

Dev **GAMM!** MOSCOW 2016

13/05/2016 15:00-16:00

АНАЛИТИКА В ГЕЙМДИЗАЙНЕ

ОТЧЁТЫ, КОТОРЫЕ
РАССКАЖУТ ВСЁ



Место проведения: YELLOW HALL

КОНСТАНТИН САХНОВ

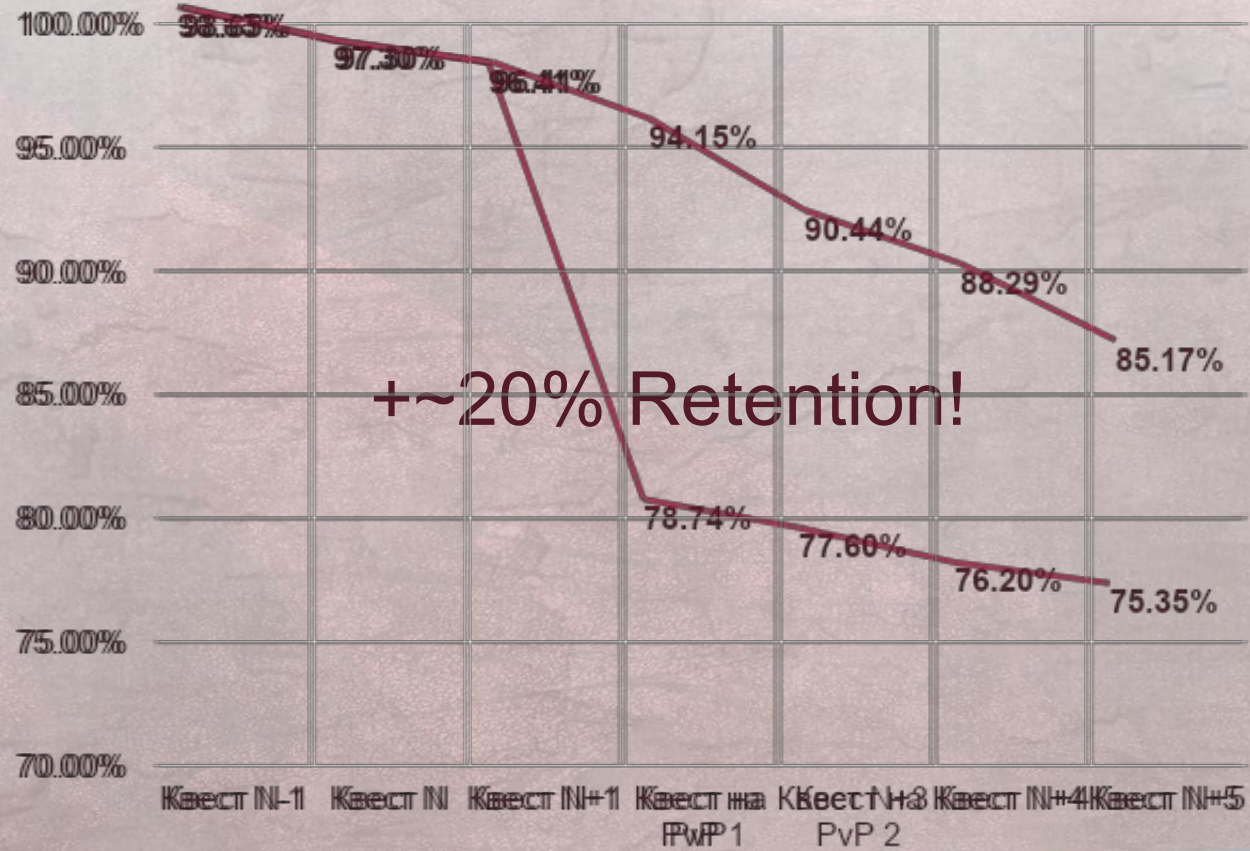
ДИРЕКТОР ОТДЕЛА ГЕЙМДИЗАЙНА
ROCKET JUMP

Продолжительность - 45 мин.
Вопросы после доклада - 15 мин.

Когда полезна аналитика?



Конверсии по квестам, %



Кто заказчики отчётов?

Маркетологи



Кто заказчики отчётов?

Продюсеры



Кто заказчики отчётов?

