

Обзорная лекция: что такое ГК*?

**гиперказуальные игры/hyper casual/гиперкэж*

ГК сегмент сегодня и как его “едят”

О себе

- **Константин Савочкин**
 - Более 5 лет в игровой индустрии
 - Геймдизайнер и продюсер
 - Преподаватель основ геймдизайна



Что такое ГК?



Гиперкраткая история ГК

- подобные игры существовали давно
- название получили с целью продвижения отдельного сегмента рынка



Voodoo



Отличие ГК

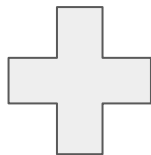


Ингредиенты:

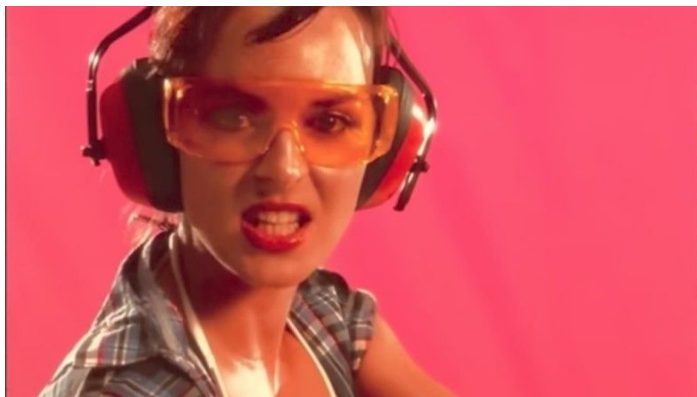
- гиперцепляющий и понятный кор - "никакого tutorials!"
- ощущение постоянной прогрессии
- взаимодействие с игрой при помощи "одного пальца"
- доступность широкой аудитории



Snackability =



Сатисфакция



Обзорная лекция: что такое ГК?

Рецепт ГК:

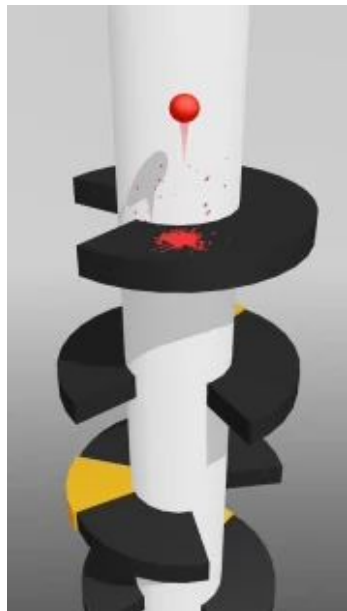
- маленькая команда разработки = быстрое (дешевое) “время приготовления”
- быстрый прототип = быстрый релиз (от пары недель до нескольких месяцев)
- быстрый доход \$ = быстрый ROI



ГК сегодня

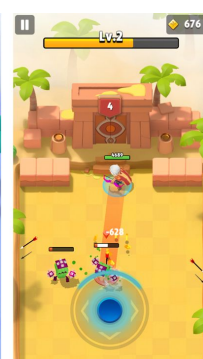
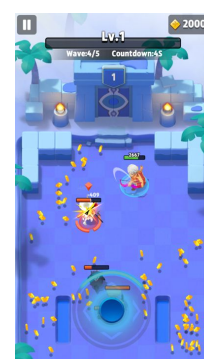


Было:



ГК сегодня

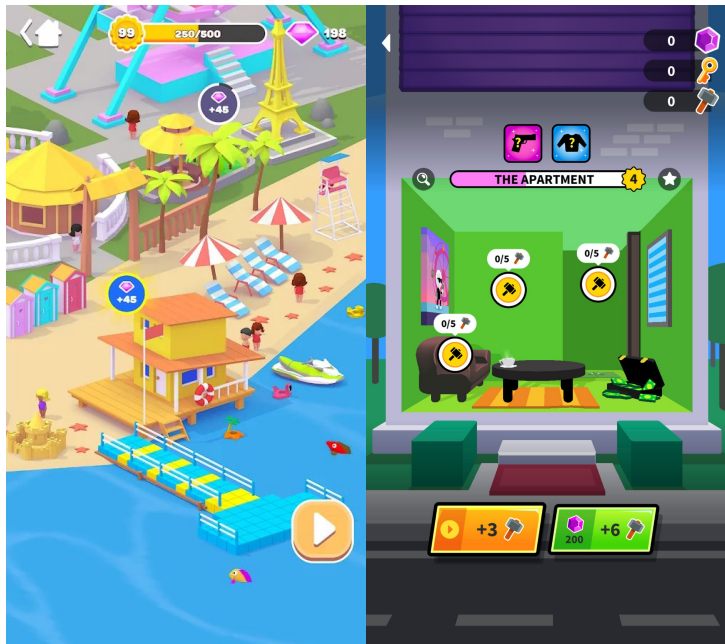
Стало:



ГК сегодня



ГК сегодня



Мета



Удержание



LTV

Основная ЦА

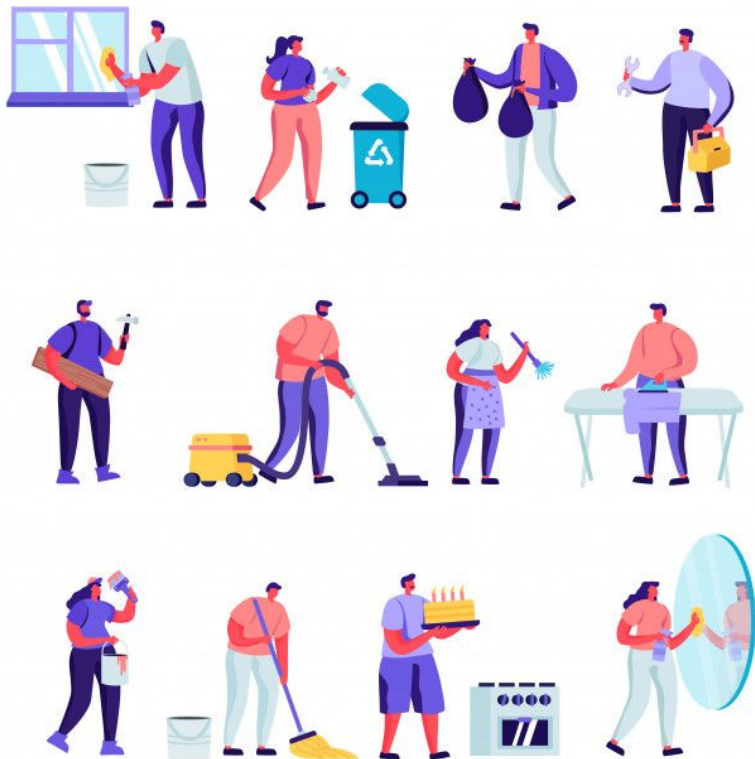
Было:



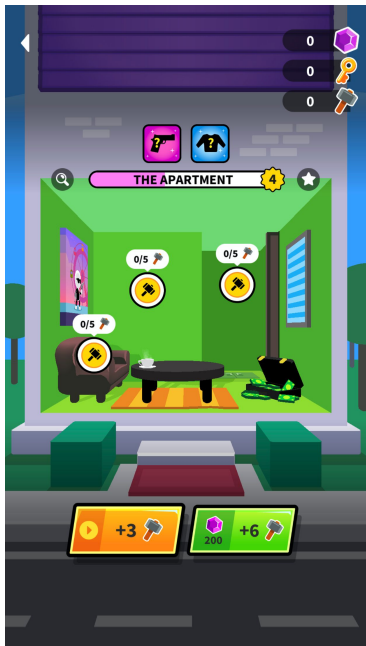
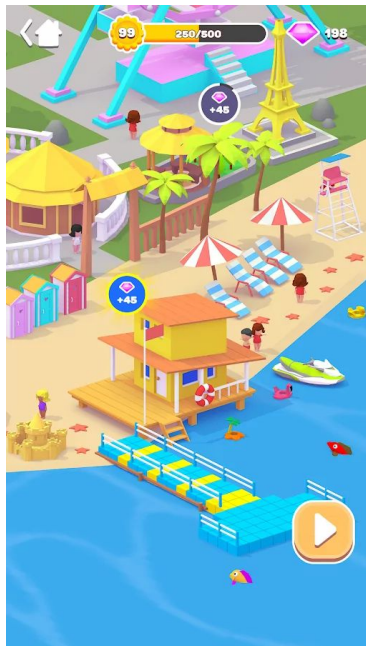
Стало:



ГК сегодня



ГК сегодня



Мета



Удержание



LTV

Выводы/резюме

- узнали , что такое ГК
- краткую историю ГК
- что представляет из себя ГК сегодня

СПАСИБО!

Савочкин Константин
Геймдизайнер/ Продюсер

Обзорная лекция: что такое ГК?

devtodev
education center

