

От идеи до 10 миллионов
скачиваний

King of Thieves

Олег Якубенков

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

Zeptolab

- Cut the rope
- 700 млн скачиваний

New game – King of Thieves

- 10 млн скачиваний за 2 месяца
- 6 млн MAU

Но путь был долгим и тернистым

- 2 года разработки
- 1 год софт лонча
- LTV первой версии улучшили в 40 раз
- Делаем новые инновационные игры

О чем расскажу

- Сегодня я расскажу вам про наш путь и уроки, которые мы выучили

Идея

- Прототип
- Люди стали активно играть
- Весело

Препрод

- Картинки артов из презентации Леши
- Новая версия каждую неделю
- Играем обсуждаем брейнштормим меняем тестируем
- Технически стабилизируется
- Много вовлеченных людей с самого старта

Урок 1. Возможность много экспериментировать на старте – это очень хорошо

- Освещенная линия (с фонариком)
- Освещенная зона

Урок 2. Продукт должен начать жить как можно раньше

- Вовлеченное сообщество (пусть и внутри компании)
- Много крутых идей, фидбека

Спустя год с небольшим

- Мы готовы к софт лончу
- Что мы делаем? Долго обсуждаем важные вопросы, что надо доделать, расставляем приоритеты и тд

Версия 1

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

Урок. То, что нам казалось важным до запуска, теперь уже было сложно назвать даже минорной проблемой

Ищем проблемы

- Считаем ключевые метрики и воронки
- Разбираем сессии, чтобы понять как пользователи играют
- Пользователи не нашли мультимплеер
- Но! Приятный сигнал - Те немногие, кто нашли, играют активно и хорошо

Версия 2. Что делаем

- Делаем новый tutorial, ведем людей сразу по пути тех, кто нашел мультимплеер
- Выделяем кнопку мультимплеера, добавляем анимации пока не нажмешь
- Добавляем респин на камни

Версия 2. Результаты

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

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

Урок. Эффективность тьюториала и
доля людей его прошедших слабо
связаны

Пользователи играют, но не платят
Начинаем экспериментировать

Эксперимент с экономикой

- Давайте затынем внутреннюю игровую экономику (можно с сервера)
- Увеличили стоимость апгрейдов в 10 раз
- Подняли таймеры в несколько раз
- Сделали игровую валюту дешевле

- Под вечер число пользователей упало в 3 раза...
- На утро оказалось, что статистика не слалась с 2 из 3 серверов

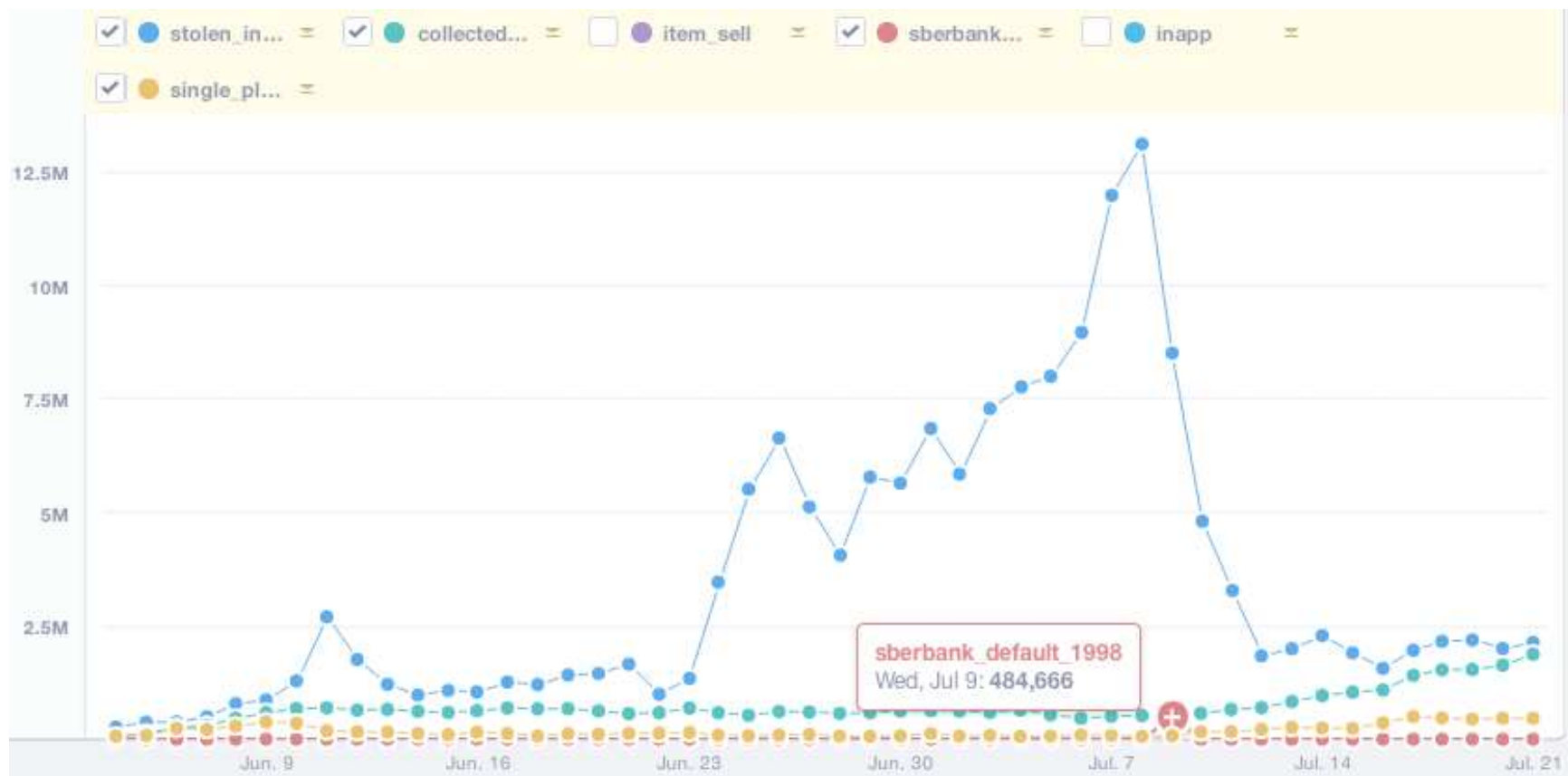
Урок. Проверьте достоверность
данных и не паникуйте раньше
времени

