

Привет, мы JINNIUS studio!

ИГРОВЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ РЕШЕНИЯ ДЛЯ БРЕНДОВ



JINNIUS



С 2022 ГОДА МЫ
РАЗРАБАТЫВАЛИ
СОБСТВЕННЫЕ МОБИЛЬНЫЕ
F2P-ИГРЫ РАЗЛИЧНОЙ
СЛОЖНОСТИ И ЖАНРОВ.

ПОСЛЕДНИЕ 2 ГОДА
СОЕДИНЯЕМ ИГРОВОЙ
ОПЫТ С ЗАДАЧАМИ
БРЕНДОВ И ПРОДУКТОВ.



Опыт настоящего геймдева

3
года

игровой разработки
собственных коммерческих
игр и продуктов в различных
жанрах – от hyper-casual
прототипов до mid-core casual
проектов.

IDLE ARCADE



SIMULATOR



CASUAL RPG



CARD BRAWL



MERGE 3D



Marketing Experience × Game DNA = PROFIT

DIGITAL AGENCY BACKGROUND

20+ маркетинговой экспертизы

Опыт работы с крупнейшими брендами

Стратегия + коммуникации + digital экспертизы

Опыт сложных проектов и больших команд



**ПОНИМАЕМ
ЗАДАЧИ
БИЗНЕСА КАК
МАРКЕТОЛОГИ**

**ДЕЛАЕМ
ПРОЕКТЫ
КАК ГЕЙМДЕВ**

**РАБОТАЕМ –
В КОМАНДЕ**

GAME DNA

Собственные игровые продукты и десятки прототипов

разные жанры

playtests

метрики

баланс

live-ops

full cycle

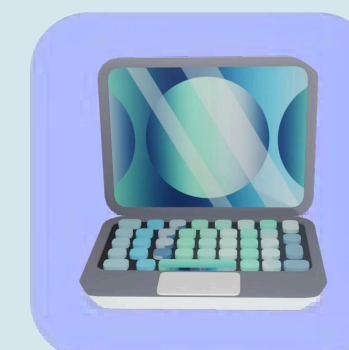
2 года работы с брендами и агентствами



Yandex

Альфа Банк

г'хе'лоу
г'ейджэнси



Пространство возможностей Jinnius...

БРЕНДИРОВАННЫЕ ИГРЫ И ADVERGAMES

Игровые проекты для кампаний,
запусков и спецпроектов.

Telegram

VK

web

standalone

mobile

IN-APP ГЕЙМИФИКАЦИЯ И LOYALTY-МЕХАНИКИ

Игровые системы внутри
существующего продукта

ИГРОВЫЕ СЕРВИСЫ И ИНСТРУМЕНТЫ

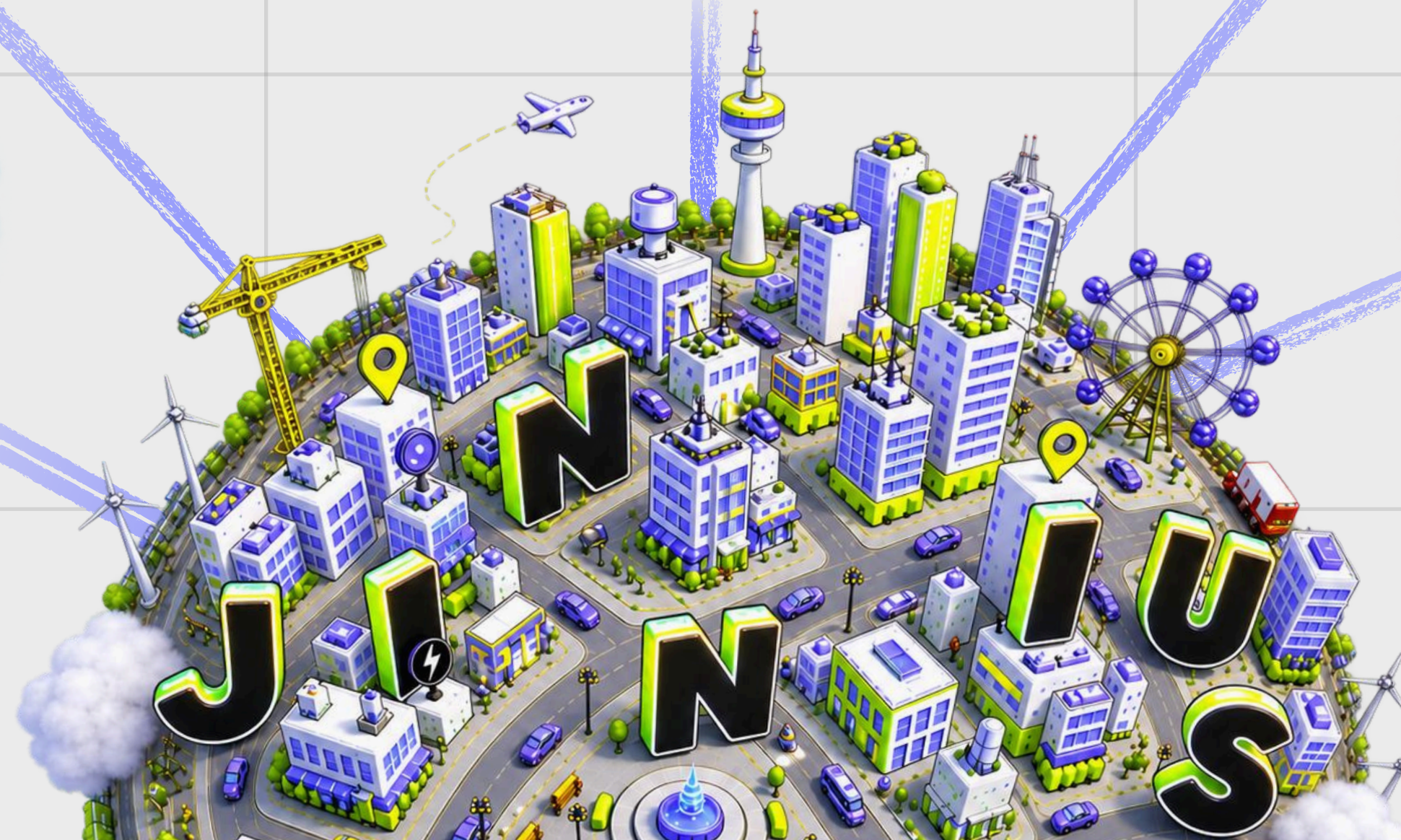
Рейтинги, battle pass,
reward-системы, игровые
кабинеты, трекеры и
esports-интеграции.

MINI APPS И ИНТЕРАКТИВНЫЕ DIGITAL-AКТИВАЦИИ

Кративные сервисы –
квизы, мэтчеры, генераторы,
интерактивные истории,
конкурсы, UGC- и social-
механики.

AI-POWERED МЕХАНИКИ

AI-персонажи,
персонализированные
сценарии и генеративные
игровые взаимодействия.

