*Пресс-релиз*

**Как технологии меняют индустрию парков развлечений и увеличивают повторные визиты
ИЛИ
Средний чек в парках развлечений вырос на 15% после внедрения системы игровой экономики
ИЛИ
Внедрение новых технологий повысило конверсию проходящего трафика в продажи билетов на 30% в парках развлечений**

Международная сеть детских парков Hello Park сообщила о внедрении новой геймификационной платформы «Аватар-Парк 2.0». Проект направлен на **увеличение частоты повторных посещений и повышение вовлеченности аудитории** без необходимости масштабных капитальных вложений.

**Повторные визиты являются одним из ключевых показателей успешности парков развлечений**, ориентированных на локальную аудиторию. Для решения задачи повышения лояльности Hello Park разработал новую концепцию, адаптированную под цифровые привычки современного поколения детей.

Ключевые элементы платформы:

* Фабрика аватаров: на входе в парк дети **бесплатно** создают собственного цифрового персонажа, который затем сопровождает их в процессе посещения. По данным компании, внедрение «Фабрики аватаров» **увеличило конверсию проходящего трафика в продажи билетов на 20–30%**.
* Игровая экономика Hello+: внутри парка дети выполняют задания, зарабатывая виртуальную валюту, которую могут использовать для кастомизации своих аватаров. **Система стимулирует длительное пребывание в парке и повторные визиты** за счет регулярного обновления контента.
* Квест-портал: интеграция сюжетных миссий и достижений позволяет увеличить среднее время пребывания гостей до четырёх часов и более.

По итогам первых месяцев работы новой платформы:

* 90% гостей создавали цифровых аватаров;
* 85% из них приобретали билеты после создания персонажа;
* Средний чек вырос на 15%, преимущественно за счет дополнительного потребления в кафе и ресторанах;
* Доля повторных визитов увеличилась с 30% до 33%, а интервал между посещениями сократился с 90 до 60 дней.

*«В течение следующего года мы планируем дальнейшее развитие концепции, включая выпуск трёх новых тематических историй, запуск мобильного приложения Hello+ для поддержки связи с посетителями за пределами парков, а также создание фирменного маскота»*, – рассказал генеральный директор и сооснователь Hello Park **Алексей Завьялов**.

По словам представителей компании, целью проекта является создание среды, в которой привычные для детей игровые механики реализованы в офлайн-формате через физическую активность и социализацию, что отвечает современным требованиям индустрии детских развлечений.

***Справочно:***[**Hello Park**](https://hello-park.io/ru) — международный лидер фиджитал-развлечений для детей, объединяющий более 40 проектов в 20 странах. С момента создания сети Hello Park трансформировал индустрию, внедрив концепцию иммерсивных парков нового поколения — от небольших интерактивных комнат до масштабных пространств площадью более 2000 м².