Моделирование первой сессии

Харин Сергей
Playtox Inc.

FTUE (First Time User Experience)

Знакомство игрока с игрой определяет его отношение к ней.

Выгодная презентация позволит удержать внимание игрока, даст игре время.

Полученное внимание и время позволит игре полностью раскрыться для пользователя.

Структура доклада

Этап 1: **Сбор данных**	Этап 2: **Принятие решений**	Этап 3: **Реализация**
• Коротко об аналитике • Почему мы решили, что надо что-то менять? • Решаем проблемы, достигаем целей • Чего хотим от игрока? • Какие данные снимать и где (упрощённая модель первых сессий) • Полезные типовые данные и примеры их обработки	• Конверсия (Conversion) • Удержание (retention) и отвал (chunk) • Взаимосвязь конверсии и возврата • О чём следует помнить	• Структура первых уровней • Пример собранной первой сессии игрока

Заключение

Этап 1:

Сбор данных

Коротко об аналитике

Современные продукты могут регистрировать и хранить большие объёмы данных о пользователе.

Данные о ключевых действиях пользователя дают объективное представление о качестве продукта.

Изменение объективных показателей просто отследить.

Метрики часто используются как критерий достижения целей продукта или решения определённых проблем.

Позволяет принимать решения, основанные на фактах.