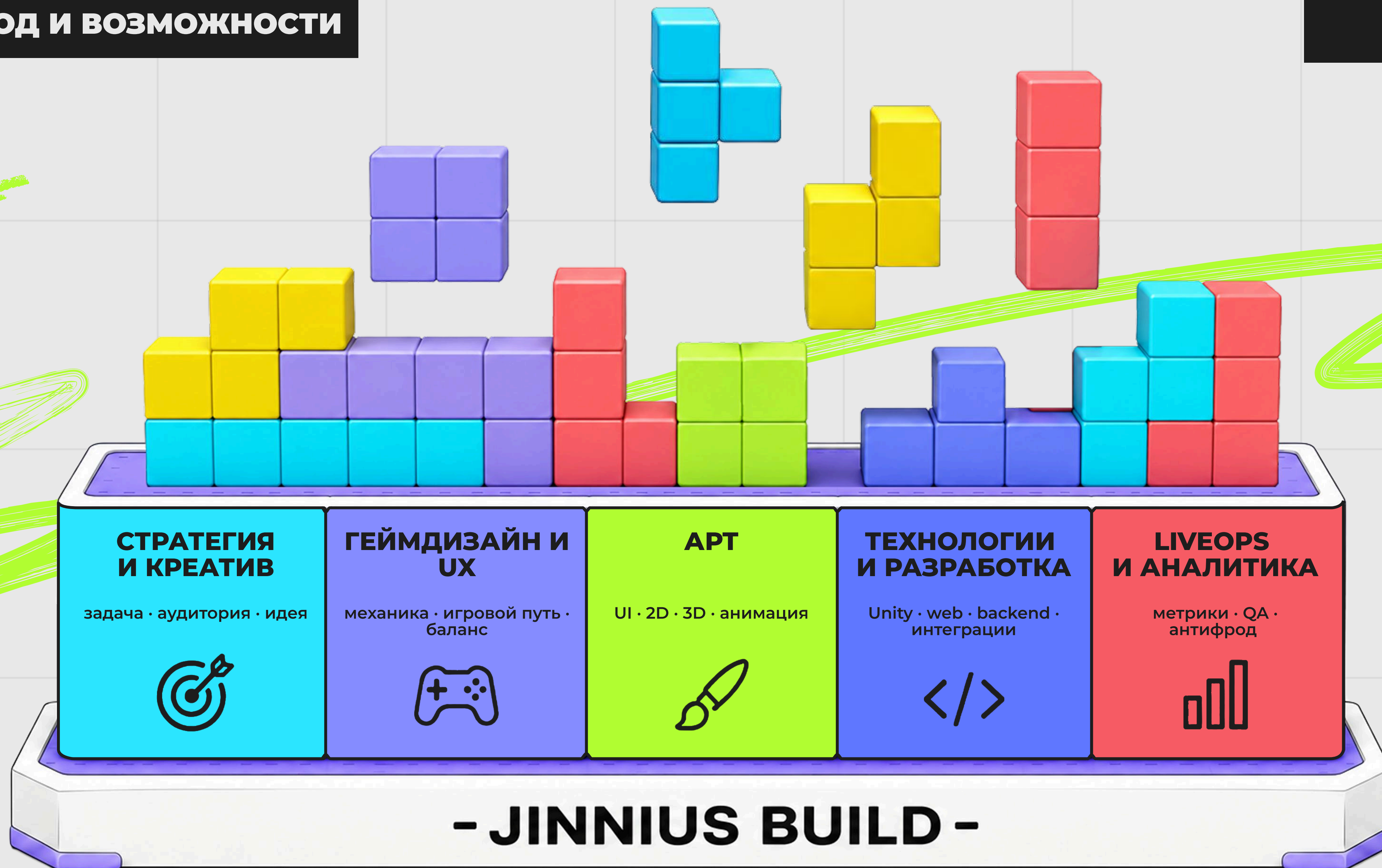


... В плоскости задач бренда



НАШ ПОДХОД И ВОЗМОЖНОСТИ

ЧТО ВЫ УМЕЕТЕ?



КАЖДЫЙ ПРОЕКТ - СВОЯ ИСТОРИЯ. И СВОЙ ИГРОВОЙ СЦЕНАРИЙ.

YANDEX

ВКУСНО И ТОЧКА

АЛЬФА БАНК

WINLINE

НАШИ КЕЙСЫ



ТГ ИГРА ДЛЯ «ЯНДЕКС ЕДЫ» – «ПУТЬ КУРЬЕРА»

Задачи

- 1 Дестигматизировать имидж курьера у широкой аудитории;
- 2 Через геймификацию показать плюсы работы курьером – стабильный доход и возможности роста;
- 3 Через игровой формат повысить интерес к вакансии.

Идея

Мини-апп в ТГ «Путь курьера» – симулятор «карьеры» курьера с нюансами этой работы - от новичка до профи на авто.

Внешняя оболочка - симулятор с рейтингом, выбором заказов, магазином апгрейдов.

Механики - 3 мини-игры разных жанров (аркада, ритм, 3-в-ряд), дающих игроку возможность выбора подходящего способа доставки заказов.

Реализация

Дизайн концепция, все элементы внешней оболочки и мини-игр - максимально соответствующую игровой форме и стилю «Яндекс Еды» - Pro.

Гейм-дизайн - сложная балансировка все механик мини-игр и социальных действий игроков в единую систему рейтинга.

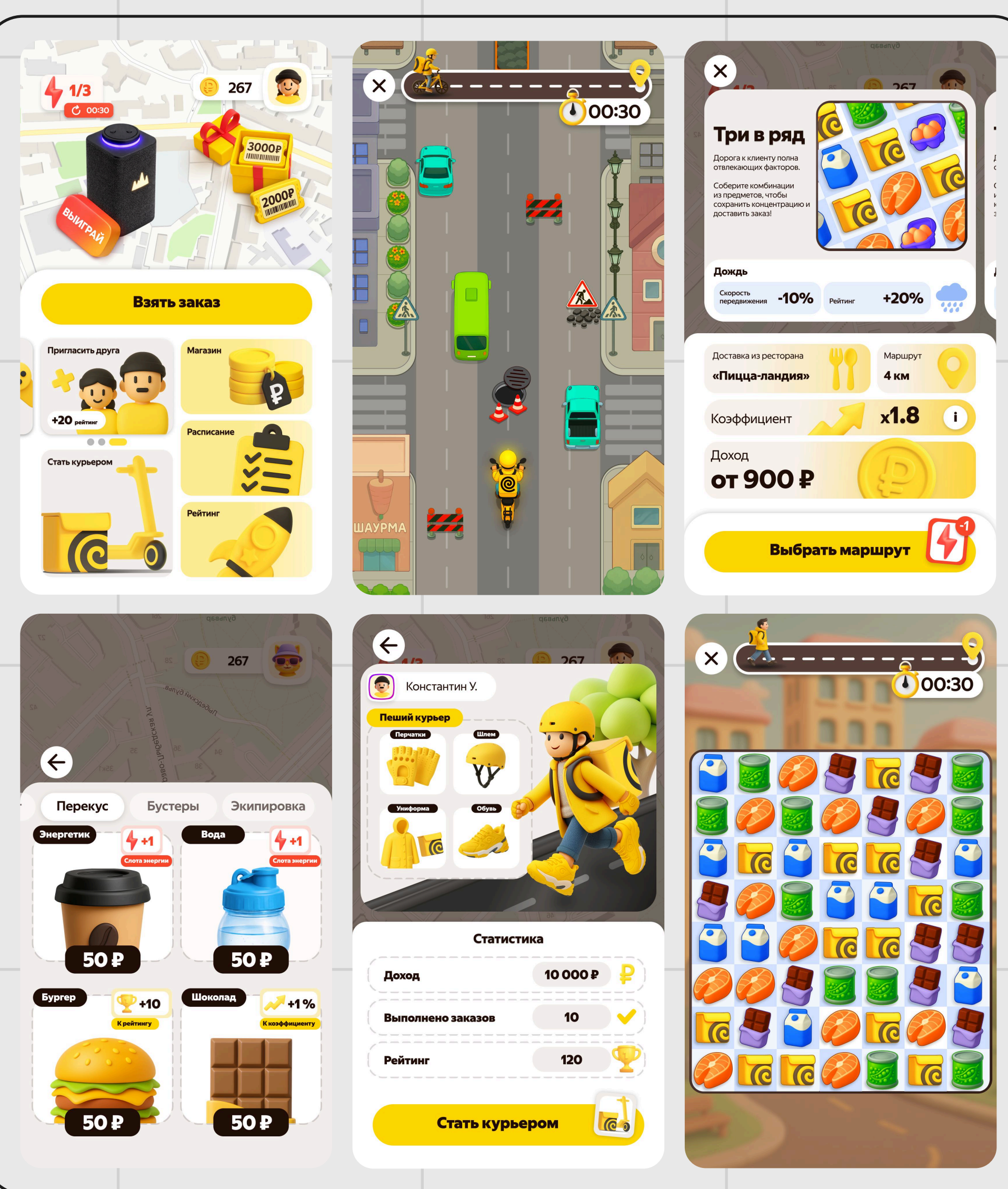
Программирование - фронт и бэк энд разработка с защитой от взломов и накруток. Работа с сервером и продвинутой админ панелью для сбора статистики и коммуникации с игроками.

