



# King of Thieves

Уроки по пути от идеи до 10 миллионов скачиваний

# Олег Якубенков

- King of Thieves, продакт менеджер и аналитик
- Автор блога [gorpractice.ru](http://gorpractice.ru)
- Ранее аналитик в Яндексе (Яндекс Карты, МЯК, Навигатор и тд)



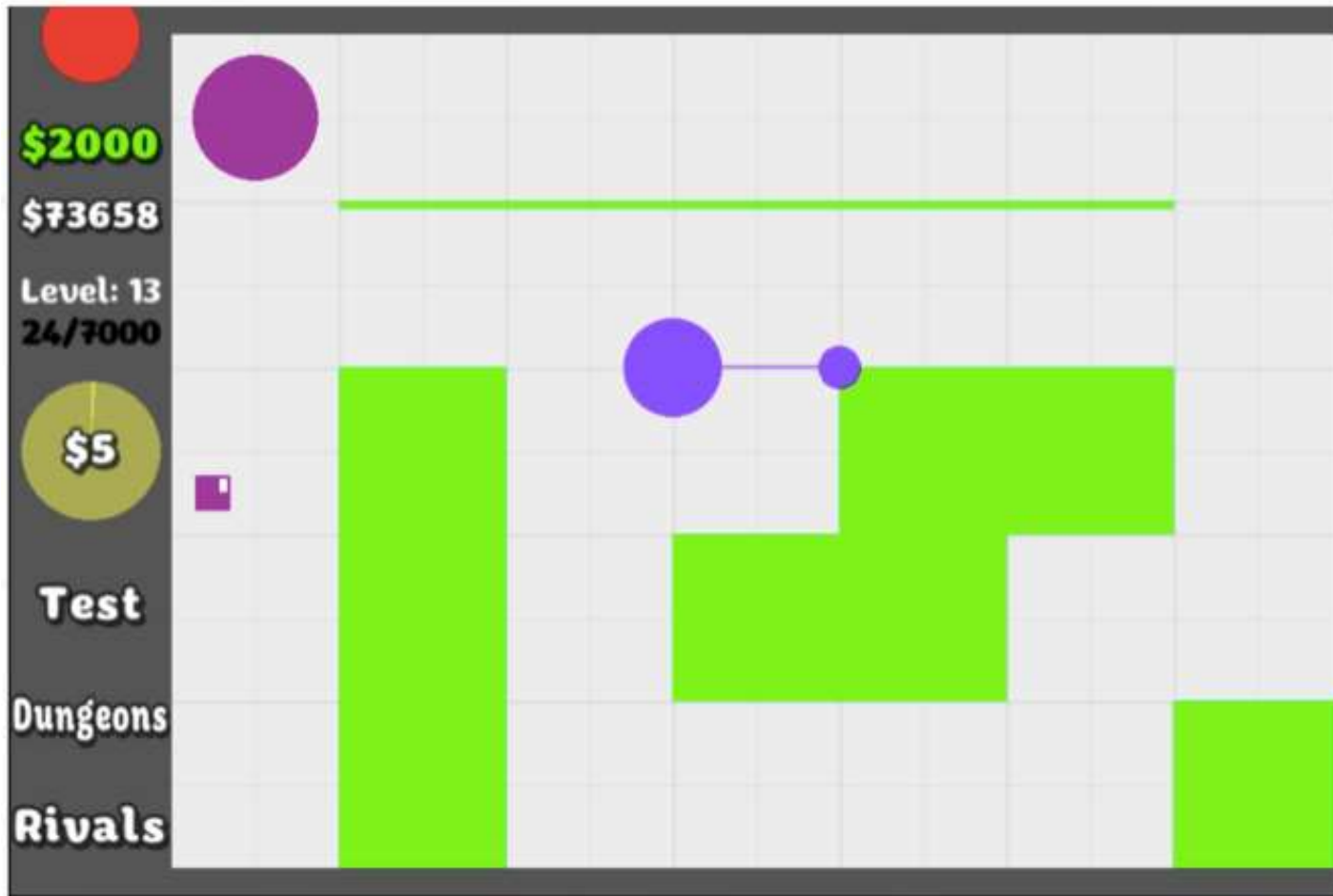


## King of Thieves

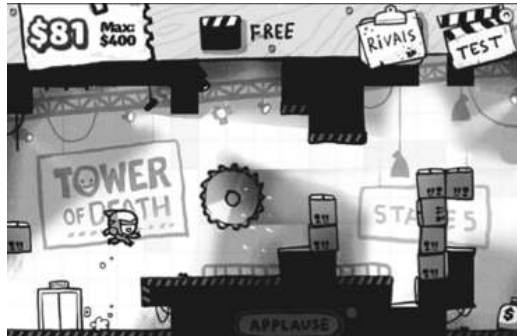
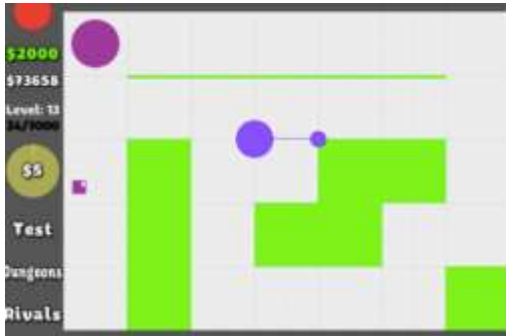
новая инновационная игра  
10 млн скачиваний за 2 месяца



# Идея



# Препрод



# **Урок 1.**

**Возможность много  
экспериментировать на старте  
обеспечивает прочный фундамент  
ПОТОМ**





## **Урок 2.**

**Продукт должен начать жить как  
можно раньше**



Спустя год мы **почти** готовы к софт лончу

# Версия 1. Результаты.

- Retention 1 day = 26%
- Retention 7 day = 9%
- LTV = x (совсем мало)