Геймдизайнеры



Какую систему аналитики выбрать?

mixpanel

deltaDNA™
CHANGE THE GAME



FLURRY
from YAHOO!

devtodev

Внешние системы аналитики

Ссылка	Стоимость
mixpanel.com	Бесплатный при 25K data points
localytics.com	Бесплатный до 10K MAU
flurry.com	Бесплатный
devtodev.com	Бесплатный до 10K MAU
deltaDNA.com	Бесплатный до 10K MAU
gameAnalytics.com	Бесплатный
appmetrika.yandex.ru	Бесплатный
infinario.com	Индивидуально
count.ly	От 60\$
amplitude.com/	Бесплатно 0-10 millions events/month
upsight.com	Индивидуально
onliquid.com	Бесплатно до 5K MAU



Категории отчётов

Финансовые (Financial & Audience)

- Revenue
- LTV
- MAU, DAU
- ROI



Категории отчётов

Привлечение (Acquisition)

- CPI, CPA
- Conversions
- SAC
- Retention by channels



Категории отчётов

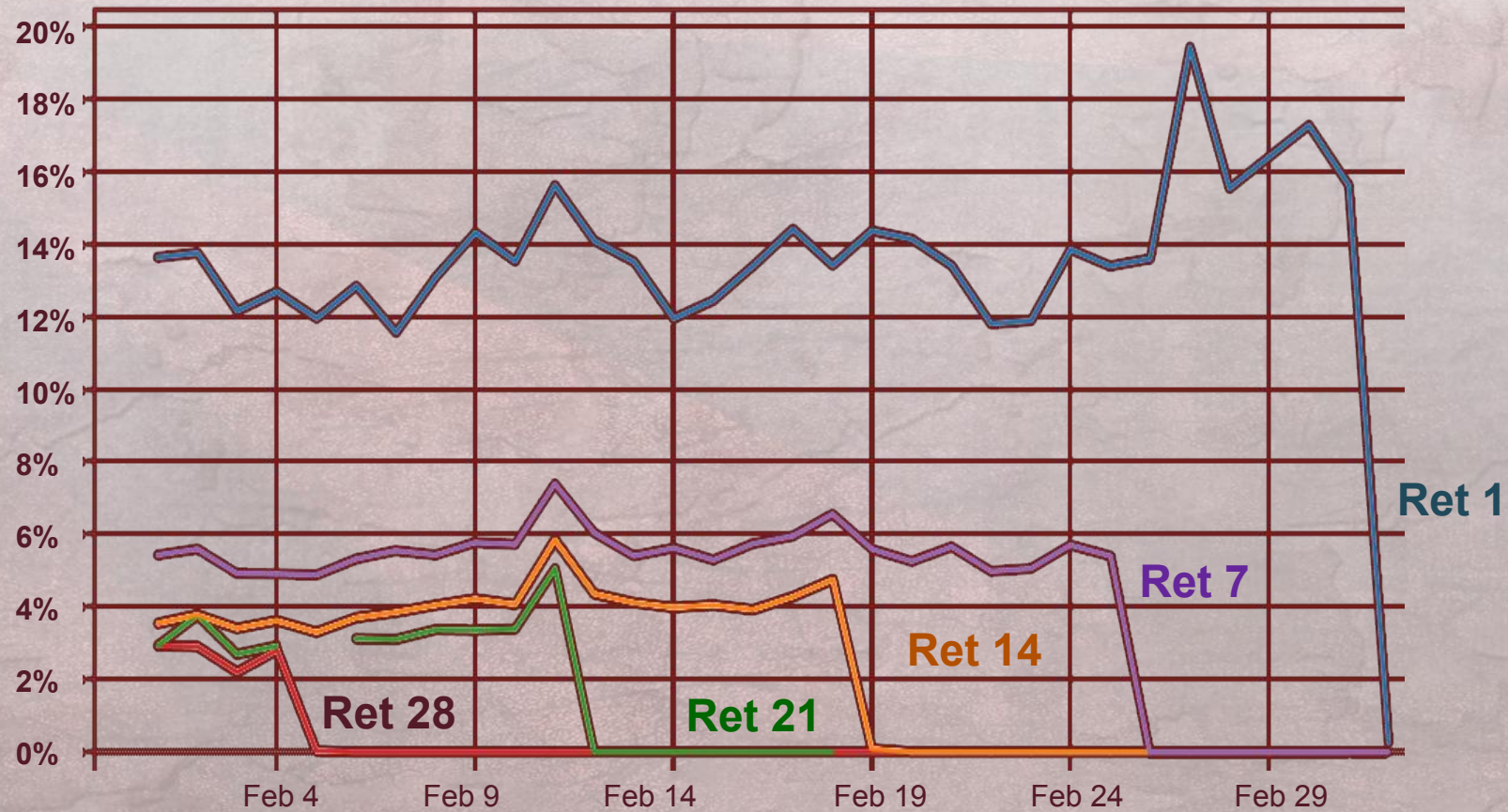
Вовлечение (Engagement)