Результат за 2 недели работы приложения

> 10 000 игроков запустили апп и прошли механику минимум 1 раз;

> 6 минут в приложении за одну сессию и более **33%** возвратов;

> 300 000 запусков мини-игр!



МОБИЛЬНАЯ ИГРА «ФАН-СЕКТОР» - WINLINE

Задача

- 1 Разработать концепцию и саму игровую активацию Winline к старту нового сезона РПЛ 2026/27;
- 2 Через игровую механику усилить вовлечение футбольной аудитории и стимулировать беттинг активность на платформе Winline.

Идея и механика

«Фан-сектор» это **skill-based** аркада: игрок **стреляет из фан-пушки мерчем по подсвеченным секторам стадиона.**

Чем точнее попадание и быстрее реакция - тем больше очков. На выбор - 4 полностью оформленных стадиона: для болельщиков «Спартак», «Зенита», «Краснодара» и нейтральный стадион Winline.

Игрок получал 3 базовые попытки в день. Активность на платформе Winline открывала дополнительные попытки и игровые бустеры, повышающие шансы в ежедневном и общем рейтингах.

Реализация

Score работ студии:

- 1 Полная разработка идеи, игровой механики, UX и системы прогрессии;
- 2 Разработка дизайна и 3D-визуала игры: моделирование стадионов, трибун, фанатских зон, мерча и игровых объектов;
- 3 Разработка физики стрельбы, системы прицеливания, начисления очков, бустеров и лидербордов;
- 4 Unity-разработка, backend, интеграция с платформой Winline и LiveOps высоконагруженного проекта.

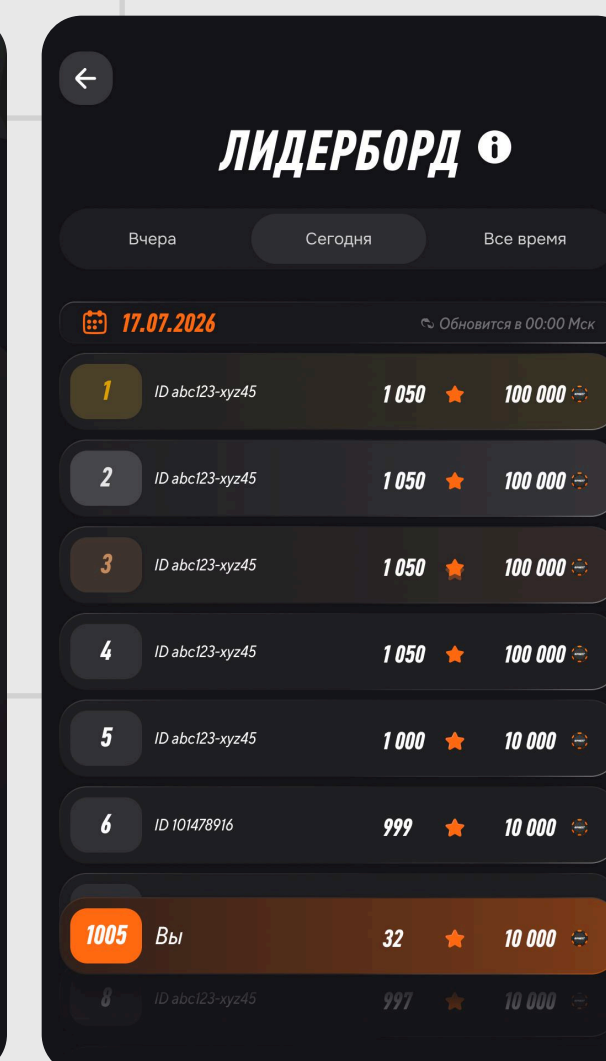
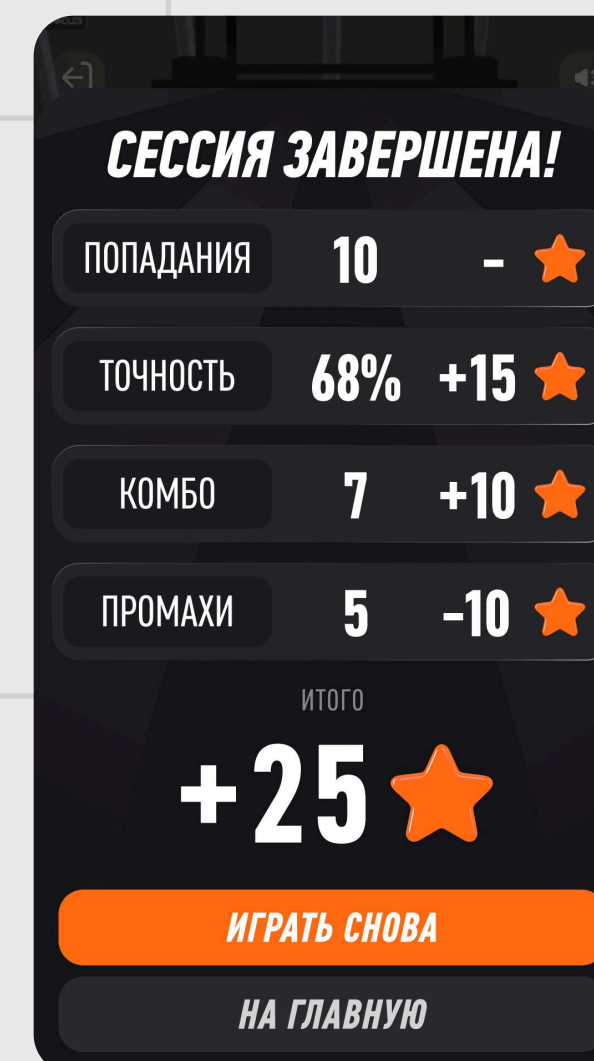
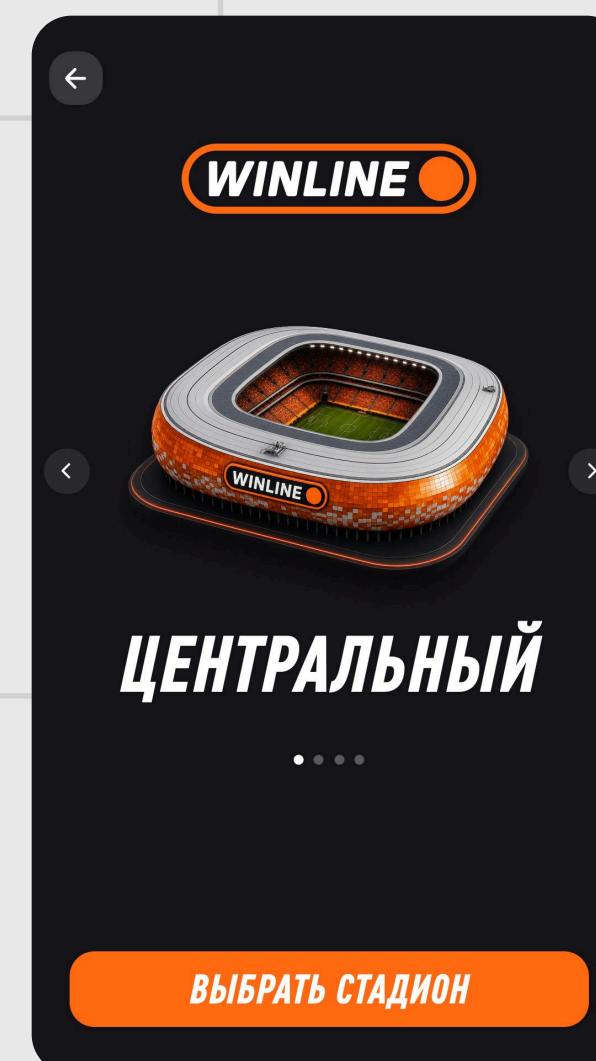
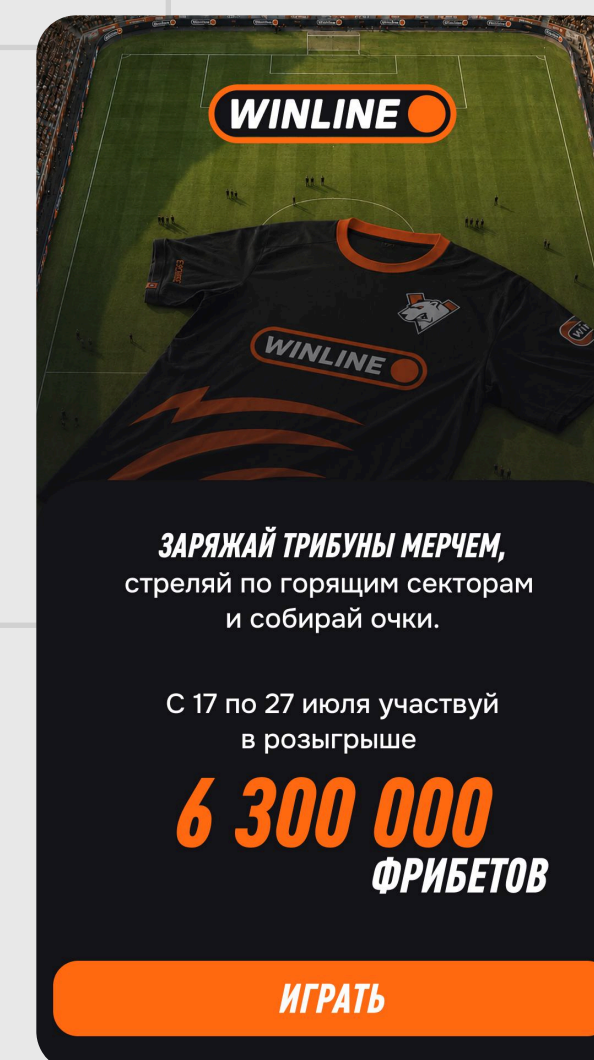
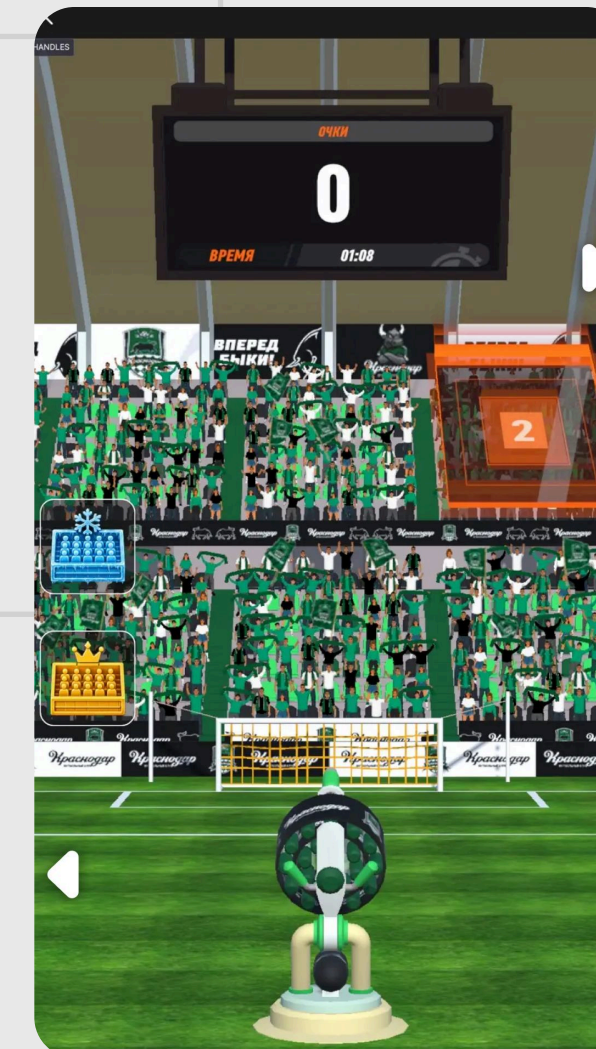
Результаты за 12 дней проекта:

192 000+ игроков / 40 000+ в день

1,14 млн завершённых попыток

88% утилизация базового дневного лимита

50 000+ использований бустеров



VK ИГРА ДЛЯ «ВКУСНО — И ТОЧКА» – «МЕГА АНТОН»

Задача

Креативно поддержать в VK запуск нового «Супер Бокса» с главным героем – Антоном Шастуном.

Вовлечь и удержать внимание молодой целевой аудитории продукта.

Идея и механика

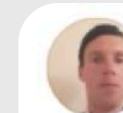
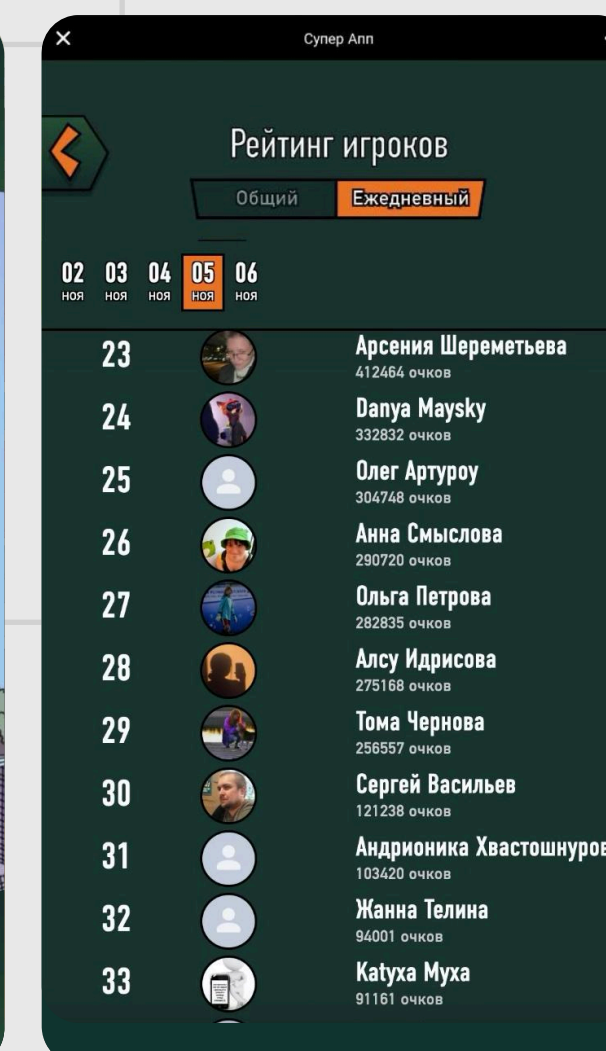
Идея - ироничная игра-кликер, отыгрывающая популярный мем про большой рост Антона шатуна.

Игра, построенная на абсурдном юморе - популярном меме среди ЦА: Кликая по «Супер боксу» пользователи «кормили» Антона, а тот мог вырасти до размеров Вселенной!

Кор механика - тап-кликер, хорошо знакомый аудитории жанр по другим «завирусившимся» проектам в социальных сетях.

Мета игры - 6 уникальных по дизайну уровней с анимацией, в которых Антон смешно и абсурдно разрастался от мини-человека до масштабов Вселенной.

Для большего вовлечения мы ввели механику бустов, которые стимулировали пользователей возвращаться в игру, делиться прогрессом и приглашать друзей. Это дало больше целевых действий и повысило retention / reach проекта.



Денис Парамонов

Интересное предложение и ИДЕЯ !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!)

