

ОТ ПЕРВОГО КОНТАКТА ДО ПОКУПКИ

КАК RUSTORE ПОМОГАЕТ ИГРОВЫМ ПРОЕКТАМ РАСТИ

АНАСТАСИЯ ЛУКАНОВА

Руководитель развития рекламного бизнеса
RuStore



RUSTORE — ПЛОЩАДКА С МАСШТАБНОЙ АУДИТОРИЕЙ



73 МЛН

Месячная аудитория,
сентябрь 2026

128 ТЫС.

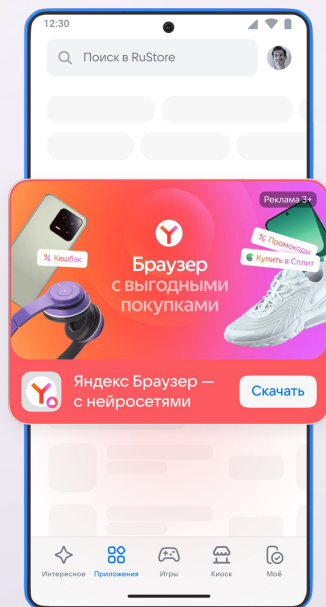
Приложений
в каталоге

2,5 МЛРД

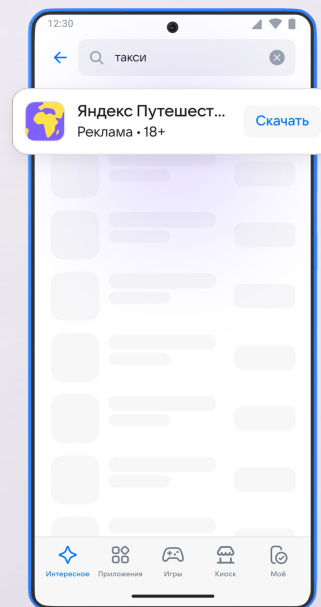
Скачиваний
приложений и игр

ОХВАТ И ЗНАНИЕ » УСТАНОВКИ » ПРОДАЖИ В ПРИЛОЖЕНИЯХ

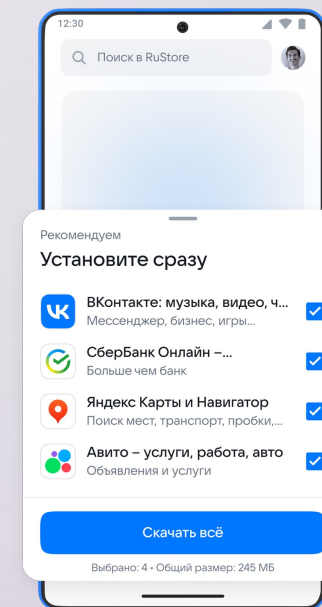
ИНСТРУМЕНТЫ ПОД РАЗНЫЕ ЗАДАЧИ



УЗНАВАЕМОСТЬ
Большие баннеры



ИНТЕРЕС
Поиск и рекомендации



УСТАНОВКА
Pop-Up рекомендаций

Закупка: напрямую и через доступные рекламные платформы — ВКР, Яндекс и др.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: «ПУТЬ КОРОЛЯ — ВЕЧНАЯ СЛАВА»



BELLUM GAMES

Фэнтезийная мобильная стратегия с элементами RPG

Развитие королевства · Герои · Альянс · Сражение

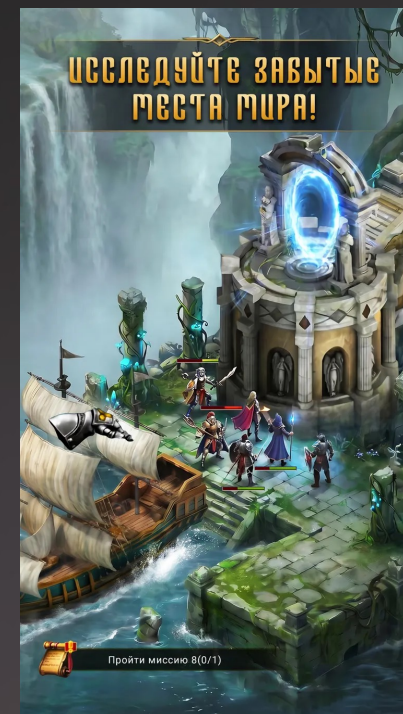
В RuStore — с 2024 года



МИР «ПУТЬ КОРОЛЯ»: ЧТО ВИДИТ ИГРОК



ЗАМОК И РЕСУРСЫ • ГЕРОИ И АРМИЯ • АЛЬЯНСЫ И СРАЖЕНИЯ



Изображения игрового мира «Путь Короля — Вечная Слава»