- Retention
- Sticky Factor
- PU / PPU
- ARPU / ARPDAU

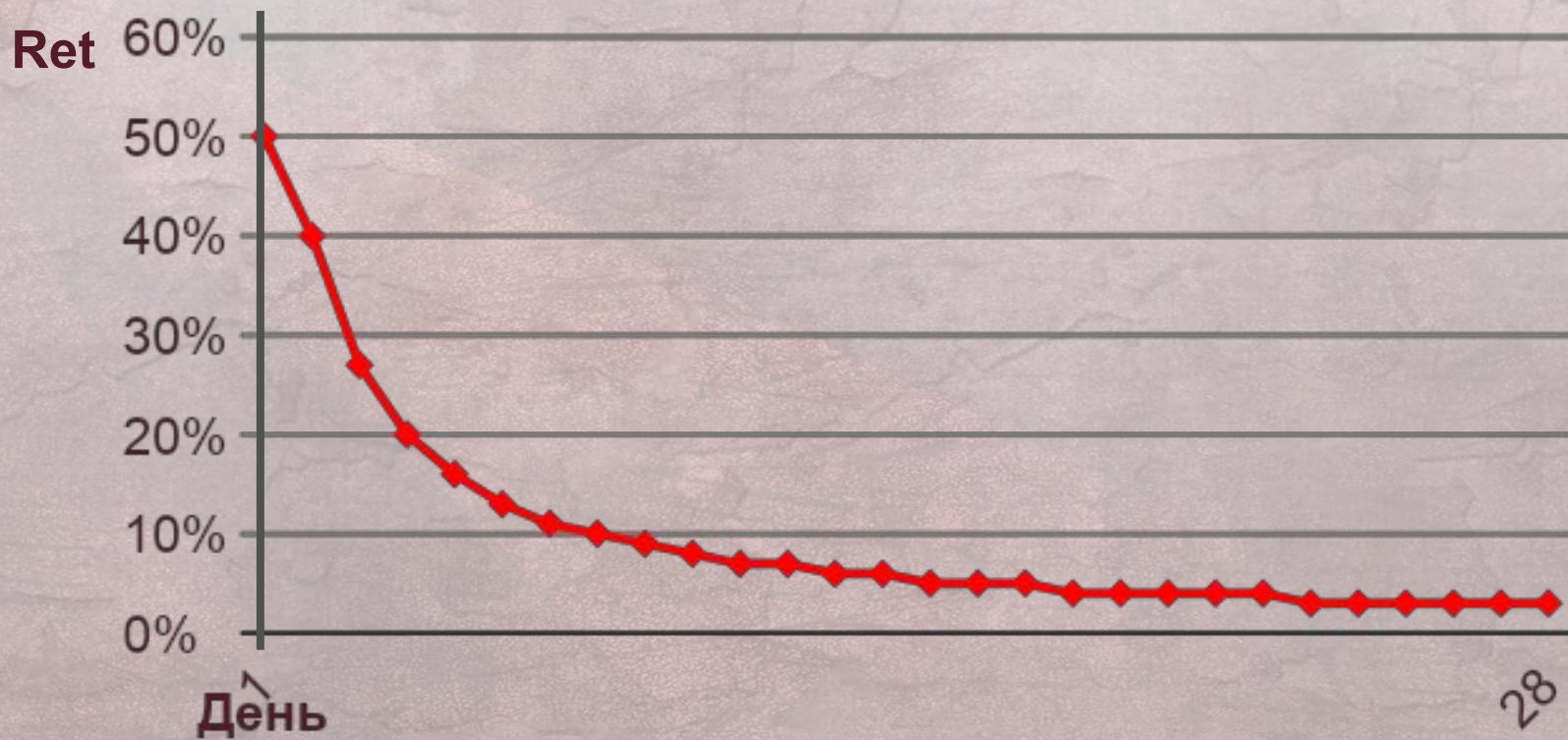
Виды Retention

- Classic Retention
- Rolling Retention
- Full Retention
- Return Retention
- Bracket-dependent Return Retention

