

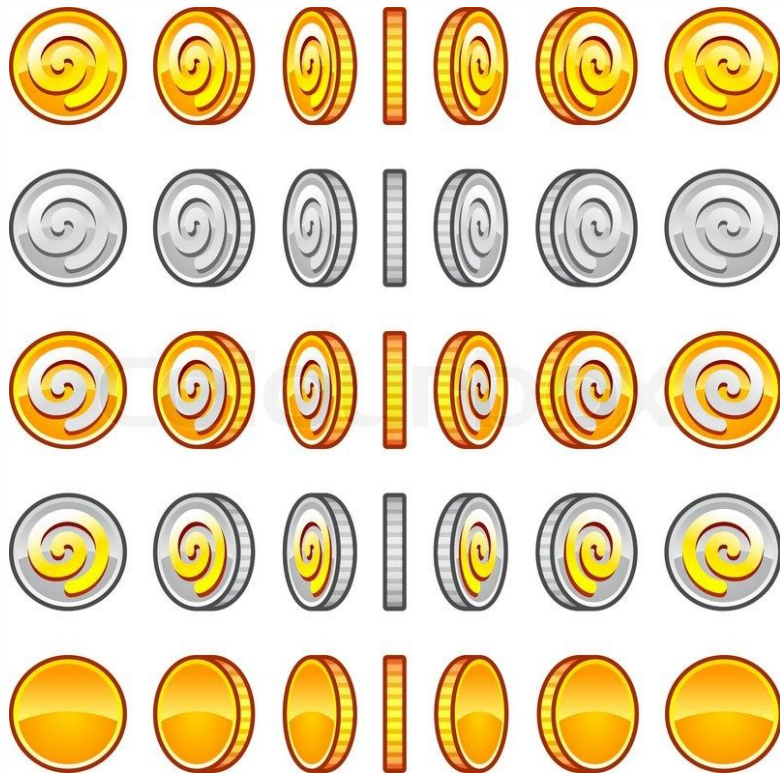
Ценообразование в f2p и SaaS

Василий Сабиров

ведущий аналитик
devtodev

10 апреля 2018 года

Hard vs Soft валюта



Как выставить цену на виртуальный товар?



- Используйте ориентиры
 - Игровые ограничения
 - Внешние ограничения
 - Матчасть

Ориентирь



Ориентиры



Submit Your Time

Main Story	Main + Extras	Completionist	All Styles
48 Hours	101 Hours	167 Hours	100 Hours

In The Witcher 3 an ancient evil stirs, awakening. An evil that sows terror and abducts the young. An evil whose name is spoken only in whispers: the Wild Hunt. Led by four wraith commanders, this ravenous band of phantoms is the ultimate predator and has been for centuries. Its quarry: humans.

Developer: CD Projekt RED **Publishers:** CD Projekt, Warner Bros. Interactive Entertainment

Playable On: PC, PlayStation 4, Xbox One **Genres:** Third-Person, Action, Adventure, Open World, Role-Playing

NA: May 19, 2015 **EU:** May 19, 2015 **JP:** May 19, 2015 **Updated:** 18 Mins Ago

Additional Content	Polled	Rated	Main	Main+	100%	All
Blood and Wine	303	94%	17h	28h	39h	30h
Hearts of Stone	423	92%	10h	14h	18h	14h

Single-Player	Polled	Average	Median	Rushed	Leisure
Main Story	656	49h 29m	47h	31h 22m	85h 06m
Main + Extras	1.9K	105h 01m	97h	61h 51m	290h 30m
Completionists	587	174h 15m	160h	113h 58m	466h 12m
All PlayStyles	3.2K	106h 20m	95h	57h 35m	432h 58m

