

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

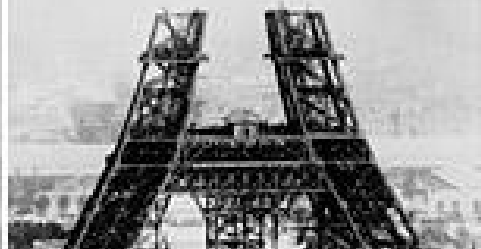




**Исследования
работают на любой
стадии**



Идея



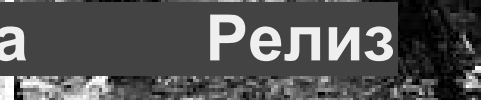
Прототип



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



α , β , 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



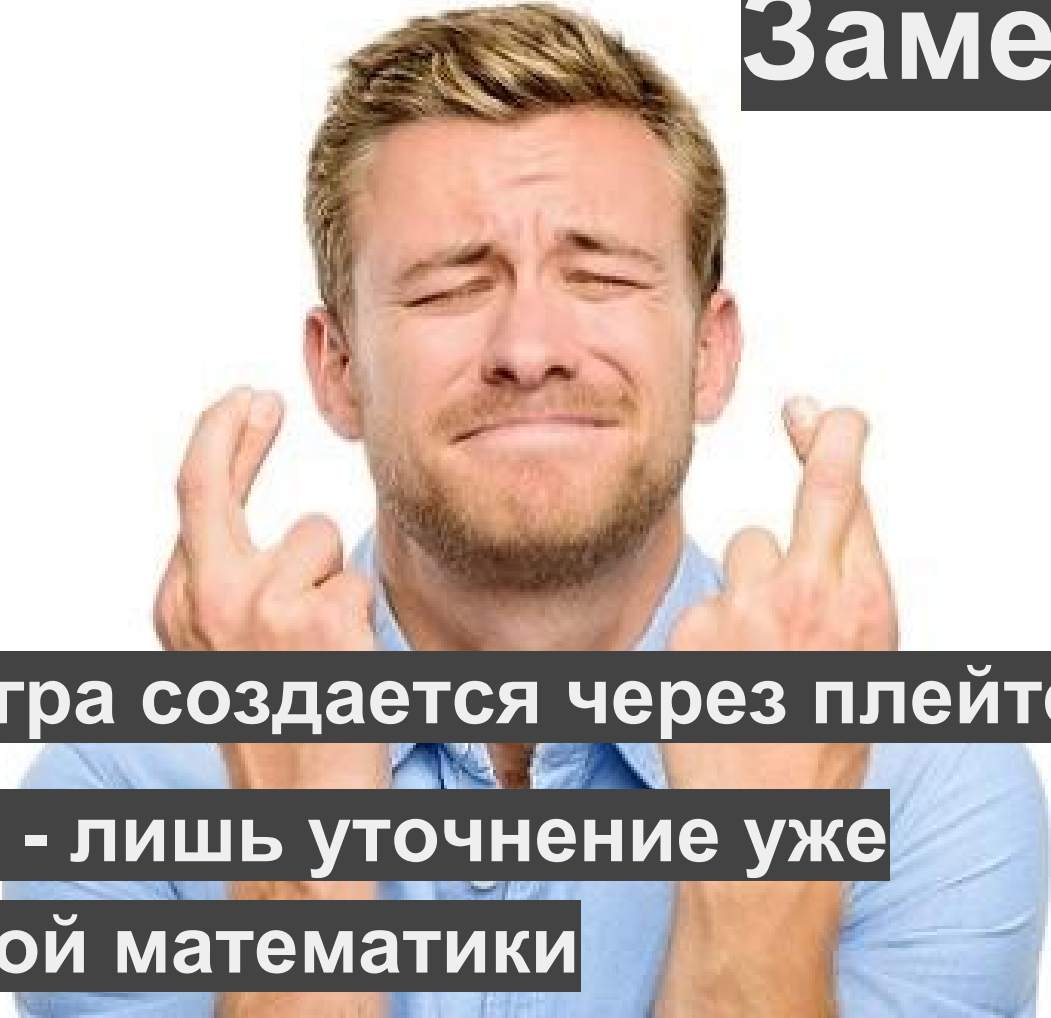
-не ожидать идей

-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

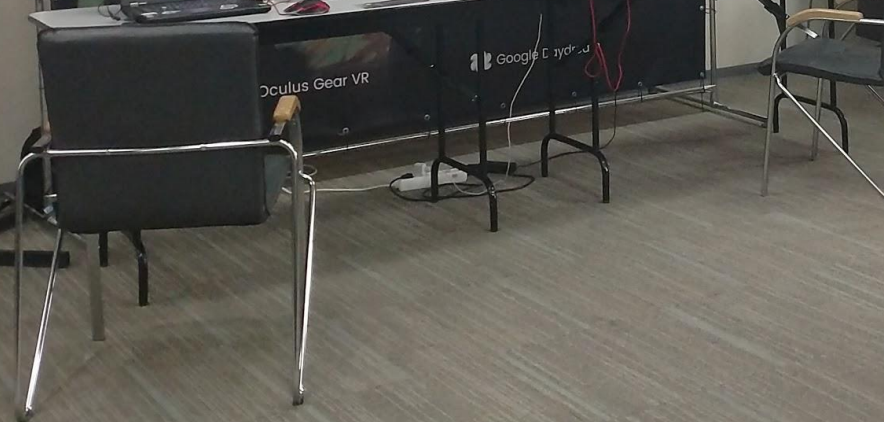
We Game апрель 17 27