7 ноя в 1:23 Ответить Поделиться



Анастасия Макарова

Прикольная игра, можно так накормить Антона 😂😂

6 ноя в 18:57 Ответить Поделиться



Kristina Kulikova

😄😄😄 МИЛООО

21 ноя в 14:03 Ответить Поделиться



Аня Гниловская

Уже рука устала тыкать))) 😂

8 ноя в 11:21 Ответить Поделиться



Арина Захарова

Лучшая игра

9 ноя в 12:55 Ответить Поделиться

ИГРА ДЛЯ АЛЬФА БАНКА «УЛЕТ ПОЛЕТ»

Задача

- 1 Реализовать in-app игру на основе механики гипер-казуальной игры Rise up!, которая бы продвигала тему накоплений и депозитов;
- 2 Повысить частоту и время взаимодействия с приложением банка;
- 3 Сделать игру максимально простой и понятной самому широкому кругу клиентов банка.

Реализация

Score агентства на проекте:

- 1 Полный гейм-дизайн проекта - адаптация концепции Rise up! под требования проекта, описание механик и игровых систем, расчет баланса;
- 2 Весь игровой арт - несколько дизайн-концепций, иллюстрации, анимации, дизайн всех игровых элементов и уровней;
- 3 Полное техническое описание проекта (без технической реализации);
- 4 Лevel-дизайн, тестирование, копирайт всех экранов.

Игровые системы, реализованные в проекте:

core game loop бустеры

40+ уровней battle pass

миссии лидерборд

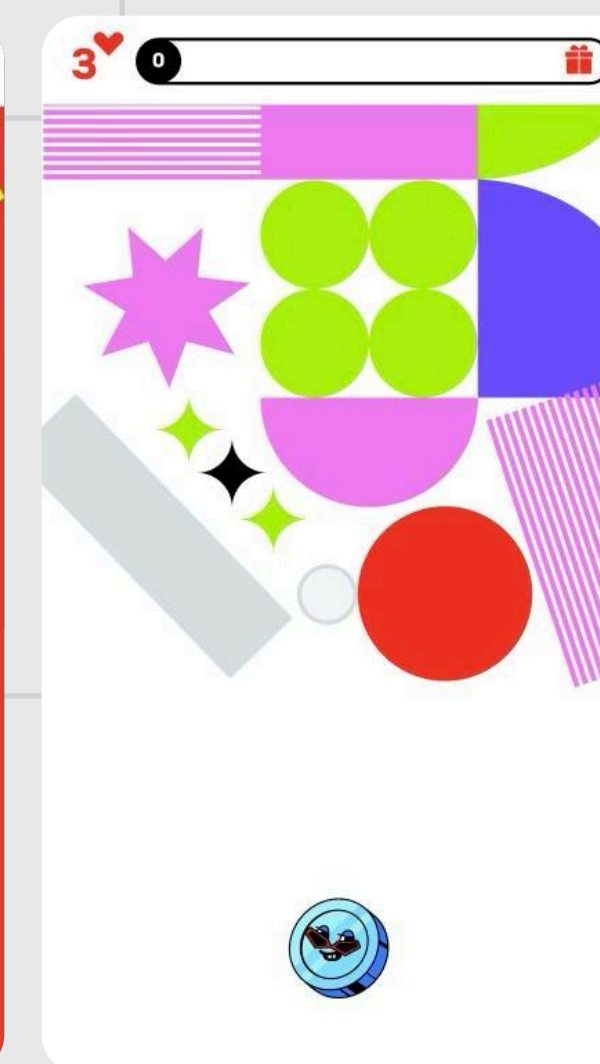
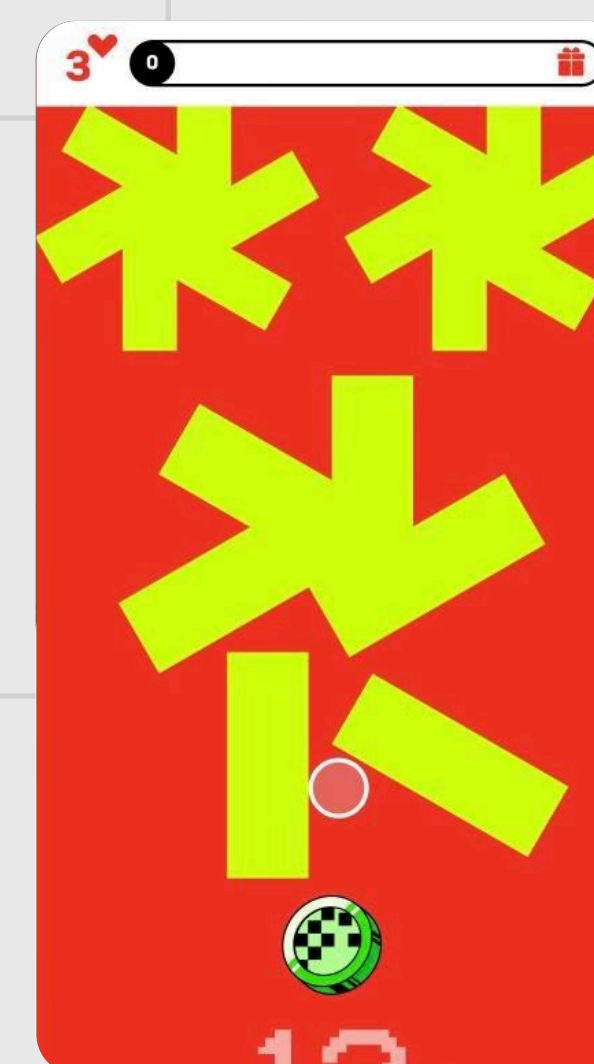
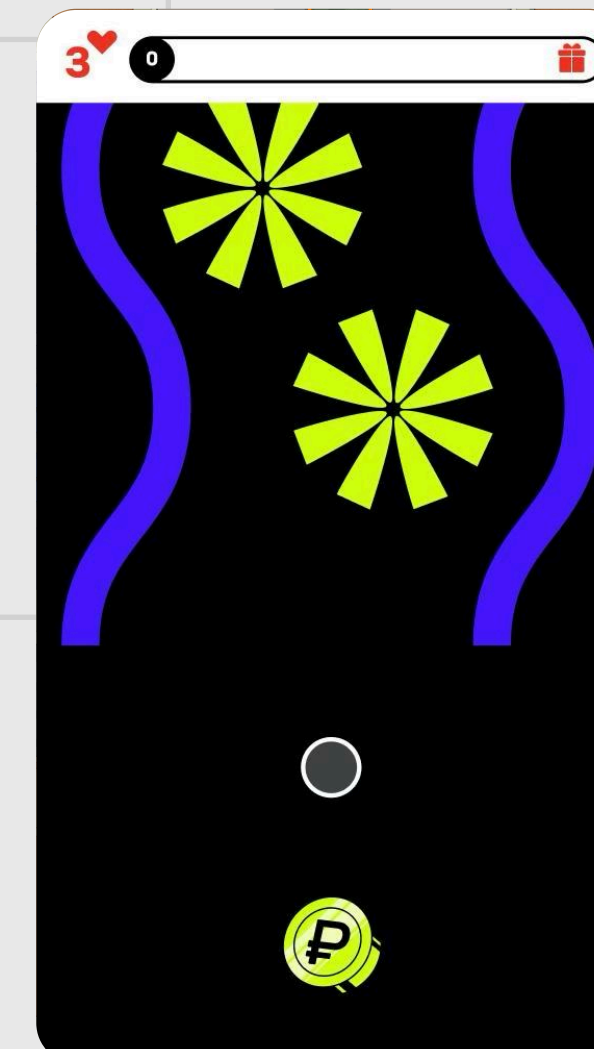
реворды

Идея и механика

Суть игры в том, чтобы защищать от препятствий летящую вверх монетку, символизирующую капитал пользователя.

Игрок на старте имел ограниченное количество попыток, но по мере прохождения игры и выполнения заданий от банка (открытие вклада, пополнение и проч), мог получать дополнительные попытки.

Среди топ игроков разыгрывались призы.