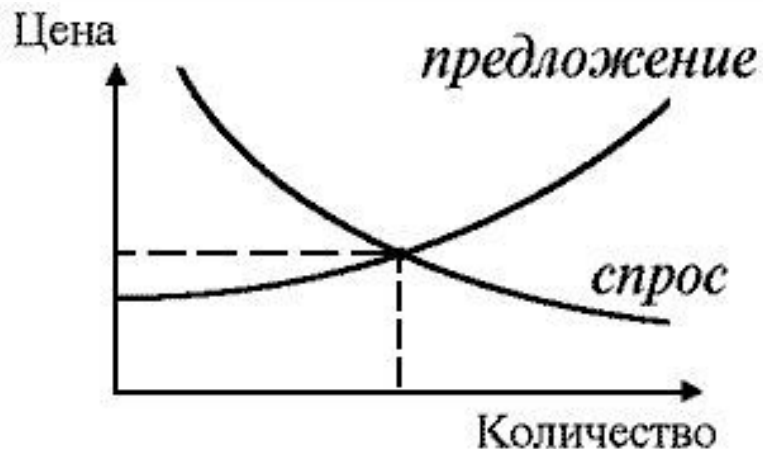
Speedrun	Polled	Average	Median	Fastest	Slowest
Any%	5	20h 32m 05s	20h 31m 22s	10h 14m	30h
100%	2	65h	65h	50h	80h

Platform	Polled	Main	Main +	100%	Fastest	Longest
PC	2K	50h 05m	101h 09m	170h 09m	14h 30m	672h
PlayStation 4	882	48h 53m	111h 09m	188h 24m	16h 13m	765h 17m
Xbox One	299	48h 36m	116h 25m	158h 44m	15h 14m	475h 52m
PC						65.37% 2.8K
PlayStation 4						26.5% 1.1K
Xbox One						8.04% 344

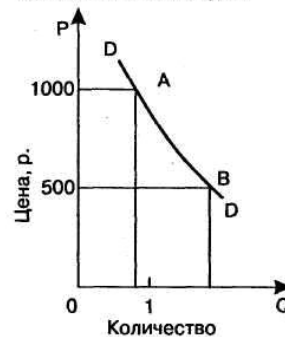
- Другие игры на рынке
 - Premium-игры
- Стоимость часа игры
 - howlongtobeat.com

Матчасть

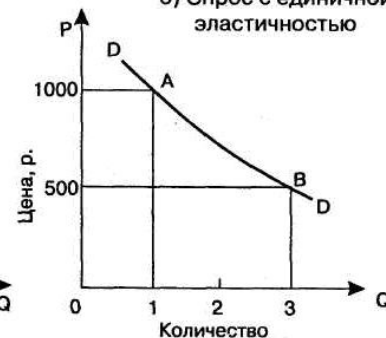
- Крест Маршалла
- Эластичность спроса по цене



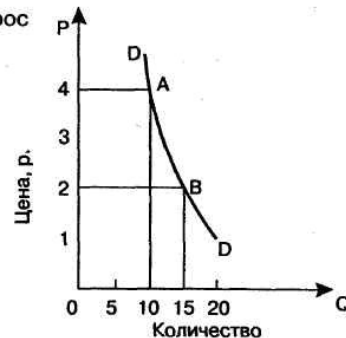
а) Эластичный спрос



б) Спрос с единичной эластичностью



в) Неэластичный спрос



Игровые ограничения

- Скорость и срок потребления контента
 - Для каких игроков вы делаете тот или иной товар?
 - На каких уровнях эти игроки?
 - Сколько времени занимает у них игровая сессия?
 - Наконец, за какой срок в среднем (медиана) они потребят данный товар полностью?
- Цена часа игры

Экономика игры

- Какая часть игроков может сделать эту покупку? Что их отличает от других?
- Какой средний (медианный) баланс валюты у игроков в зависимости от уровня?
- Как отличается баланс у платящих и неплатящих игроков?
- Сколько валюты должна докупить каждая категория игроков, чтобы позволить себе те товары, которые им доступны?