Цели на первую сессию

Цели продукта/сервиса

Удовлетворить игрока

Зарегистрировать

Вернуть на следующий
день

(в перспективе)
Монетизировать

Цели игрока

Получить опыт/фан

Убить время

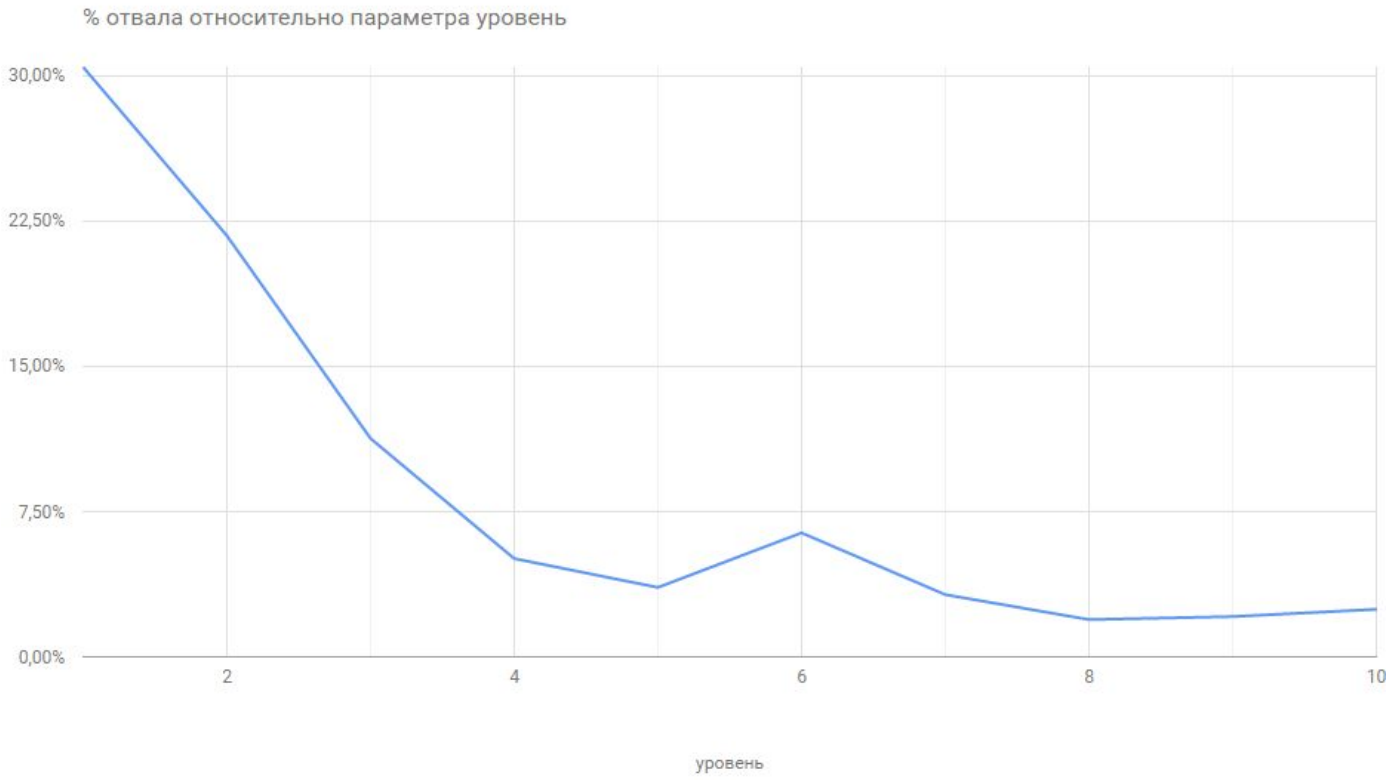
Реализоваться в игре

Другое

Какие данные мерить и где

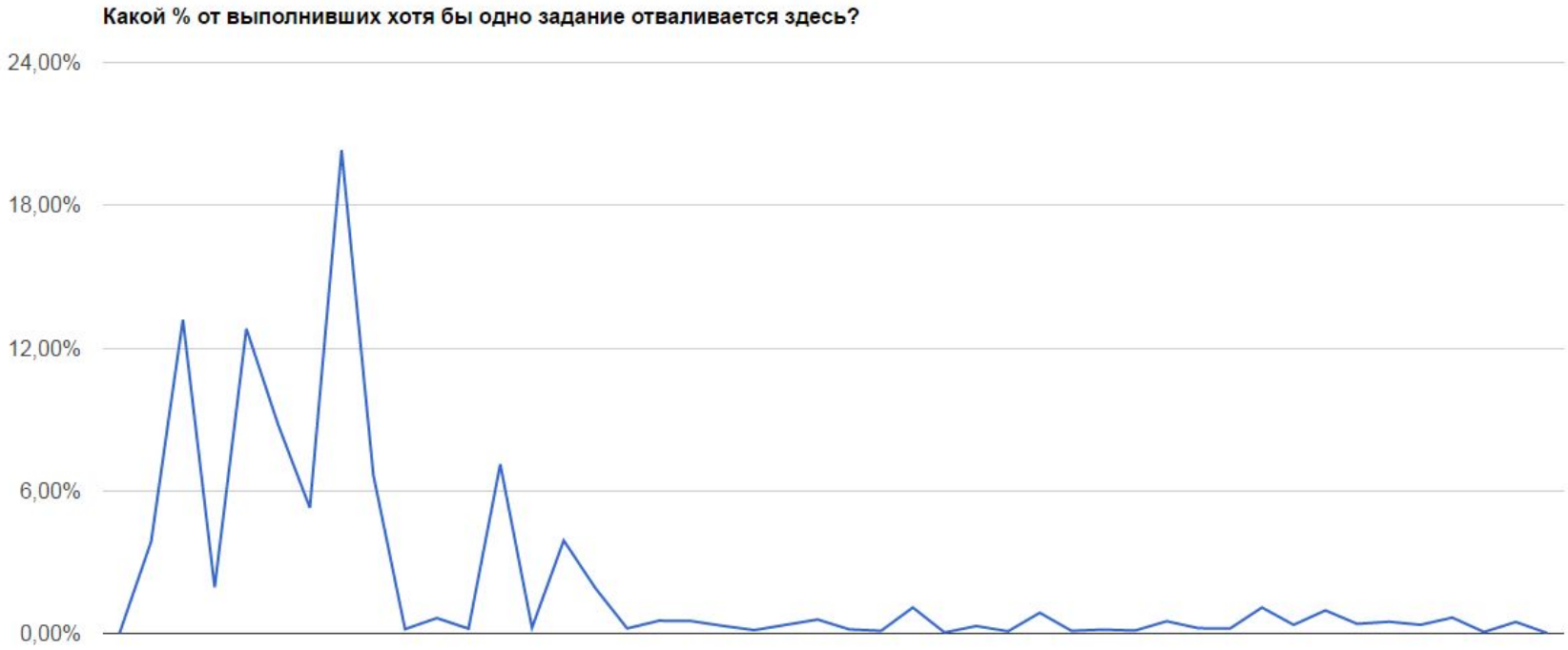
Лендинг/страница в сторе	Туториал	Первые уровни	Возврат на следующий день
Конверсия в бегиннера	Пошаговое логирование, отвал	Воронка по заданиям/уровням	Возврат бегиннеров

