



devtodev

КАК УЛУЧШИТЬ МАРКЕТПЛЕЙС В ИГРЕ

ВАСИЛИЙ САБИРОВ

HEAD OF ANALYTICS & CO-FOUNDER

www.devtodev.com

Почему я об этом говорю?

Гипотеза:

доход одной и той же f2p-игры в зависимости от того, как устроен её магазин, может меняться на десятки процентов

- визуальное отображение магазина,
- цены и набор прайспойнтов,
- категоризация и таргетинг.

Визуальное отображение

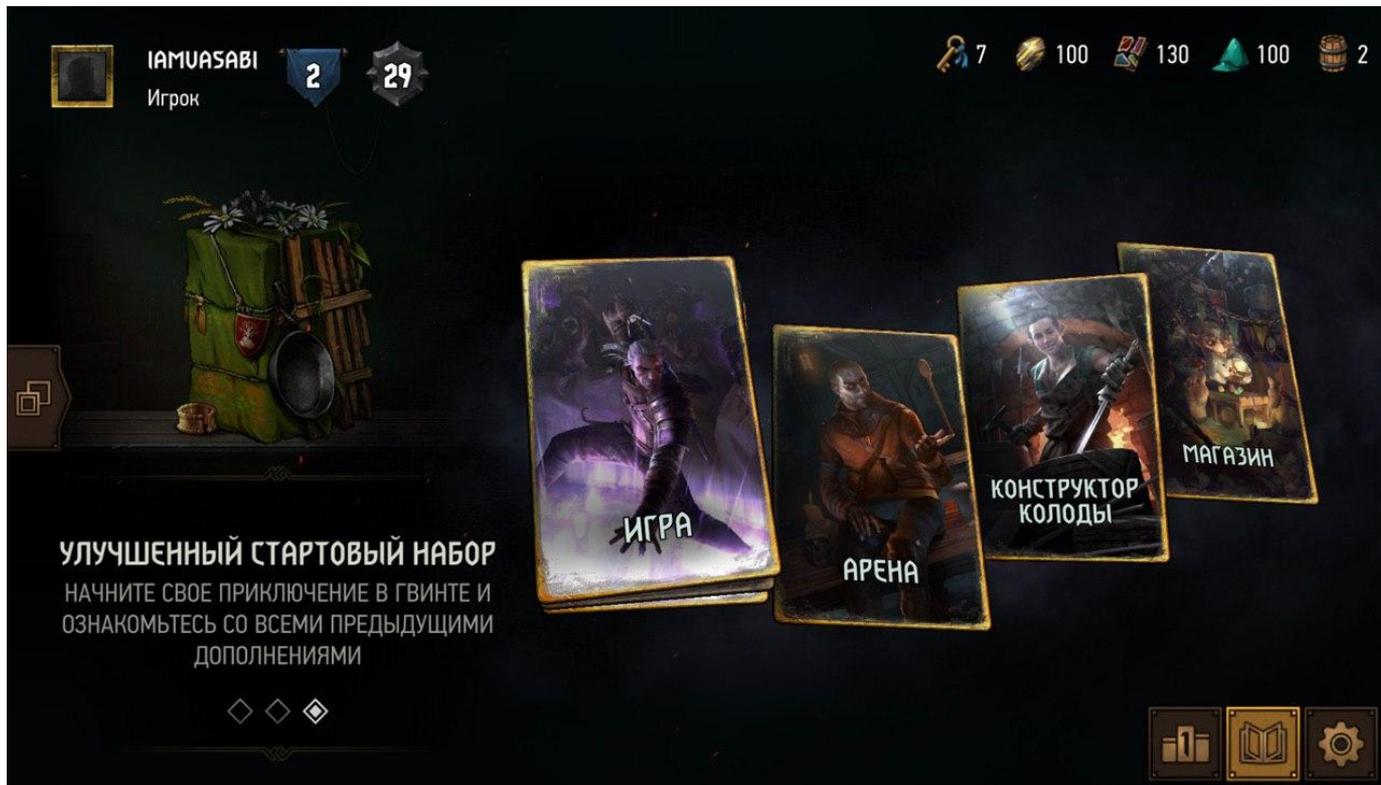
Как попасть в магазин?

- отдельная кнопка на главной;
- плюстик на значке (hard-) валюты;
- отдельная кнопка в меню героя / гараже.

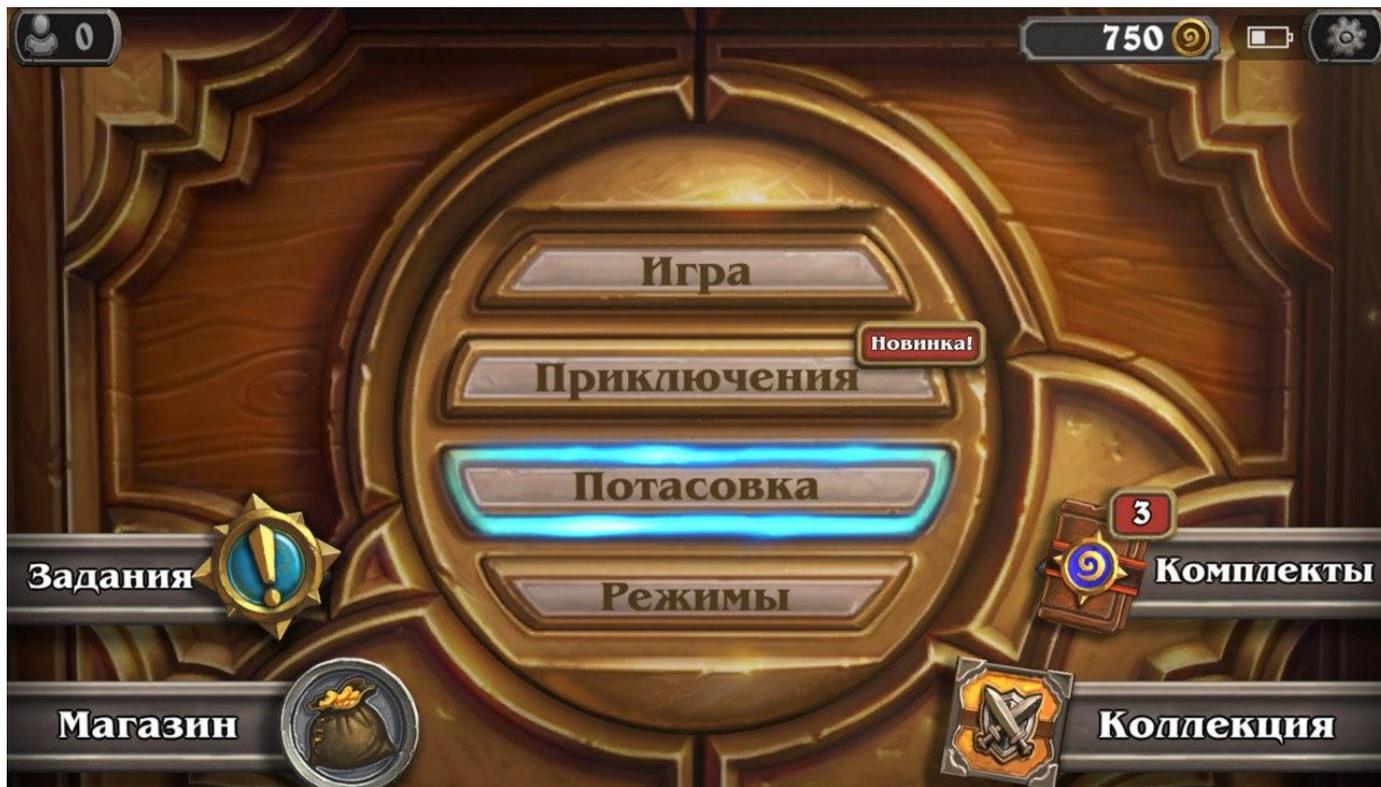
Как попасть в магазин?



Как попасть в магазин?



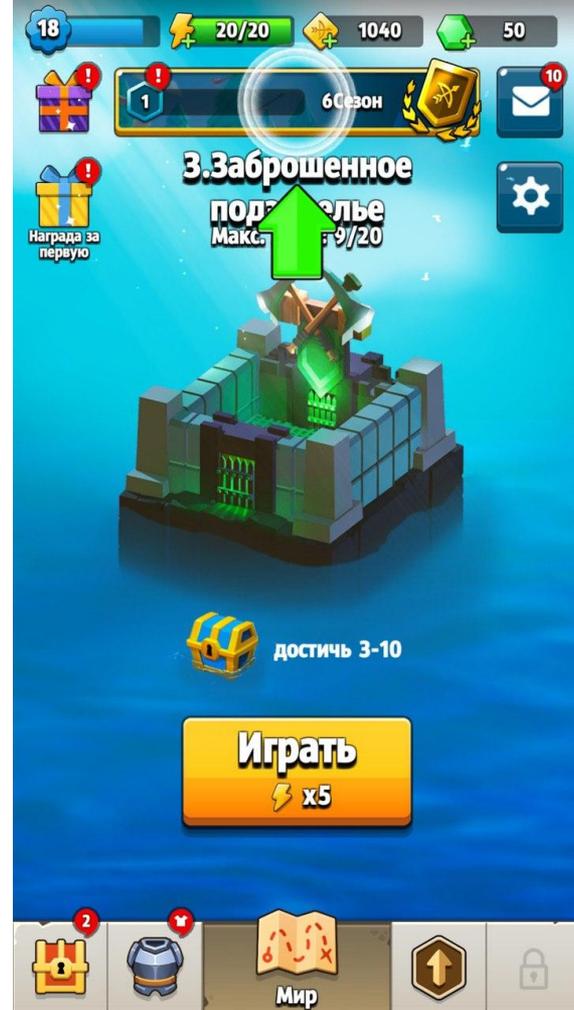
Как попасть в магазин?