Экономика игры

Currency balances by level

All users



Report time frame

Last 7 days

☐ Install date

Last 7 days

View: ☐ Total ☒ Average

Crystals

Money

Level	Events count	Earned	Bought	Spent	Account
10	679	4	44.45	35.12	13.2
11	561	4	39.78	43.78	11.68
12	472	4	0	0	2.43
13	402	4	16.36	20.36	26.57
14	346	4	59.56	63.56	65.4
15	302	6	60.4	48.28	138.51
16	265	6	51.13	46.9	83.84
17	235	6	94.63	100.63	204.93
18	210	6	54.28	44	111.2
19	188	6	72.42	56.69	93.13

Bestsellers

All users



Search



Report time frame

Last 7 days



Install date

Last 7 days

Group

Vegetables

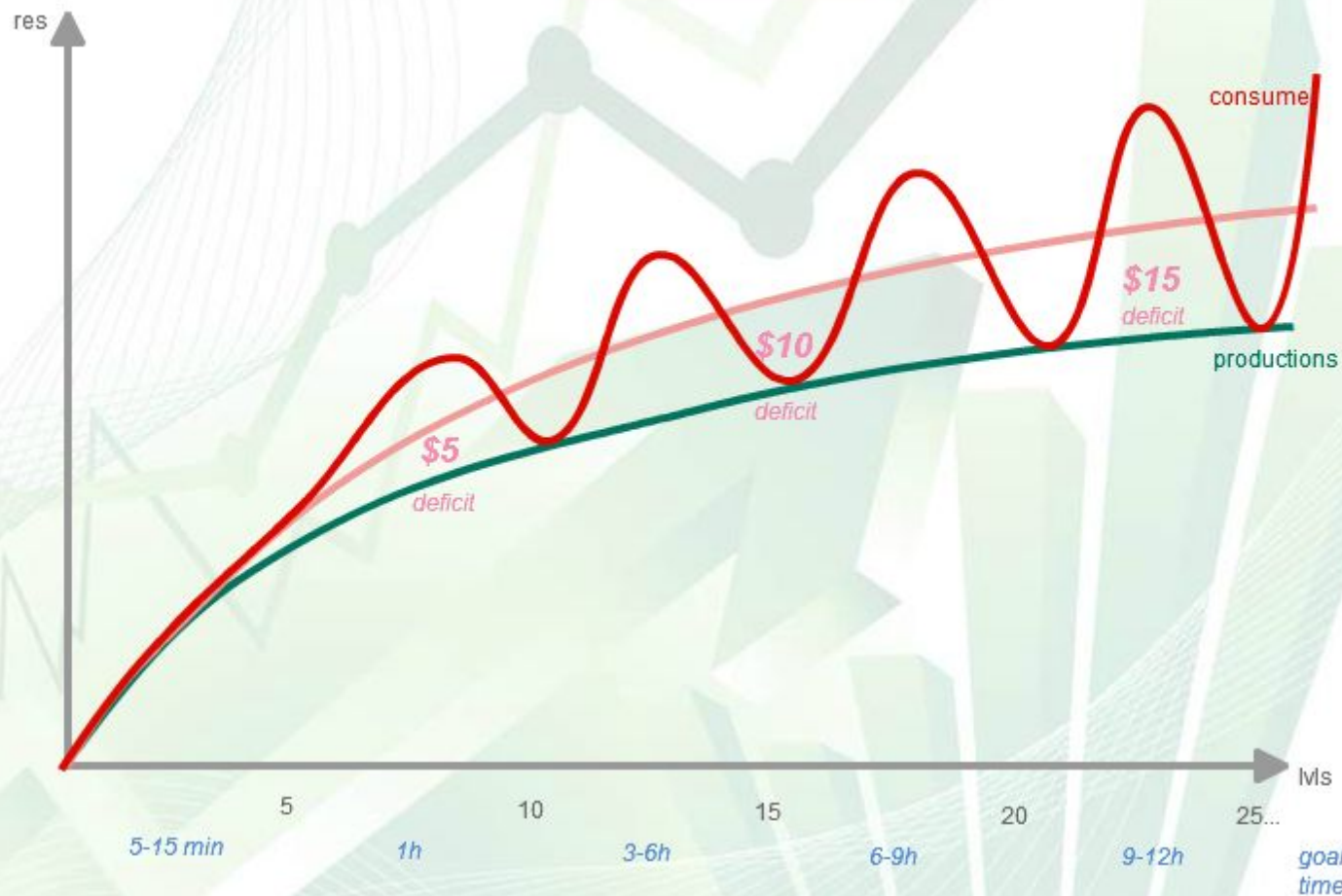


Coins

Gold

Name	Sum	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pepper	220 800	13 800				4 600		9 200	4 600		
Artichoke	51 400	800		400	200	7 000	4 400	4 000	2 600	2 800	
Sweet potatoe	2 400	200		1 000	400	200	200				
Bean	1 400						700			700	