Воронка по уровням

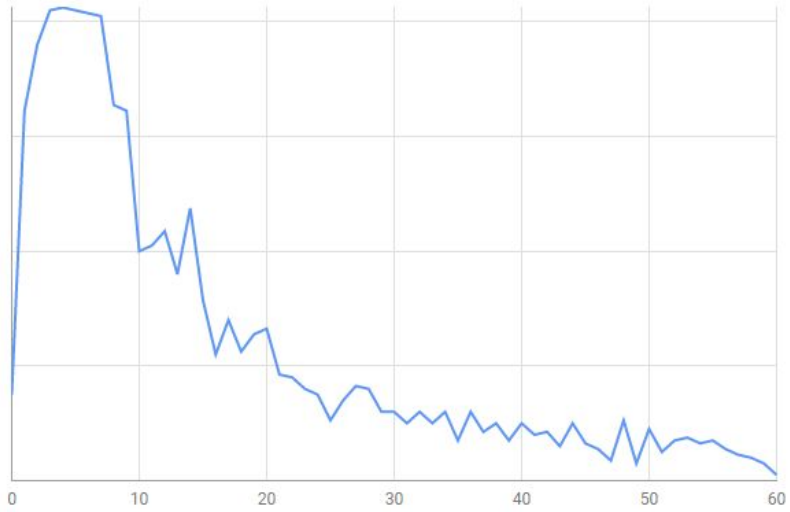


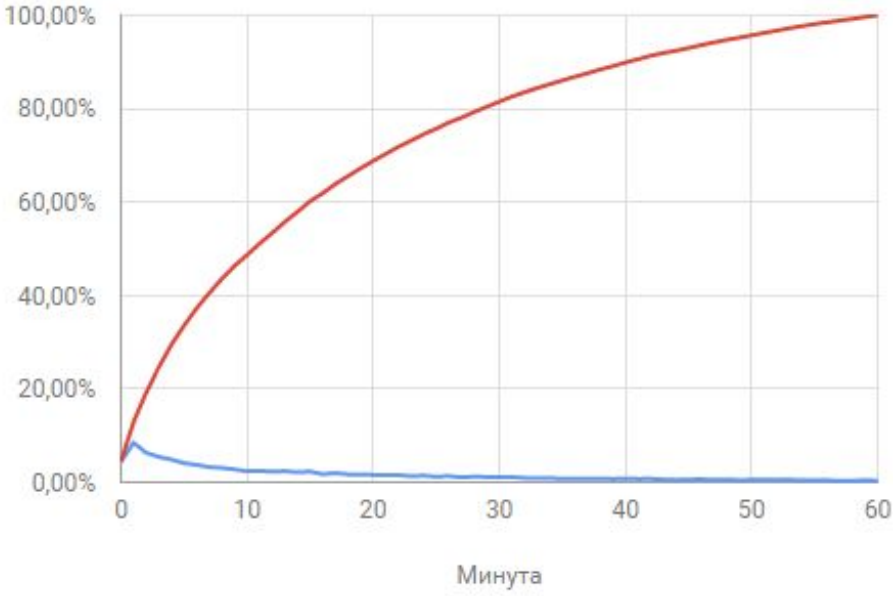
Воронка по заданиям

не отваливается тот, кто ничего не делает



Отвал по длине сессии





Этап 2:

Принятие решений

Конверсия (conversion)

Конверсия - переход пользователя из одного состояния в другое.

Важна конверсия в бегиннера; в лояльного пользователя; в платящего.

Для сервисов с **регистрацией** конверсия часто определяет долю зарегистрированных пользователей.

Регистрация

Неигровой элемент первой сессии

Добровольная

Если предоставляется полный сервис, пользователь не будет регистрироваться.

Conversion: ~20%

Retention: ~40%

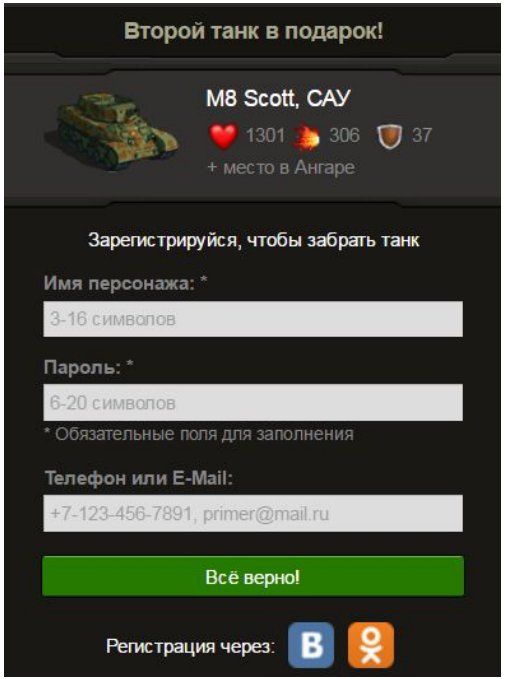
Принудительная

Если изначальный интерес к продукту не велик, пользователь может отвалиться.