ТГ МИНИ-АПП ДЛЯ «ЯНДЕКС ЕДЫ»

Задача

Реализовать краткосрочную брендованную активность в ТГ на 14 февраля.

Совместить продукт (заказ еды из ресторанов) с тематикой «праздника».

Срок на идею и реализацию – 3 недели.

Реализация

Мини-апп с 13 категориями еды из приложения «Яндекс Еда».

Сначала все категории свайпает вправо / влево по принципу Tinder первый участник пары, потом передает телефон второму.

Приложение показывает в каких категориях есть совпадения и предлагает заказать еду из лучших заведений по этим категориям.

Идея

Мини-апп в ТГ «Есть мэтч!» – фудовый мэтчер для пар для проверки на совместимость вкусов пары по различным категориям еды, представленных в приложении.

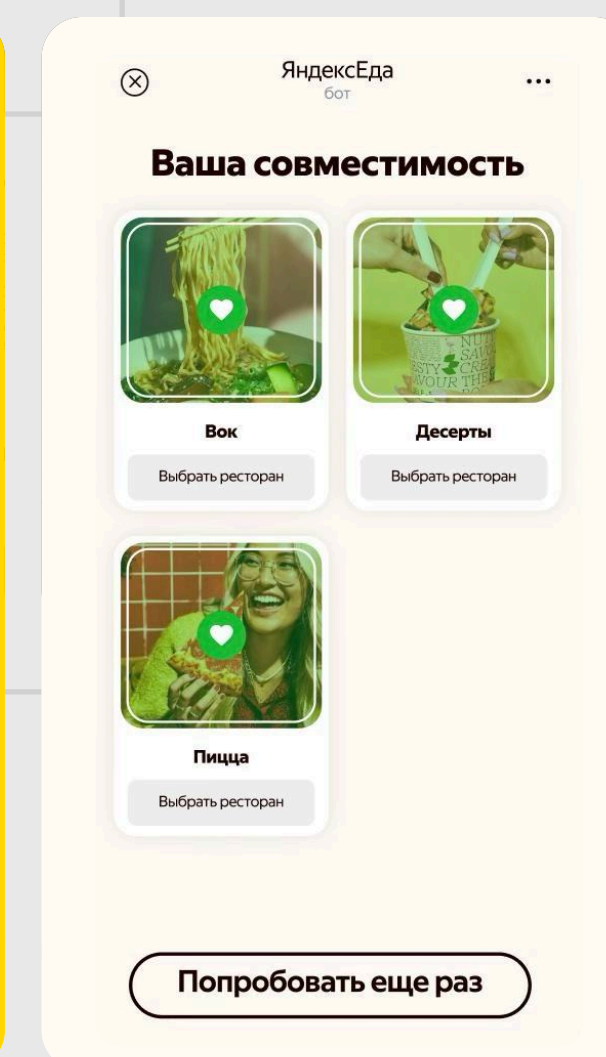
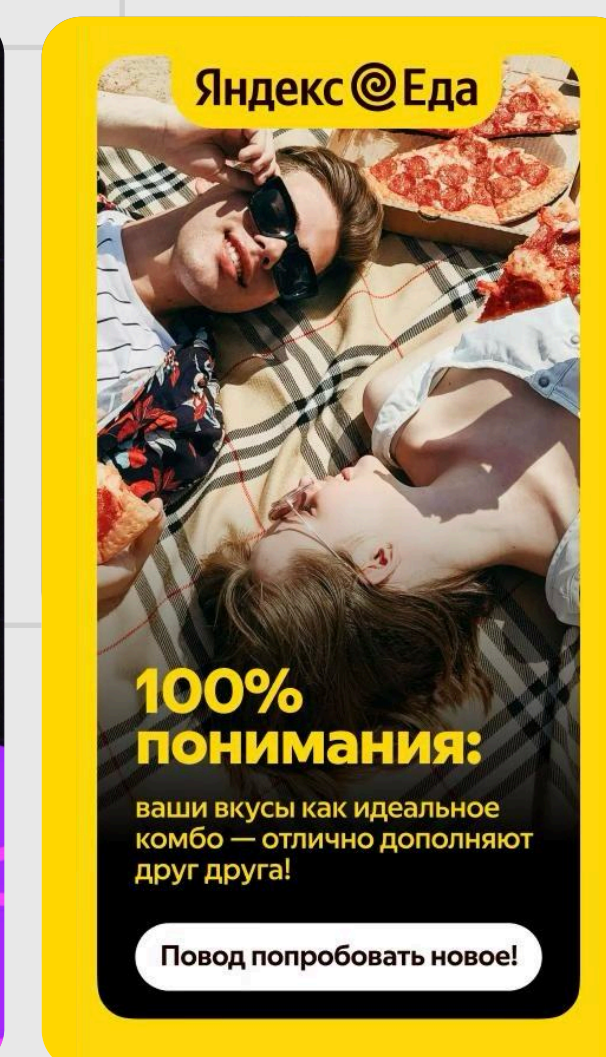
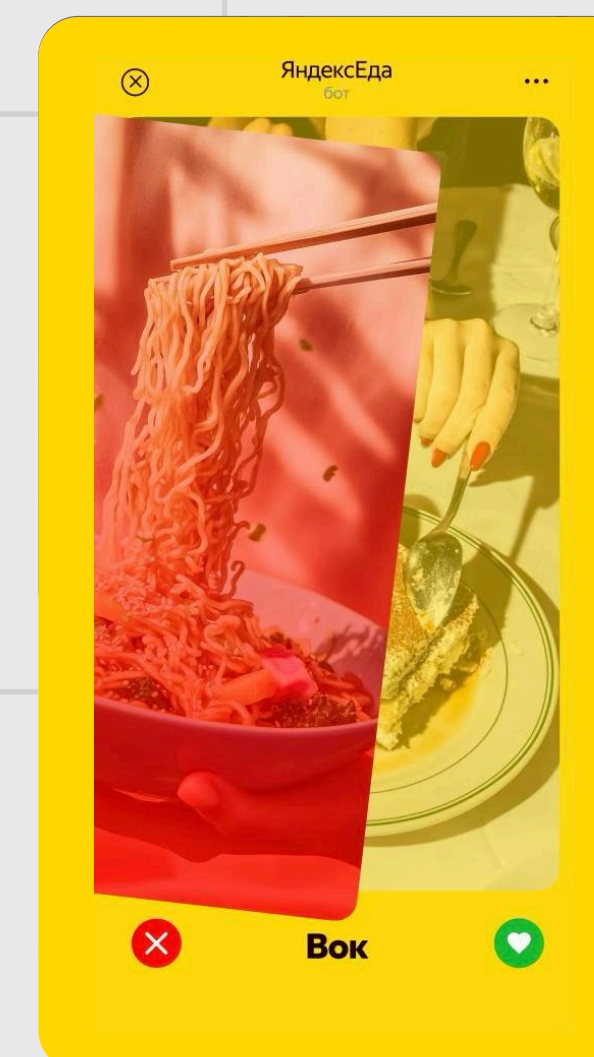
Приложение не только показывает совпавшие категории, но и предлагает заказать доставку из лучших заведений их совпавших категорий.

Результат всего за 1 день работы приложения:

> 4 000 запустили апп и прошли механику минимум 1 раз

> 1 000 переходов в приложение бренда

Попадание в топ брендованных приложений месяца в рейтинге «Русского Маркетинга»



ДЕТСКАЯ ИГРА ДЛЯ «ВКУСНО – И ТОЧКА» – «НА ВЕСЕЛОЙ КУХНЕ С КОМБИКОМ»

Не разовое промо, а Evergreen-игра для Kids Combo – модульная платформа для интеграции новых персонажей и интерактивов.