Broccoli	2 592 000	240 000		8 000		8 000	8 000		16 000		
Swede	2 168 000	20 000		4 000					8 000		1
Peas	3 328 000	56 000		80 000					48 000		
Vegetable marrow	18 400 000	1 440 000		240 000		800 000	80 000		320 000		
Cabbage	484 000	12 000		8 000		4 000			8 000		
Potatoes	347 750	8 450	650		650	1 950	74 750	99 450	44 200	24 700	1
Kohlrabi	511 630	5 810	2 240	425 600	33 390	5 600	3 640	8 750	4 830	1 890	
Onion	395 280	13 320	1 980	163 620	43 020	15 120	24 660	31 140	23 040	12 420	1
Carrot	18 660	540	120	360	4 560	1 500	1 020	1 620	660	780	

BALANCE

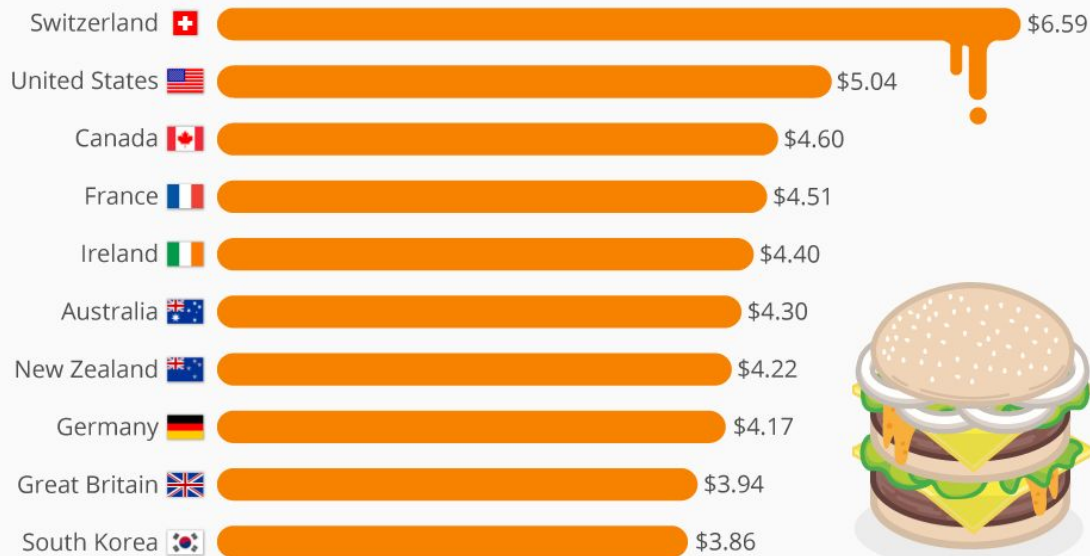


Внешние ограничения

- Ограничения по стране
- Ограничения по платформе

30 Years Big Mac Index

Global prices for a Big Mac in selected countries in 2016



[Источник](#)



@StatistaCharts

Sources: IMF, McDonald's, Thomson Reuters, The Economist

statista

Внешние ограничения

Ориентир - цена на трафик.

