

— XREAL GAMES · BIZALMAS · PRODUCER- ÉS
VEZETŐI DÖNTÉSELŐKÉSZÍTŐ

COVR — döntéselőkészítő kutatás

Négy döntés: **árpont és indulási dátum** · **mit vágunk ki** · **pozicionálás és üzenet** · **platformstratégia**. Minden állítás mögött vagy saját mért adat van, vagy 16 000 idézet újraelemzése — a levezetéssel együtt.

2026-08-23

331 tény · 77 forrás

ZC2: 24 hónap mért eladás

16 000 idézet · 23 cím · 10 év

8 788 játékidős értékelés

01 A négy döntés — javaslat, bizonyosság, és mi változtatná meg

Ez a lap önmagában elolvasható. Minden sor mögött ott a szakasz, ahol a levezetés van. A **bizonyosság** oszlop azt mondja meg, mennyire állok mögötte — nem udvariasságból, hanem mert eltérő bizonyosságú állításokra eltérő kockázatot szabad vállalni.

DÖNTÉS

Árpont

JAVASLAT

\$19,99, nem \$24,99

BIZONYOSSÁG

magas

MIÉRT

A break-even darabszám a két ár között **mindössze 4%-kal** tér el (49 847–60 924 vs 47 912–58 559), mert a magasabb áron a realizáció 74,8%-ra esik a 89,9% helyett. Közben a „nem éri meg” típusú említések aránya **27,5%-ról 41,7%-ra** ugrik. Vagyis \$24,99-en 4%-kal kevesebb darab elég — de 52%-kal több ár-panaszt viszünk be a launch-ablakba, ami a store-értékelést rontja, az pedig két évig hat.

MI VÁLTOZTATNÁ MEG

Ha a playtestből kiderül, hogy a tartalommenyiség a TAVR/GERONIMO fölött van (10+ óra kampány), akkor \$24,99 védhető. Vagy ha a Quest-követés a launchig 15 000 fölé megy — az árrugalmatlan keresletet jelez.

DÖNTÉS

Indulási dátum

JAVASLAT

Q4 2026 — de kapumetrikához kötve

BIZONYOSSÁG

közepes

MIÉRT

A Q4-szorzó a saját ZC2-adatunkon **1,40x**. Ez valódi pénz. De a negatív értékelések **32,3%-a 2 óra alatt** születik, a launch hónap pedig az életciklus értékeléseinek **35,4%-át** adja — vagyis egy jankós Q4-es indulás két évre beállítja a store-képet. A GERONIMO pontosan ezt csinálta: 50,3% kifordulás 2 óra alatt.

MI VÁLTOZTATNÁ MEG

Kapumetrika: ha a zárt playtesten a 2 óra alatti kiszállás >25%, vagy a vezetett betanítást befejezők aránya <85%, akkor **csúszás Q1-re**. Ez nem vélemény kérdés, hanem mérés.

DÖNTÉS

Pozicionálás

JAVASLAT

Index 70-80: a TAVR alatt, a ZC2 fölött

BIZONYOSSÁG

közepes

MIÉRT

A közönség szóhasználatából mért tengelyen a TAVR 88,5, a Ready or Not 85,6, a ZC2 **24,3**. A hardcore pozíció mérhetően **csökkenti** a korai kiszállást ($r = -0,41$ az index és a $<2h$ arány között), de **nem növeli** a hosszú játékidőt ($r = 0,20$). Vagyis: a hardcore pozíció a **belépőt védi**, nem a farkot hosszabbítja.

MI VÁLTOZTATNÁ MEG

Ha a playtest azt mutatja, hogy a nem-milsim játékosok az első órában elakadnak, lejjebb kell menni 60-70-re — de a ZC2 24-es szintjére soha, mert az más közönség.

DÖNTÉS

Platform

JAVASLAT

Quest-first a bevételért, PCVR-first az üzenetben

BIZONYOSSÁG

magas

MIÉRT

A bevétel Questen van (mért). De a Redditen a **legfelszavazottabb** COVR-komment épp a PCVR-first megközelítést dicséri (8 pont), és a YouTube-közönség szisztematikusan **3-7-szer negatívabb**, mint a Steam-vásárlók. A két csatorna nem ugyanaz a közönség, ezért nem ugyanaz az üzenet.

MI VÁLTOZTATNÁ MEG

A PSVR2-döntés **nyitva marad**, amíg a Zero Caliber PSVR2 mért adata (2025-12-16 óta) be nem kerül a modellbe. Enélkül csak találgatnánk.

A három szám, amit érdemes fejben tartani

BREAK-EVEN \$19,99-EN

50-61 e

darab, a TELJES 180-220 M
Ft-hoz mérve

A ZC2 ENNEK

1,6-2,0x

99 543 mért darab — a
padló is nyereséges

A KÁR, AMI 2 ÓRA ALATT KELETKEZIK

32,3%

az összes negatív
értékelésből

ELÉGEDETTSÉG CSÚCSA

2-10 h

utána MINDEN csoportban
romlik

A legfontosabb üzleti mondat

A COVR **nem nagy kockázatú projekt**. A teljes ráfordítás **\$580 e - \$709 e**, a ZC2 saját mért élelciklusa **99 543 darab**, ami \$19,99-en **\$1,16 M** nettót hoz. Vagyis egy **ZC2-szintű COVR** — ugyanaz a stúdió, ugyanaz a közönség, semmi áttörés — **1,6-2,0-szeresen fedezi a teljes költséget**.