По дням на примере Classic Retention



Когортный на примере Rolling Retention



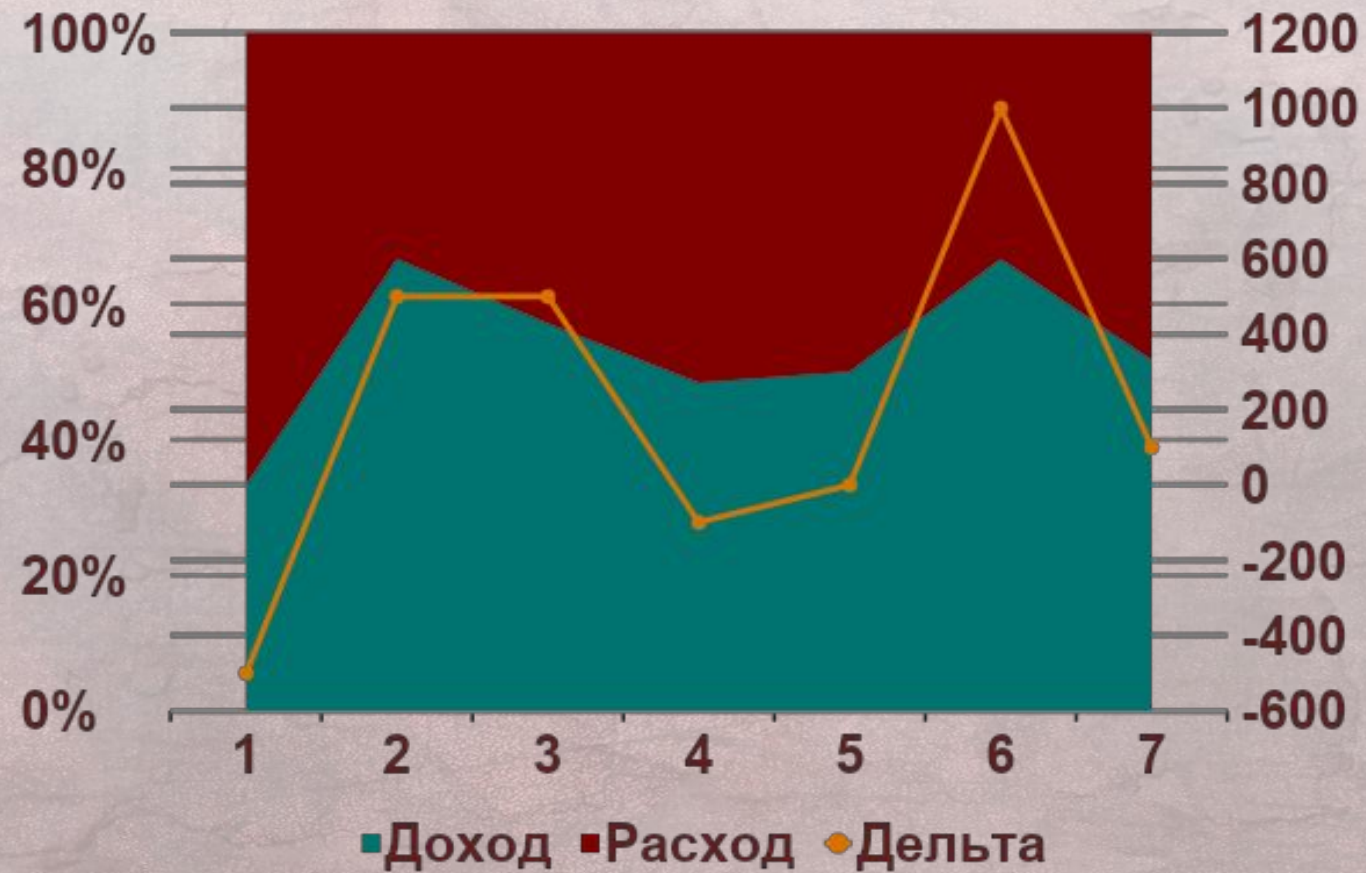


