

# Продукт для пользователя

почему в 2017  
нельзя быть  
эгоистами



iFORUM



**4% игр**

**зарабатывают**

**Electronic Entertainment**

**Design and Research**

**Geoffrey Zatkin,**

**president**



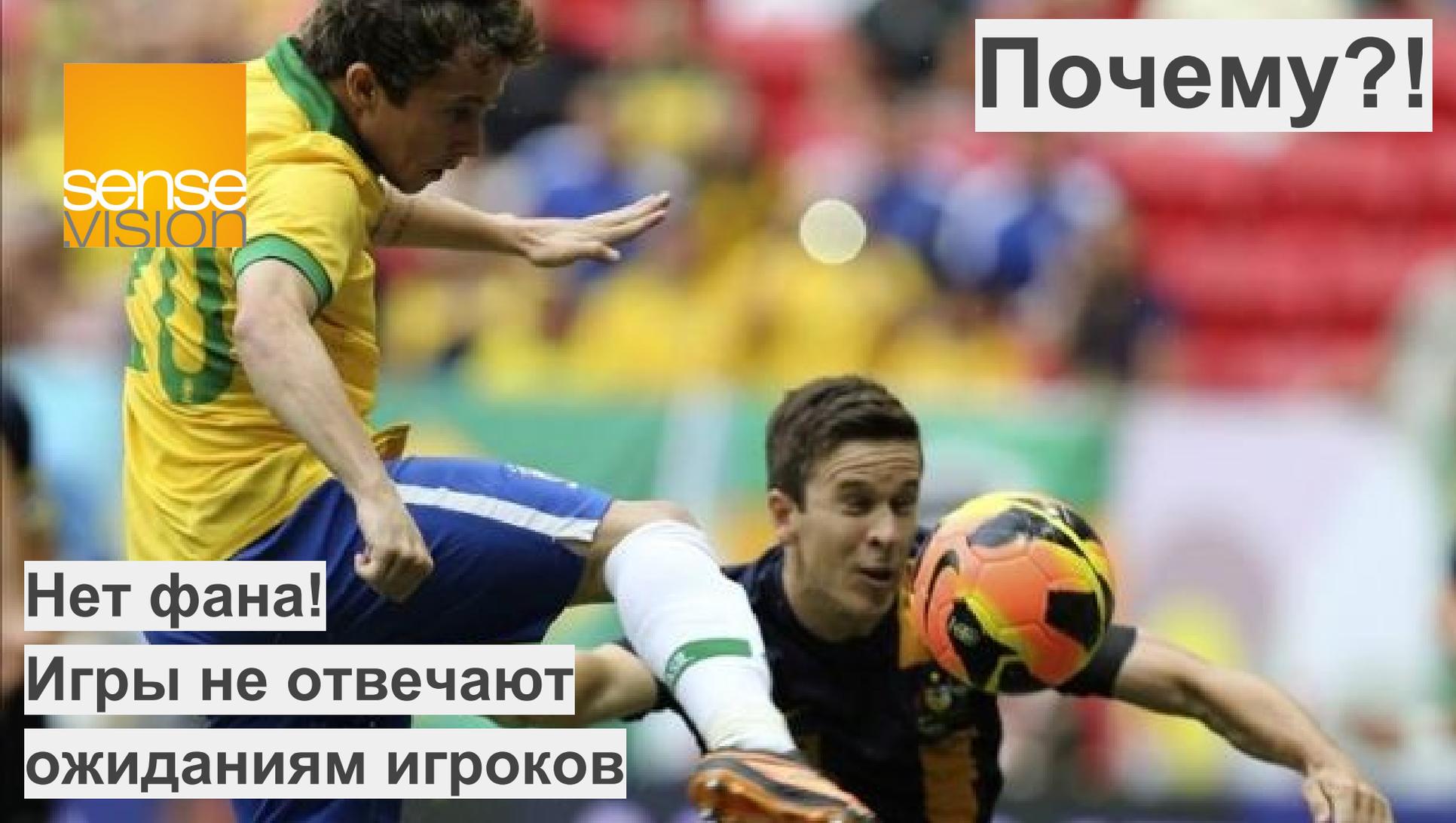
**60% бюджета  
тратится на  
переделки**

**Electronic Entertainment  
Design and Research  
Geoffrey Zatkin, president**



sense  
VISION

**эффективные  
инвестиции**



**Почему?!**



sense  
VISION

**Нет фана!**

**Игры не отвечают**

**ожиданиям игроков**



**Что**

**мы знаем**

- попыток на уровне
- длится игровая сессия
- retention 7го дня
- CPI, ARPU, MAU, DAU

**Сколько?**



Will You Just  
**PRESS**  
THE GOD  
BUTT

WHAT  
BUTTON?