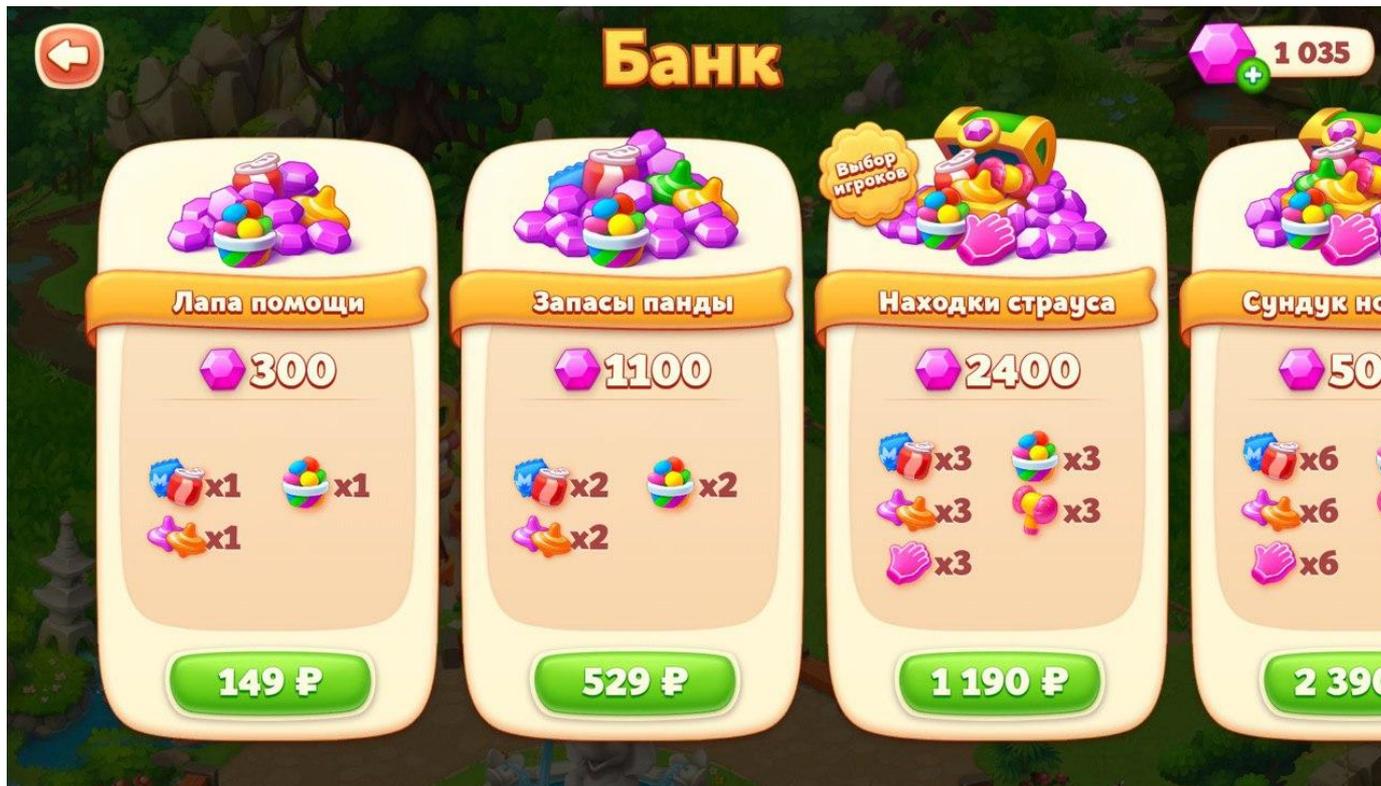
Как попасть в магазин?



Как попасть в магазин?



Добавляем интриги



Добавляем интриги



Добавляем интриги



Добавляем эмоций



Добавляем эмоций

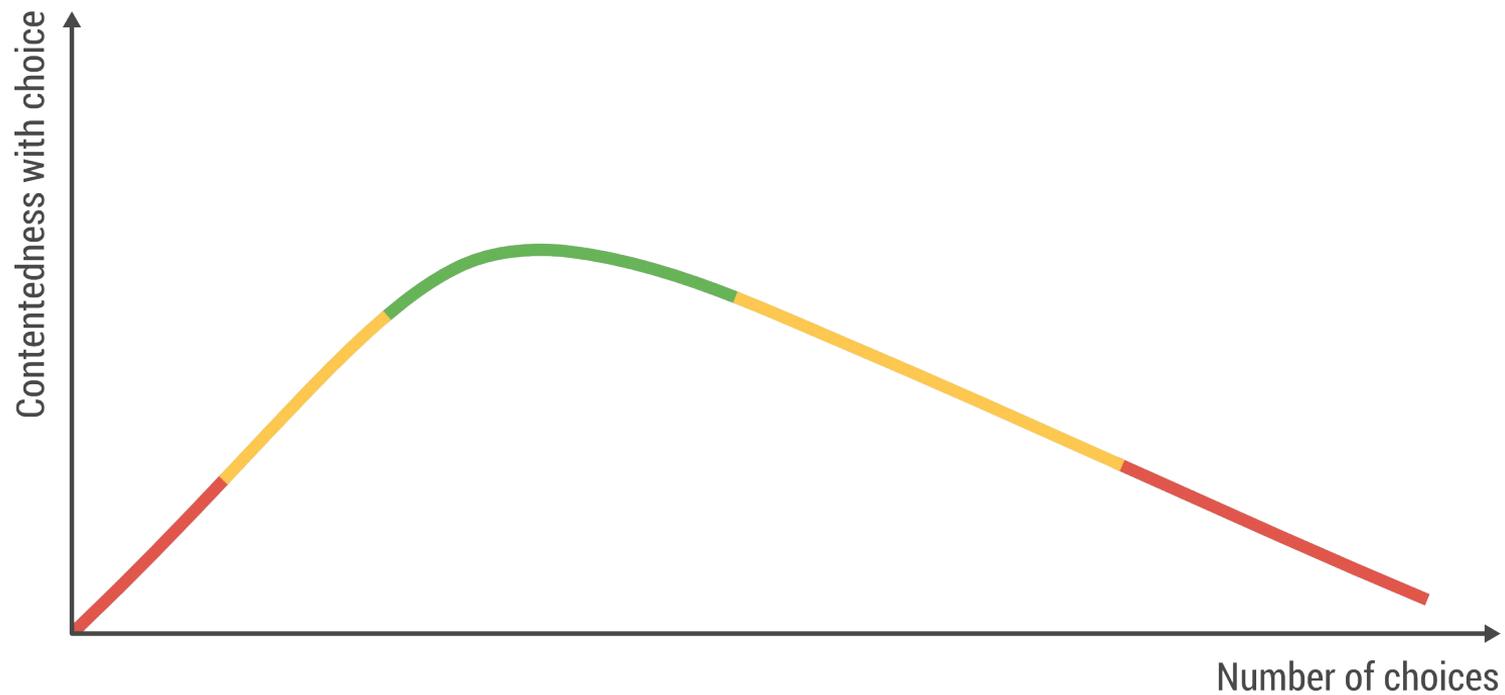


Добавляем эмоций



Прайспойнты

Паралич выбора



Паралич выбора



4%
CONVERSION



31%
CONVERSION

Вася, не забудь рассказать кейс про 7 и 200!

Минимальный и максимальный прайспойнты

Цель минимального прайспойнта - сконвертить в платящее поведение.
Иногда минимальный прайспойнт - это вообще первая покупка человека в играх.

Starter pack - хорошая идея.

Несколько starter packs - отличная идея: мальчикам один, китятам - другой.