ЗАГЛЯНЕМ ВНУТРЬ ИГРЫ



ЗАДАЧА: НЕ ПРОСТО ПРИВЕСТИ ИГРОКА



01

Привлечь новых игроков

02

Привлечь платёжеспособную аудиторию

03

Увеличить объём внутриигровых покупок

ПЕРИОД РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ: АПРЕЛЬ 2025 — ИЮНЬ 2026

ВОРОНКА: ОТ ЗНАКОМСТВА ДО ПОКУПКИ



01 УЗНАВАЕМОСТЬ

Баннеры, широкий охват

02 ИНТЕРЕС

Игровые креативы и предложения

03 УСТАНОВКА

Поиск, подборки, Pop-Up

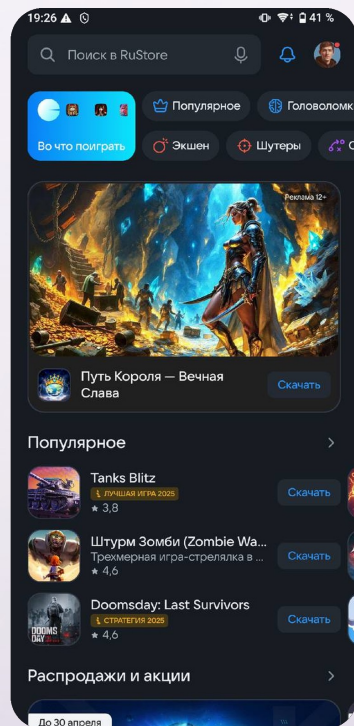
04 ВОВЛЕЧЕНИЕ

Креативы в карточке приложения и геймплей

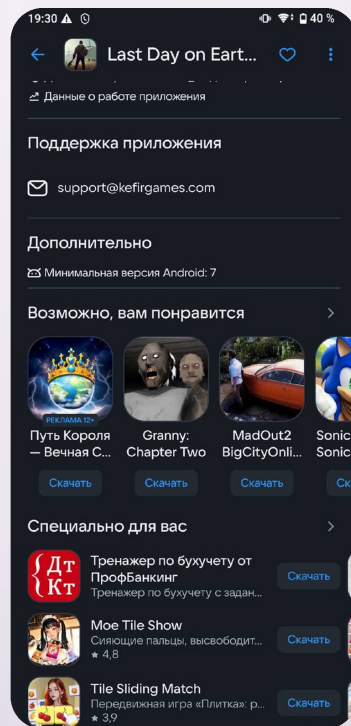
05 ПОКУПКА

Удобная оплата в игре

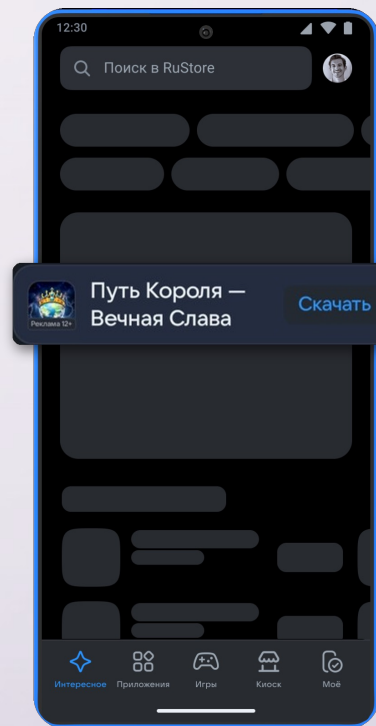
BELLUM GAMES × RUSTORE: РАЗМЕЩЕНИЯ



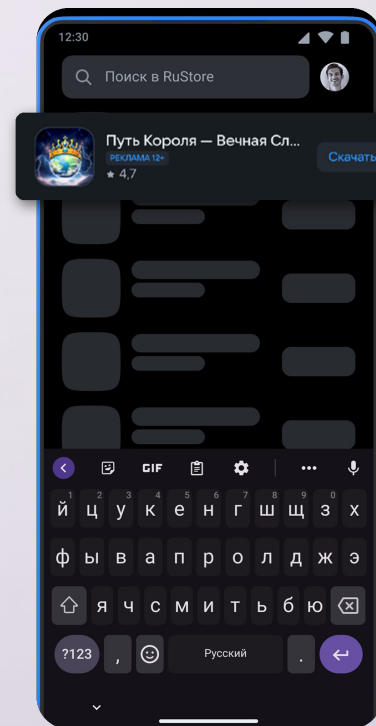
Баннер на Главной /
Баннер в играх



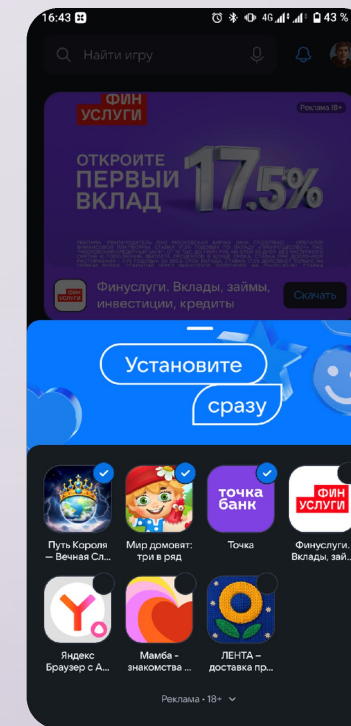
Подборка
рекомендаций



Маленький
баннер



Баннер
в поиске



Pop-up
рекомендаций

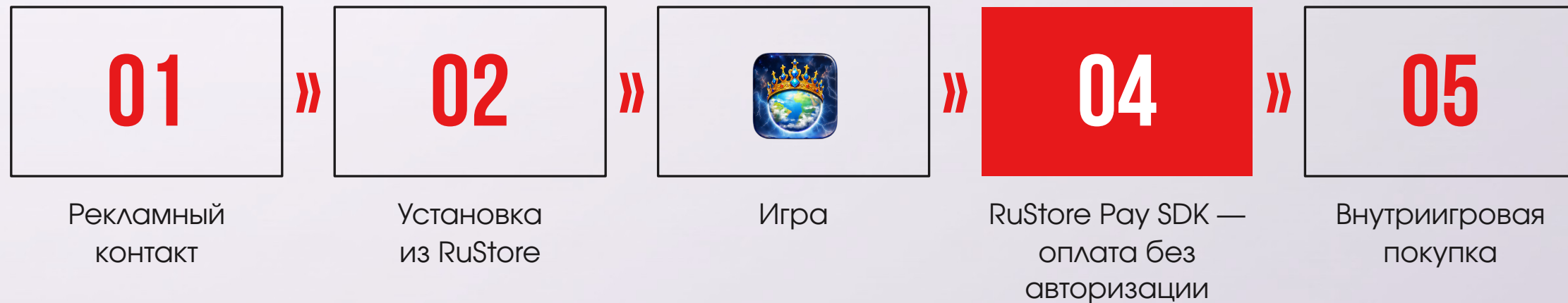
CTR И CRI РЕКЛАМНЫХ ФОРМАТОВ RUSTORE



СРЕДНИЕ ПОКАЗАТЕЛИ РЕКЛАМНЫХ ФОРМАТОВ RUSTORE

ФОРМАТ	CTR	CRI
Pop-Up рекомендаций	4,58%	0,80%
Большие баннеры	1,57%	1,34%
Маленькие баннеры	0,56%	0,12%
Баннер в поиске	1,43%	0,29%
Подборка рекомендаций	0,85%	0,05%

СОКРАТИТЬ ПУТЬ К ПОКУПКЕ



✓ **RuStore Pay SDK** — оплата без авторизации пользователя

