



Gry mobilne: tworzenie i zarabianie

Prowadzący: Robert Hoefft

Firma: Alien Worm

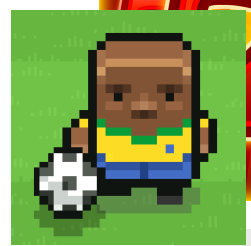


Plan prezentacji

1. Kim jesteśmy
2. Nasze doświadczenia
3. Reklamy
4. Dla zaawansowanych
5. Dla zainteresowanych
6. Pytania



Kim jestešmy



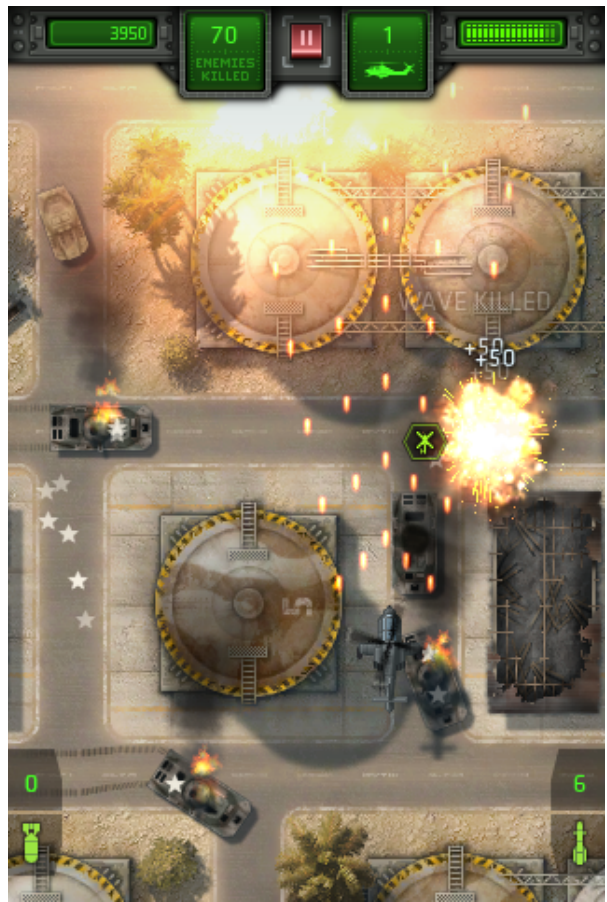


Nasze doświadczenia

1. Sky Combat
2. Ninja Ponk
3. Wnioski



Sky Combat





Sky Combat

- Czas produkcji – ok. 9 miesięcy
- Zewnętrzny wydawca
- Gra za \$0.99
- Żadnych innych mechanizmów monetyzacji
- Trafiliśmy do N&N
- 14 miejsce w Top Paid Apps w USA
- Bardzo dobre recenzje



Sky Combat - lekcje

- Za długo
- Niepotrzebne modyfikacje i zmiany
- Niepotrzebny Update po wydaniu gry
- Brak wpływu na to co się działo z grą po jej wydaniu
- Model zarabiania sprawdził się



Ninja Ponk





Ninja Ponk

- Czas produkcji – ok. 6 miesięcy
- Bez wydawcy – my zajmujemy się promocją
- Gra za \$0.99 i \$1.99 (wersja HD)
- In App Purchases
- Trafiliśmy do N&N
- Gdy gra przestała się sprzedawać – free
- Free - 700 tysięcy pobrań przez pierwsze 3 dni



Ninja Ponk - lekcje

- Słaba monetyzacja wersji free
- Zbyt skomplikowany sklep
- Wiele osób nie zaglądało do sklepu
- Gracz zbyt łatwo był w stanie wszystko odblokować



Wnioski - monetyzacja

- Konieczność projektowania gry pod kątem monetyzacji

Na przykład:

- Wskrzeszenia
- Upgrades
- Jednorazowe ulepszenia



Wnioski – keeping the player

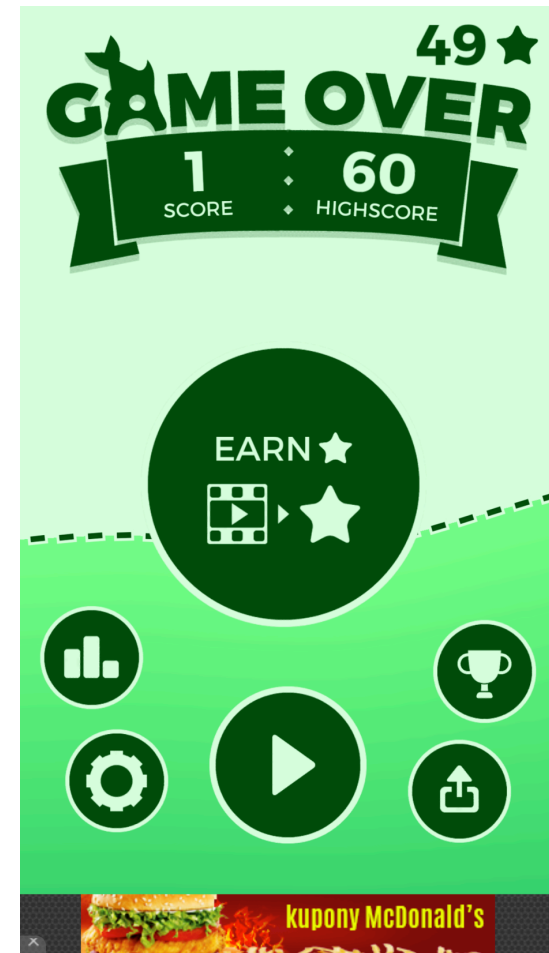
- Warto przemyśleć mechanizmy trzymające gracza przy grze

Na przykład:

- Endless mode
- Poziomy z gwiazdkami
- Challenges
- Upgrades
- Nowe postacie z upgrades od zera

Przykład: Jumping Fish (Ketchapp)

- Trudne do zdobycia gwiazdki
- Wideo button co kilka rozgrywek
- Free Gifts co kilka rozgrywek
- Odblokowujemy losową postać
- Tylko po skończonej rozgrywce
- Efekty wizualne w momencie odblokowania





Reklamy – co z nimi?

- **Reklamy typu full screen**
 - Chartboost, Revmob, Applovin, Playhaven, ...
- **Systemy banerowe**
 - Revmob, Admob, iAd, ...
- **Reklamy video**
 - Vungle, Flurry, AdColony, Chartboost, ...
- **Offerwalls**
 - Tapjoy, Trialpay, ...
- **More games:**
 - Chartboost, Playhaven, ...
- **Cross-promotion**



Reklamy – co z nimi?

Problemy:

- Rynek reklam ciągle się zmienia
- Warto łączyć ze sobą systemy reklamowe
- SDK systemów reklamowych nieustannie się zmieniają

Możliwe rozwiązanie:

- Systemy mediacyjne np. Heyzap



Dla zaawansowanych: Śledzenie użytkowników

- **Po co?**
 - Reagowanie na zachowania graczy
 - Identyfikacja i zrozumienie problemów
 - Podział użytkowników na różne grupy
 - Personalizacja (content/notyfikacje/reklamy)
- **Jak?**
 - Flurry
 - Nasz własny serwer
 - Płatne rozwiązania (swrve)



Dla zaawansowanych: Śledzenie użytkowników

Przykłady:

- Touchpoints
 - Jaki tryb jest najbardziej popularny
 - Które upgrades są wybierane
 - Jak często gracze odwiedzają sklep
 - Jak często gracze korzystają ze wskrzeszenia
- Ścieżki gracza w aplikacji



Dla zaawansowanych: Notyfikacje

Notyfikacje zdalne:

- Informacja o nowej wersji
- Informacja o promocji
- Odblokowanie czegoś graczowi
- Nowa tura w grze multiplayer

Notyfikacje lokalne:

- Przypomnienie graczowi o aplikacji



Dla zaawansowanych: Inne

Serwer

- Modyfikacja gry z poziomu serwera
 - Szybsze reagowanie na podstawie zebranych danych
 - Balansowanie rozgrywki
 - Promocje

Reskiny

- Projektowanie pod kątem reskinów
- Zwiększenie szans na sukces pomysłu
- Dodatkowy zysk



Dla zainteresowanych: Koszty poza programowaniem

- Subskrypcje
 - Photoshop = \$10
 - Photoshop + reszta = \$50
- Dźwięki
 - Muzyka: \$40 - \$60
 - Dźwięki: \$1 - \$5
 - Warto szukać pakietów
- Grafika
 - Najlepiej na miejscu



Dla zainteresowanych: Dźwięki

- Muzyka
 - <http://audiojungle.com> (\$40 - \$60)
- Dźwięki
 - <http://audiojungle.com> (\$1 - \$5)
 - <http://soundrangers.com> (\$1 - \$5)
 - <http://indiesfx.co.uk> (pakiety)
 - <http://soundsnap.com> (roczny abonament za \$249)
 - <http://pond5.com> (\$1 - \$5)
 - <http://freesound.org> (FREE)



Alien Worm: Kontakt



Pytania na adres:

robert@alienworm.com