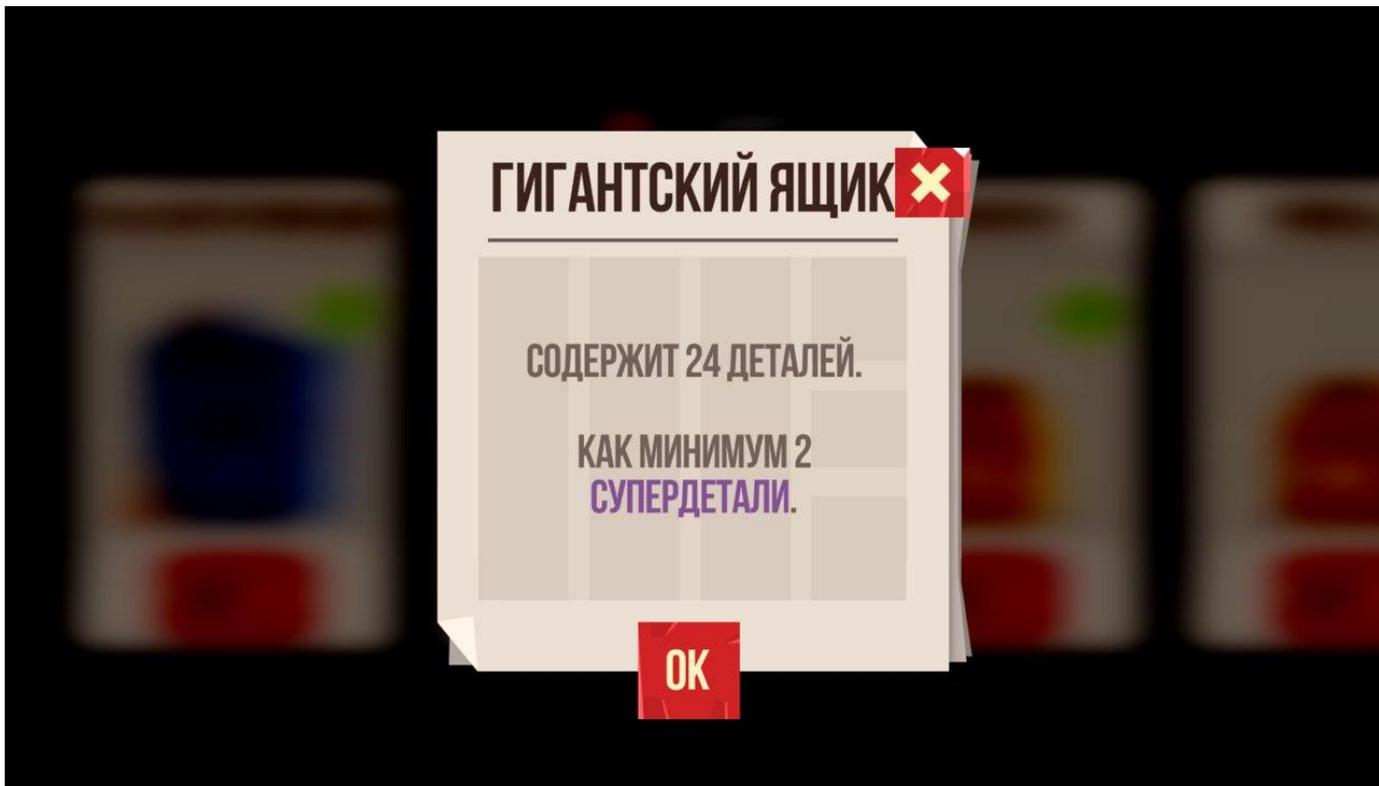
Минимальный и максимальный прайспойнты

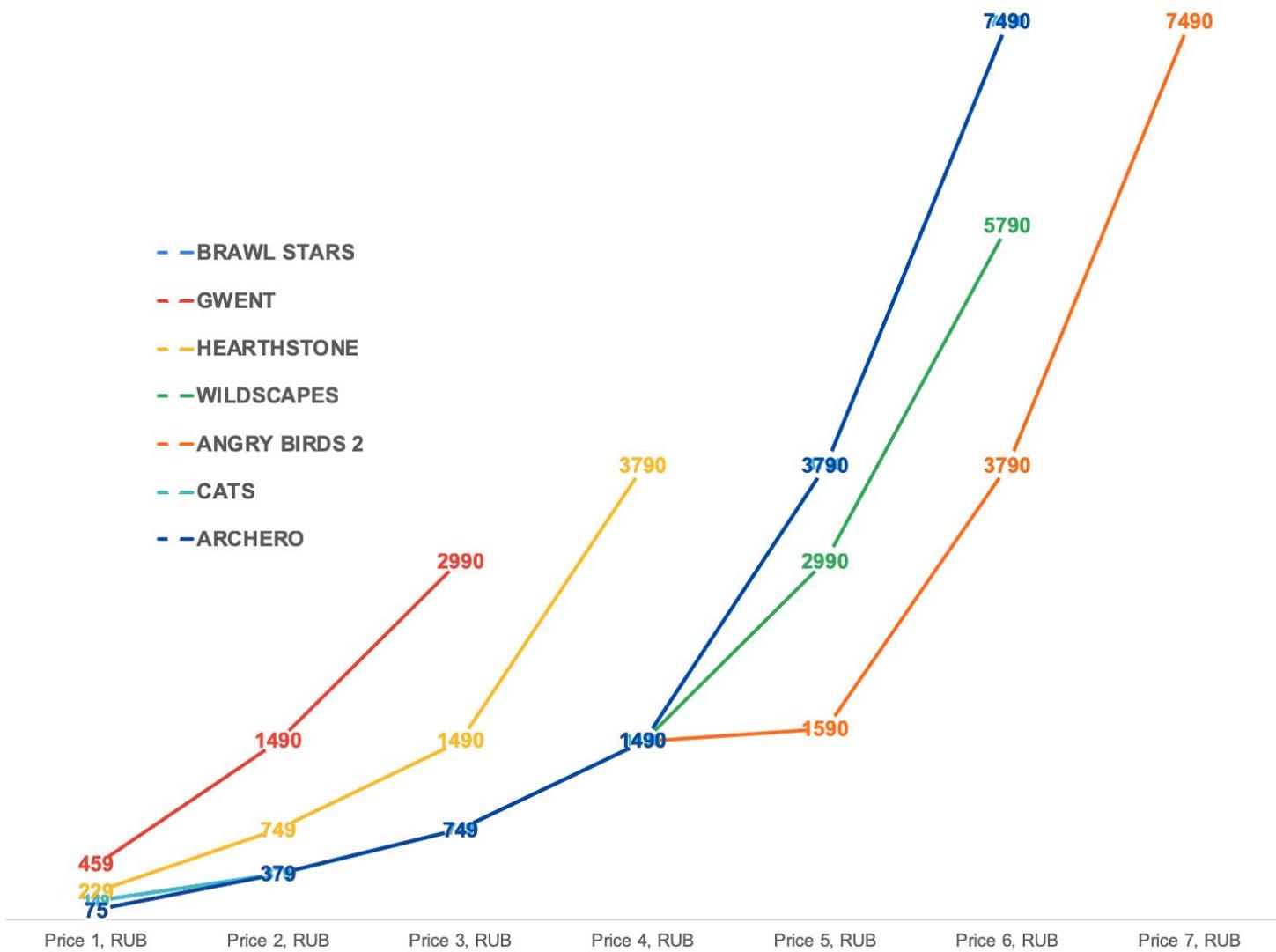
Цель максимального прайспойнта - угодить китам.

Максимальный прайспойнт - показатель ёмкости проекта.

Максимальный прайспойнт должен быть и полезен, и красив.

Максимальный прайспойнт





Как ранжировать прайспойнты?

От большего к меньшему - игрок увидит огромную сумму и упадёт в обморок.

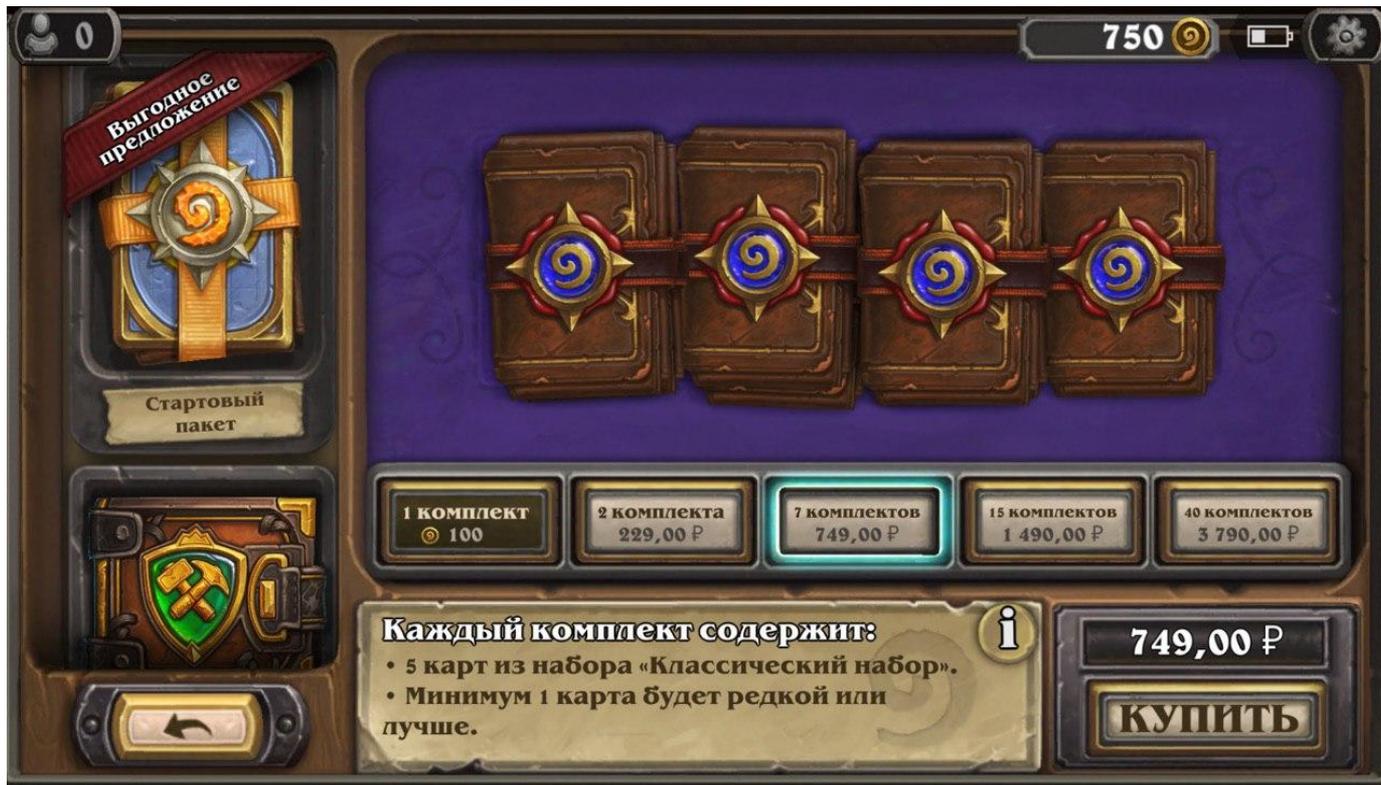
От меньшего к большему - игрок выберет вариант из первой половины.

Где истина? В A/B-тестах!

Как ранжировать прайспойнты?



Как ранжировать прайспойнты?

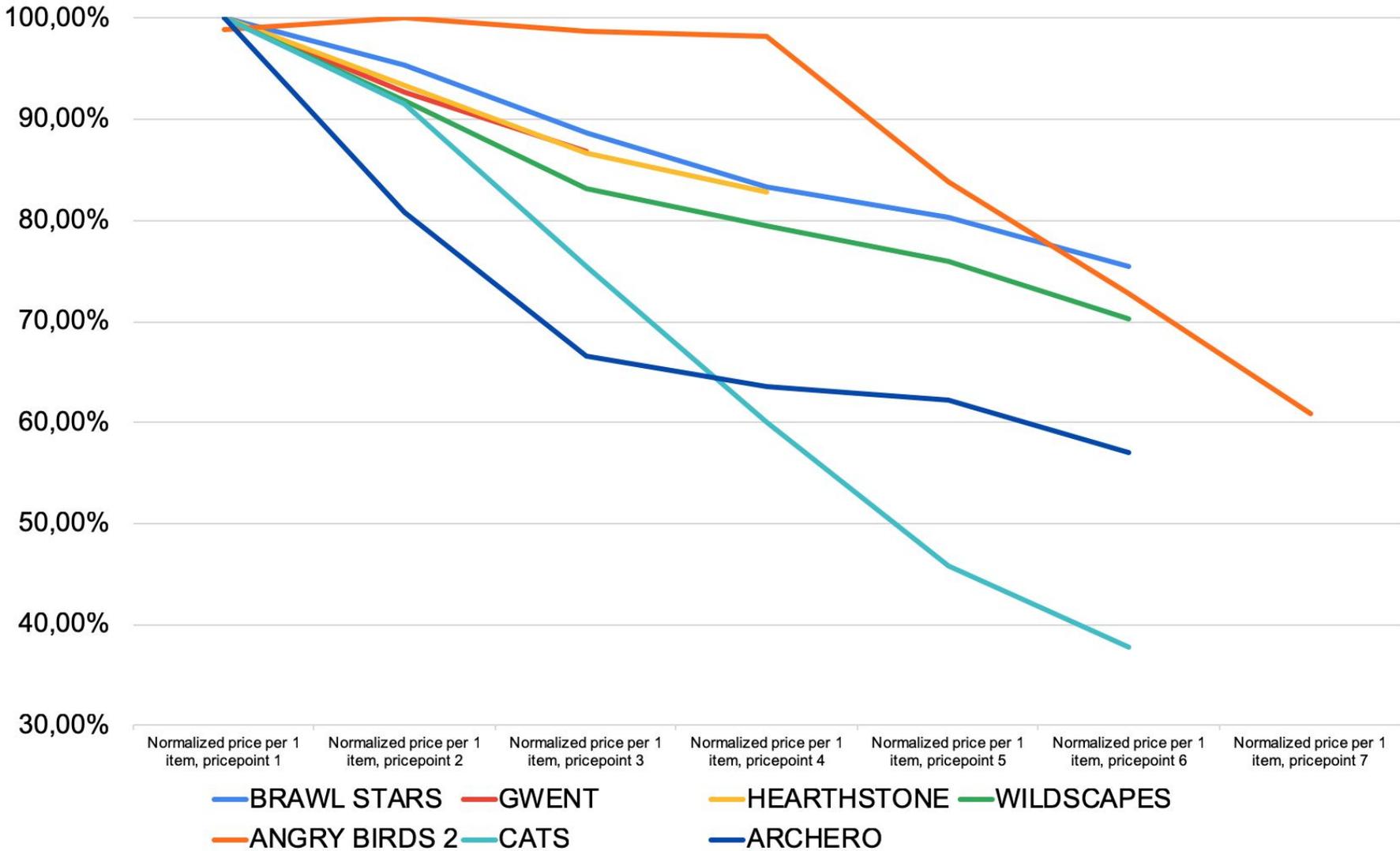


Курс виртуальной валюты

Чем дороже прайспойнт, тем ниже курс за единицу виртуальной валюты.

