

LYA Gaming

Sammelkartenspiele treffen RPG-Maker

Gliederung

- Angebot
- Konkurrenz
- Kundensegmente
- Key Propositions
- Customer Relationships
- Negative Space
- Kunden*innenbindung

Angebot

- Software zum Erstellen von Sammelkartenspielen ohne auch nur eine Zeile Code geschrieben zu haben
- Drei Editoren:
 - Launcher
 - Spielbretteditor
 - Karteneditor

Konkurrenz

- Pokemon, Yu-Gi-Oh (50Mio/17K), Magic: the Gathering (50Mio/13Mio), Hearthstone (23.5Mio/300k)
- Legend of Runeterra, Duelmasters, One Piece, Dragonball Super, Shadowverse
- Konkurrenz ist gierig und druckt spielzerstörende Karte/ignoriert Spieltests
- Ignoriert Spielerstimmen
- Investiert wenig in Matchmaking
- Faeria ist bereits pleite

Kundensegmente

Free-To-Play Spieler/Gelegenheitsspieler

- Aufgaben
- Pains
- Pain Relievers

Free-To-Play Spieler/Kernspieler

- Aufgaben
- Pains
- Pain Relievers
- Gain Creators

Normaler Gelegenheitsspieler

- Aufgaben
- Pains
- Pain Relievers

Hardcore Spieler

- Aufgaben
- Pains
- Pain Relievers

Professionelle Spieler/kein Streamer

- Aufgaben
- Pains
- Pain Relievers

Professionelle Spieler/Streamer

- Aufgaben
- Pains
- Pain Relievers
- Gain Creators

Creator

- Aufgaben
- Pains
- Pain Relievers
- Gain Creators

Wal

- Aufgaben
- Pains
- Pain Relievers
- Gain Creators

Musiker/Künstler

- Aufgaben
- Pains
- Pain Relievers
- Gain Creators

Investoren

- Aufgaben
- Pains
- Pain Relievers
- Gain Creators

Key Propositions

- Radikale Transparenz
- Spieler haben das Gefühl direkt dabei zu sein und geschätzt zu werden, sowie uns zu vertrauen, dass wir wirklich nur ihr Bestes im Sinn haben und ihnen nicht aus Geldgier in den Rücken fallen
- Kein Power Creep oder Money Grab-Veröffentlichung (spielzerstörende Karte)/geliebte Karten und Spielstrategien bleiben relevant und spielbar
- Es ist einfach mit freunden zu spielen und Turniere zu organisieren
- Wirklich gutes Match-Making
- One-stop-shop für Musiker und Künstler Musik, Kunst und Merchandise anzubieten

Customer Relationships

- Selbstbedienung für Musiker und Künstler
- Community-Verhältnis und Co-Creation für Spieler bis zu einem gewissen Rang und Creator von Karten, die bis zu einem Threshold hoch-gevoted wurden
- persönliche Betreuung für erfahrene Creator und für Creator von Karten, deren Up-Votes einen Treshold überschritten haben und deren Eigenschaften nachprogrammiert werden müssen
- individuelle persönliche Betreuung für die erfahrensten und besten Spieler und Creator
- Individuelle persönliche Betreuung für Käufer des „Mensch-zu-Karte“-Paketes

Negative Space

- da Software eigene Spiele zu erstellen ermöglicht, selbst wenn Spieler nicht zu uns kommen, gehen sie trotzdem von anderen Spielen weg
- wenn Spieler ihr Spiel starten wollen, sehen sie unseres Spiel, was eine Wahrscheinlichkeit garantiert, dass sie unser Spiel ausprobieren und bleiben

Kunden*innenbindung

- Findability: Website, Social-Media, Influencer
- Likeability: Spiel macht am meisten Spaß
- Workability: leichte, intuitive Bedienbarkeit der Software
- Payability: Spiel an sich ist kostenlos; schöne Versionen von Karten sind leicht bezahlbar
- Shareability: in Software eingebaut
- Needability: Spiel macht am meisten Spaß bleibt ihrem Spielern treu
- Scalability: sehr leicht, da Software

Danke