

## GameBase

De GameBase is onze online game database, waaraan wij al onze games en virals koppelen. De GameBase draait op een aparte, zwaar beveiligde dedicated server en biedt een geheel geautomatiseerde verwerking van alle relevante statistieken van de betreffende game- of viral applicatie. Elke klant krijgt een eigen login en daarmee toegang tot de voor hen relevante onderdelen van de GameBase, zoals een statistiek tool en een eigen tell a friend en mail opmaak (via drag and drop principe).

## Statistieken

De GameBase meet standaard de volgende gegevens:

- Inladen van de game pagina
- Starten van het spel
- Registeren van een score
- Het verzenden van de tell-a-friend.

## Google Analytics

Optioneel voorzien we onze applicaties tevens van Google Analytics. Hierdoor kan de klant inzet en bereik van zijn applicatie perfect meten en analyseren op basis van het 'best of both Worlds' principe.

## Live game aanpassingen

Het koppelen aan de GameBase biedt veel mogelijkheden om de werking van de game zelfs tijdens de looptijd van de campagne aan te passen:

- De start en begindatum zijn te veranderen
- De teksten en de opmaak van een tell-a-friend zijn zeer eenvoudig zelf te regelen
- De optie van één of meerdere scores per speler in de highscorelijst
- Een compleet creditsysteem met een zelf te kiezen aantal speelbeurten per gemailde of juist reagerende vriend
- Tevens kan in overleg met klant bepaald worden hoeveel speelbeurten elke speler krijgt, alvorens hij/zij eerst een tell-a-friend moet doen naar een x-tal vrienden om weer opnieuw te kunnen spelen en mee te dingen naar de prijzen.

## Registratie

In overleg met de klant wordt bepaald of de spelers zich vooraf dienen te registreren of pas achteraf, na het behalen van een bepaalde score. Ons persoonlijke advies is altijd te kiezen voor registratie achteraf na het spelen. Dit, omdat een vooraf registratie in de praktijk een grote groep potentiële spelers voortijdig doet afhaken. Een groep, die gewoon eerst vrij wilt kunnen spelen en op basis van hun behaalde score zich daarna laten registreren. Echter, de bottomline is dat de klant koning is ;-)

De trigger tot registratie is veelal het competitie element zelf, maar tevens ook de te winnen prijzen. Prijzen waarvoor je alleen in aanmerking kunt komen, indien je hebt geregistreerd.

De GameBase biedt daarnaast ook de mogelijkheid dat spelers aan moeten kunnen vinken om wel of niet een nieuwsbrief van klant te willen ontvangen.





## Veiligheid

Flash applicaties zijn applicaties die op de computer van de bezoeker worden uitgevoerd. Dat betekent dat elke aanbieder van Flash games met een score registratie nooit een 100% veiligheidsgarantie kan bieden. De GameBase biedt daarom een uitgebreide serie maatregelen om de veiligheid toch zo goed mogelijk te kunnen waarborgen.

Naast een beveiligde inpak methode van onze applicaties met anti-decompiling software, hanteren we ook een versleutelde verzending van scores naar de GameBase toe. De statistieken van de GameBase laten tot aan IP adressen zien hoe vaak en hoe snel een game per gebruiker geladen en gestart wordt, voordat er een score wordt geregistreerd.

De eventuele te hoge 'gehackte' scores komen niet in de highscore lijsten terug, maar worden wel door ons geregistreerd. Dit soort meetgegevens bieden een uitstekend hulpmiddel om hack pogingen op te sporen en medeplichtigen uit te sluiten van verdere deelname.

Meer weten? Neem contact met ons op voor een demonstratie van de GameBase.