Реклама привлекает пользователя, **платёжный сценарий** поддерживает монетизацию — у каждого инструмента своя роль

РЕЗУЛЬТАТЫ КАМПАНИИ: ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ



АПРЕЛЬ 2025 — ИЮНЬ 2026

×4

НОВЫХ УСТАНОВОК
В МЕСЯЦ

54 МЛН

ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ
УВИДЕЛИ РЕКЛАМУ

30%

НОВЫХ ПЛАТЕЖЕЙ В МАРТЕ 2026 —
ОТ ПРИВЛЕЧЁННЫХ РЕКЛАМОЙ
ИГРОКОВ

ТОП-10

по скачиваниям: «Стратегии
и RPG»

ТОП-20

по выручке в RuStore

×4 — к марту 2026 относительно начала кампании

ТРИ ВЫВОДА ДЛЯ ИГРОВОГО МАРКЕТИНГА



1

**Комбинируйте форматы
под разные задачи**

Узнаваемость, привлечение и дополнительные контакты — у каждого формата своя роль

2

**Меняйте акцент по мере
развития кампании**

От знакомства с игрой — к особым условиям и конкретным предложениям

3

**Работайте не только над
установкой, но и над
покупкой**

Если цель — выручка, смотрите на весь путь игрока до платежа

ОТ ОХВАТА — К УСТАНОВКЕ. ОТ УСТАНОВКИ — К МОНЕТИЗАЦИИ

RU SB P E H D
АССОЦИАЦИЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ
ФИРМЕННЫХ ТОРГОВЫХ МАРОК



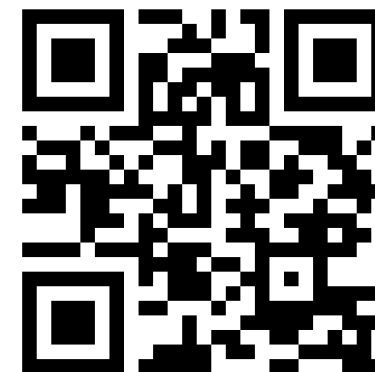
Adindex MEDIA SCOPE H:P:A

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

АНАСТАСИЯ ЛУКАНОВА

Руководитель развития рекламного бизнеса
RuStore

@Anastasia_luk



Telegram: t.me/Anastasia_luk

