

Механизмы монетизации игровых сервисов

1. [Счастливым час](#)
2. [Колесо фортуны \(рулетка\)](#)
3. [Звезда удачи](#)
4. [Денежный декор](#)
5. [Сундучки](#)

1. Счастливый час

Событие, происходящее в случайное время один раз в сутки, при котором пользователь, выполняя привычные действия, получает в N раз большую награду, чем обычно. Если это характеристика, получаемая в процессе сражений – то в этот час он получит ее вдвое больше. Если это пополнение счета – то в этот час он получит еще и подарки.

10					
25					
50					
100					

Несколько раз в месяц аналогичное событие растягивается на 24 часа, что предполагает, что именно в это время игрок будет максимально активен, поскольку именно сейчас его усилия принесут наибольшую пользу.

Цель акции: временная, точечная мотивация к покупке расходных средств (товаров, способствующих улучшению характеристик персонажа).

Логика: Чем больше я сейчас вложу, тем больше конкретно сейчас получу. Нельзя упустить момент.

Эффективность акции: Отмечено стойкое увеличение онлайна в «счастливые часы». Платящую аудиторию привлекает максимизация пользы от вложенных средств. Неплатящую аудиторию привлекает бесплатная возможность увеличения собственных запасов ресурсов/игровой валюты (любых игровых материальных благ).

2. Колесо фортуны (рулетка)

Функционал, позволяющий N раз в сутки испытать удачу, сыграв в лотерею, схожую с популярным «одноруким бандитом». Цель игры – вращая барабаны, собрать выигрышную комбинацию символов. Чем лучше выпадет комбинация, тем больше результативный выигрыш.



Крутить «колесо» можно не более нескольких раз в сутки, при этом только один раз – бесплатный. Каждая следующая прокрутка увеличивается в цене, однако сулит и более ценные призы, чаще всего, ощутимо превышающие в стоимости величину ставки.

Минимальные временные промежутки (кулдауны) между кручением барабана устанавливаются разработчиком по его усмотрению.

Цель акции: побуждение заплатить в надежде на удачу – ведь небольшая сумма вкупе с везением может позволить сорвать джекпот.

Стоит отметить, что игра в рулетку приобретает большую популярность, если факт выигрыша везунчиками крупных сумм/ценных призов становится известен всем другим пользователям.

Логика: Я доверяю лотерее, в которой другие уже побеждали.

Эффективность акции: Увеличение онлайн всех категорий донаторов и недонаторов в ожидании очередного запуска «рулетки». Как и в предыдущем случае, платящую аудиторию привлекают дополнительные возможности; к игре толкает азарт/желание получить быстрые деньги/надежда на везение. Неплатящую аудиторию привлекает возможность получения относительно ценного, но бесплатного бонуса.

3. Звезда удачи

Лотерейная миниигра, локализованная в большом проекте. Несколько раз в месяц, выполняя определенные действия (совершая покупки конкретных товаров, собирая конкретные ресурсы или выполняя конкретные задания), пользователь с некоторой вероятностью получает билет, позволяющий однократно принять участие в игре с фортуной. Основой такой игры может служить любой механизм, построенный на вероятностях – игра в кости, выбор одной из множества одинаковых карточек, подкидывание монеты. На усмотрение разработчика, в случае проигрыша юзер может не получить ничего или стать обладателем утешительного приза. А вот в случае успеха, следующий платеж может принести победителю в 1,5, в 2 или в 3 раза больше игровой валюты, чем обычно.



Само собой, чем больше бонус, тем меньше вероятность его получения. Есть, однако, и еще одна хитрость: чем пассивнее платательщик вносит средства в проект, тем большим будет и его «везение». Собственно, это и должно, по задумке, приводить его к первому платежу. Причем очевидно, что чем большим будет этот платеж, тем больше бонусов он принесет в игре.

Учтите, что бонусные платежи в обязательном порядке должны быть лимитированы: увеличивать в 3 раза платеж суммой в миллион – не слишком корректно.