Задача

Создать игровую активность для раздела Kids Combo, которая развлекает детей в периоды коммуникационной тишины (между новыми коллекциями игрушек)

Через игру показать Kids Combo как маленькое приключение и увлекательно познакомить ребенка с процессом приготовления заказа

Предусмотреть возможность кост-эффективного апгрейда игры со временем

Качественные результаты:

Игра запускалась на органическом трафике сайта и переходах по QR-кодам:

23% отказов – низкий и стабильный показатель

1 000+ уникальных игроков в день

больше 50% вовлечённых игроков доходили до финала игры

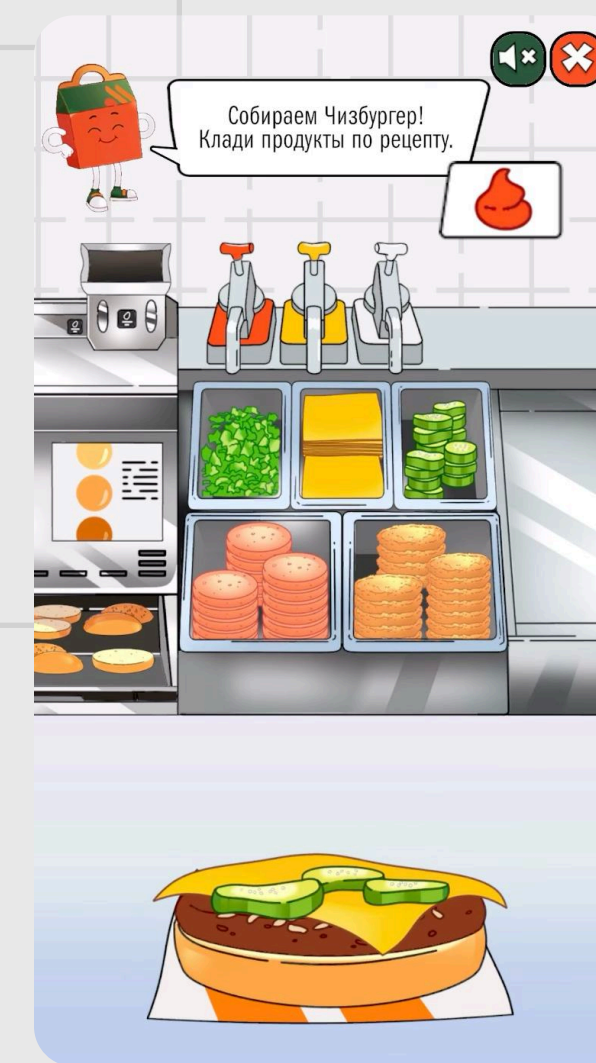
Идея и механика

Придумали и создали браузерную 2D-игру, где Комбик встречает гостей и помогает готовить для них Kids Combo.

В основе - модульный игровой цикл: новый гость может приносить новый диалог, новый заказ и новый интерактив, а базовая структура игры остается переиспользуемой. Такой подход позволяет развивать игру дальше без полной пересборки проекта: добавлять новых персонажей, тематические сценарии, сезонные активности и новые коллекции в уже готовую игровую рамку.

Что было сделано:

- Разработана концепция evergreen-игры для раздела Kids Combo.
- Создан игровой flow вокруг Комбика, гостей и приготовления заказа.
- Спроектирована модульная структура для будущих персонажей и интерактивов.
- Разработаны мини-игры по приготовлению и сборке Kids Combo.
- Подготовлены диалоги, подсказки, UI-тексты и игровые реплики.



Прикольная игра мне понравилось там готовить бургеры как спанч боб прямо

19:39



ИГРА ДЛЯ АЛЬФА БАНКА «СЛОВО БИЗНЕСА»

Задача

- 1 Разработка концепции и гейм-дизайна in-app игры на День российско-узбекского предпринимателя;
- 2 Полностью разработать дизайн и оформления игры в приложении банка для малого и среднего бизнеса.

Идея и механика

Игру, где клиенты-предприниматели смогут узнать о том как развивались торговые отношения с древнейших времен до наших дней и как продукты и сервисы Альфа-Банка помогают вести бизнес эффективнее.

Кор механика - кроссворд, в котором ежедневно загадано новое слово, связанное с торговлей.

