

# Как удержать пользователя

Лекция 2.

- *В магазинах в целом и в тематических разделах в частности — сотни приложений, на фоне которых сложно выделиться. При этом важно не только привлечь новых пользователей, но и поддерживать вовлеченность существующей аудитории. Решить эти задачи помогут разные стратегии и инструменты digital-рекламы.*

## **Удержание сводится к двум ключевым проявлениям:**

- Игра удерживает людей даже в перерывах между сессиями.
- Люди хотят возвращаться в эту игру хотя бы раз в месяц.

# Типы игроков

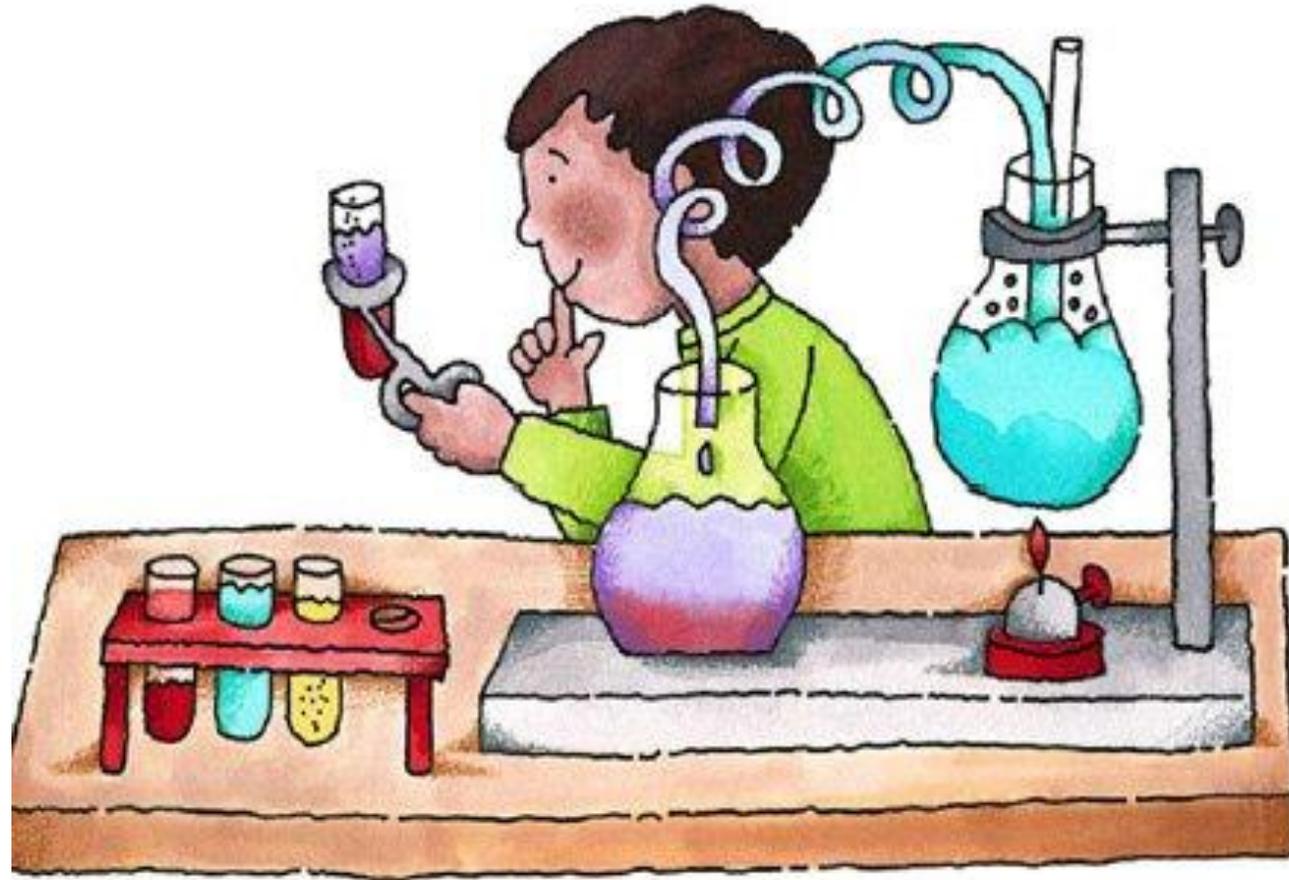
## Психологические типы игроков



**Накопители (карьеристы).** Они хотят быть богатыми и влиятельными, и добиваются этого за счет накопление любых игровых благ и ресурсов. Они ценят власть и статус. Получают наибольшее удовлетворение от различных наград, медалей и знаков отличия.