Если курс понижается мало - нет смысла платить много.

Если курс понижается слишком сильно - игра становится pay to win, а плательщики рискуют отвалиться быстро, "пройдя" игру.



Взаимосвязи между валютами

В вашей игре может быть сколько угодно валют, если это оправдано.

Вы должны понимать курс обмена всех валют друг к другу. Или хотя бы к харде.

Главный ориентир - время, сколько игрок зарабатывает единиц валюты за час.

Исходя из этого, вы считаете курс валют к харде (или к реальной валюте) и понимаете соотношение ценности валют между собой.

Live ops

Что подсвечивать и как?

Покажите самое популярное предложение.
Точнее, “самое популярное”.

Покажите самое выгодное предложение, опишите, почему оно выгодно.

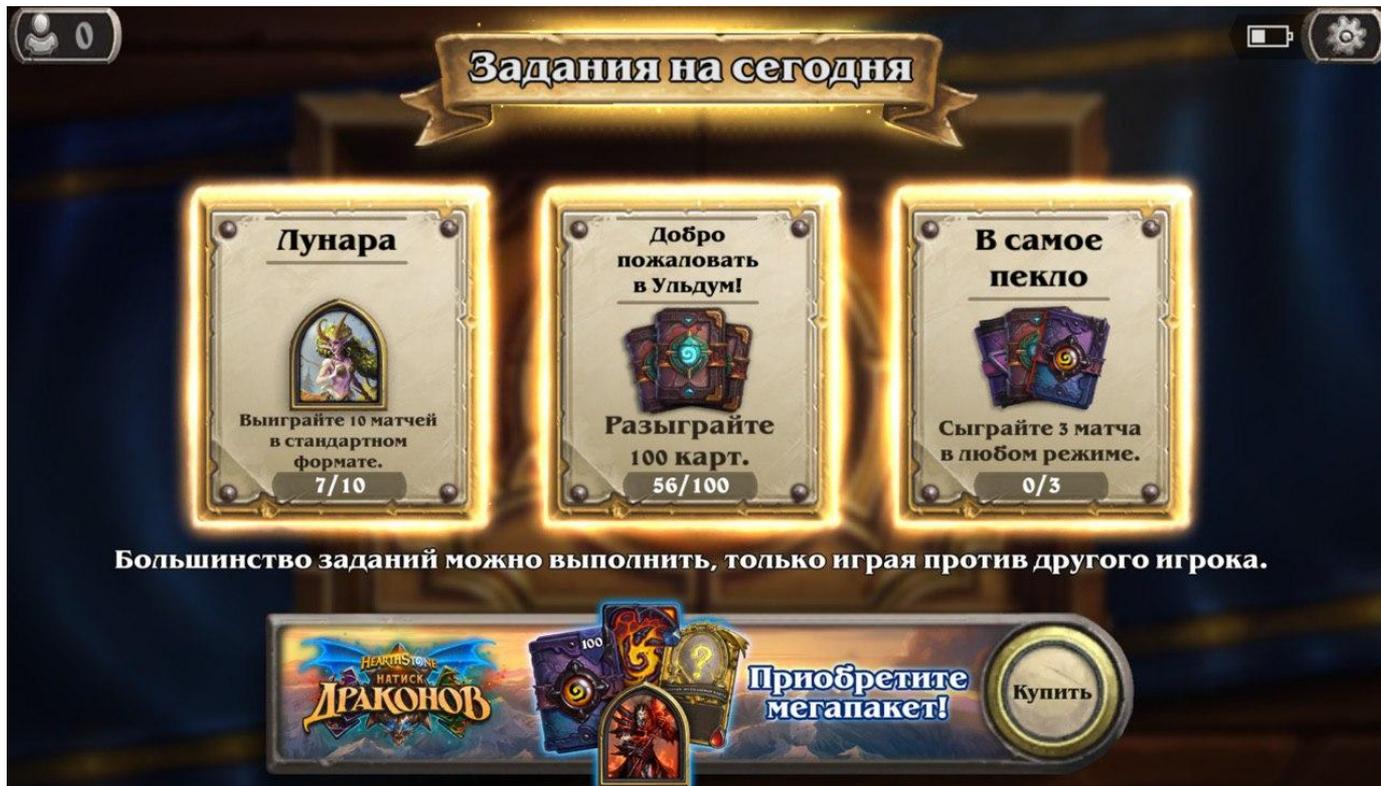
Покажите спецпредложение за пределами интерфейса магазина.

Дайте примерить.

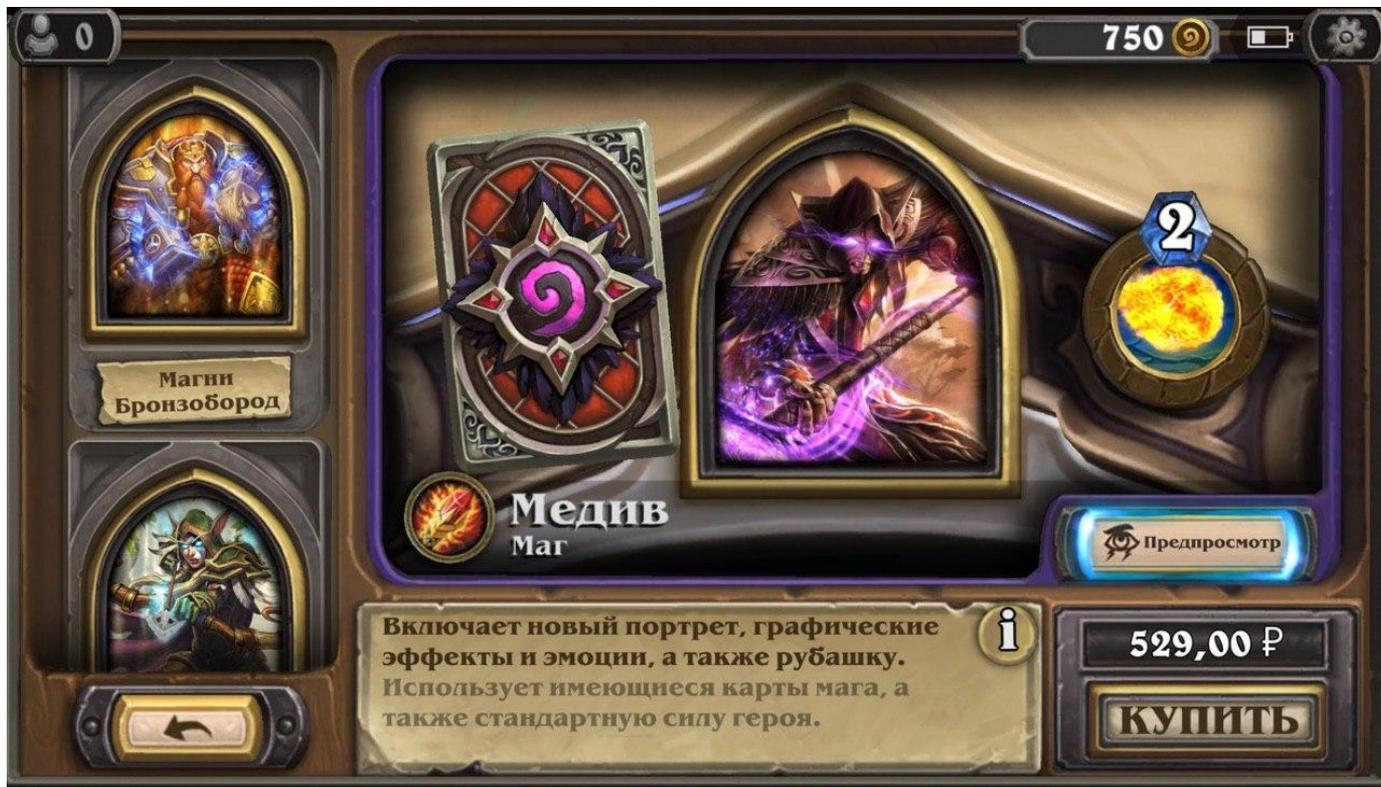
Подсветите live ops активности: спецпредложения, временные акции, таргетированные офферы, предзаказ.

Дайте игроку почувствовать себя уникальным.