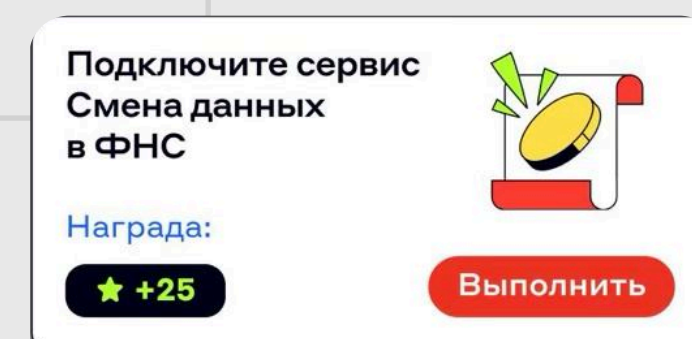
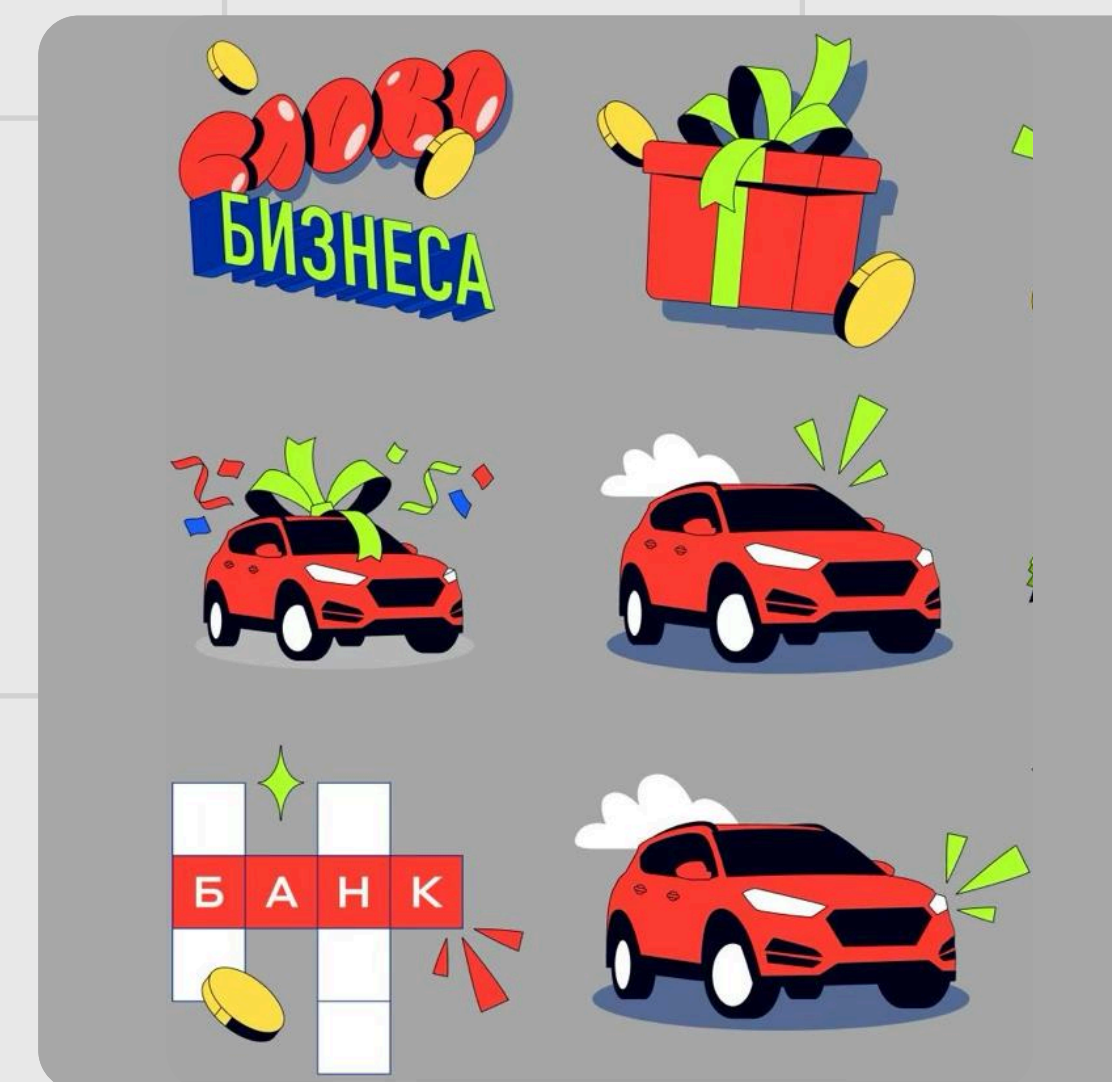
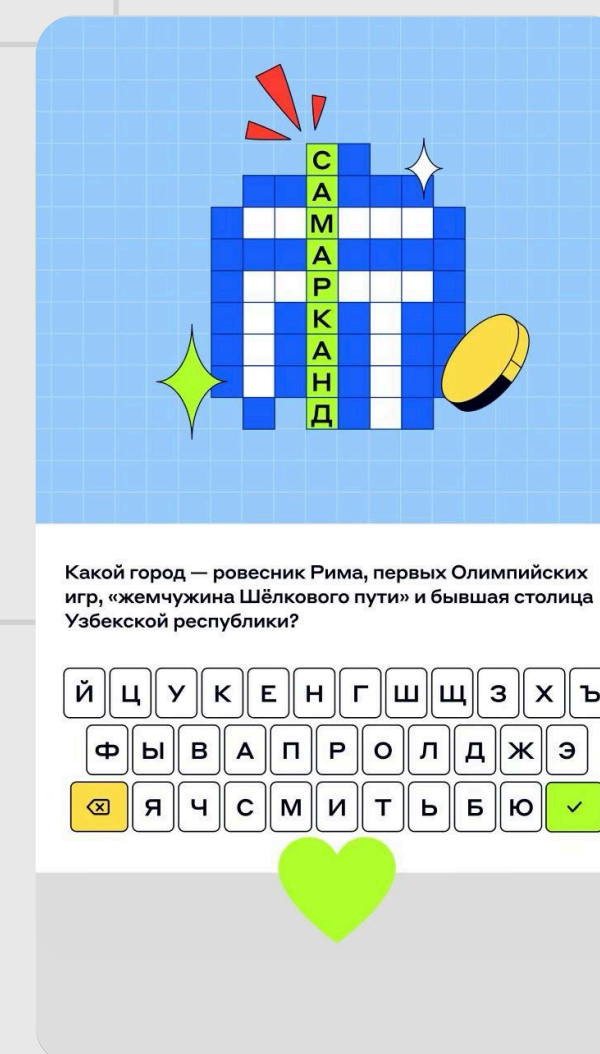
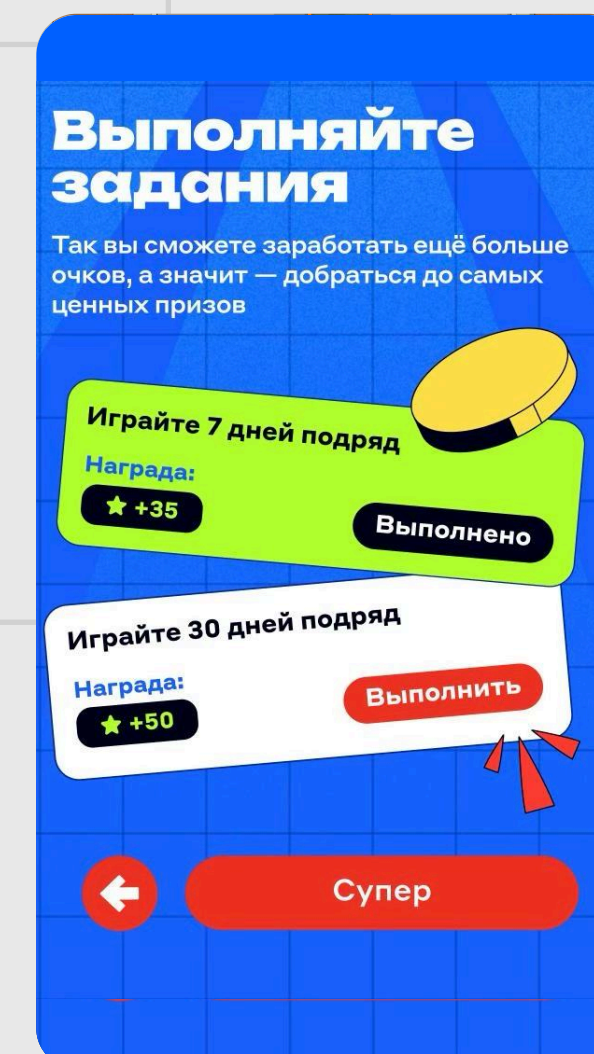
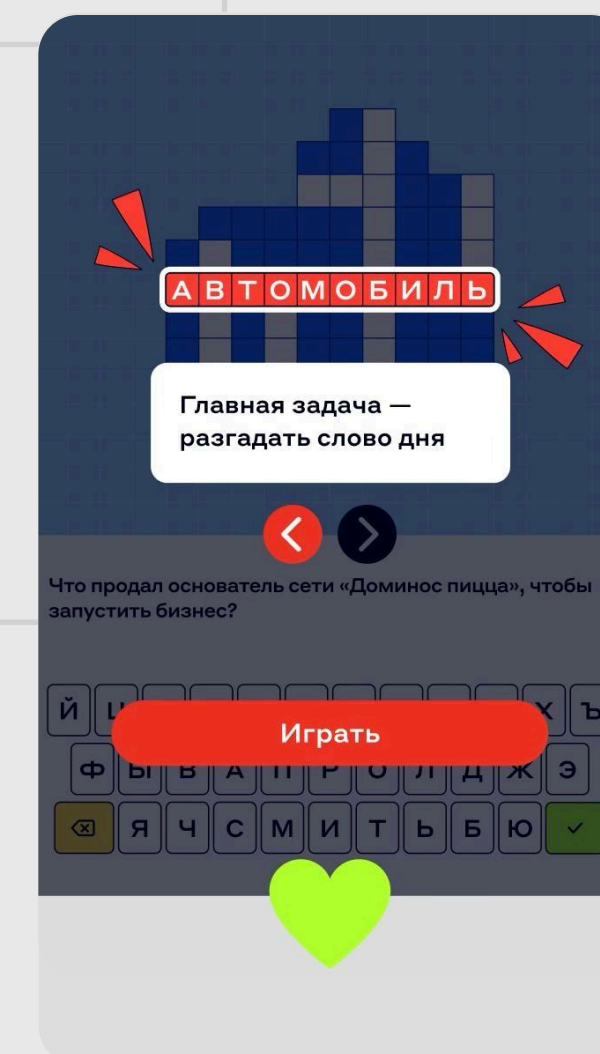
Задача игрока – отгадать это и вспомогательные слова, которое можно составить из предоставленных букв. Чем больше слов отгадает клиент, тем больше очков получит.

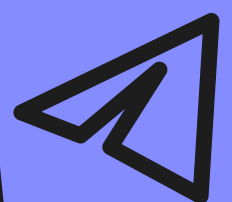
После того как слово дня отгадано игроку показывается карточка-иллюстрация историческая справка об этапе истории торговли.

Реализация

Score агентства на проекте:

- 1 Участие в разработке механики игры, оптимизации пути пользователя;
- 2 Разработали уникальный стиль игры - дизайн-концепцию, отсылающую игроков к ностальгии – листочки в клетку и легкий хаос;
- 3 Отрисовка всех экранов игры и 50-ти иллюстраций, разработка собственного флор-шрифта, дизайн всех технических экранов и карты игры с отсылками на исторические эпохи;
- 4 Адаптации под различные устройства.



 @JINNIUS_GAMES_BOT

 WWW.JINNIUS.GAMES

READY TO START?

 START@JINNIUS.GAMES

