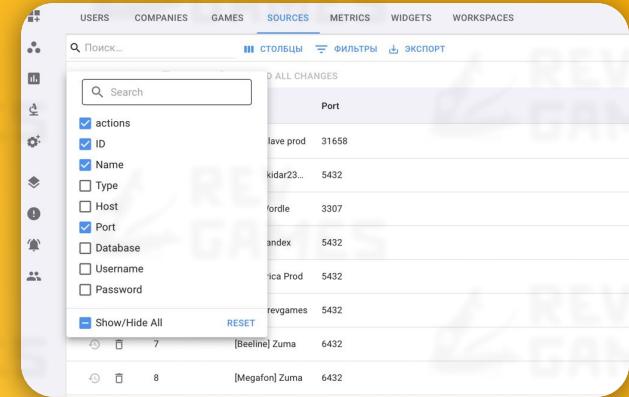
- **Кастомизируемые дашборды**

Настраивайте отображение данных так, как нужно вам. Система легко отобразит любые данные за нужный промежуток времени или от начала проекта до настоящего момента.



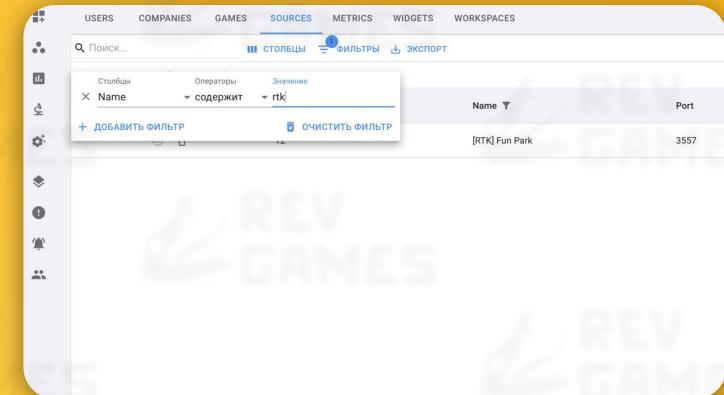
● КОМПОНЕНТ «УПРАВЛЕНИЕ КОНТЕНТОМ»

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



Список источников:

actions	ID	Name	Type	Host	Port	Database	Username	Password	
lave prod	31658	kidar23...	5432	ordle	3307	andex	5432	revgames	5432
[Beeline] Zuma	6432	[MegaFon] Zuma	6432						



Фильтр:

Столбцы	Операторы	Значение
Name	содержит	rtk

Результаты:

Name	Port
[RTK] Fun Park	3557

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 \longleftrightarrow Front Client:

- WebView;
- iFrame.

● КОМПОНЕНТ «ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА»

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

FAQ 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».

Сватлана shishkaboom
info@gmail.co Вопрос по правилам игры

Подскажите, когда планируется розыгрыш суперприза?

+ Добавить файл

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

Отправить

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

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».

Тест
rtId_177067659887
d@rev-games
Проблемы с авторизацией

Ваше сообщение

Отправить

Нажмите 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;



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



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