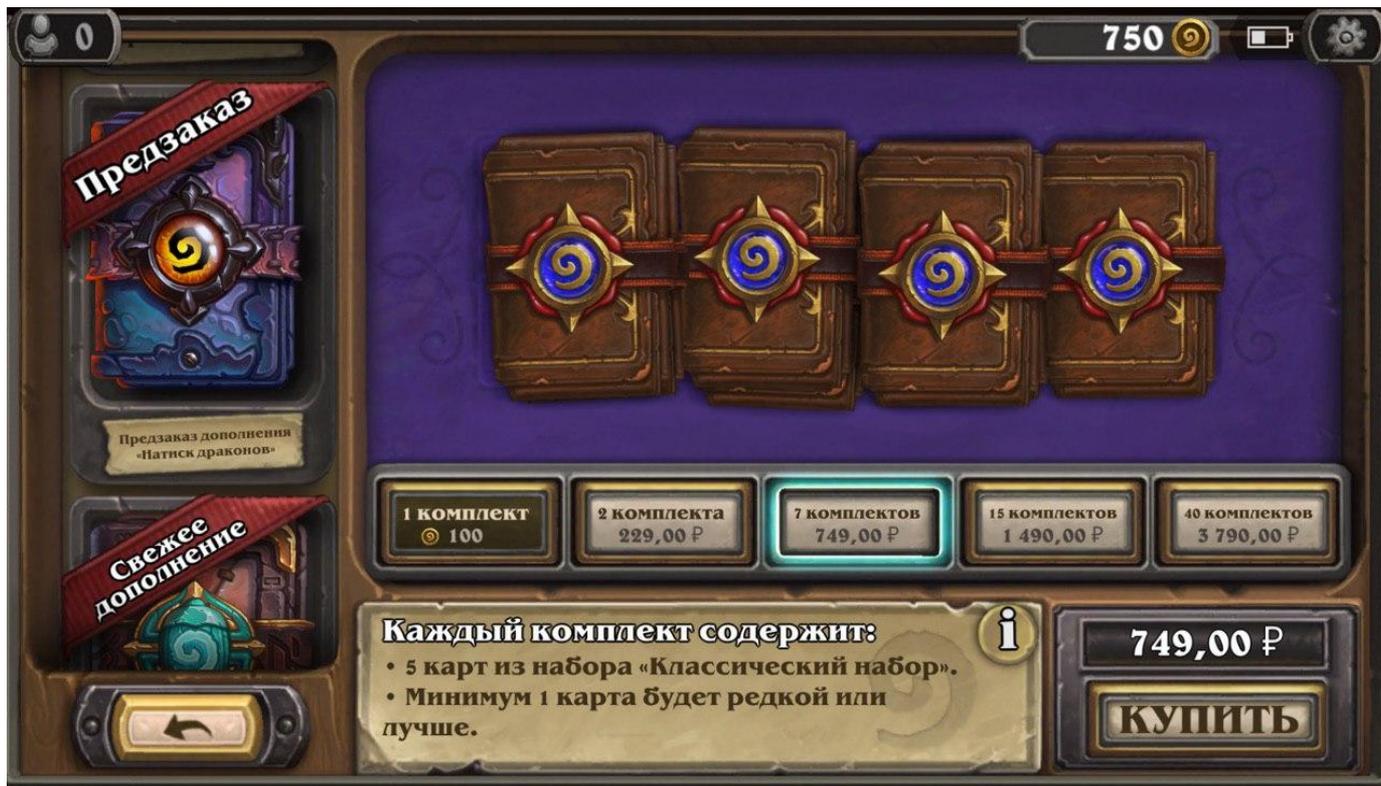
Что подсвечивать и как?



Что подсвечивать и как?



Что подсвечивать и как?



Что подсвечивать и как?



Что подсвечивать и как?



Что подсвечивать и как?



Что подсвечивать и как?



Категоризация

Категории

Больше категорий - больше разнообразие магазина и выше ёмкость проекта.
Ёмкость - это когда есть за что платить и за чем потом возвращаться.

(представьте себе молл на селе)

Больше категорий - сложнее выбор.
Упростите этот выбор интерфейсом.

**Вася, не забудь рассказать кейс про
+30% к доходу!**

Категории



Категории



Категории



Ценообразование

Ценообразование: дешево или дорого?

Если будет слишком дешево - огребёте, когда захотите поднять цены.

Если будет слишком дорого, то у вас будет отличный ARPPU. Но его сделает единственный платательщик (и тот тестер).

Ценообразование: ориентиры



Ценообразование: ориентиры



Main Story	Main + Extras	Completionist	All Styles
48 Hours	101 Hours	167 Hours	100 Hours

In The Witcher 3 an ancient evil stirs, awakening. An evil that sows terror and abducts the young. An evil whose name is spoken only in whispers: the Wild Hunt. Led by four wrath commanders, this ravenous band of phantoms is the ultimate predator and has been for centuries. Its quarry: humans.

Developer: CD Projekt RED **Publishers:** CD Projekt, Warner Bros. Interactive Entertainment
Playable On: PC, PlayStation 4, Xbox One **Genres:** Third-Person, Action, Adventure, Open World, Role-Playing
NA: May 19, 2015 **EU:** May 19, 2015 **JP:** May 19, 2015 **Updated:** 18 Mins Ago

Additional Content	Polled	Rated	Main	Main+	100%	All
Blood and Wine	303	94%	17h	28h	39h	30h
Hearts of Stone	423	92%	10h	14h	18h	14h

Single-Player	Polled	Average	Median	Rushed	Leisure
Main Story	656	49h 29m	47h	31h 22m	85h 06m
Main + Extras	1.9K	105h 01m	97h	61h 51m	290h 30m
Completionists	587	174h 15m	160h	113h 58m	466h 12m
All PlayStyles	3.2K	106h 20m	95h	57h 35m	432h 58m

Speedrun	Polled	Average	Median	Fastest	Slowest
Any%	5	20h 32m 05s	20h 31m 22s	10h 14m	30h
100%	2	65h	65h	50h	80h

Platform	Polled	Main	Main +	100%	Fastest	Longest
PC	2K	50h 05m	101h 09m	170h 09m	14h 30m	672h
PlayStation 4	882	48h 53m	111h 09m	188h 24m	16h 13m	765h 17m
Xbox One	299	48h 36m	116h 25m	158h 44m	15h 14m	475h 52m
PC						65.37% 2.8K
PlayStation 4						26.5% 1.1K
Xbox One						8.04% 344

- Другие игры на рынке
- Premium-игры
- Стоимость часа игры
 - howlongtobeat.com

Ценообразование: ориентиры

Заранее прикидывайте свой ARPPU.

Бюджет на трафик - \$100k.

CPI = \$2.

Рассчитываем купить - 50k игроков.

Рассчитываем на конверсию - 1.5%.

Всего платящих - 750 человек.

ARPPU - не меньше, чем \$133.33.

Ценообразование: ориентиры

ВАКУУМ

ВАКУУМ

ВАКУУМ

ВАКУУМ

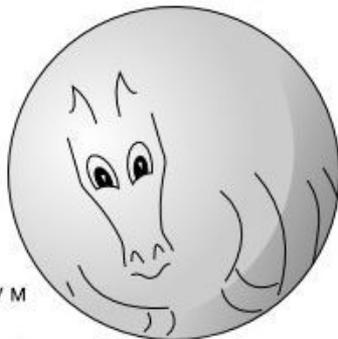
ВАКУУМ

ВАКУУМ

ВАКУУМ

ВАКУУМ

ВАКУУМ



ВАКУУМ

Ценообразование: ориентиры

Мальки - 80% игроков. ARPPU = \$20.

Дельфины - 15% игроков. ARPPU = \$100.

Киты - 5% игроков. ARPPU = ?

Total ARPPU = \$133.33

Ценообразование: ориентиры

Мальки - 80% игроков. ARPPU = \$20.

Дельфины - 15% игроков. ARPPU = \$100.

Киты - 5% игроков. ARPPU = **\$2050**

Total ARPPU = \$133.33

Трюки с ценами

DevGAMM 2019, Москва: мы придумали опрос, который предлагали заполнить всем желающим

В качестве “наживки” выступал чемодан с конфетами.



Выходные данные по опросу

Количество
ответивших
103



Эффект приманки

Какой из вариантов подписки на журнал вы выберете?

- web subscription (\$59)
- print subscription (\$125)
- print + web subscription (\$125)



Эффект приманки

Итоги опроса:

- web subscription (\$59) - **16%**
- print subscription (\$125) - **0%**
- print + web subscription (\$125) - **84%**

ARPU = \$114.44



Эффект приманки

Какой из вариантов подписки на журнал вы выберете?

- web subscription (\$59)
- print subscription (\$125)
- print + web subscription (\$125)

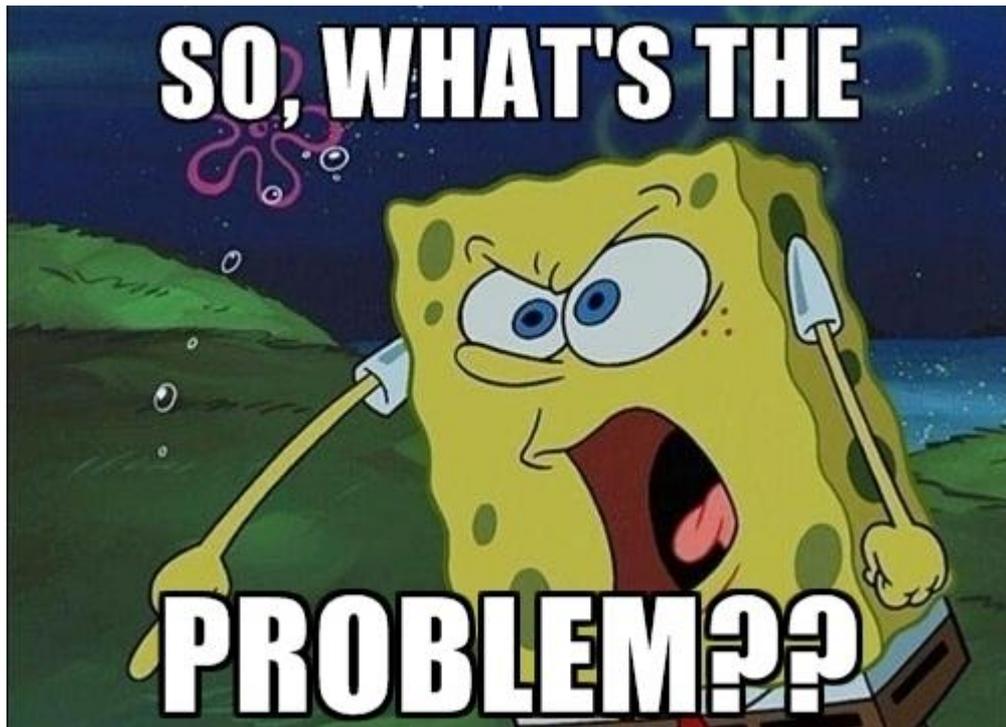


Эффект приманки

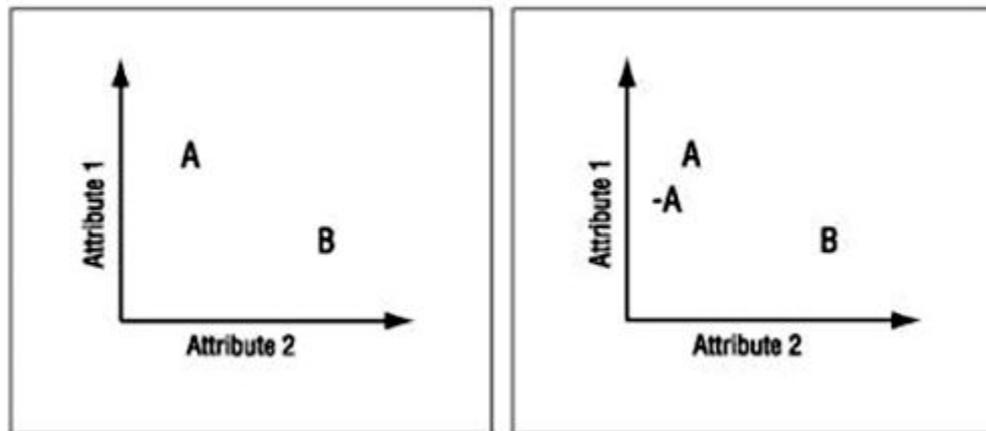
Итоги опроса:

- web subscription (\$59) - **68%**
- print subscription (\$125)
- print + web subscription (\$125) - **32%**

ARPU = \$80.12



Как это работает?