Platform
iOS

Select Country
Search

☒ Select All

- ☐ Afghanistan
- ☐ Albania
- ☐ Algeria
- ☐ American Samoa
- ☐ Andorra
- ☐ Angola

Select Category

- ☒ Select All
- ☐ Average
- ☐ Action
- ☐ Adventure
- ☐ Card & Dice
- ☐ Casino
- ☐ Educational

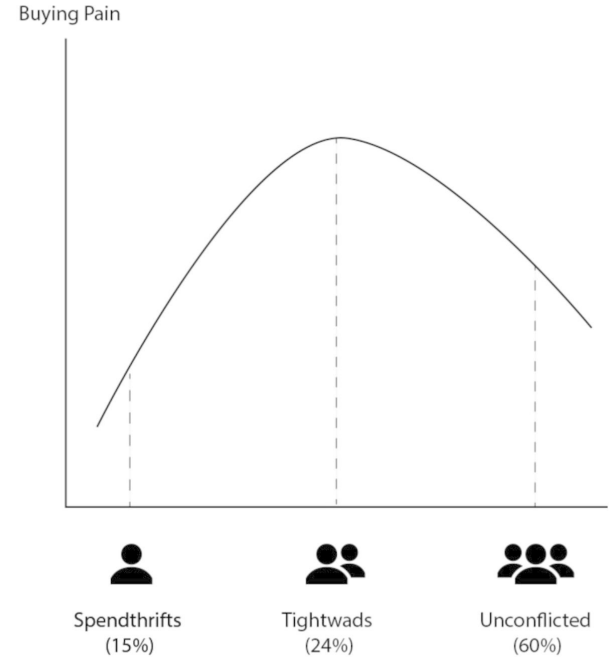
Country	Average	Action	Adv	Card & Dice	Casino	Educ	Fam & Bd	Music	Puzzle
Albania	\$0.67	\$0.61	\$0.80	\$1.26	\$0.51	\$0.40	\$0.86	\$0.60	\$0.46
Algeria	\$0.53	\$0.44	\$0.43	\$0.60	\$0.27	\$0.12	\$0.41	\$0.25	\$0.38
American Samoa	\$2.11	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00
Andorra	\$1.53	\$0.60	\$0.81	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.10	\$0.00	\$3.22
Angola	\$0.62	\$0.37	\$1.64	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.33
Anguilla	\$1.42	\$0.80	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00
Antigua and Barbuda	\$0.33	\$0.42	\$0.00	\$0.00	\$0.13	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.71
Argentina	\$0.44	\$0.39	\$0.61	\$1.95	\$0.95	\$0.34	\$0.55	\$0.16	\$0.67
Armenia	\$0.49	\$0.45	\$0.59	\$1.91	\$1.76	\$0.60	\$0.35	\$0.54	\$0.46
Aruba	\$0.40	\$0.27	\$0.00	\$0.00	\$0.33	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.98
Australia	\$2.06	\$1.45	\$1.71	\$3.68	\$4.68	\$2.09	\$2.54	\$1.24	\$2.74

Поведенческая экономика

$$CS \propto \frac{1}{BP}$$

(Consumer Spending)

(Buying Pain)



Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

- Выбор

Offer 1



Offer 2



Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

- 4 типа цен
 - Округленные (\$37)
 - Округленные с нулями (\$34,00)
 - Точные (\$24,35)
 - «Привлекающие» (39,99 или 34,95)

Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

- для осмысления округленных цен требуется меньше времени, чем для осмысления точных;
- мозг начинает распознавать числа слева направо;
- если товар относится к эмоциональным покупкам, то не следует использовать точные цены;
- если цена на ваш продукт — ниже \$10, вы можете использовать «привлекающие» цены вне зависимости от категории продукта

Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

price	conversion rate	price	conversion rate
.99	3.06%	1.99	5.2%
1	1.88%	2	2.39%
2.99	3.44%	3.99	3.21%
3	2.11%	4	2.39%
4.99	4.67%	5.99	1.56%
5	3.84%	6	1.42%

Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

- Приманка
 - веб подписка (59\$)
 - печатная подписка (125\$)
 - печатная + веб подписка (125\$)

Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

- Приманка
 - веб подписка (59\$) - 16%
 - печатная подписка (125\$) - 0%
 - печатная + веб подписка (125\$) - 84%

ARPU = \$114.44

Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

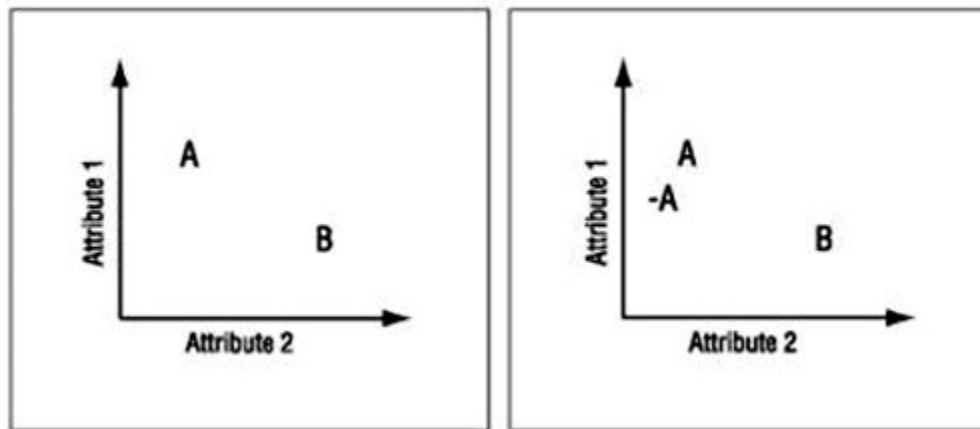
- Приманка
 - веб подписка (59\$)
 - ~~○ печатная подписка (125\$)~~
 - печатная + веб подписка (125\$)

Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

- Приманка
 - веб подписка (59\$) - 68%
 - ~~печатная подписка (125\$)~~
 - печатная + веб подписка (125\$) - 32%

ARPU = \$80.12

Поведенческая экономика - трюки & эксперименты



Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

- Эффект якоря



Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

Доля африканских стран в ООН?
Больше 65%? Сколько?

Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

Доля африканских стран в ООН?
Больше 10%? Сколько?

Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

- Якорь 65% -> 45%
- Якорь 10% -> 25%

Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

Listing Price	Avg Estimated Worth by Students	Avg Estimated Worth by Experts
\$119,900	\$107,916	\$111,454
\$129,900	\$120,457	\$123,209
\$139,900	\$123,785	\$124,653
\$149,900	\$138,885	\$127,318

Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

Выводы:

- не занижайте цены;
- дайте дорогую альтернативу;
- покажите её раньше.

Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

Free vs Paid:

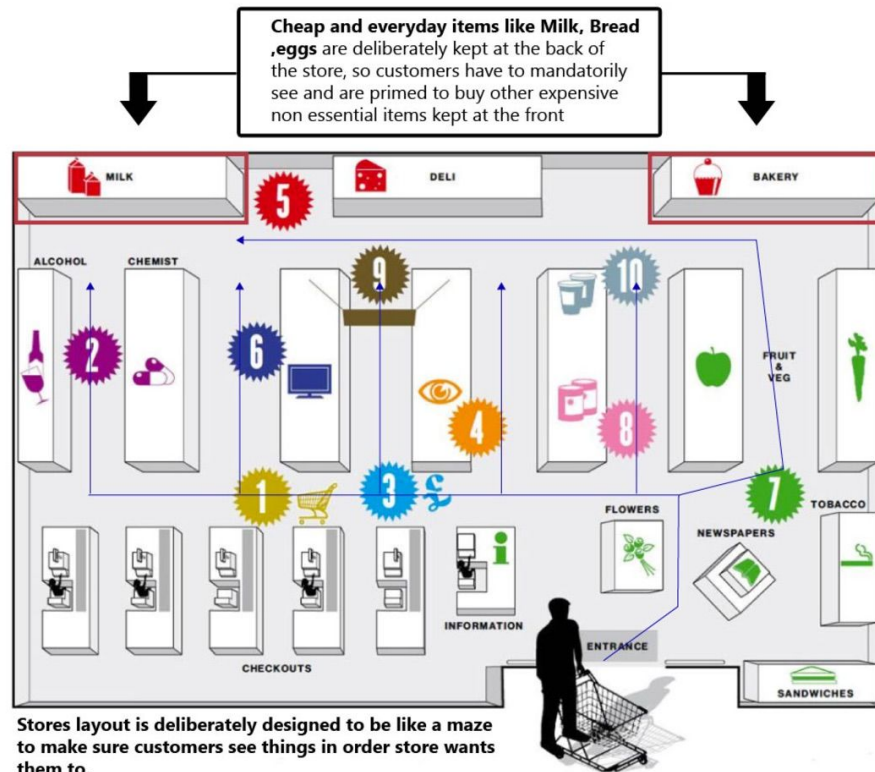
- Кейс Amazon:
 - заказать одну книгу за \$20 + \$5 за доставку?
 - заказать одну книгу за \$20 + одну за \$15 + доставка за \$0?

Примеры доминанты “бесплатного”:

- F2P-игры
- ночь музеев
- кейс с подарком в виртуальной валюте

Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

Визуализация
того, что надо
купить.



Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

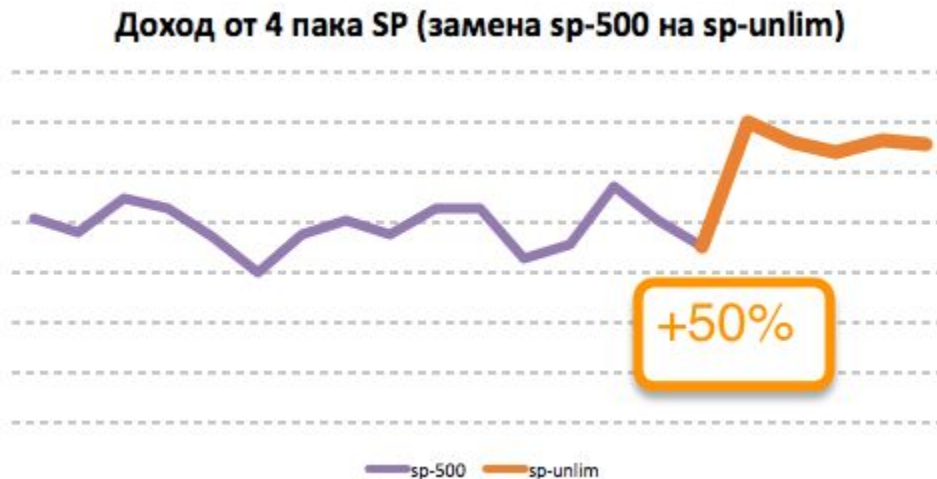
Визуализация - как это использовать:

- порядок следования пакетов в магазине;
- most popular offer.



Поведенческая экономика - трюки & эксперименты

Кейс Zeptolab.



