KU GAME

MGM-механика

Приведи друга

активность



Мы создаём **игровые форматы, которые помогают брендам** привлекать внимание, вовлекать аудиторию и добиваться конкретных действий.

От бота с розыгрышем призов до интерактивного конкурса с ИИ — всё продумано под задачу бизнеса: что нужно, чтобы клиент не просто посмотрел, а поучаствовал.

KU GAME

Что это и зачем это нужно

«Приведи друга» — это реферальная механика, в которой каждый пользователь получает персональную ссылку или приглашение и приводит новых участников в бот, mini app или промо-сценарий бренда. Система автоматически отслеживает переходы, фиксирует выполнение целевого действия и начисляет награду за каждого подтвержденного приглашенного пользователя.
В основе решения используются **автоматизированные сценарии и искусственный интеллект.**

Такая активность превращает клиента в амбассадора бренда и делает рост базы не только платным, но и органическим.



Бот выдает уникальные ссылки, отслеживает цепочку переходов, проверяет валидность новых участников, защищает механику от накрутки и запускает систему наград, рейтингов и уведомлений.

Механика может использоваться как самостоятельная реферальная программа, как усиление любой промо-акции или как постоянный элемент программы лояльности.

KU GAME

Что дает бизнесу



Снижение стоимости привлечения

Реферальный канал обычно дает более дешевого пользователя, чем холодная реклама.



Органический рост базы

Привлеченные пользователи приводят новых, и бренд получает эффект масштабирования без постоянного увеличения рекламного бюджета.



Высокий trust-фактор

Рекомендации друзей работают лучше, чем прямое рекламное сообщение бренда.



Качественная аудитория

Пользователи часто приводят людей со схожими интересами, привычками и паттернами потребления.



Рост вовлеченности

Реферальная механика удерживает текущих участников, потому что у них появляется личная цель и прогресс внутри активности.



Гибкость интеграции

Механику можно встраивать в игры, акции, тесты, чековые кампании, программы лояльности и продуктовые запуски.

KU GAME

Алгоритм активности

1

Вход



Пользователь заходит в бот, проходит авторизацию или участвует в текущей активности бренда.

2

Получение ссылки



Система выдает персональную реферальную ссылку или кнопку приглашения.

3

Приглашение друзей



Пользователь пересылает ссылку друзьям в мессенджерах, чатах или соцсетях.

4

Трекинг перехода



Система фиксирует переход нового пользователя по ссылке и связывает его с пригласившим.

5

Проверка целевого действия



Новый участник должен выполнить нужное условие — подписаться, зарегистрироваться, пройти сценарий, купить товар, загрузить чек или выполнить другое действие.

6

Антифрод -проверка



Бот проверяет, что пользователь реальный, а действие не является накруткой.

7

Начисление награды



Пригласивший получает бонус, баллы, шанс, статус или другую награду.