Что

нужно знать

- создать фан в игре
- выбирают игру в жанре
- воспринимают мою игру
- строят стратегию игры
- описывают игру другу



Как?



Как

≠

Сколько

Как увеличить ретеншн?

Сколько % составляет ретеншн?





**Спроси  
у юзера!**



# Игровая индустрия

существует только  
благодаря игрокам

мнение игрока  
РЕШАЕТ



**Пользовательский**

**ОПЫТ**

**Представитель ЦА  
играет в исследуемую  
игру**



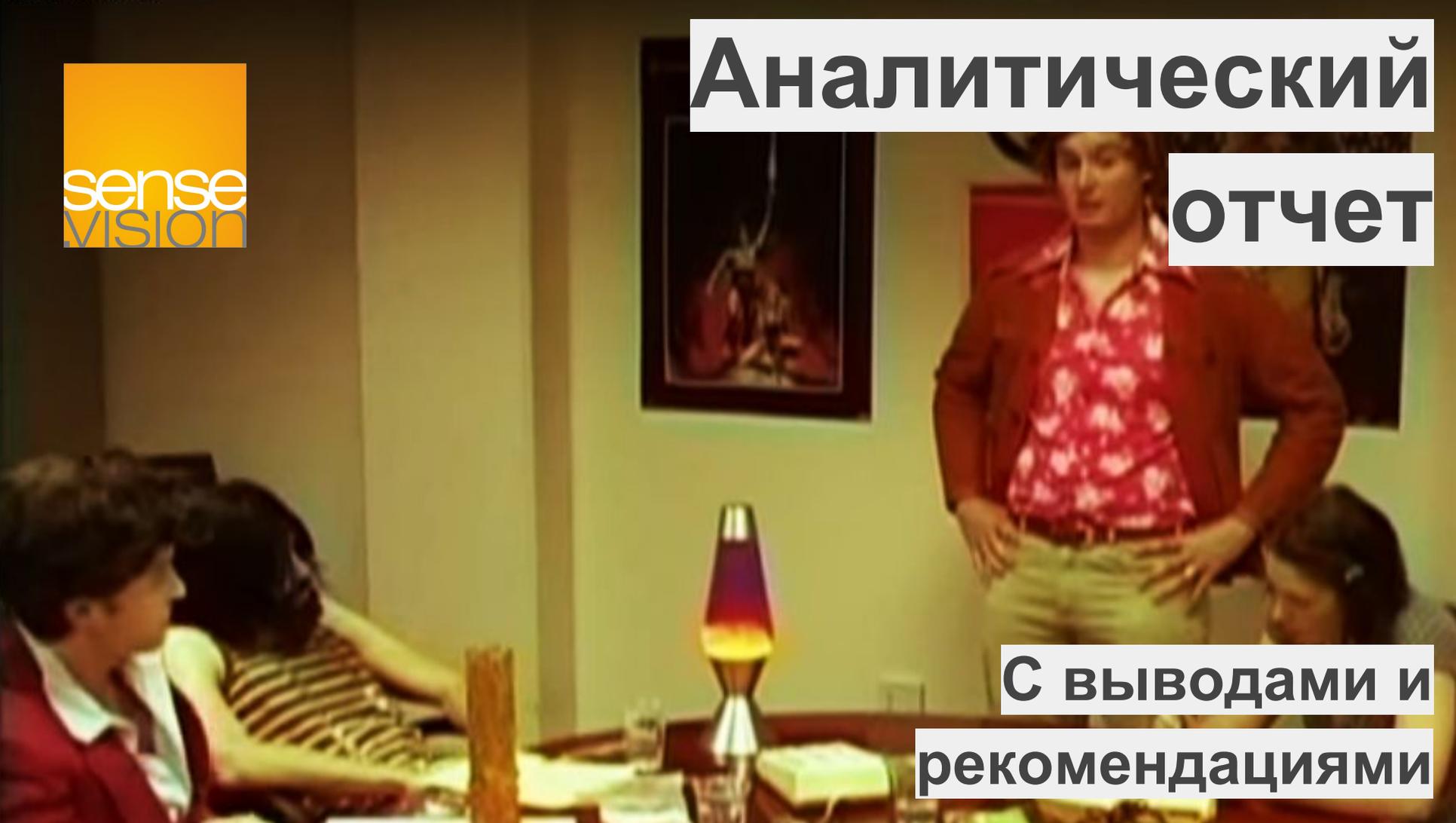
# Сбор данных

Анкетирование

Интервьюирование

Видеозапись

и т.д.