Как это работает?



25%

А теперь посмотрим, что получилось у нас

Для начала - важное и даже сенсационное признание. Это был не просто опрос, а A/B-тест.



А теперь посмотрим, что получилось у нас

Количество ответивших (Группа В)



■ Крис Хэмсворт ■ Райан Гослинг



А теперь посмотрим, что получилось у нас

Количество ответивших (Группа А)

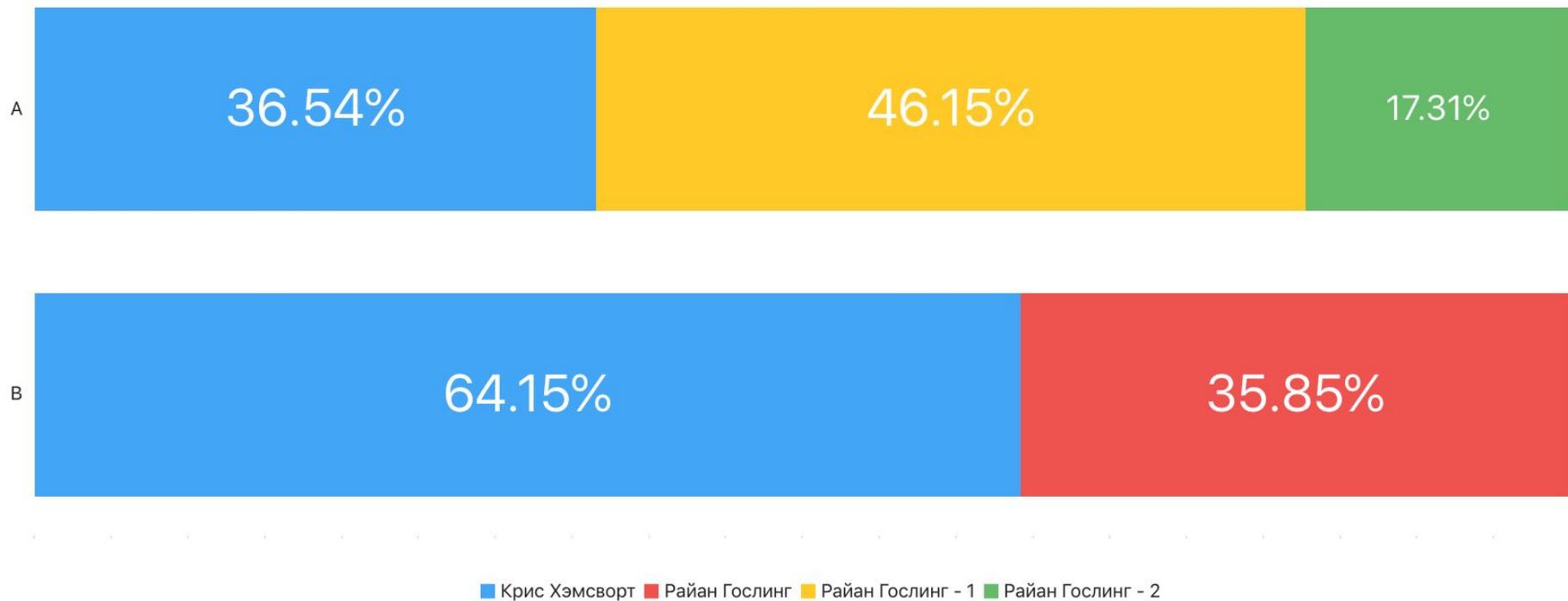


■ Крис Хэмсворт ■ Райан Гослинг - 1 ■ Райан Гослинг - 2



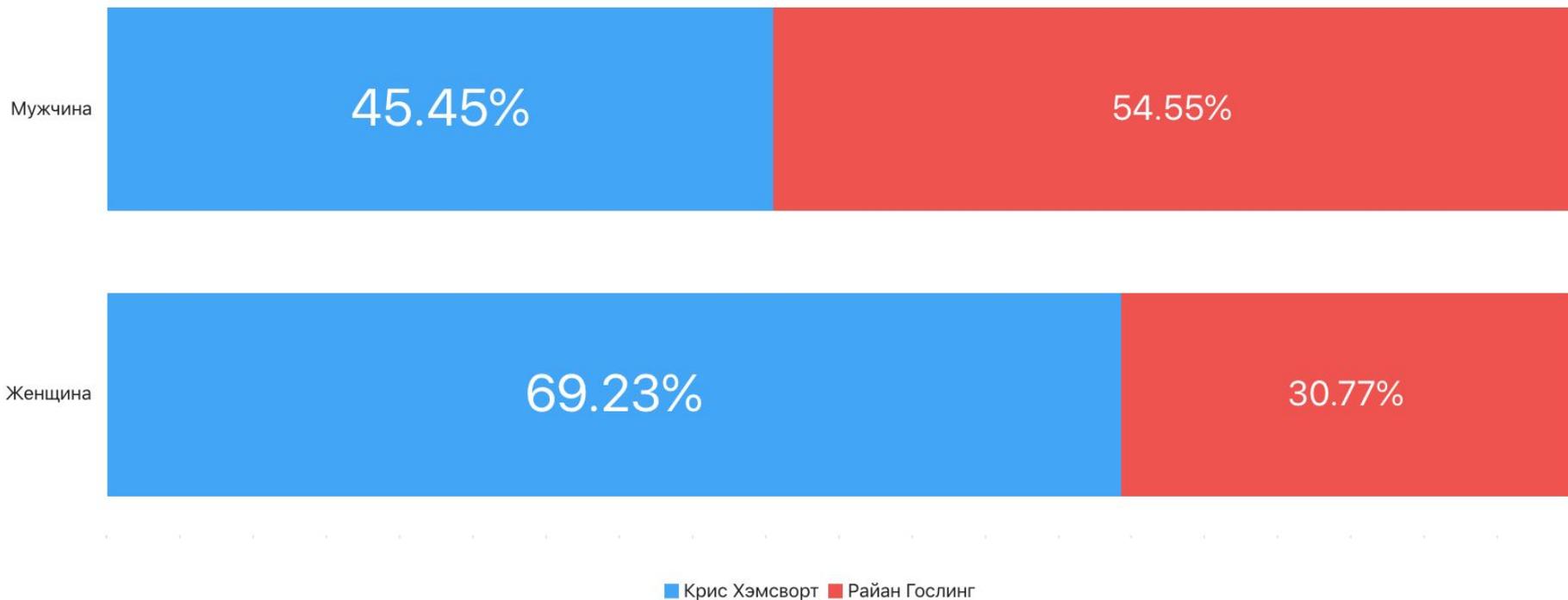
А теперь посмотрим, что получилось у нас

Сравнение по группам



Ну и факультативно

Сравнение по полу



Попробуем применить приманку в ценообразовании

A



Small



Large

B



Small



Medium



Large

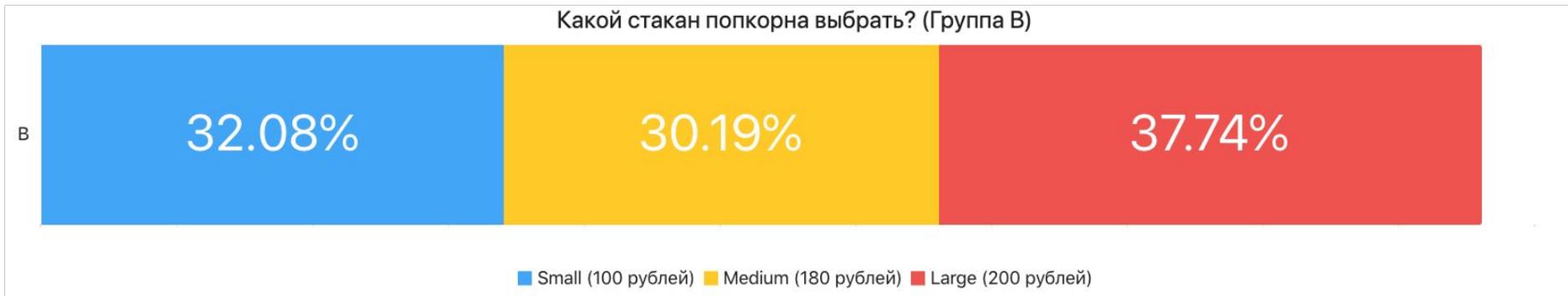
А теперь посмотрим, что получилось у нас (группа А)



Средний чек

136,5

А теперь посмотрим, что получилось у нас (группа В)



Средний чек

161,9

Эффект якоря

A

Доля африканских стран в ООН?

Больше или меньше **65%**?

Средняя оценка: **45%**

B

Доля африканских стран в ООН?

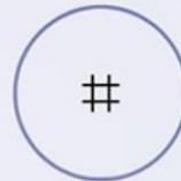
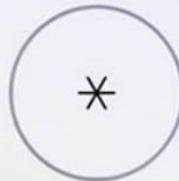
Больше или меньше **10%**?