8

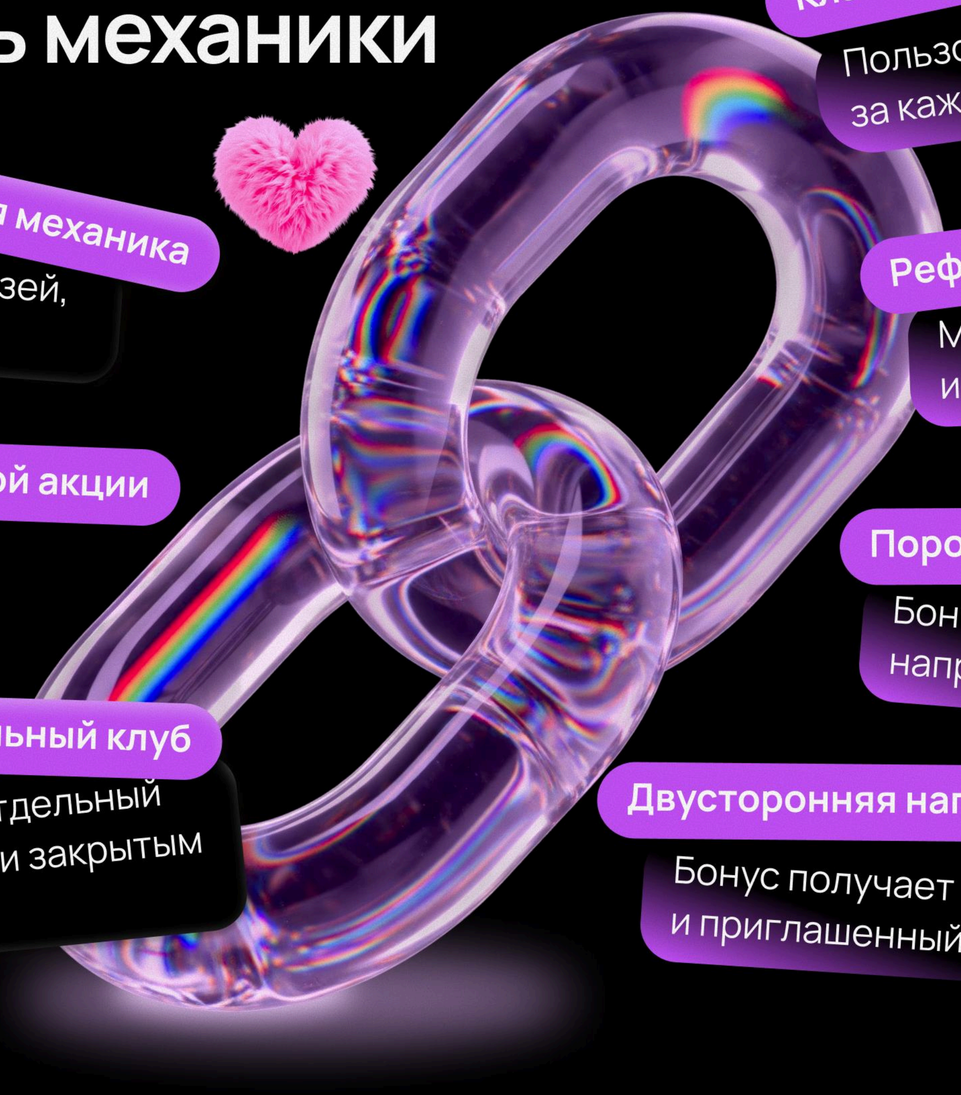
Рейтинг и прогресс



Система показывает текущий результат, место в таблице лидеров и мотивирует приглашать дальше.

KU GAME

Вариативность механики



Классическая MGM-механика

Пользователь получает награду за каждого нового участника.

Многоуровневая механика

Можно учитывать не только друзей, но и друзей друзей.

Реферальная гонка

Механика строится вокруг рейтинга и соревнования между пригласившими.

Реферальная механика внутри другой акции

Приглашения усиливают игру, тест, квест или чековую кампанию.

Пороговая модель

Бонусы открываются на уровнях, например за 3, 5, 10 или 20 друзей.

Реферальный клуб

Активные участники получают отдельный статус, доступ к привилегиям или закрытым предложениям.

Двусторонняя награда

Бонус получает и пригласивший, и приглашенный.

KU GAME

Где запускается

- telegram
- vk
- whatsapp
- mini-app
- web-страница акции
- интеграция в мобильное приложение бренда

Что входит в решение

- Разработка чат-бота или mini-app
- Генерация персональных реферальных ссылок
- Система трекинга переходов и регистраций
- Антифрод-логика и защита от накруток
- Механика начисления наград
- Таблица лидеров или система прогресса
- Уведомления о новых приглашенных и бонусах
- Админ-панель для управления механикой
- Аналитика и отчеты
- Тестирование и запуск

KU GAME

Тариф 1
Разработка и запуск

1

Срок разработки:
3–5 недель

Включает:

- Разработку бота или mini-app
- Настройку реферальной логики
- Генерацию персональных ссылок
- Систему фиксации приглашенных пользователей
- Одну модель поощрения
- Базовый рейтинг или систему прогресса
- Тестирование и запуск

Тариф 2
Разработка + сопровождение

2

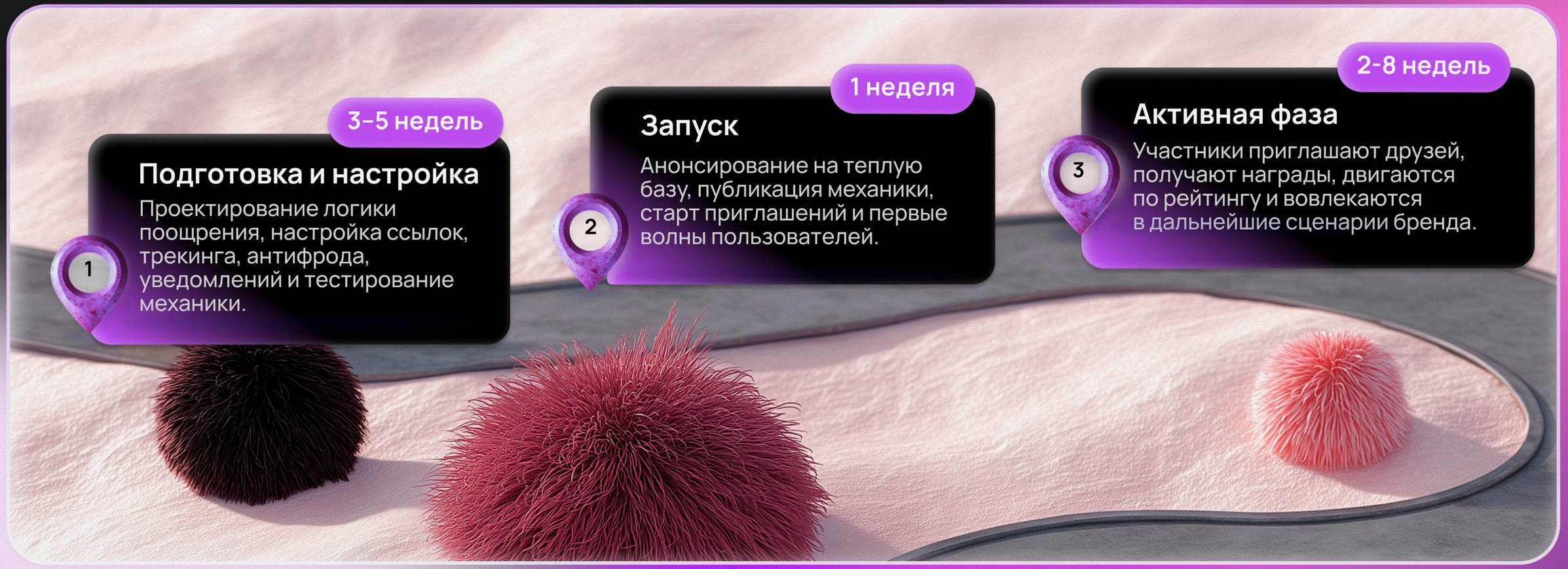
Рекомендуемый срок сопровождения:
1–2 месяца