Conversion: ~60%

Retention: ~20%

Регистрация



Добровольно-принудительная

Предлагаем игроку ценность за регистрацию.

Не блокируем функционал напрямую, пытаемся мотивировать.

Число регистрирующихся среди тех, кто перешёл на страницу регистрации может достигать 95%.

Мотивация - сохранение прогресса.

Удержание (retention) и отвал (chunk)

Retention - удержание пользователя, возврат на 1, 7...30 день.

Это основная метрика вовлечения (engagement), поскольку люди склонны оставаться там, где им хорошо.

Важная метрика для монетизации, поскольку чем дольше игрок в игре, тем более он склонен что-либо приобрести.

Удержание (retention) и отвал (chunk)

Основной игровой цикл (core loop)

Игра как таковая - организация игровых циклов.

RPG-цикл - бой-лут-прокачка.

Экономический цикл - постройка-сбор дохода-прокачка.

Главная причина, способствующая удержанию пользователя.

Удержание (retention) и отвал (chunk)

Цели

Краткосрочная - пройти “уровень подземелья”. Цель на первую сессию. Даёт представление об удовлетворении от игры.

Среднесрочная - пройти “подземелье” целиком. Цель на несколько сессий. Даёт гарантию того, что в ближайшее время скучно не будет.

Долгосрочная - пройти все “подземелья”. Цель на все сессии. Даёт ощущение глубины и челленджа.

Удержание (retention) и отвал (chunk)

Ежедневный (периодический) подарок

Мотивирует возвращаться в игру, даже если активностей кроме этой у игрока больше нет.

Работает на “утрату” - не зашёл = потерял.

Есть различные реализации - с минимальным действием/выбором; с поощрением долговременного возвращения; и т.д.

О чём следует помнить

Работу над первыми уровнями нельзя закончить, её можно только приостановить.

Если решение было принято, то у него есть логика.

Решения могут и будут влиять на текущих игроков: UI, циклы.

Это всегда огромный объём работы.

Большие риски.

Этап 3:

Реализация

Структура первых уровней

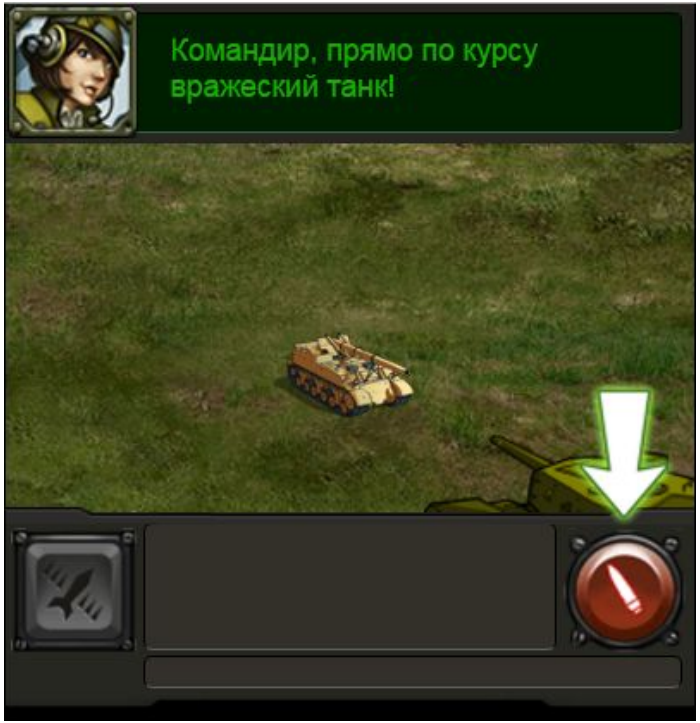
Туториал (3-40+ кликов)

Первые уровни

Метагейм (ежедневный подарок, регистрация…)

Мотивация на первый платёж (стартер-паки, офферы)

“Зелёный коридорчик”



Можно успеть показать много.