Средняя оценка: **25%**

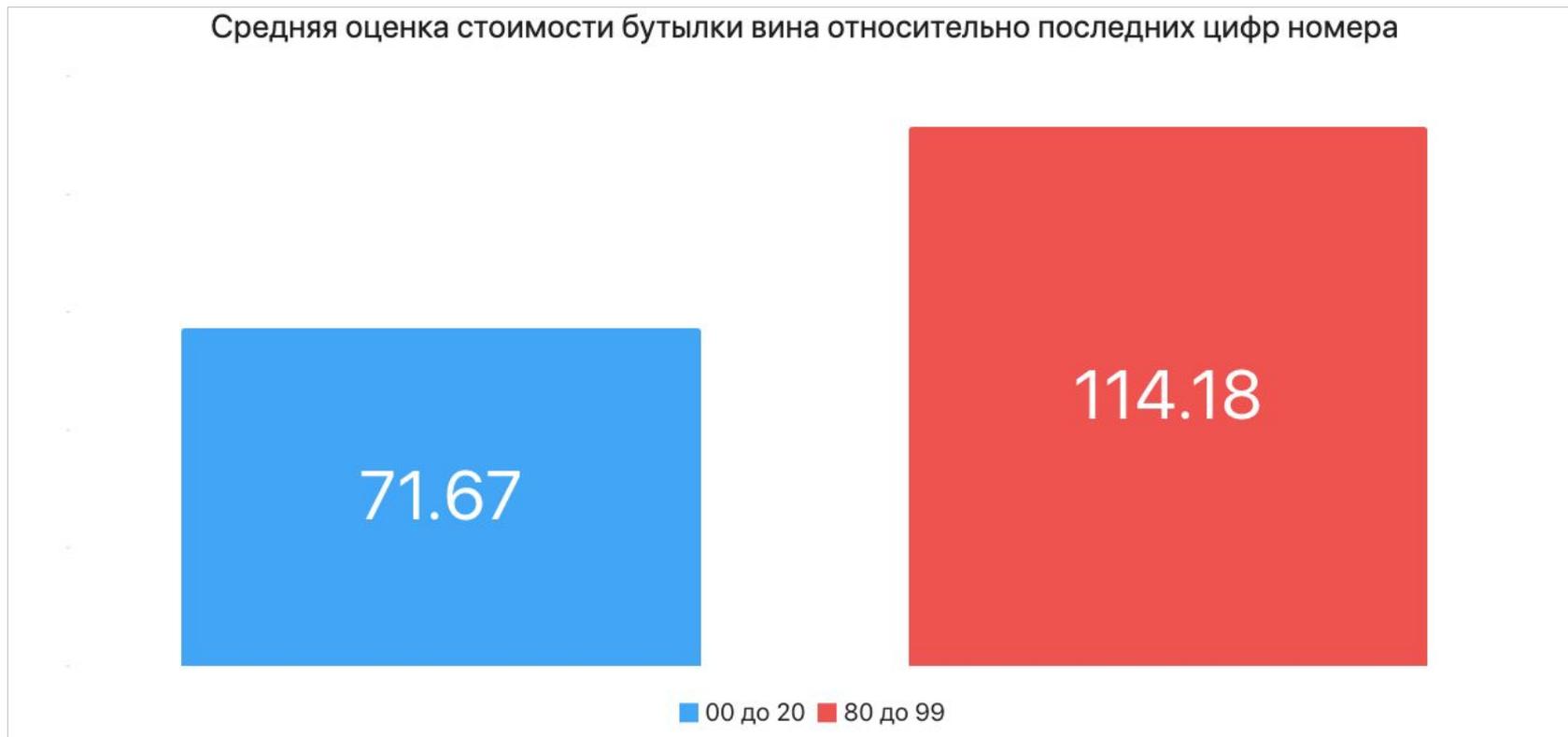
Эффект якоря

В качестве якоря мы взяли последние две цифры номера телефона.

Последние три цифры твоего номера
– то, что тебе нужно для счастья



А теперь посмотрим, что получилось у нас



Эффект якоря, еще один эксперимент

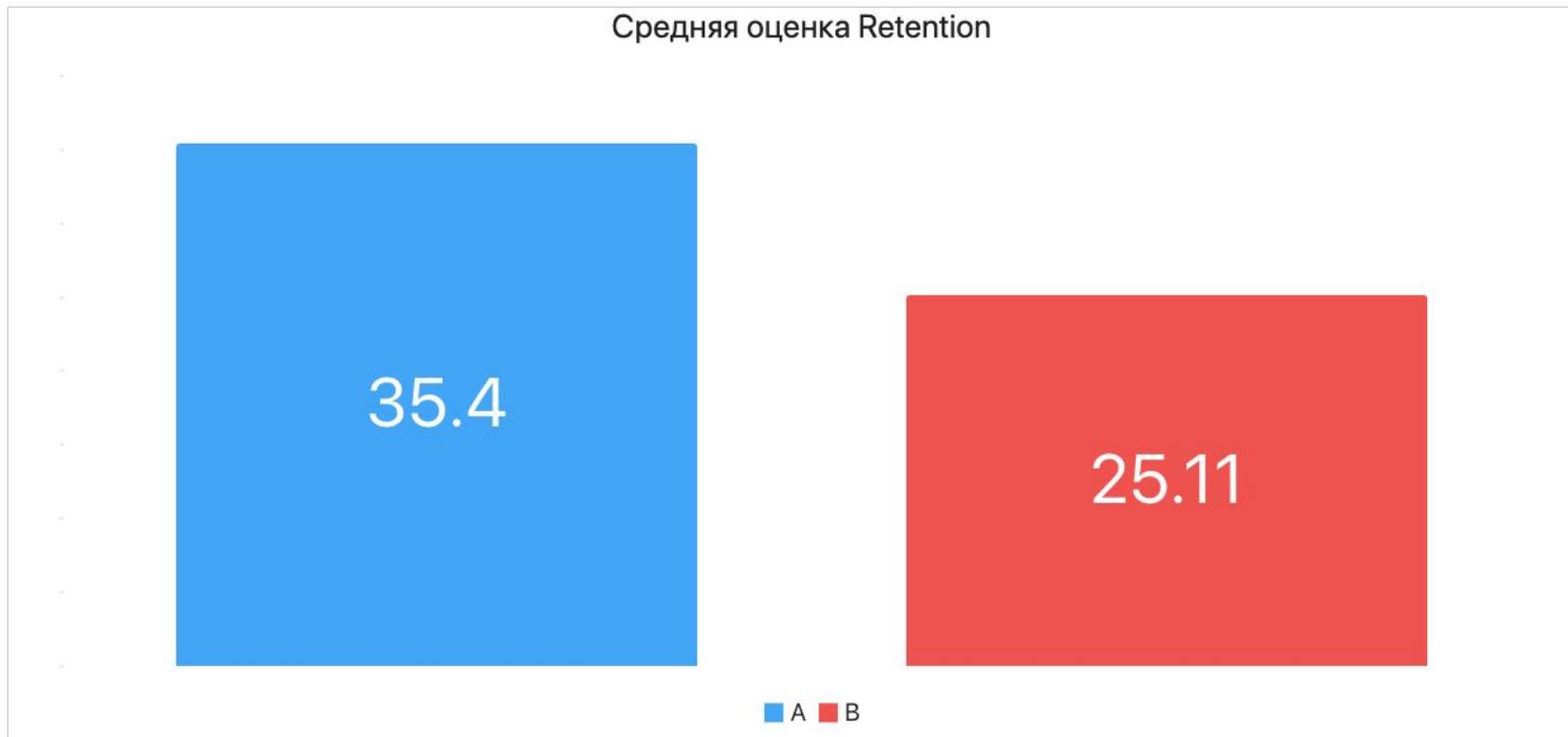
A

[8/10] По данным progamedev.net, медианный показатель удержания 1 дня (day 1 retention) у игр жанра Trivia - 35%, Word - 38%, Casino - 34%. Как бы вы оценили медианный показатель day 1 retention у игр жанра Racing?

B

[8/10] По данным progamedev.net, медианный показатель удержания 1 дня (day 1 retention) у игр жанра Simulation - 22%, Action - 24%, Adventure - 24%. Как бы вы оценили медианный показатель day 1 retention у игр жанра Racing?

А теперь посмотрим, что получилось у нас



Отображение рекламы

Реклама

Хорошая практика - вставлять рекламные предложения во внутриигровой магазин.

Рекламу можно показывать тем, кто не заплатит.

А тем, кто платит, лучше не показывать - так мы можем их потерять.

Реклама



**УБЕРИТЕ РЕКЛАМУ
ПОСЛЕ БОЁВ!**

И ПОЛУЧИТЕ ПРИЯТНЫЕ БОНУСЫ!!

**1 ЛЕГЕНДАРНАЯ КОРОБКА
100 КРИСТАЛЛОВ**

УБРАТЬ РЕКЛАМУ
ЗА RUB 149

Реклама

1000 0

СПЕЦ. ПРЕДЛОЖЕНИЯ

ЯЩИКИ

КРИСТАЛЛЫ

ГИГАНТСКИЙ СУПЕРЯЩИК

ГИГАНТСКИЙ ЯЩИК

СУПЕРКОРПУСА

СУПЕРДЕТА

600

150

300

300

КУПИТЕ ЛЮБОЙ НАБОР С КРИСТАЛЛАМИ И ОТКЛЮЧИТЕ РЕКЛАМУ

Реклама



Страновые отличия

Страновые отличия

На **Ближнем Востоке и на севере Африки (MENA)** востребованы дешёвые косметические улучшения (“affordable luxury”). Люди, проживающие в этих регионах, любят украшать своих персонажей, делать их уникальными и выделяющимися.