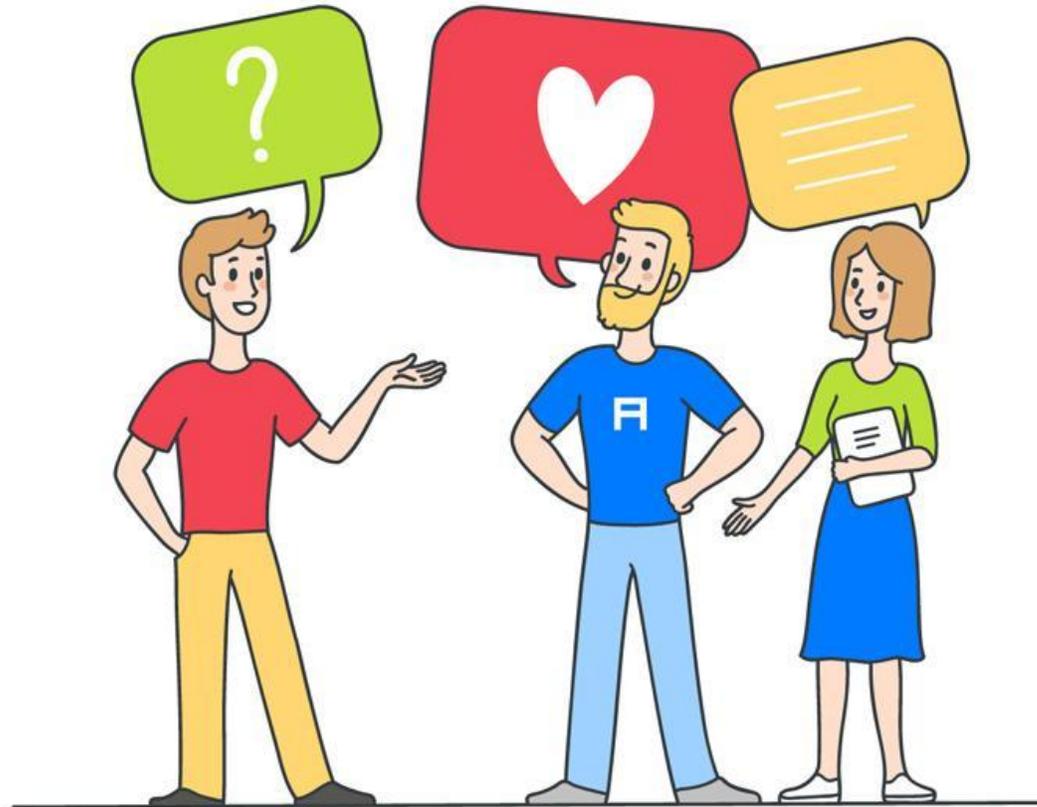
**Исследователи.** Получают удовольствие от изучения игрового контента и возможностей игры. Постоянное обновление игры, добавление контента и игровых механик — это то, что поможет вам их удержать. Исследователи также любят квесты, диалоги, сюжет, который подогревает их интерес.



**Киллеры.** В игре им приносит удовольствие превосходство над другими игроками и доминирование. Они ценят силу, навык и влияние. Киллеры любят соревнования, турниры и рейтинги. Это позволяет им доказывать, что они лучше других, поэтому им нравится всё, связанное с непосредственным взаимодействием между игроками.



**Социальщики.** Для них важно общение с другими игроками, социальное взаимодействие и популярность. Социальщикам нужно давать как можно больше возможностей для реализации их потенциала. Сами они плохо удерживаются в игре, но зато помогают удерживать остальную аудиторию и привлекать в игру новых пользователей.



**Базовый цикл** — цепочка действий, которые ассоциируются с ожидаемым поведением игроков — то есть тем, что пользователи делают снова и снова.



=



Source: Gamification of Work 2013

- **Ожидание.** Игрок ждет определенного момента. Как крыса, которая хочет добраться до корма. Например, в ролевой игре это может быть момент, когда получится раздобыть достаточно золота, купить меч Святой Мститель +5 ко всему или что там еще и, наконец, надрать задницу тому парню, что унижал игрока в PvP-режиме.
- **Действие.** Набор действий в рамках нужного поведения, к которому мы побуждаем игрока.
- **Поощрение.** Та сама часть, где мы награждаем пользователя за его действия.