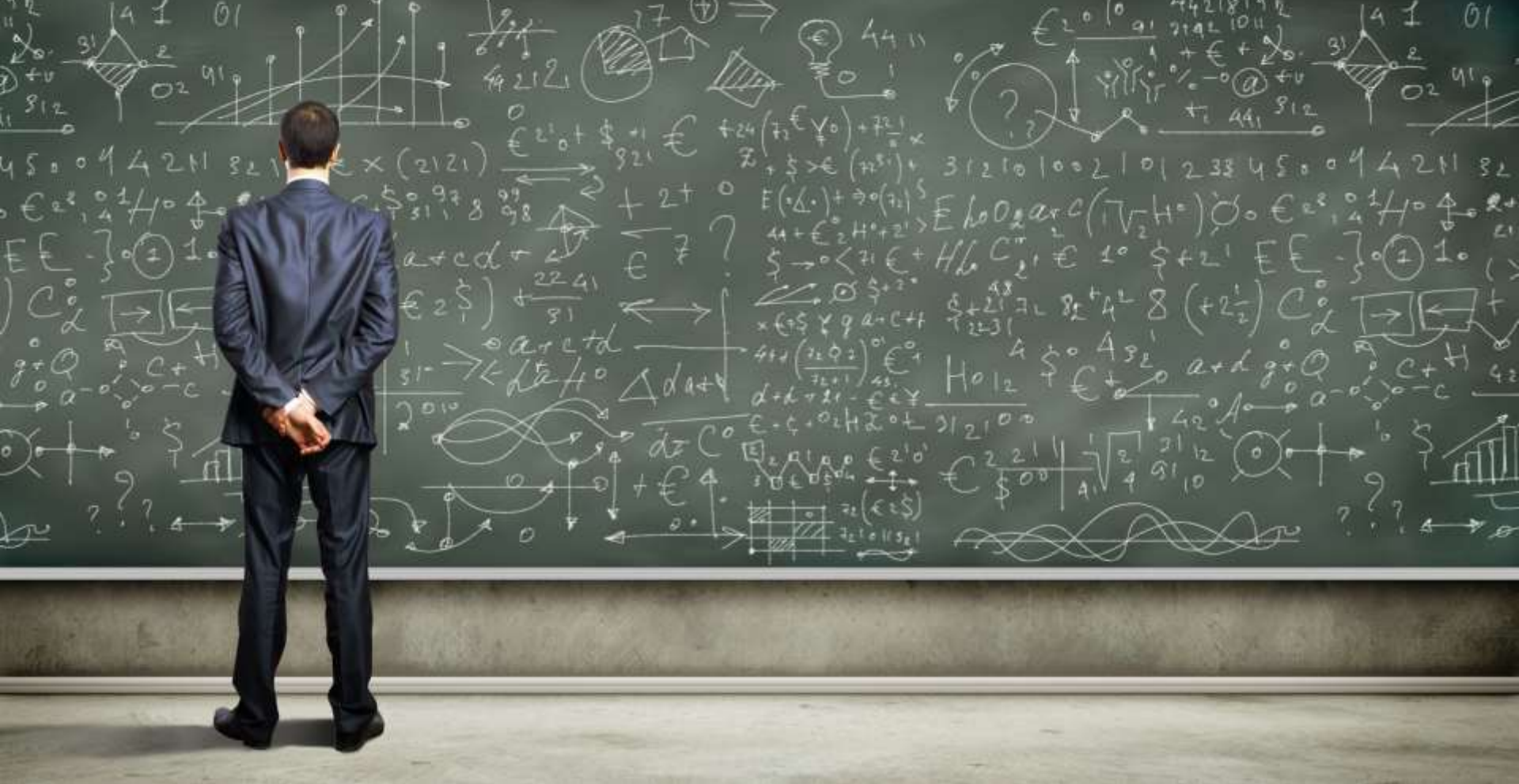
## **Урок 3.**

**О том, что нам казалось  
важным до запуска, после мы  
уже больше не вспоминали**

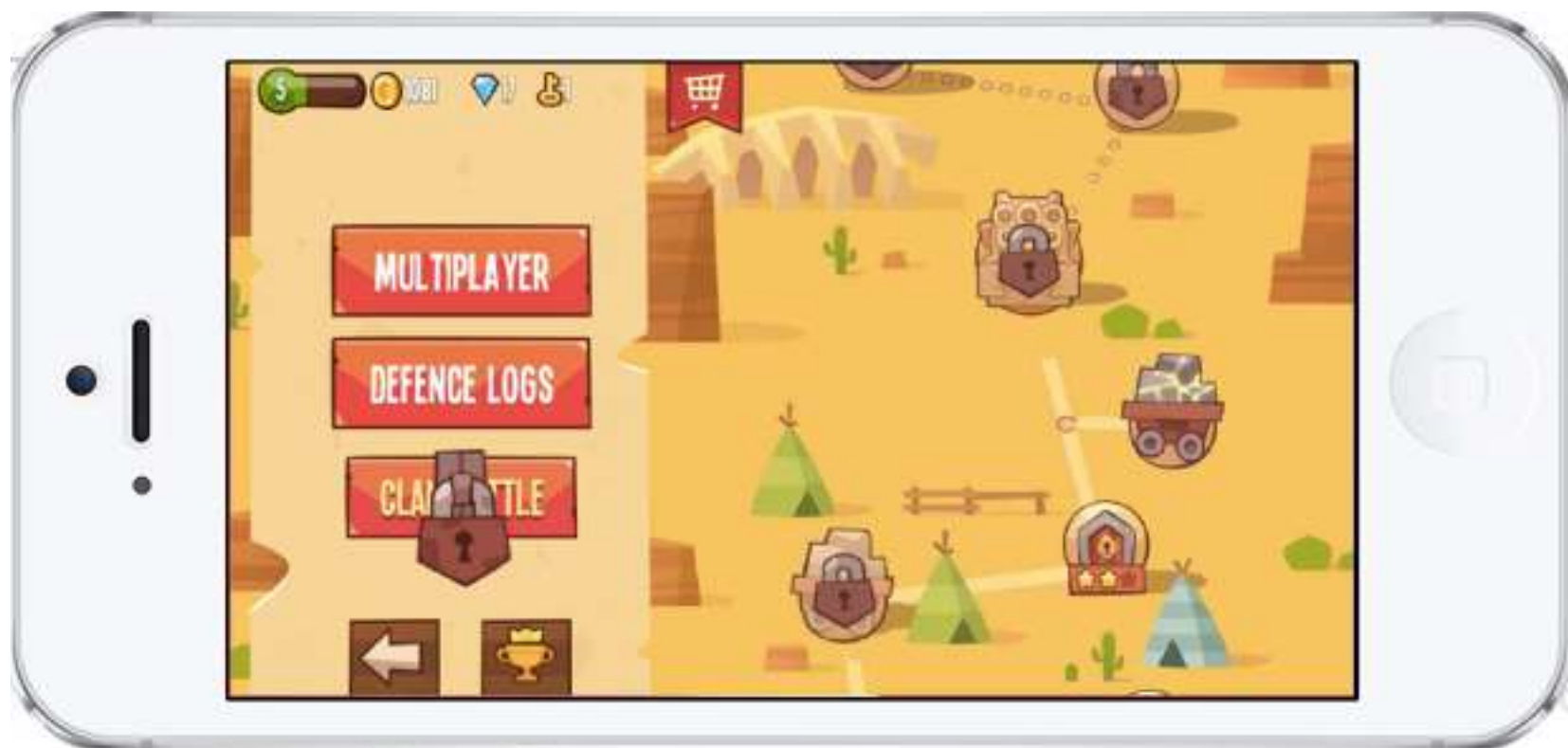
## **Урок 4.**

**If you are not embarrassed by the first version of your product, you have launched too late.**

**Raid Hoffman, LinkedIn**



Разбираем сессии пользователей  
Ищем, что пошло не так