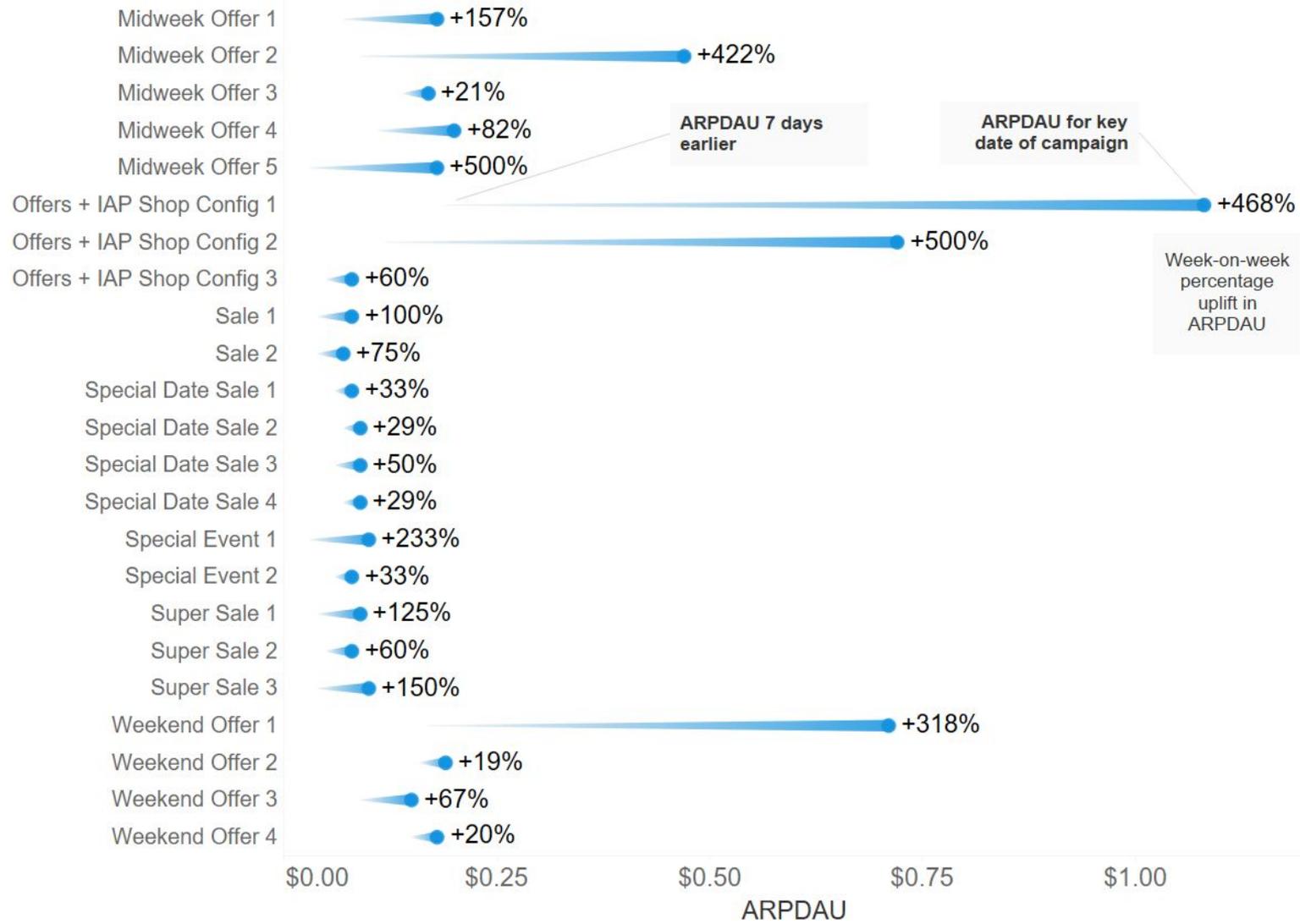
В **Юго-Восточной Азии** игроки спокойнее относятся к play to win, чем в Северной Америке и Западной Европе.

В **Южной Америке** геймеры готовы платить за возможность поиграть командно.

Чтобы узнать такие тонкости, нужно общаться с игроками выбранного региона и собирать статистику.

Вася, не забудь рассказать кейс про подарки!

Что работает лучше всего?



Резюмируем

Доход одной и той же f2p-игры в зависимости от того, как устроен её магазин, может меняться на десятки процентов.

- визуальное отображение магазина: уменьшаем боль покупателя, помогаем ему найти нужный товар,
- цены и набор прайспойнтов: экспериментируем с ценами, размещаем прайспойнты правильно,
- категоризация и таргетинг: повышаем ёмкость проекта и конверсию магазина.

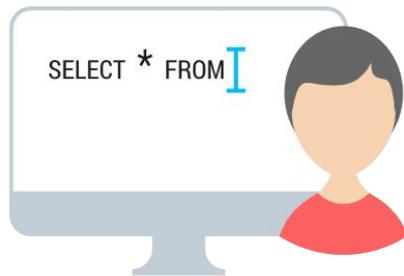
devtodev for game studios

We love games. We understand the process of game development and the needs of game studios.

From marketing to game design - devtodev provides you with valuable insights for any role and any side of game development.



PRODUCER



ANALYST

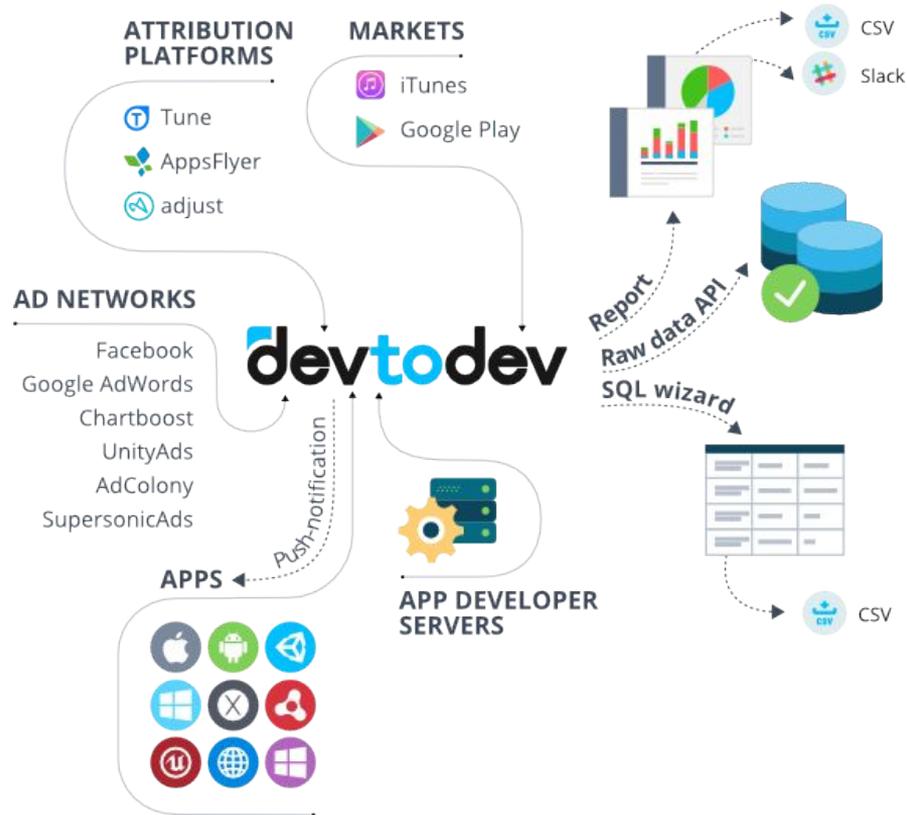


**ACQUISITION
MANAGER**

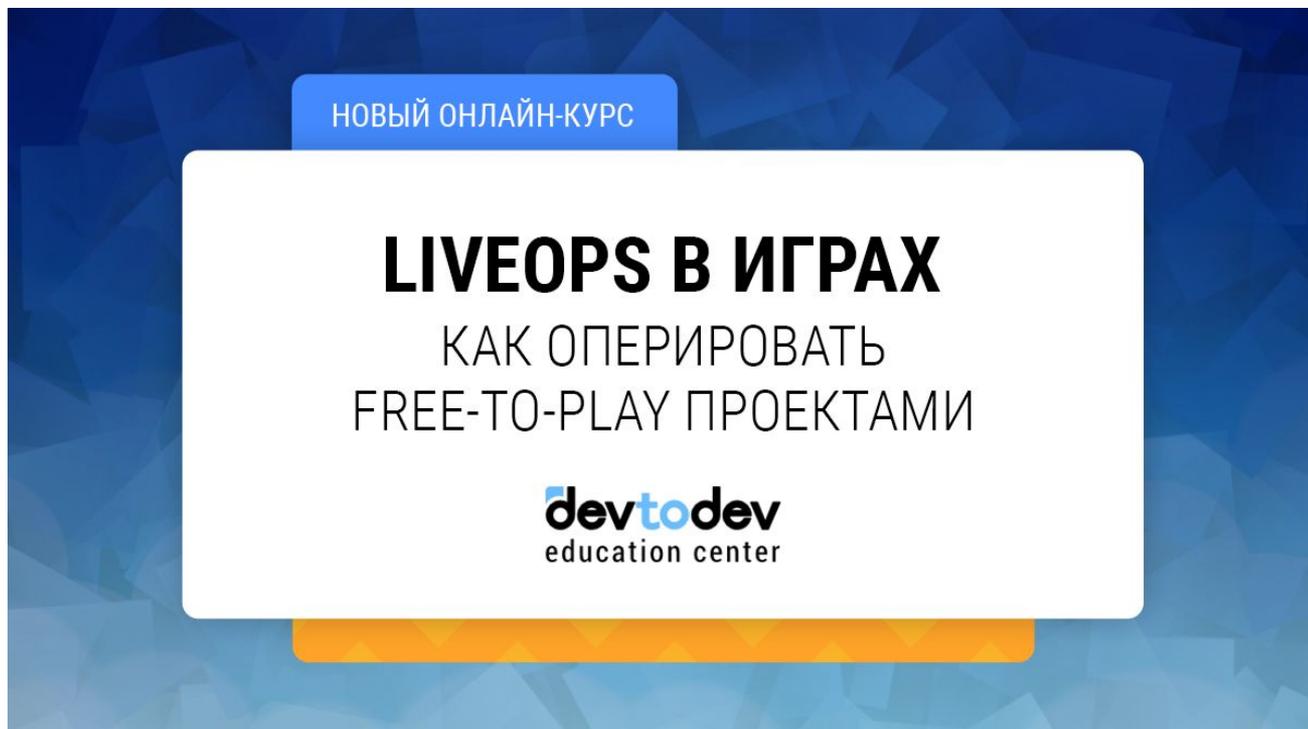


**GAME
DESIGNER**

Here's how we work



Курс по live ops!



НОВЫЙ ОНЛАЙН-КУРС

LIVEOPS В ИГРАХ

КАК ОПЕРИРОВАТЬ
FREE-TO-PLAY ПРОЕКТАМИ

devtodev
education center

The graphic features a dark blue background with a light blue geometric pattern. A white rounded rectangle is centered, containing the main text. Above it is a blue pill-shaped button with white text. Below the white rectangle is a horizontal orange bar.



ВАСИЛИЙ САБИРОВ

HEAD OF ANALYTICS & CO-FOUNDER

www.devtodev.com

vs@devtodev.com

И добавляйте меня в фейсбуке!

THANK YOU!