Версия 2.1 (новая экономика)

- Retention 1 day = 41%
- Retention 7 day = 21%
- $LTV = 3 * x (0,17)$

За время софт лонча у нас было 2
дефолта

Первый мы назвали «1998»



Урок. Сложные системы очень
непредсказуемы, надо быть
аккуратными

Продакт менедежер – не
придумыватель идей и фичей

Урок. Потратьте время на организацию процесса, чтобы

команда генерила идеи

- Большинство идей, которые хорошо сработали в КТ – идеи команды или играющих ребят из компании

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. Заранее никто не знает, что и
как сработает

Урок. Когда система заработала, то
появляется более понятный вектор
развития продукта

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

Но иногда бывают плохие и
тупиковые пути для продукта

Урок. Лучше, когда несколько человек работают над продуктом

Урок. 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 делаем

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. Число возможных экспериментов ограничено

1. 1000 пользователей в Канаде = 3-4k\$
2. 1 эксперимент – минимум 2-3 недели
3. Собрать и детально проанализировать результаты – тоже время

Урок. Повышайте конверсию в успешные фичи

Кнопка фидбек

- Люди просят кастомизацию

Урок. Делать все, что просят
пользователи ценой исключений в
продукте – тупиковый путь

Про кастомизацию персонажей

Версия 5. Что делаем

- Крафтинг костюмов
- Механика получения предметов для КОСТЮМОВ

Версия 5. Результаты

- Retention 1 day = 45%
- Retention 7 day = 22%
- LTV = 20 * x

Урок. Иногда вам надо будет
принимать решения не имея полных
данных

Ура! Мы готовы идти в глобал

- Китайский новый год – замечательный ориентир для запуска!

3 месяца минус праздники и много дел

- Перечисляю все, что надо сделать к запуску

Продолжаем активно тестировать продукт

- С рекламой или без
- Разные версии баланса
- Проигранный уровень при $HP = 0$ или нет
- Изменения интерфейса

Версия «мир». Что сделали

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

Делали вслепую, часть фичей достаточно рискованные, на всякий случай обновили старых пользователей

Версия «мир». Результаты

- Retention 1 day = 57%
- Retention 7 day = 30%
- LTV = 40 * x

Урок. Метрики продукта можно улучшить на порядок.

- Первая версия игра была очень похожа по механике на итоговый вариант
- У нас были инапы в первой версии игры
- Просто игра была разобрана, игровой цикл не работал

Теперь у нас новый софт лонч

- Но об этом в другой раз

Запуск и управление продуктом – тут
мы выучили еще больше уроков, но
об этом в другой раз