



# Лутбоксы: правда и мифы

Алексей Филатов  
руководитель отдела игровой аналитики, 101XP



# Кто я такой?

- Более 25 лет играю в игры, из них около 15 профессионально.
- Сотрудничал с основными игровыми компаниями на российском рынке.
- Знаю изнутри Аллоды Онлайн, ArcheAge, SkyForge, Warface, Проект Армата, World Poker Club, Bless, Icarus Online и другие.
- В данный момент возглавляю отдел игровой аналитики в издателе онлайн-игр «101XP».
- Преподаю в ВШБИ на программе «Менеджмент игровых проектов»

# Что могу рассказать?

- История игровой индустрии и азартных игр.
- Психология и нейрофизиология игрока.
- Игровая аналитика и монетизация.
- Нейронные сети, машинное обучение и BigData.
- Програмирую на Python, пишу скрипты на SQL.

P.S. Тру специалист по играм.



# Что такое «лутбоксы»



# Азартные игры

- игры с целью выигрыша денег или иных материальных ценностей, в которой выигрыш полностью или в значительной степени зависит не от искусства играющих, а от случая



# Почему опять китайцы?

Самые азартные люди на земле! Умеет играть и заставлять играть других.

В средние века у тибетских монахов существовала игра – 36 фигурок животных помещались в мешок. Вытащить можно было только одну.



Японцы тоже делают это

**Gashapon** (яп. ガシャポン Гасяпон) или **Gachapon** (яп. ガチャポン Гатяпон) — это японские игрушки из автомата, заключенные в прозрачные шарики.



## Как все начиналось?

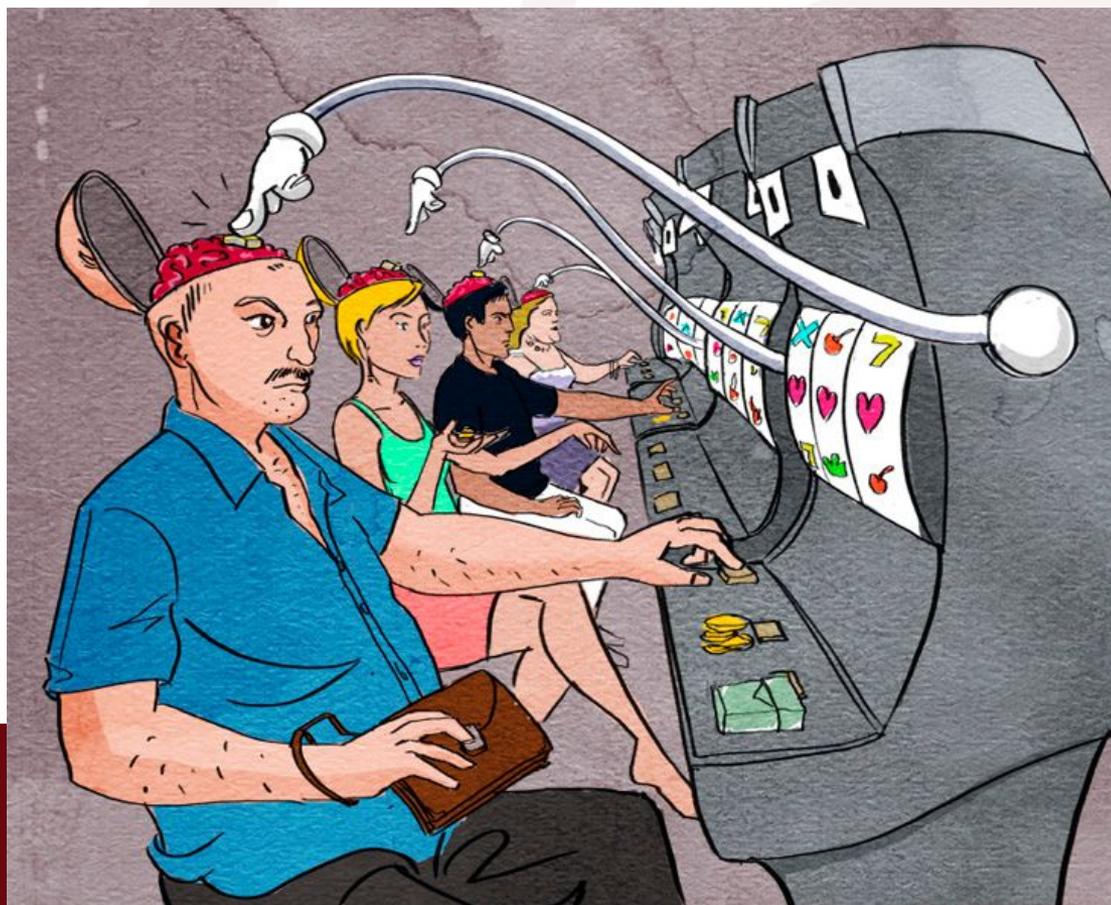
**«Котри gacha»** - предполагает приобретение какого-либо объекта, посредством его оплаты в несколько заходов.