# Аналитический

# отчет

С выводами и  
рекомендациями





**Исследования  
работают на любой  
стадии**



**Идея**



**Прототип**



**Альфа**



**Бета**



**Релиз**



# Планирование проекта

Актуальность проблематики

Выбор и описание ЦА

Потребительские практики

Каналы информирования

Референтные группы

Оценка и выбор решения

Драйверы, триггеры, барьеры

Видение идеального приложения



# Прототип

Идея приложения

Основная механика

Набор сопутствующих задач

Уместные интеграции

Модель управления

Манера взаимодействия

Уточнение ЦА



# $\alpha$ , $\beta$ , релиз

User Interface

Навигация

Управление

Функционал

Настройки

Интеграции

Прогноз ретеншн

Монетизация



# НЕ путаем роли

Придумывает гейм-дизайнер

Оценивают игроки

Не наоборот!



# Ограничения

**Исследование рынка даёт рамки решения**

**Собственно решение разрабатывается гейм-**

**дизайнером**



# Ограничения

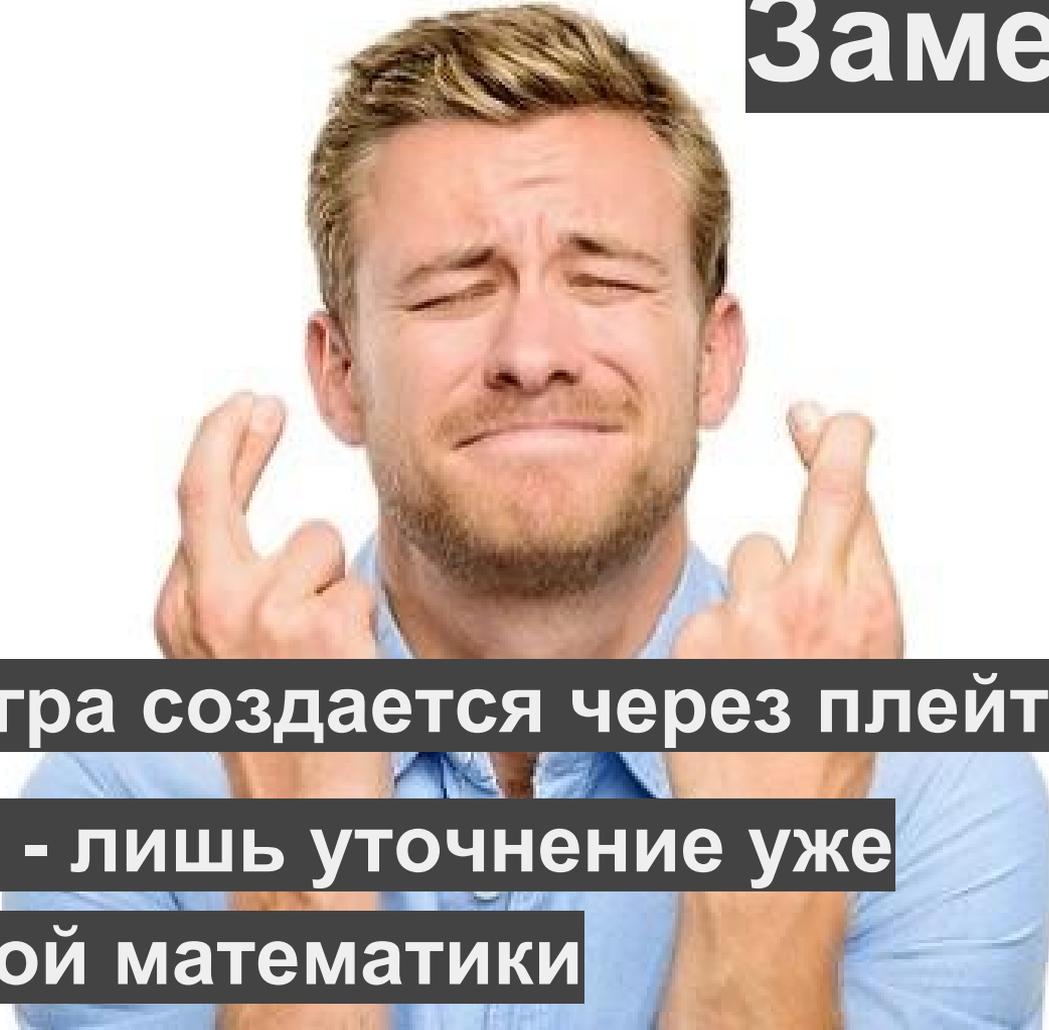
-не ожидать идей

-длительность до 2 часов

-оценивать только увиденное



**Замечания**



**Хорошая игра создается через плейтест**

**Софт-лонч - лишь уточнение уже**

**проверенной математики**



# Замечания

Все делают это!