60% пользователей не пошли в мультиплеер



# Версия 2

## Что делаем?

- Новый tutorial
- Новый интерфейс (выделяем мультимедиа)
- Добавляем респин на камни

# Версия 2

## Результаты

- Retention 1 day = 26% -> 41%
- Retention 7 day = 9% -> 20%
- LTV =  $\pm x$

## **Урок 5.**

**Выделите ваших хороших  
пользователей и ведите остальных  
по их пути.**

Пользователи играют, но не платят



# Эксперимент «Новая экономика»

- Увеличили стоимость апгрейдов в 10 раз
- Подняли таймеры в 5 раз
- Сделали игровую валюту дешевле в 5 раз



Через несколько часов число пользователей упало в 3 раза...

## **Урок 6.**

**Проверяйте достоверность данных  
и не паникуйте раньше времени**

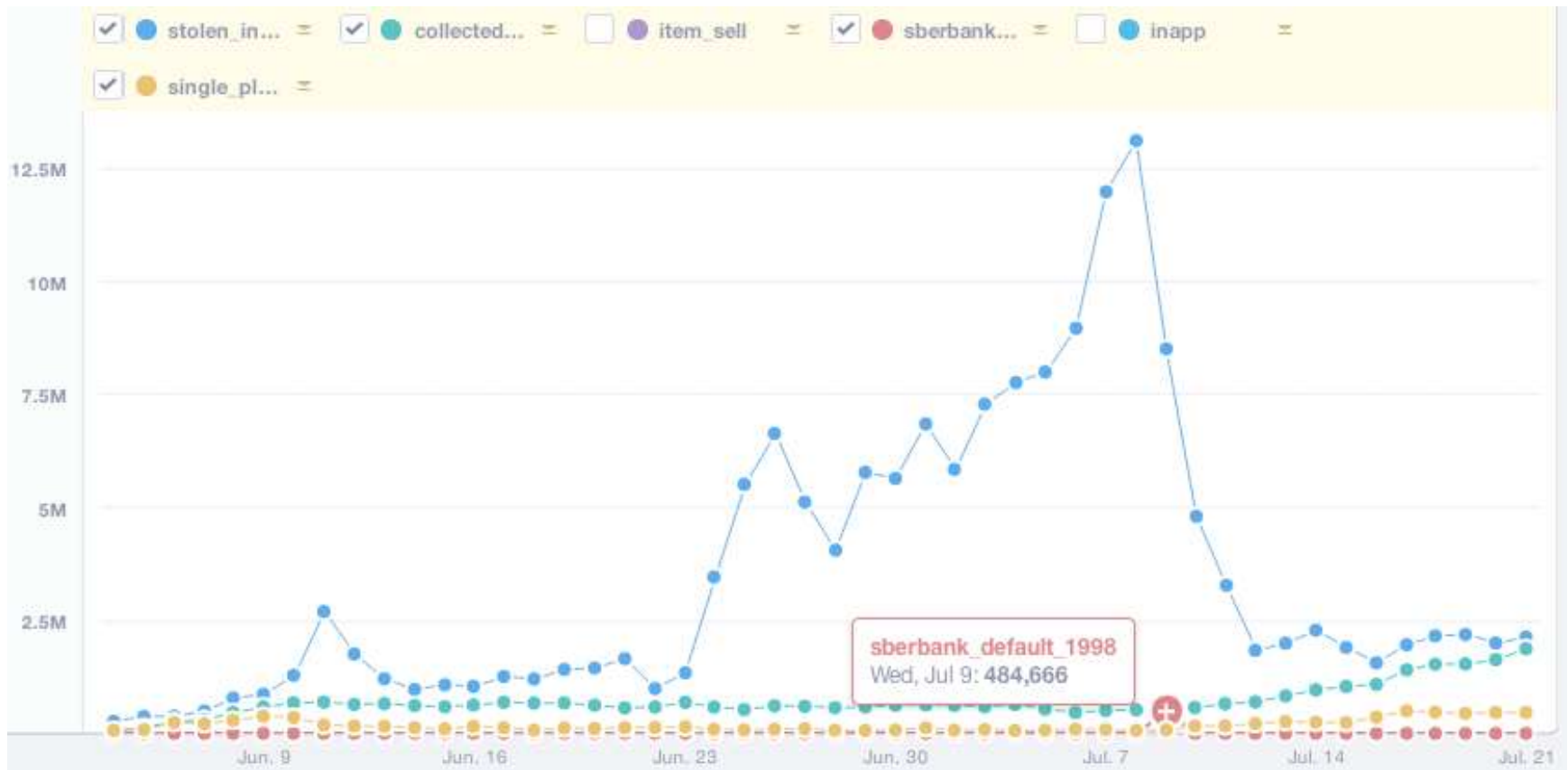
# Версия 2.1. Результаты.