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

В

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

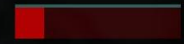
SAVING



SAVING



75 / 100



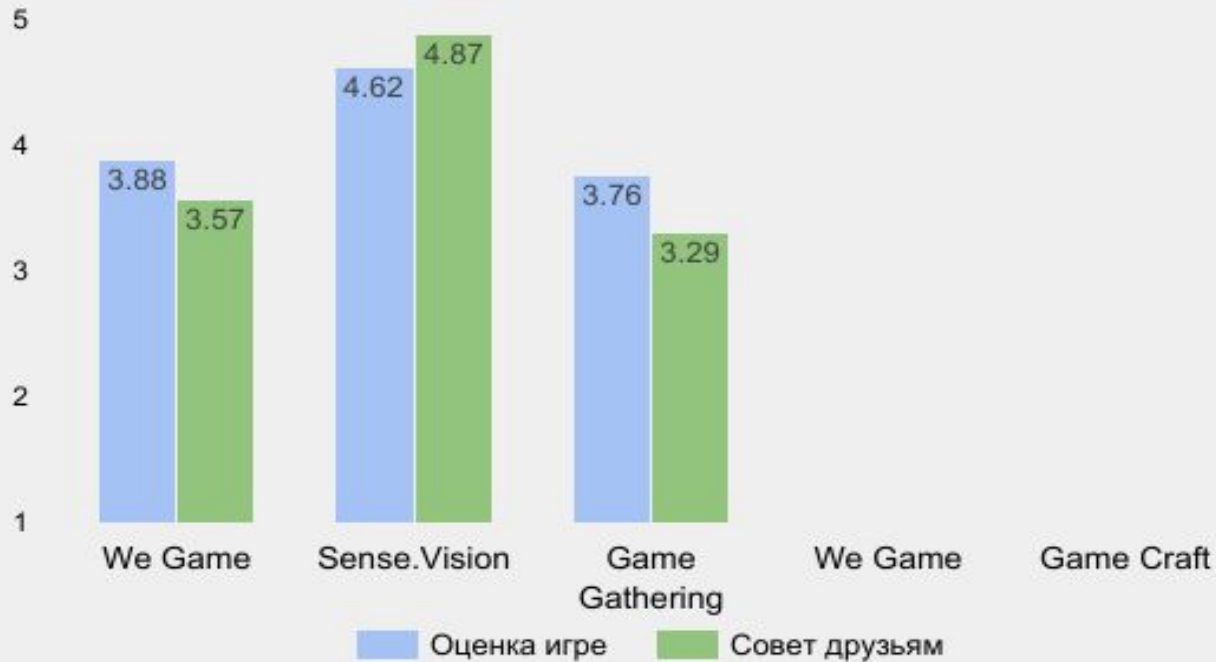
Результаты плейтестов



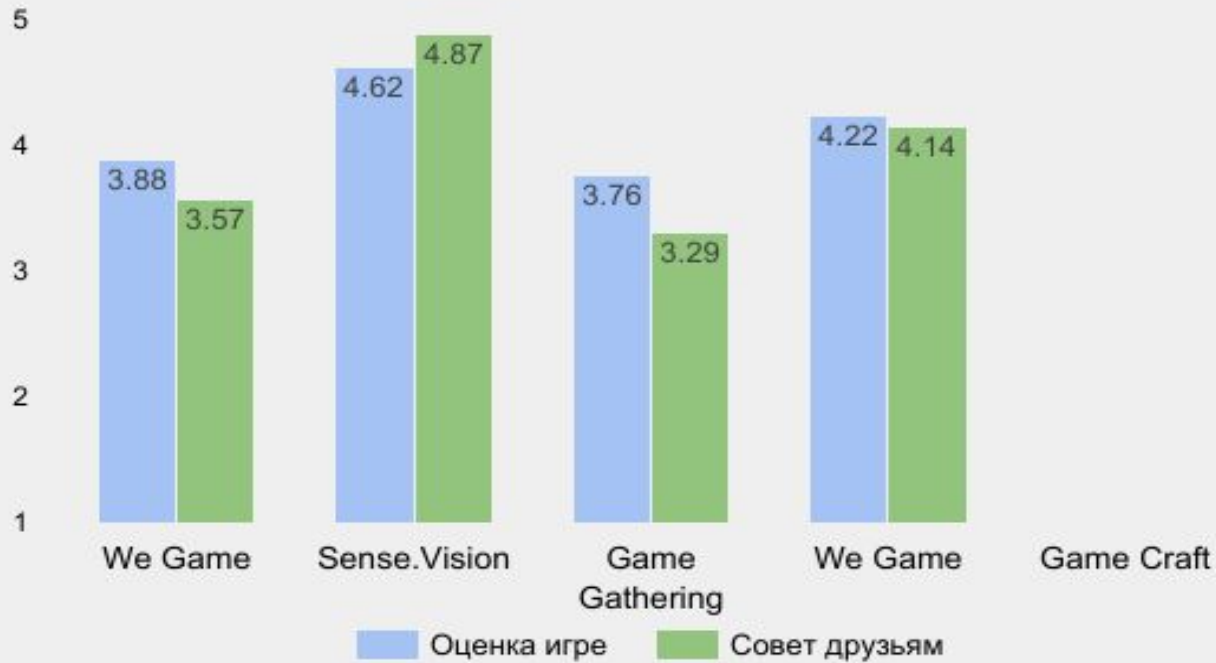