То есть, для того, чтобы получить какой-то полезный для игры предмет, следует приобрести вразнобой целый набор отдельных предметов, которые по одиночке или в неполном комплекте совершенно бесполезны.



# Азарт и игровая зависимость

Нередко «gacha» имеет форму, приближенную к настоящему игровому автомату или рулетке, и по сути является азартной игрой прямо внутри другой игры.



# «Гача», «лутбокс», «сундук». Что это?

Азартная механика, позволяющая за счет влияния на психо-физиологические особенности человека вводить его в состояние «аддикции».

Которое сопровождается высокими тратами реальных ценностей.



Наркоманы штоли?



# Немного теории из нейробиологии

**Нейромедиатор** - биологически активное вещество, выделяется из специальных пузырьков (везикул) в пресинаптическом окончании нейрона в ограниченное пространство синаптической щели (зазор между окончаниями соседних нейронов) - **серотонин, дофамин, эндорфин, адреналин** и др.

Нейромедиаторы ответственны за быстрое реагирование на изменения окружающей обстановки.

# Любимые наркотики человечества

**Эндорфин** - известен в народе как «гормон удовольствия».

**Серотонин** - помогает переносить боль и контролировать отрицательные эмоции.

**Дофамин** - дарит ощущение «удовлетворения».

Три этих нейромедиатора отвечают за то, чтобы вы наслаждались жизнью и не парились по пустякам.



# Лучший друг девушек: Дофамин

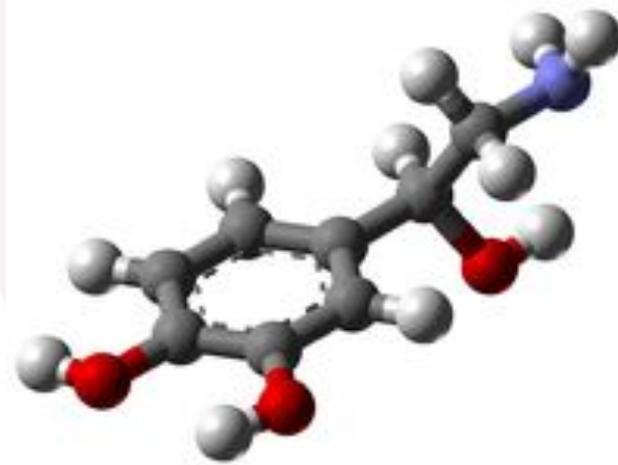
На базовом уровне мы получаем награду за простые человеческие радости — еду и секс, но в целом варианты достижения удовлетворения зависят от вкусов каждого — кому-то «морковка» достанется за пройденный уровень, кому-то — за вот эту презентацию.

- 1) Отвечает за двигательную активность и дарит радость движения.
- 2) Дает ощущение почти детского восторга от изучения нового — и стремление поиска новизны.
- 3) Выполняет важную функцию вознаграждения и подкрепления мотивации: как только мы делаем что-то полезное для жизни человеческого вида, нейроны выдают нам приз — чувство удовлетворенности (иногда его называют «удовольствием»).

# Дофамин. Дайте мне больше дофамина!

Дофамин выглядит как отличный стимулятор для работы и учебы, а также идеальный наркотик.

«Передозировка» дофамина ведет к шизофрении (мозг работает настолько активно, что это начинает проявляться в слуховых и зрительных галлюцинациях), а недостаток — к депрессивному расстройству и (или) развитию болезни Паркинсона.



# Самый популярный «лутбокс»

Однажды Микеле Ферреро (владелец компании «Ferrero», производящей шоколад и другие кондитерские изделия) сказал сотрудникам:

*Вы знаете, почему детям так нравятся пасхальные яйца? Потому что у них есть сюрпризы внутри... Тогда знаете, что мы должны сделать? Давайте дарить им Пасху каждый день.*

Так появился самый популярный на территории Европы и России «лутбокс». «Дофаминовая бомбочка» как называют ее нейробиологи.