- Retention 1 day = 41%
- Retention 7 day = 21%
- LTV = 2,5 \* x (0,17)





# «1998»



## **Урок 7.**

**Сложные системы очень  
непредсказуемы.**

**Надо очень детально продумывать  
и отслеживать последствия любых  
изменений**

# Версия 3

## Что делаем?

- Система лиг вместо единого лидерборда

# Версия 3

## Результаты

- Retention 1 day = 41% -> 45%
- Retention 7 day = 21% -> 23%
- LTV = 10 \* x (0,6)

## **Урок 9.**

**Заранее никто не знает, что  
сработает, а что нет**

**продакт менеджер – не оракул и не эксперт**

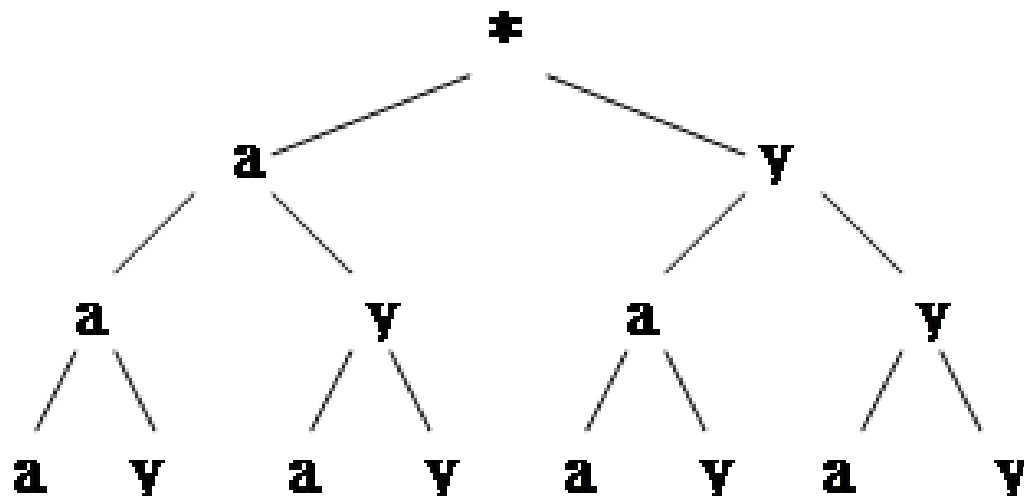
## **Урок 10.**

**Когда система заработала, то  
появляется более понятный вектор  
развития продукта**



# Урок 11.

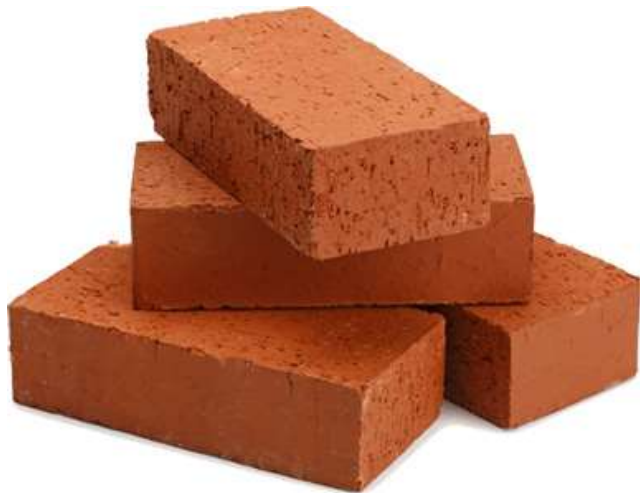
**Вектор развития продукта –  
это не «роудмап»,  
а это дерево из «если то»**





# Урок 8.

## Продакт менеджер – не придумыватель идей



# Тупики и неспособность оценить свои идеи



## **Урок 12.**

**Лучше, когда несколько человек  
работают над продуктом**

## **Урок 13.**

**Должен быть понятный процесс  
принятия решений**

# Версия 5

## Что делаем

1. НР вора и прокачка ловушек
2. Покупка слотов камней
3. Прямая атака в лигах

# Версия 5

## Что сработало

1. НР вора и прокачка ловушек (**yes**)
2. Покупка слотов камней (so-so)
3. Прямая атака в лигах (**no**)

# Версия 5

## Результаты

- Retention 1 day = 41% -> 45% -> 44%
- Retention 7 day = 21% -> 23% -> 22%
- LTV = 18 \* x (1,08)

## **Урок 14.**

**Число экспериментов, которые вы можете провести, ограничено.**

Повышайте конверсию в успешные эксперименты



# Версия 6

## Что делаем

- Крафтинг костюмов