Категории отчётов

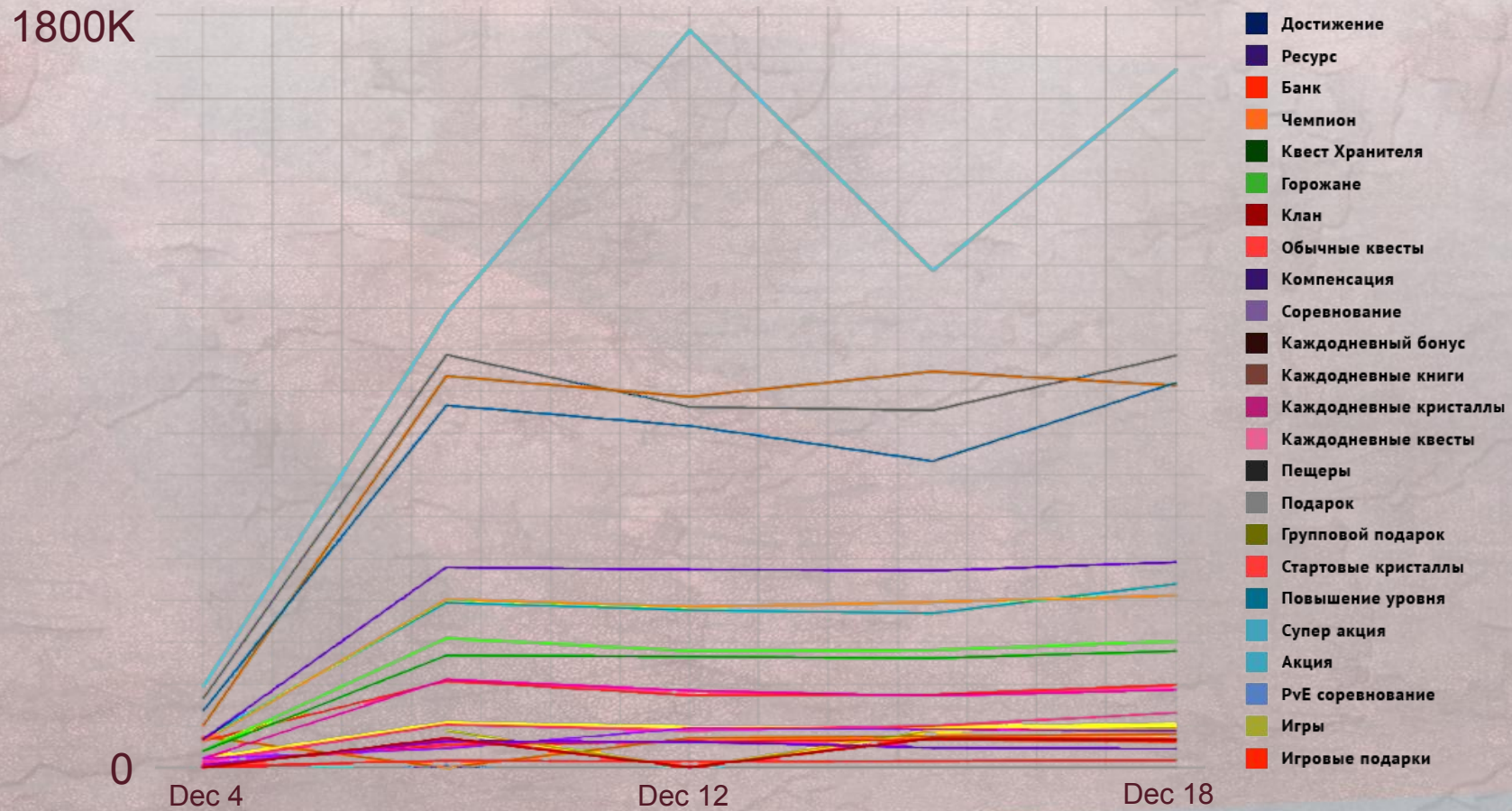
Игровая экономика (Ingame economic)