Результаты плейтестов



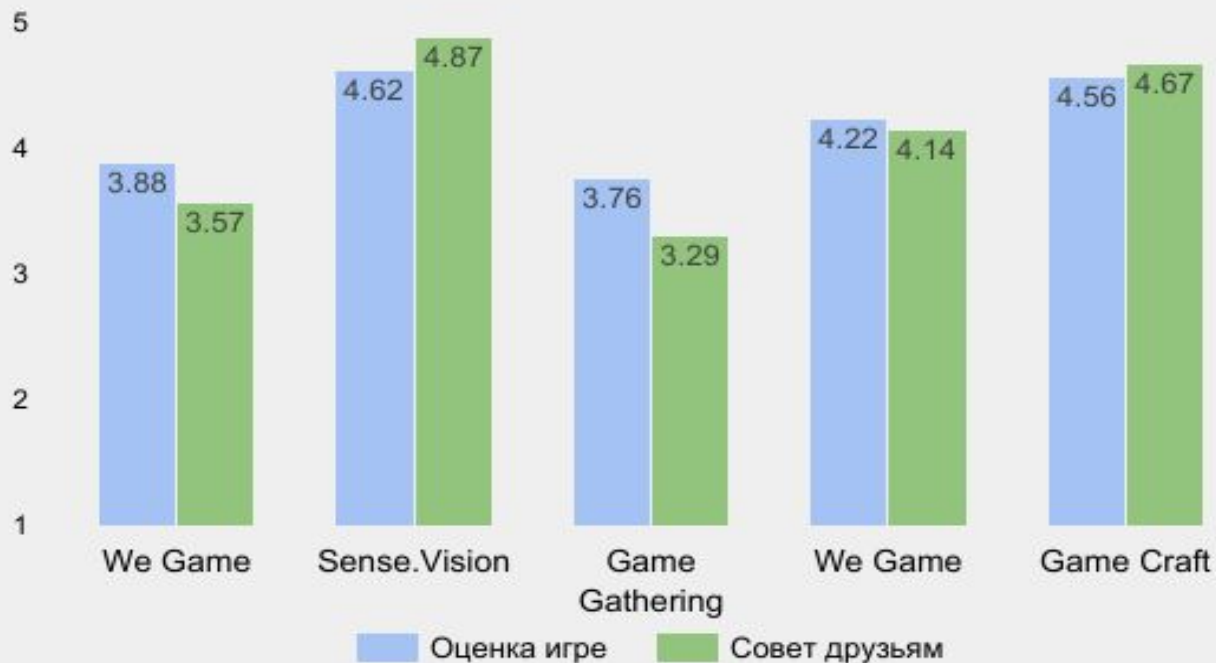
Результаты плейтестов



Результаты плейтестов

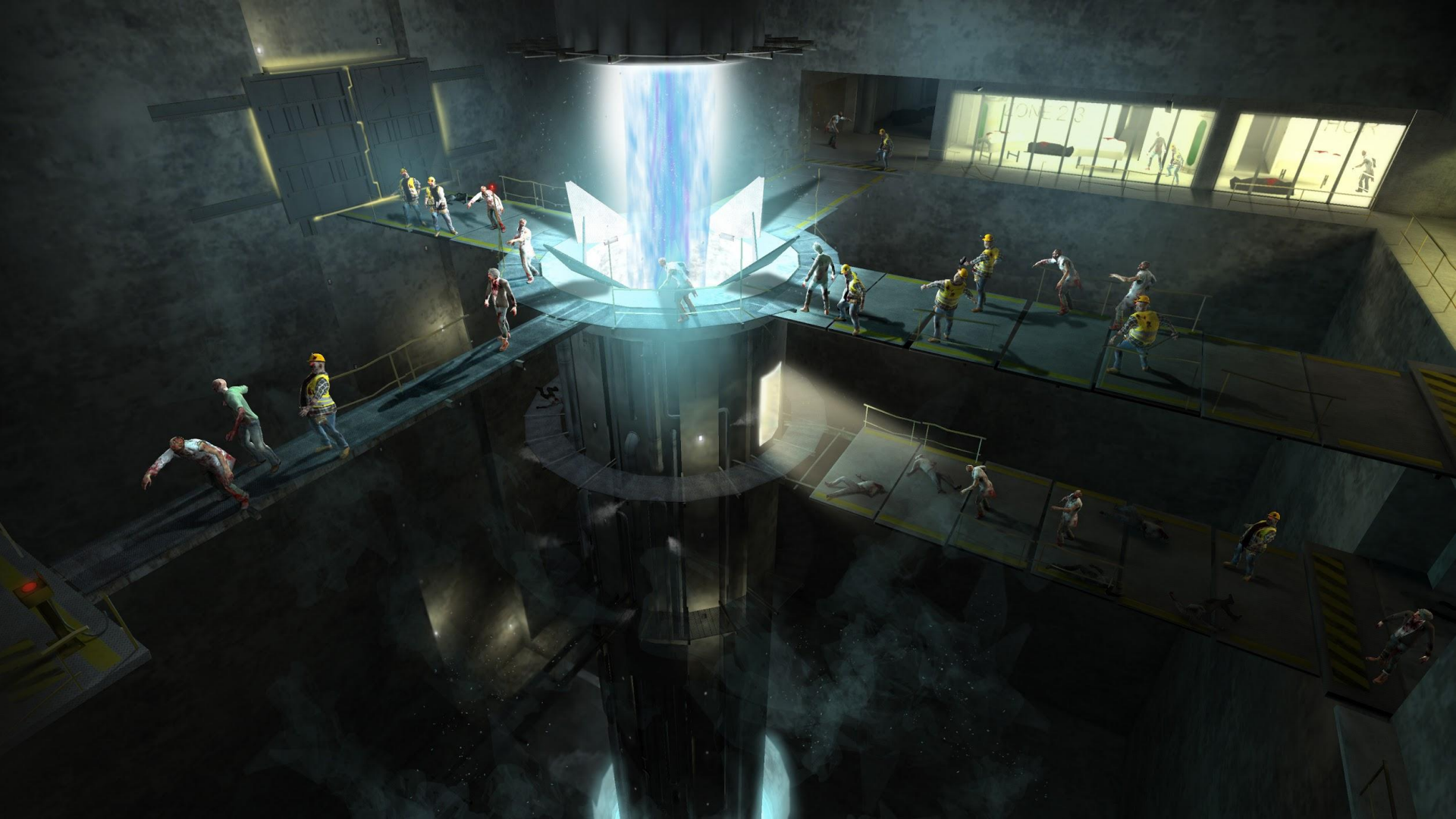


Результаты плейтестов











info@dream-dev.com
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>