# Постепенное открытие доступа к контенту



# Успешные соседи

The screenshot shows the 'Top Clans' section of the Clash Royale game interface. The region is set to 'Global'. A context menu is open over the top clan, '-!NNK!-', with the following options: Profile, Visit, and View Clan.

Rank	Clan Name	Level	Clan Level	Clan Type	Attacks Won	Defenses Won	Score
1.	-!NNK!-	3	135	MEGACITY	114	6	4487
2.	BOSSHOgg	=	141	NANNY PUDDING!!	120	0	4477
3.	MOHAMMED MAHER	=	128	CLASH LEGENDS	85	1	4475
4.	JASON ARONG	1	135	Mega/星辰	139	5	4457
5.	gazza	1	154	CLASH LEGENDS	138	3	4426
6.	GOEMON	7	130	SAMURAI JAPAN	69	1	4400

# Друзья

**RECRUIT FRIENDS** X

Invite your friends to play. Share your dog tag with them and get rewards!

**YOUR CODE**  
**7e96a1**

**SHARE**    **EMAIL**    **COPY CODE**

**REWARDS**

Eligible after your friends reach level 10!

x 50	x 3	x 180	x 3
1	3	5	10

Already have a friend's dog tag? Add it here and get rewarded with: **1 COMBAT PACKS**

**ADD CODE**

# Подарки



# Совместное взаимодействие: группы, чаты и личные сообщения, СОВМЕСТНАЯ ИГРА



# Турниры

The screenshot displays a slot machine tournament interface. At the top, the player's balance is 2,313,000, with a 'BUY' button and a star icon indicating 'LEVEL 6'. The tournament progress shows a 'GRAND' prize pool of 47,740,876 and a 'MAJOR' prize pool of 5,414,658. The current spin shows a total bet of 20,000 and a total win of 70,000, achieved with a bet multiplier of 1,000. The reels contain a variety of symbols including bull heads, playing cards (A, J, Q), and stacks of coins. A 'SPIN' button is visible at the bottom right.

2,313,000 BUY LEVEL 6

GRAND 47,740,876 MAJOR 5,414,658

12:17 PRIZE POOL 38.5K TOP 3 WIN

4 177 5 108 6 92 18 PLAYERS PRIZES INFO

4 10 18 8 14 16 20 5 11 19

19 wins 10,000 Bet multiplier 1,000

TOTAL-BET 20,000 TOTAL-WIN 70,000 MAX BET SPIN HOLD FOR AUTOSPIN

# Клубы или кланы ИГРОКОВ



# Игровые события (Events)

**Временные события**

**Платеж дня**

**Мистическая таверна**

**Метка**

**Сундуки**

**Скайпия**

**Новый мир**

**Возврат 7 дней**

**Сумма платежей текущ. дня**

**Пиратский фонд**

**Новый вклад**

**Буря восторга**

**Время** 2020-06-05 00:00:00 - 2020-06-11 23:59:59

**Уровень для участия в событии:** 1-60

\*Каждый день после входа в игру можно бесплатно сыграть в лотерею 1 раз.  
\*Стоимость 1 попытки лотереи - 100 алмазов, 10 попыток подряд - 800 алмазов.  
\*Неиспользованные очки по окончании события сгорают.

**Обмен** 20

**Текущие очки** 0

**Журнал**

**Бесплатна START**

10 раз - 800 алм.

За каждую попытку лотереи начисляется 1 очко, за 10 попыток подряд - 12 очков

# Знаки отличия



# Творчество пользователей



**Тактика удерживания мыльных опер —  
эмоциональное взаимодействие через  
продолжающееся повествование.**



# Почитать:

- <https://zen.yandex.ru/media/id/5cfe0ff785b5e500afe2ea24/privlekat-i-uderjivat-sposoby-prodvijeniia-mobilnyh-igr-i-prilozenii-keisy-5d8ae0006d29c100ae541ec4>
- <https://gdcuffs.com/ret-methods-slots-2/>
- <https://vc.ru/flood/4405-player-hold>
- <https://habr.com/ru/post/417931/>
- <https://dtf.ru/gamedev/38612-metody-uderzhaniya-igroka>