- Баланс валюты
- Состояние шопа
- Тренды ресурсов
- Монетизационные акции

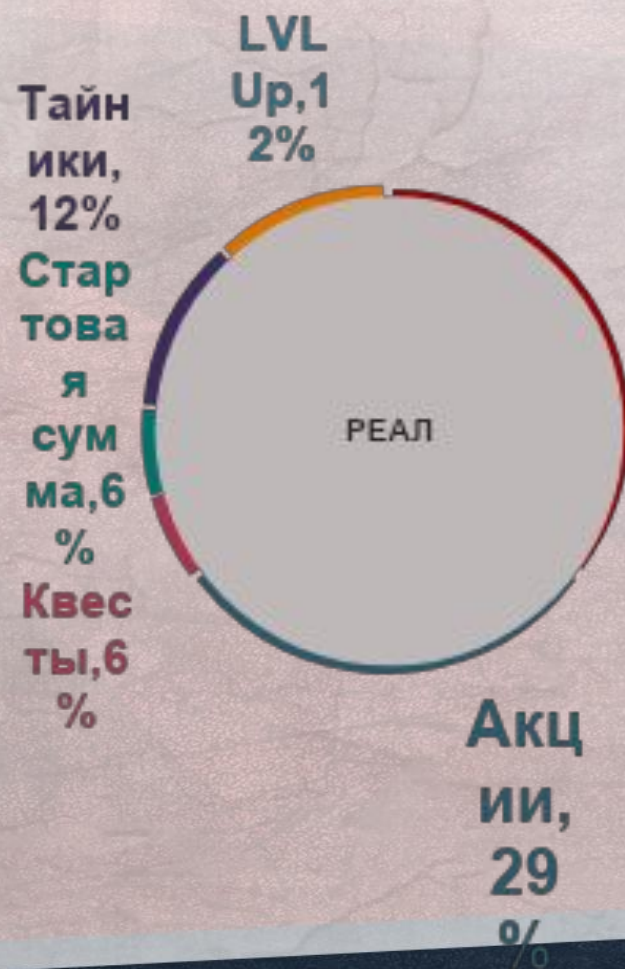
Баланс валюты



Тренды ресурсов



Источники получения реала



Источники траты реала



Монетизационные акции





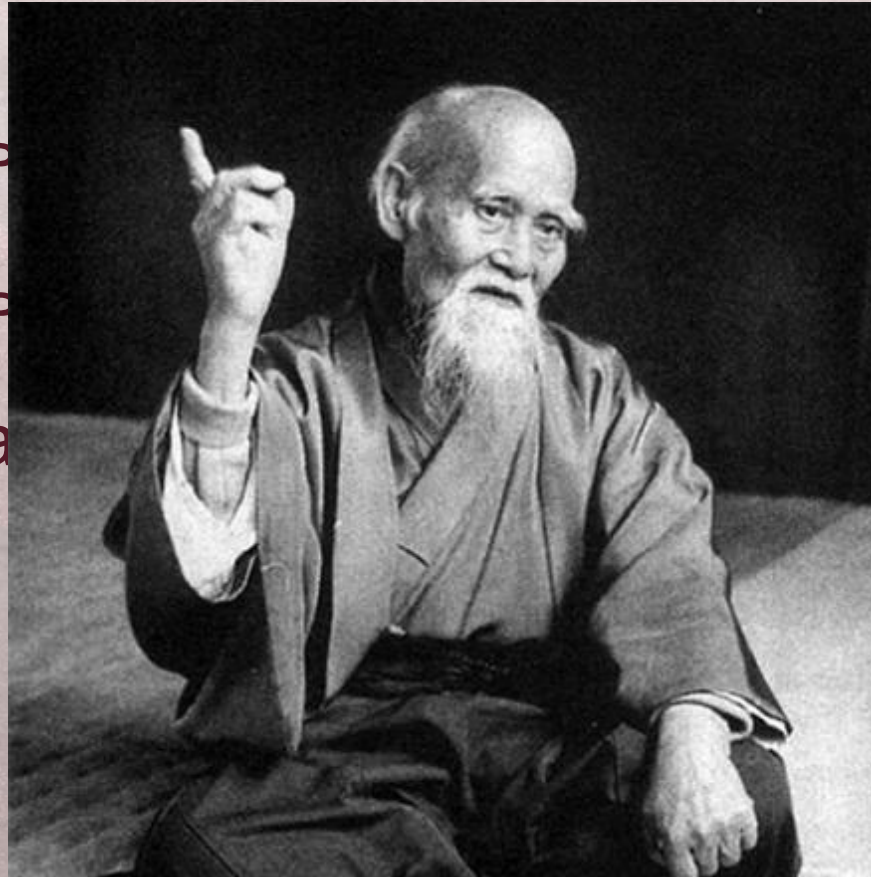
Категории отчётов

Другие, специфичные вашему проекту

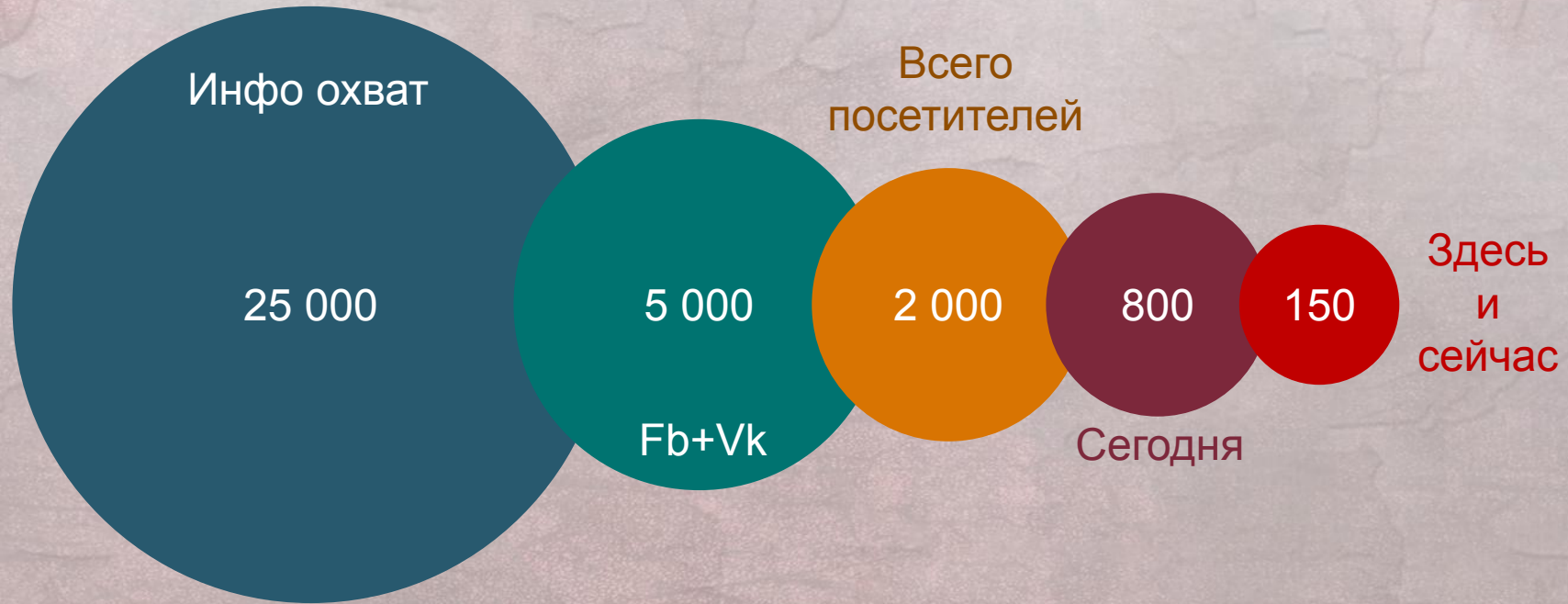
- Активность игроков
- Игровой баланс
- ARPHAU
- Эффективность игровых механик

Выводы

- Смотреть на тренды
- Собирать больше
- Самое важное!



Доклад об отчётах на DevGamm



Посчитаем конверсию

Конверсия из просмотра публикации в слушателя доклада об отчётах для геймдизайнеров равна

0,6%

Какой же вывод?

Анализ так просто помещен в рассчетано

Гейм-дизайн не существует?

Автор выбрал самую не востребованную тему?

Dev **MOSCOW 2016**
GAMM!

**Спасибо за внимание
Все вопросы – велкам!**

Dev MOSCOW 2016
GAMM!

Константин Сахнов

Директор отдела геймдизайна, Rocket Jump
k.sakhnov@rocketjump.ru



/ konstantin.sakhnov



/ sakhnovks