

POSSIBLE

Bevezetés a mobil játékok világába

Késmárki László, POSSIBLE GAMES CEO

BUDAPEST, HUNGARY / 2/27/2015

Mi a játék

Interaktív folyamat

Ideális esetben szórakoztat
// Flowban tart

Motivátorok

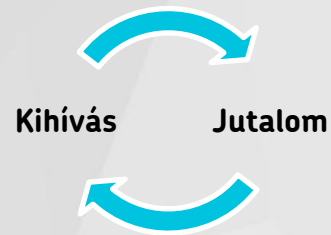
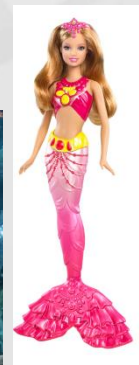
// Elmerülés

// Fejlődés/Tanulás

// Kooperacio

// Manipulacio

Mindenkinek más!



POSSIBLE



Terjedés Mainstream-é válás

DISEASE

31



//5,183,520,120 //59,509,721

WORLD

63%

HOGYAN ALAKUL ÁT NIECHE PIACBÓL TÖMEGTERMÉKKÉ

Hasonló folyamatok a filmeknél is lezajlottak

- › Mozifilm -> Sorozatok
- › Megváltozott fogyasztási igény miatt
 - » megváltozott célcsoport és tartalom



POSSIBLE

HOGYAN ALAKUL ÁT NIECHE PIACBÓL TÖMEGTERMÉKKÉ

Klasszikus Játékos

- › Erősebben hajtják a játékhoz köthető motivátorok
- › Számukra a játék érték, direktben monetizálható csoport
- › Tudatos, hobby, életstílus

Átlagember

- › Kevésbé motiválja
- › Kevesebb idővel rendelkezik
- › Ha nem lenne... akkor nem játszanának, lenne helyette más
- › Sokkal többen vannak
- › Nem is tartják magukat játékosoknak
- › A játék élményért direktben monetizálni nem nagyon lehet



Már elkezdődött a folyamat a PC korszakban, de a mobil robbantott

A MOBIL MIÉRT MÁS

A Felhasználási minta különleges

- › Mindig elérhető a mobil
- › Mindenki rendelkezik szabadidővel
 - › Üresjárat
 - › Busz
 - › Sorban állás
- › Alacsony intenzitású elfoglaltság közben
 - › Tv
 - › Alacsony intenzitású munka

Ezen szabad időszelleteket nem tölti ki semmi más

- › Emberi információigény magasabb
- › Kulturális szempontok
 - › Semmittevés „kerülése”

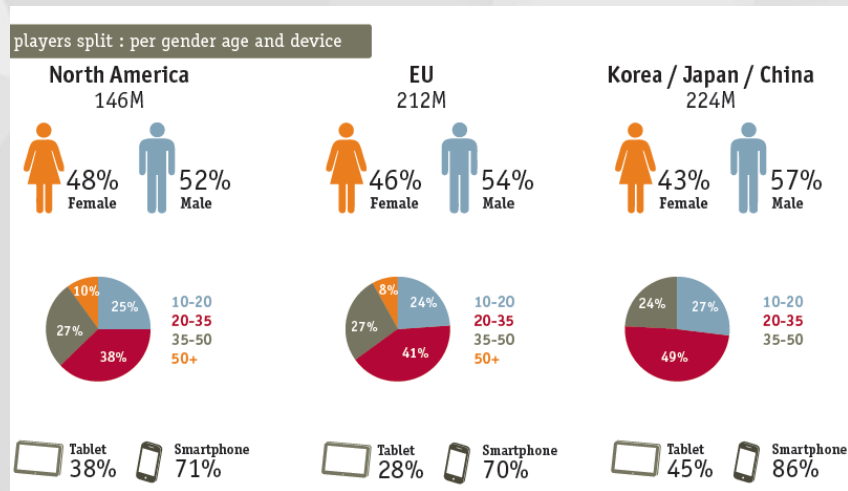


Hogyan hat ez a felhasználókra

A játék megjelenik úgy, hogy ezen pontokon nagyon kevés helyettesítő terméke
Azok is elkezdik játékkal kitölteni ezeket az időszelleteket, aki nem játszanának.

Megjelennek az új játékosok.
Sokan, de NAGYON sokan vannak.
De ezek már nem „azok” a játékosok.

Új igényekkel!



POSSIBLE

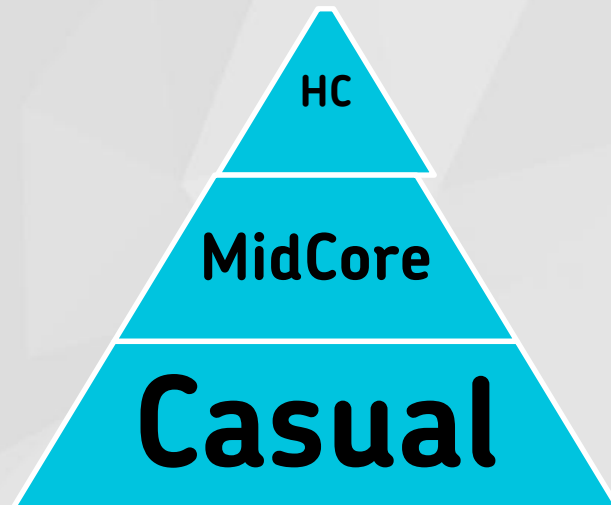
AZ ÚJ CSOPORTOK

// Casual játékos

- › Egyszerű játékok
- › Rövid idő, sokszor
- › Folyamatos fejlődés
- › Nem skill játék

// Mid-core játékos

- › Általában volt játékos
- › Kevesebb ideje van
- › Kevesebb a verseny motivátor
- › Komplexebb játékok



KIHÍVÁSOK

Ingyenesség, a játéknak nincs kezdeti értéke

Nincs tanulási (befektetési) hajlandóság

- › Lapos tanulási görbével rendelkezik

A játékos számára a játék értékét a játékban elért pozíció jelenti

Ez a játékos „Befektetése”

- › Elért állapot (pl. menedzser játék)
- › Státusz valódi és virtuális játékosársak között
- › Eltöltött Idő
 - » Játékkal és várakozással

Tamagochi hatás

Egyszerű/repetitív játéklógika

Összenő a játékossal

Nagyon hosszan játszható játék

- › Napi specialitásokkal
- › Várakoztatásokkal
- › Szezonális tartalommal
- › Véletlenszerű és szerencsejáték elemekkel

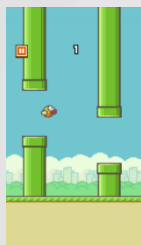
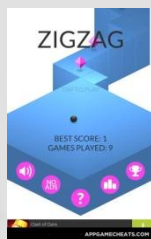


Néhány játék stílus illeszkedik a mobil felhasználáshoz, a legtöbb nem

SIKERES JÁTÉKOK

// Egyszerű akció játékok

- › Rövid fókusz igényelnek



// Puzzle játékok

- › Egyszerűen tanulhatóak



// Menedzser játékok

- › Gondoskodás, szociális kapcsolatok



// Kompetitív mid-core játékok

- › Verseny



POSSIBLE GAMES

Új, médiafelület építhető

Kommunikációs csatornává alakítás
Fizikai – Digitális világot hogyan kapcsoljuk össze
Direkt kapcsolatot létrehozni az ügyfelekkel

Köszönöm figyelmüket!