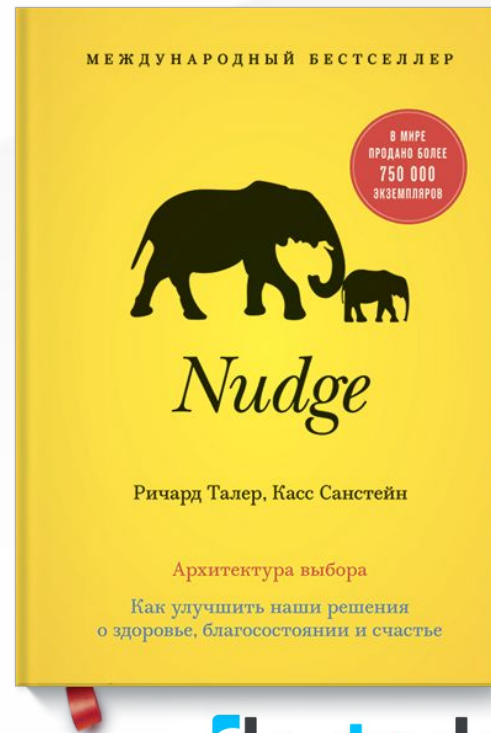
Поведенческая экономика - рекомендации

- Ещё несколько рекомендаций:
 - Правило сотни
 - $P < \$100 \rightarrow$ скидка в %
 - $P > \$100 \rightarrow$ скидка в \$
 - Выбирайте цифры с меньшим количеством слогов;
 - Визуализируйте отличие двух цен;
 - Важно даже обозначение валюты: если не указывать валюту, конверсия может быть выше.

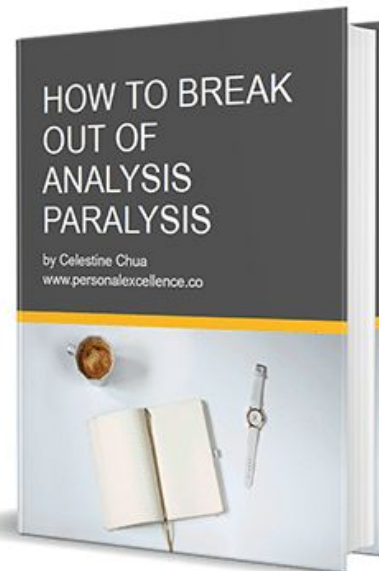
Что почитать?

- VC.RU: *“Ценообразование в условно-бесплатных играх”*
- GoPractice.ru: *“Эксперименты с ценообразованием. Особенности человеческого восприятия”*
- DeconstructorOfFun: *“How to monetize using behavioural economics”*
- VC.RU: *“Психология ценообразования: 30 тактик по формированию цены продукта”*
- VC.RU: *“Почему \$99 выглядит гораздо дешевле, чем \$100”*
- The Village: *“Если бабушка покупает только курицу по акции, она нас тащит на дно”*

Что почитать?



Что почитать?



Резюме

- Используйте ориентиры из реального мира
 - вы не первые, кто решает эту задачу, надо лишь правильно выбрать, на кого ориентироваться
- Сколько стоит час игрового времени?
- Отталкивайтесь от вашей игры, её ЦА и особенностей конкретного товара
- Если включить в уравнение ещё и игровую экономику, то в задаче станет больше условий, но проще будет её решить
- Оставьте место для магии, трюков и экспериментов
- Повышайте ценность вашего продукта, она - прежде всего
- Вооружитесь нужным инструментарием: голова, статистика, опыт

We have a full cycle analytics solution for game developers:
user behavior analysis, traffic optimization & push notifications



- Attract more users for less money
- Retain and engage them
- Convert them into payers
- Get more money from your app

All data sources and platforms

SDKs for all platforms



We can also get data from:

- Your server directly (using our API) to analyze any complicated internal values
- The MARKET (Apple AppStore, Google Play) to enrich the data, verify it and make analytics more detailed.



THANK YOU FOR YOUR ATTENTION!

www.devtodev.com



sabirov@devtodev.com



[vasily.sabirov](#)



[vsabirov](#)