Хорошо проходит “пьяное тестирование”.

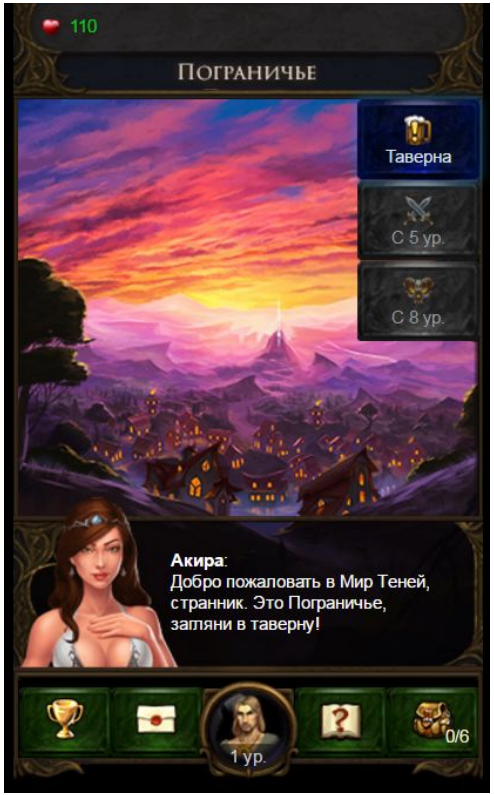
Не требует знания языка игры.

Не учит логике игры.

Не учит навигации.

Исключает эксплоринг.

“Поводок”



Персонализованные “поводки” способствуют вовлечению через “личное” общение.

Даёт нужную степень свободы.

Может потеряться контекст.

Заставляет читать текст.

Низкий темп обучения.

Задания как “поводок”

Избегайте доминирования второстепенной механики.

Не давайте инструмент прямо в руки - научите игрока им пользоваться.

Учитывайте контекст игрового процесса.

Не решайте свои цели за счёт игрока.

Избегайте “костылей” в дизайне UX.

Пример собранной сессии

Level 1	Level 2 (40 exp)		Level 3 (80 exp)		Level 4 (120 exp)			Level 5 (160 exp)		
BaseCaptureNew_1 *PvE (Ангар)* **30+10 exp бой**	*BaseCaptureNew_2* *PvE (Вышка связи)* **30+10 exp бой**		*BaseCaptureNew_3* *PvE (Штаб)* **29+11 exp бой** **40 exp** **10 голд** **+2500 кред**		*CleanAreaNew_2* *PvE (Враг не дремлет)* **49+11 exp бой**	*CleanAreaNew_3* *PvE (Вражеский отряд)* **49+11 exp бой**	*CleanAreaNew_4* *Разведка 1 час*			Exit point
1 мин	2 мин прокачка	1 мин	1 мин	2 мин прокачка	1 мин	2 мин	1 мин			
	OpenHangar_GunUpgradeNew *Прокачать пушку (Ангар)* **-20 кред прокачка** **40 exp** **+100 кред**			*OpenHangar_Engine UpgradeNew* *Прокачать корпус (Ангар)* **40 exp** **2 голд** **-2000 кред**		*CleanArea_GunUpgradeNew* *Прокачать пушку (Ангар)* **-200 кред прокачка** **40 exp** **+100 кред**				
Возможность сохранить игру								Нотис "Подарок от командования", награда - танк		
								OpenAttack *PvP (2 штурма)* **100 exp** **min 24 exp с боёв** **150 кред**		
								Ежедневный подарок (без квеста)		
								Самостоятельное исследование 15 мин, т.е. max первая сессия длится 30 мин		

Этап 1: **Сбор данных**	Этап 2: **Принятие решений**	Этап 3: **Реализация**
● Коротко об аналитике ● Почему мы решили, что надо что-то менять? ● Решаем проблемы, достигаем целей ● Чего хотим от игрока? ● Какие данные снимать и где (упрощённая модель первых сессий) ● Полезные типовые данные и примеры их обработки	● Конверсия (Conversion) ● Удержание (retention) и отвал (chunk) ● Взаимосвязь конверсии и возврата ● О чём следует помнить	● Структура первых уровней ● Пример собранной первой сессии игрока

Всем спасибо! Вы лучшие!

Playtox Inc.

Сергей Харин, геймдизайнер

hobetov@gmail.com

mh417h