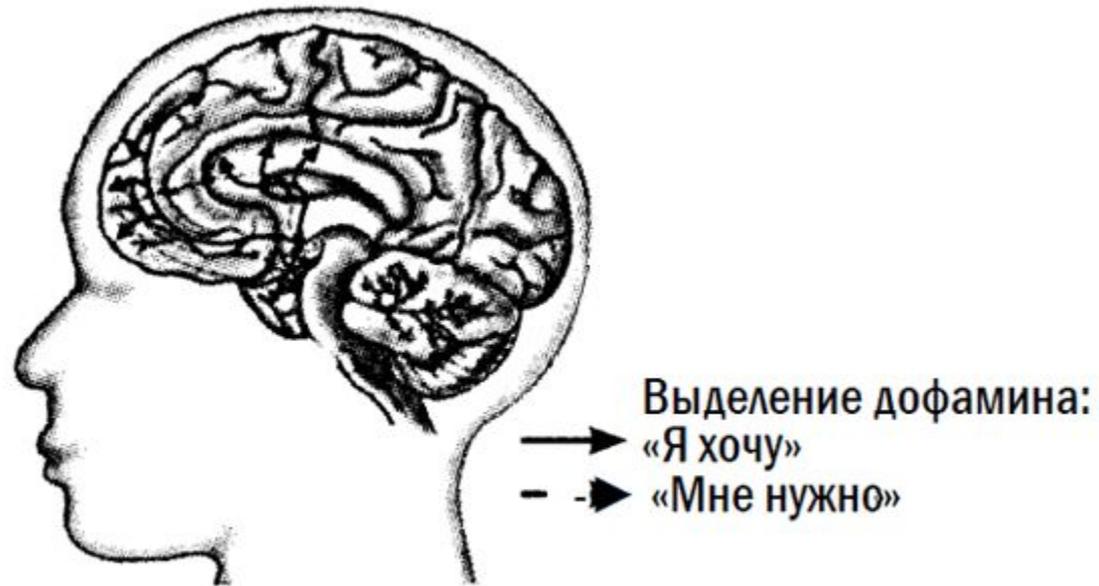
# Как работает Kinder Surprise

- 1) Видим яйцо с призом внутри - **дофамин** приказывает остальному мозгу сосредоточиться на этой награде и во что бы то ни стало получить ее в наши жадные ручки.
- 2) Открывается яйцо – внутри действительно что-то лежит и это что-то «игрушка». Возникает ощущение получения ценности. **Дофамин и эндорфин** работают в полную силу вызывая «восторг».
- 3) Поедаем шоколад и получаем от этого удовольствие в виде **серотонина**, у ребенка возникает положительная обратная связь.



# Так почему же «лутбоксы» работают?

Ключевой ответ на этот вопрос «Обещание награды»



Срединные структуры мозга: обещание награды

# Как делают «лутбоксы»



# Простая модель «сундука»

	цена	минимально	максимально	шанс	себестоимость	количество сундуков
				100%	238,50р.	
Клубочек	25	1	5	10%	7,5	10,00
Сапоги-скороходы	100	1	2	15%	22,5	6,67
Скатерть-самобранка	200	1	1	5%	10	20,00
Меч-кладенец	50	1	1	25%	12,5	4,00
Молодильные яблоки	15	5	15	34%	51	2,94
Гуси-лебеди (пет)	500	1	1	5%	25	20,00
Серый волк (маунт)	1000	1	1	3%	30	33,33
Ступа	1500	1	1	2%	30	50,00
Царевна-лягушка (секс)	5000	1	1	1%	50	100,00

# Создание ощущение ценности

- 1) Делаем «сундук»
- 2) Кладем в него множество предметов
- 3) ???
- 4) PROFIT

Почему сделать игровую механику в виде «сундука» не достаточно?



# Страховка от штрафа

- 1) Гарантированные призы внутри «одного открытия», либо за серию открытий.
- 2) Накопление удачи – чем больше игрок открывает «сундуков» тем больше у него шансов получить
- 3) Визуальная подача «психологической» страховочной сетки.

Чаще всего дело не в потраченных деньгах, а в обиде что так и не произошел желанный выигрыш

# Бесплатные попытки

«Бесплатность» всегда относительна. Кто-то платит своим временем, кто-то деньгами. Возможная «бесплатность» почти всегда ассоциируется со «справедливостью».