Исходя из вышесказанного очевидно, что **целью акции** является привлечение неплатящих пользователей к совершению первой покупки.

Эффективность акции: значительное кратковременное увеличение дохода проекта без ощутимого «провала» после ее завершения, а также долгосрочный эффект за счет увеличения объема платящей аудитории.

4. Денежный декор

Периодическая акция представляет собой распродажу уникальных предметов, способных принести доход при должной активности их обладателя. Запуск ивента сопровождается появлением специальной иконки в главном игровом окне пользователя. Навязчивая и привлекающая внимание, она сигнализирует о том, что пропустить участие в таком мероприятии просто неразумно! Предметом распродажи может быть все, что угодно – от обычных предметов – генераторов ресурсов, до раритетных маунтов или петов. Как правило, стоимость такой диковинки приравнивается к сумме самого большого однократного платежа в проекте.



Окупаемость «денежного мешка» начинается не ранее, чем через 2-3 месяца после покупки, и это еще при условии, что его владелец регулярно заходит в игру (пусть, каждые 8 часов) и выполняет ряд действий, которые предусмотрены для этого объекта – полив, кормление, замена деталей и тд.

Обратите внимание, что на каждой распродаже подобного рода количество товара должно быть строго ограничено. Чтобы подогреть ажиотаж пользователей, вы можете специальным образом демонстрировать им постоянно уменьшающееся количество продаваемых предметов (например, через описанную выше иконку).

Понятно, что **целей** у такой акции сразу несколько: во-первых, она является источником быстрой прибыли, а во-вторых, стимулирует

игрока к регулярной посещаемости, что самым прямым образом сказывается на динамике ключевых показателей онлайна.

Целевая аудитория акции – донаторы, поскольку в ее процессах участвует исключительно «реальная» валюта.

5. Сундучки

Распродажа предметов с заранее неизвестным содержимым. По своей сути, это такая же лотерея, как «колесо фортуны» - игрок платит фиксированную цену за испытание удачи, а затем только от его везения будет зависеть, какой из общего множества предусмотренных призов ему достанется.

В отличие от «рулетки», пользователь сам определяет и количество покупаемых им сундучков, и частоту их открытия. Кроме того, именно этот тип лотереи признан беспроигрышным.

Магазин с сундучками открывает свои двери на 3-5 дней в течение месяца и предлагает несколько типов товаров, различных по цене и по качеству содержимого.

Помимо обычных вещей, дорогие ларцы с небольшой вероятностью могут содержать в себе подковы – специальные предметы, влияющие на удачу пользователя (то есть на вероятность получения раритетного приза в процессе последующих открытий сундучков). В первую очередь, игроку достается самая дешевая, медная подкова. При ее наличии есть шанс отыскать серебряную, которая, в свою очередь, увеличивает в 2 раза шансы на обретение золотой подковы удачи. Ну а она, в свою очередь, может повлиять на вероятность получения высшего приза.

Содержимое сундучков может быть каким угодно. Вы можете снабжать их подарками, бесполезными, но красивыми элементами декора, серьезными боевыми «шмотками» или частями предметов, которые требуют сборки.



Во избежание перенасыщения рынка дешевой расходкой, которая добывается из сундучков с наибольшей вероятностью, можно разделить общую совокупность предполагаемых призов на несколько категорий. Если предметы из низшей категории пользователю просто не нужны, то он может обменять их по своему выбору и заданному курсу на более ценные, аналогично разыгрываемые в сундучках. Именно это решение и позволит сделать акцию однозначно окупаемой, а значит и популярной среди пользователей.

Логика такова: Покупая сундучки, я получу товары либо на соответствующую сумму, либо на сумму, превышающую мои расходы.

Цель такой акции очевидна: азарт стимулирует донаторов донатить, новых пользователей - совершать первые вложения, торговцев – зарабатывать на собственной удаче, а всех участников в целом – взаимодействовать при продаже и обмене призов.

Эффект от акции: увеличение дневной прибыли проекта до 3 раз. Подробное описание акции можно найти [ТУТ](#).