Включает все из тарифа 1, а также:

- Техническую поддержку механики
- Мониторинг качества трафика и антифрод-контроль
- Управление рейтингом и поощрениями
- Аналитику по приглашениям, конверсии и эффективности
- Настройку уведомлений и мотивационных сообщений
- Оперативные правки в рамках согласованной логики

KU GAME

Процесс и сроки



1

Подготовка и настройка

3–5 недель

Проектирование логики поощрения, настройка ссылок, трекинга, антифрода, уведомлений и тестирование механики.

2

Запуск

1 неделя

Анонсирование на теплую базу, публикация механики, старт приглашений и первые волны пользователей.

3

Активная фаза

2-8 недель

Участники приглашают друзей, получают награды, двигаются по рейтингу и вовлекаются в дальнейшие сценарии бренда.

KU GAME

Результаты

РОСТ БАЗЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ



Механика позволяет быстро расширять аудиторию без пропорционального роста рекламных затрат.

СНИЖЕНИЕ СТОИМОСТИ ПРИВЛЕЧЕНИЯ



Часть новых пользователей приходит органически через существующую базу.

РОСТ ВОВЛЕЧЕННОСТИ ТЕКУЩИХ УЧАСТНИКОВ



Пользователи возвращаются в бот, чтобы следить за прогрессом и наградами.

ФОРМИРОВАНИЕ ЯДРА ЛОЯЛЬНОЙ АУДИТОРИИ



Самые активные рефереры становятся фактическими амбассадорами бренда.

МАСШТАБИРУЕМОСТЬ



Механику можно запускать как короткую акцию или как постоянный инструмент роста.

KU GAME

Смета проекта

РАЗРАБОТКА И ЗАПУСК

Проектирование реферальной логики, системы наград, антифрода и пользовательского сценария	24 часа × 5 000 ₽	**120 000 ₽**
Дизайн интерфейсов, экранов прогресса, рейтинга и уведомлений	28 часов × 3 500 ₽	**98 000 ₽**
Разработка бота, реферальных ссылок, трекинга, антифрод-логики, рейтинга и админ-части	140 часов × 5 000 ₽	**700 000 ₽**
QA и тестирование сценариев переходов, фиксации пользователей, наград и рейтингов	36 часов × 2 500 ₽	**90 000 ₽**

ИТОГО **1 008 000 ₽**

СОПРОВОЖДЕНИЕ 1–2 МЕСЯЦА

Техническая поддержка и мониторинг стабильности механики	24 часа × 5 000 ₽	**120 000 ₽**
Ведение проекта, аналитика по трафику и отчетность	18 часов × 5 000 ₽	**90 000 ₽**
Оперативные правки, контроль антифрода и настройка мотивационных сценариев	28 часов × 3 500 ₽	**98 000 ₽**

ИТОГО **308 000 ₽**

ОБЩИЙ БЮДЖЕТ **1 316 000 ₽**

KU GAME

Стоимость

Тариф 1 — Разработка и запуск
от 1 008 000 ₽



Тариф 2 — разработка + сопровождение 1–2 месяца
от 1 316 000 ₽



Что не входит в стоимость:
в стоимость разработки не входят внешние расходы, которые зависят от масштаба активности:

- рекламный бюджет на первичный трафик
- призовой фонд и бонусный фонд
- платные сервисы SMS, push или внешних рассылок
- внешние CRM- и CDP-интеграции, если они требуются
- дополнительная ручная модерация спорных или подозрительных регистраций
- отдельная инфраструктура под высокие нагрузки
- контент-сопровождение вне согласованного пакета

KU  GAME

СПАСИБО

hello@kuraga.marketing

kuraga.marketing