**3D шутер для VR-аттракционов**









We Game сентябрь 16 51

---

Офис Sense.Vision октябрь 16 8

---

Game Gathering декабрь 16 17

---

We Game апрель 17 27

---

Game Craft апрель 17 43

---



**Playtest.** Как это выглядело





Что Вам понравилось в игре больше всего

Что бы Вы изменили в игре в первую очередь

Ваша общая оценка игре

Посоветуете ли вы друзьям

Оцените сложность игры

Ваша оценка графике



# I. Управление

A

Телепортация игрока  
с одной игровой  
точки на другую

Мы управляем  
передвижением  
игрока

Игрок выбирает  
направление, далее  
мы двигаем камерой

# II. Интерфейс



# III. Баланс

Бонус



Дополнительные виды оружия

Новые типы противников

Внешний вид элементов интерфейса

swipe up to reload

focus to open

беззаполнения  
1  
2  
заполнение  
вниз

reloading

лёгкое качание  
анимация

появление  
с задержкой  
глаз не  
мигать  
3. удерж.  
глаз немиг  
4. заполняется

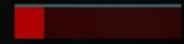
SAVING



SAVING



75 / 100



# Результаты плейтестов



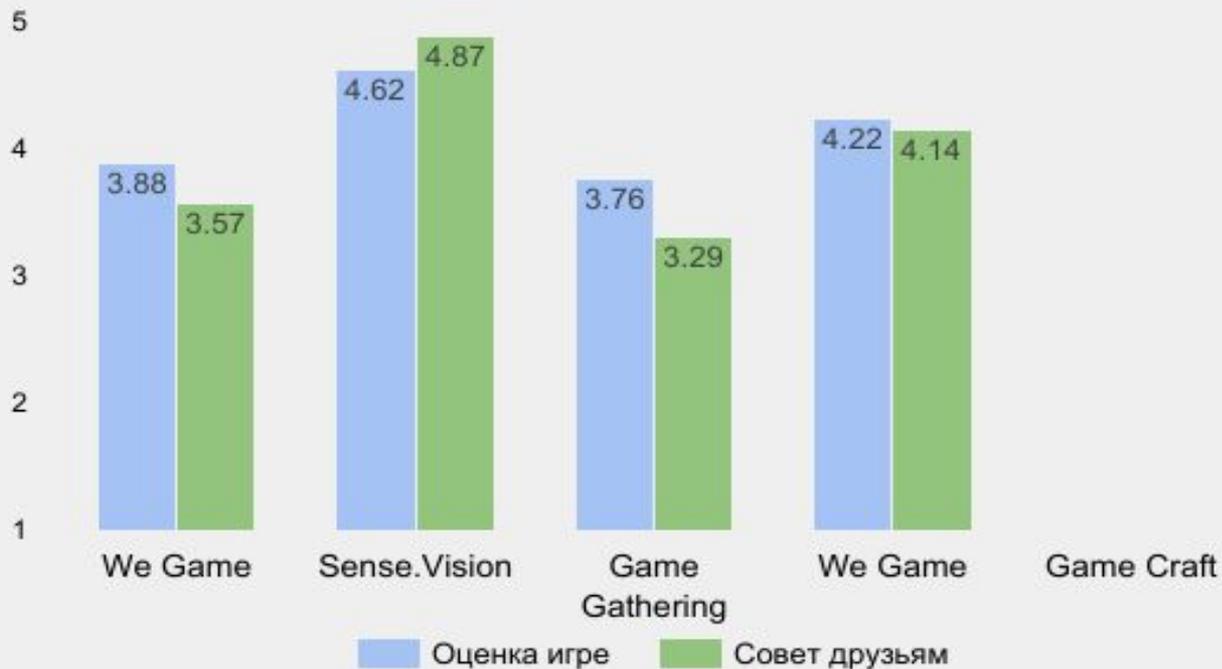
# Результаты плейтестов



# Результаты плейтестов



# Результаты плейтестов

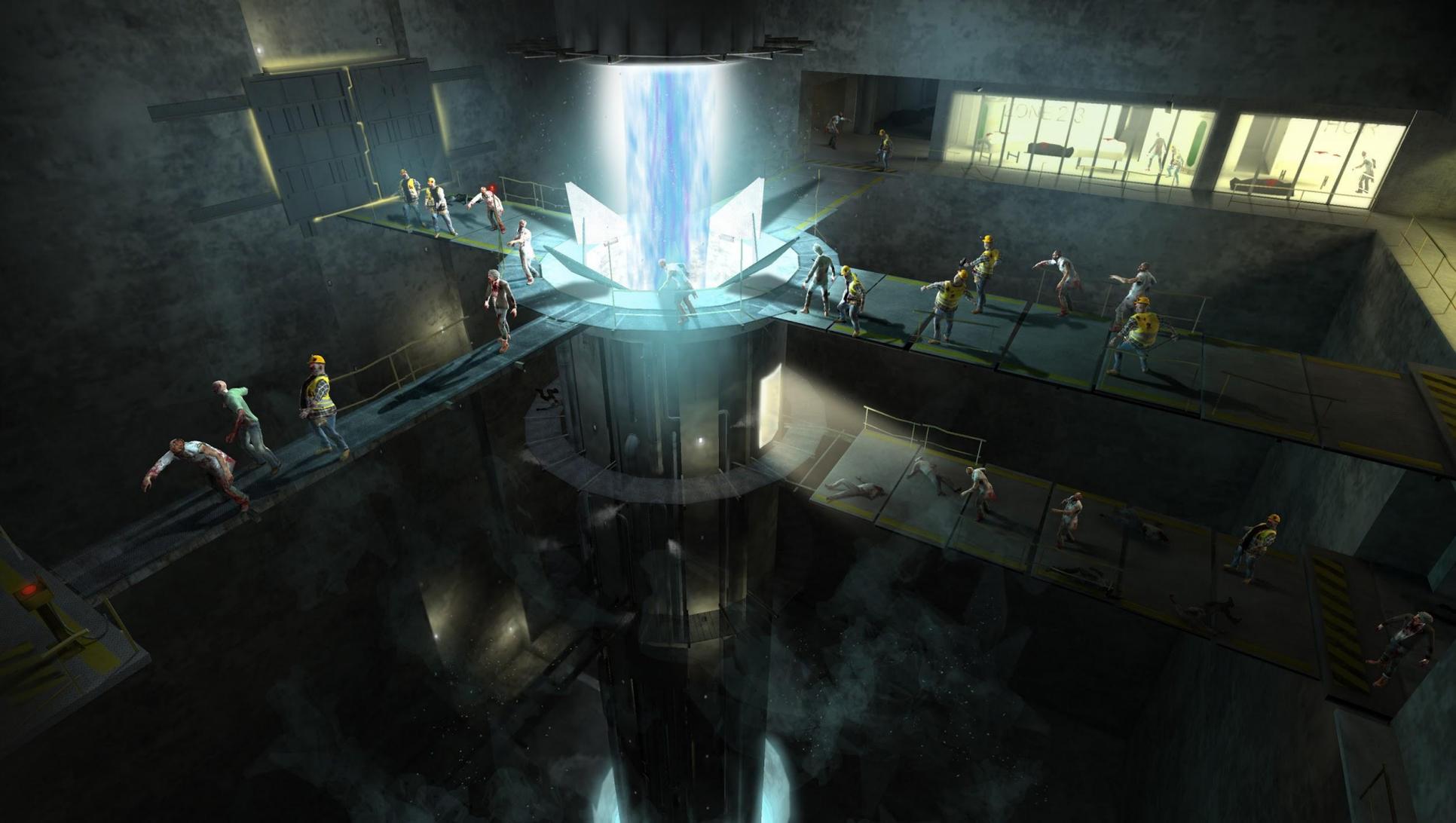


# Результаты плейтестов











[info@dream-dev.com](mailto:info@dream-dev.com)  
[www.deathhorizon.com](http://www.deathhorizon.com)

 Oculus Gear VR

 Google Daydream



**Спасибо!**

**Alexander Dzyuba**  
alexander.d@sense.vision  
<http://sense.vision>

**Roman Martynuk**  
martynuk@appmania.ua  
<http://appmania.ua>