- Механика получения предметов для КОСТЮМОВ



## **Урок 15.**

**Делать новые вещи в продукте  
ценой исключений – тупиковый  
путь**

# Версия 6

## Результаты

- Retention 1 day = 51%
- Retention 7 day = 26%
- LTV =  $\pm 18 * x$

## **Урок 15.**

**Иногда вам надо будет принимать  
решения, не имея полных данных**

Ура!

Мы готовы идти в глобал





**На дворе ноябрь, намеченная дата релиза – 12  
февраля.  
У нас 3 месяца.**

# 3 месяца и много дел

- Технический долг
- Нагрузочное тестирование
- Доработки по продукту
- Миграция старых пользователей
- Тестирование разных аспектов продукта
- PR, промо материалы, маркетинг
- Китайская версия через публишерсов

# Продолжаем продуктовые тренировки

- Эксперимент «С рекламой или без»
- Эксперимент «Разные версии баланса»
- Эксперимент «Проигранный уровень при HP = 0 или нет»
- Эксперимент «С ревайвом или нет»
- Эксперимент «Новый интерфейс»
- Поиск и тестирование каналов трафика
- Определение лучшей аудитории
- Тестирование иконок приложения
- И многое другое...



# Версия «мир»

## Что делаем?

- Возврат камней друзьями
- Возможность создавать гильдии
- Сюжет, персонажи
- Новый интерфейс

# Версия «мир»

## Результаты

- Retention 1 day = 57%
- Retention 7 day = 30%
- LTV = 26 \* x

## **Урок 16.**

**Метрики продукта можно улучшить  
на порядок**

## **Урок 17.**

**Основа любого продукта – сильная  
и увлеченная команда**

Потом у нас был запуск.

А потом начался новый софт лонч на  
мир.

Но об этом в другой раз.

# Якубенков Олег Zerptolab

[www.gopractice.ru](http://www.gopractice.ru)





# King of Thieves soft launch

