



... Elektronische Rubbellose

Die Spielarten

Bei einer **Mail- / Newsletteranwendung** werden **Livescratch®** Elektronische Rubbellose anhand von Mailing-/Abonnennten-Listen elektronisch versandt und vom Empfänger geöffnet. Bei Anwendung auf **Webseiten** oder in Portalen wird die Applikation entweder über einen Hyperlink angesteuert oder ist „always on“ direkt auf der Webseite integriert.

Prinzipiell gibt es für Mail und Web-Anwendungen zwei unterschiedliche Spielarten:

Spielart : Nummernlotterie (Raffle-Style)

Diese Spielart ist einfach und schnell zu realisieren.

In ein Fenster in der Web-Seite bzw. im Newsletter wird eine stil- und ID-angepasste Rubbelfläche gedroppt, die eine freizurubbelnde Gewinnnummer, kurze Textinformationen sowie einen Hyperlink enthält.

Der Rubbler registriert seine freigerubbelte Gewinnnummer über den Hyperlink auf einer **Datenerfassungsseite**, nennt alle benötigten Individual-Daten wie Gewinnversand-Adresse etc. und gibt Permission (oder nicht). Die Beantwortung weiterer Fragen kann an zusätzliche Incentives (z.B. Gewinnchancenverdopplung, etc.) gekoppelt werden.

Wird im Rahmen einer Mail-/Newsletter-Anwendung eine Mailing-Liste im Spielmanager hinterlegt ist **Auto-ID** jedes Rubblers möglich, d.h. dieser wird beim Öffnen des Rubbelloses registriert, unabhängig ob er die Gewinnnummer registriert oder nicht.

Spielart : Sofortgewinn (Instant Win-Style)

Diese Spielart dauert in der Realisierung etwas länger, läuft aber im Prinzip genauso ab wie die Nummernlotterie.

Freigerubbelt wird jedoch ein hinterlegtes Bild des Preises, das der Spielmanager dem jeweiligen Rubbellos zuteilt. Die Anzahl und Zusammensetzung aller Preise sowie der Promotionszeitraum werden daher vorher definiert.

Weitere besonders umsatz erhöhende Spielarten von „Sofortgewinn“ sind z.B. auch das **Freirubbeln eines Einkaufsgutscheins**, der nach Registrierung und/oder Einlösung zusätzlich an einem Gewinnspiel teilnimmt, oder eine Kombination aus Nummernlotterie und Sofortgewinn.

Relativ einfach, aber besonders effektiv ist auch der **wöchentliche Versand eines Rubbelloses** z.B an alle in einer bestimmten Woche erfolgreichen Teilnehmer einer Incentive-Aktion oder Promotion.



.... Elektronische Rubbellose

Spielart : Ihr Spiel

Nennen Sie uns einfach Ihre Spielidee sowie Ziel und Zweck Ihrer Promotion bzw. Kampagne und aus unserer Erfahrung können wir eine für Sie geeignete Lösung vorschlagen.

Sie sind in jedem Fall der Gewinner, denn bei einzelnen Kampagnen wurden schon **Click-Through-Rates von über vierzig Prozent** erreicht.

Demos und einige Fallstudien von **LiveScratch®** Elektronische Rubbellose finden Sie unter www.livescratch.com,

Livescratch® Elektronische Rubbellose werden entwickelt von:

AKRIGA Ltd.
16, St. Omer Road
OXFORD
OX4 3HG
United Kingdom
Tel.: +44 1865 715 223,
mailto: info@akriga.com

Der Deutschlandvertrieb erfolgt durch:

Your**German**Connection
Helmut Gross
Unit 120, Grove Technology Park
WANTAGE / Oxon.
OX12 9FF
United Kingdom
Tel.: +44 1235 760 469
www.yourgermanconnection.com
mailto: helmut@akriga.com