«(Не) справедливое распределение ресурсов или доступа к ресурсу» эфемерное понятие из реальной жизни, которое большинство игроков не хотели бы видеть в играх.



# Что делать если «сундуки» не работают?

- 1) Создать «Ощущение ценности». Недостигаемой другими способами кроме «сундука» (либо стоящими в десятки-сотни-тысячи раз дороже)
- 2) Создать «Обещание награды». Показать что «сундуке» действительно что-то находится. В том числе и то что «действительно ценно».
- 3) Придумать «страховку от штрафа». Гарантированные призы, накопление удачи и т.д.
- 4) Давать игроку «бесплатные» попытки. В качестве оплаты может идти – время, другая валюта, накопленный опыт.

# Монетизация на «гаче»



# ОСНОВЫ ЭКОНОМИКИ

Чем дешевле товар – тем большее кол-во потребителей могут позволить себе его приобрести.

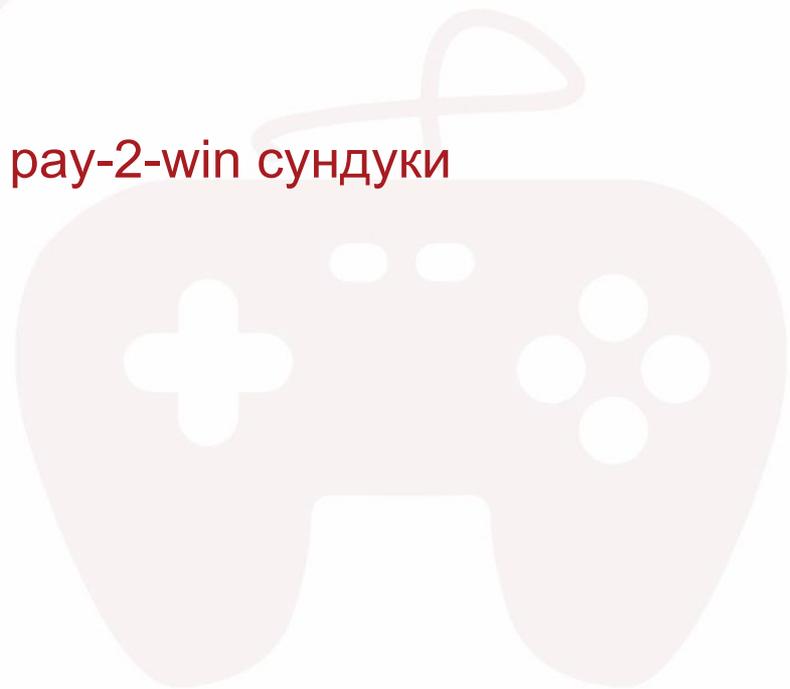
Значит ли это что чем дешевле «лутбокс» (а значит ниже шансы на получение вещей с большим «ощущением ценности») тем чаще его купят?

Первая покупка (за реальные) средства – уже делает из игрока «донатора». Преодолевается барьер «первого платежа». Последующие покупки делать проще.

# Китовая монетизация

«**Киты**» — геймеры, готовые регулярно платить за любимое развлечение серьёзные деньги.

Именно благодаря «китам» и концепции pay-2-win сундуки зарабатывают большие деньги.



# «Сундуки» и Free-2-Play

Во всех современных F2P игр «сундуков» используются либо для основной, либо для акционной монетизации.



# «Сундуки» в buy-2-play играх

Традиционные компьютерные игры рассматривались как развлечение, успех в котором во многом зависит от умений игрока, а не его удачливости.

Поэтому обычно компьютерные игры не регулируются законами об игорном бизнесе, тем самым система лутбоксов как новое явление вызвала коллизию в правовых системах многих стран.



# Вместо умных выводов

- 1) «Лутбоксы» мощная монетизационная механика, основанная на нейро-физиологических особенностях человеческого сознания.
- 2) При правильном использовании она способна существенно поднять выручку проекта.
- 3) Если делать хорошую игру, можно не переживать насчет сундуков.

p.s. А еще у них иногда классная анимация 😊





**Спасибо за внимание!  
Вопросы есть?**

**Алексей Филатов**  
Telegram: +7 903 108 78 29  
[a.filatov@corp.101xp.com](mailto:a.filatov@corp.101xp.com)