Ez megfordítja a kérdést. Nem az a kérdés, hogy „megéri-e”, hanem hogy **„mennyivel tudunk a ZC2 fölé menni, és mennyibe kerül az a plusz”**. A dokumentum többi része erre válaszol. S065 S071

[↑ vissza a fül tetejére](#)

02 Mire épül — és mire nem

Amit a korábbi verzióból kihúztam

A korábbi anyag a feltöltött külső dokumentumok **következtetéseit** vette át. Ez most nincs benne. A 16 000 idézetes korpuszt **nyers szöveggént** használom — saját lexikonnal, saját metrikákkal, saját kérdésekre. Ahol a külső anyag konklúzióját idézem, ott azt jelölöm. S072

RÉTEG

Meta Dashboard — ZC2

MÉRET

713 nap
76 864 db

BIZONYOSSÁG

mért

MIRE

Hasznáлом: realizáció, refund, store-részesedés, szezonálítás, retenció. Ezek **platformmechanikák** — átvihetők. **NEM hasznáлом:** a ZC2 közönségének játékidejét vagy ízlését a COVR-ra. S065

RÉTEG

Meta Dashboard — Shooting Range

MÉRET

16 hó
498 190 fő

BIZONYOSSÁG

mért

MIRE

Ingyenes tölcser viselkedése, retenciós profil, első-interakció hibák. S060 S062

RÉTEG

Idézetkorpusz — újraelemezve

MÉRET

16 000 idézet
23 cím · 10 év

BIZONYOSSÁG

saját elemzés

MIRE

Pozicionálási tengely, játékidő-eloszlás, szentiment-görbe, panaszprofil, ár-proxy. **Korlát:** a szentiment-címke a Steamnél a hüvelykujj (megbízható), a YouTube/Reddit idézeteknél szövegbecslés (kevésbé). S072

RÉTEG

Reddit — saját pászta

MÉRET

~85 komment
5 thread

BIZONYOSSÁG

kis minta

MIRE

Kvalitatív jelzés, nem statisztika. Egy 9 pontos komment egy vélemény — de ha tíz független komment ugyanazt mondja, az mintázat. S067

RÉTEG

Nyilvános bejelentések

MÉRET

GoT 1 M db / \$30 M

BIZONYOSSÁG

elsődleges

MIRE

Külső horgony a modellhez. S063

Hogyan mértem a „hardcore ↔ arcade” tengelyt — a módszer

Nem a saját véleményem, hanem a **közönség szóhasználata**. Két lexikon:

Hardcore-markerek: milsim ·

realistic · hardcore · unforgiving ·

one-shot · lethal · no HUD · manual

reload · magazine management · bullet

drop · zeroing · suppressing ·

breaching · stacking up · callouts ·

friendly fire · ballistics · recoil

control

Arcade-markerek: arcadey · casual ·

pick up and play · run-and-gun · bullet

sponge · wave shooter · mindless ·

braindead AI · forgiving · health pack

· regen · respawn · aim assist · magic

reload · CoD-like · cartoony · zombie

mode

Minden címnél megnézem, az idézetek hány százalékában fordul elő legalább egy hardcore- illetve arcade-marker, majd **index = $100 \times (H - A) / (H + A)$** . +100 = tisztán hardcore diskurzus, -100 = tisztán arcade. Minimum 120 idézet címenként.

Amit ez mér: hogyan *beszélnek* a címről. **Amit nem:** hogy a fejlesztő

minek szánta. Ez pont azért jó, mert a pozicionálás végül a közönség fejében dől el, nem a store-leírásban.

↑ [vissza a fül tetejére](#)

03 A szegmens térképe — hol ül minden cím, és mit hoz

Ez a szakasz válaszol a legfontosabb felvetésedre: **a Zero Caliber közönsége nem azonos a taktikai shooter közönséggel.**

Nem érzésből — mérve. S072

POZICIONÁLÁSI TENGELY — A KÖZÖNSÉG SZÓHASZNÁLATÁBÓL

Tactical Assault VR

89

Ready or Not

86

Into the Radius

82

GERONIMO

82

Ground Branch

80

Into the Radius 2

78

Breachers

74

Blade and Sorcery

70

Onward

64

Ghosts of Tabor

64

Six Days in Fallujah

63

Pavlov VR

54

Arma

54

Espire 1

52

Contractors

52

Insurgency: Sandstorm

51

Hard Bullet

36

Zero Caliber VR

33

Contractors Showdown

 31

Call of Duty

 27

Zero Caliber 2

 24

A-Tech

 21

VAIL VR

 -20

Minden cím legalább 120 idézetből. A **Zero Caliber 2** indexe **24,3**, a **Tactical Assault VR**-é **88,5** — ugyanabban a „taktikai FPS” polcon. Ez a különbség akkora, hogy a ZC-adat közönség-jellemzői **nem vihetők át** a COVR-ra.

CÍM

Tactical Assault VR

INDEX **88,5**

MEDIÁN 7,6 h

<2H 25,9%

20H+ 30,6%

OLVASAT

A legkeményebb **diskurzus** a mezőnyben — mégis csak 7,6 h a medián. A hardcore pozíció nem egyenlő a hosszú játékidővel.

CÍM

Ready or Not

INDEX

85,6

MEDIÁN

27,1 h

<2H

4,9%

20H+

58,9%

OLVASAT

Az egyetlen cím, ami hardcore pozíciót ÉS hosszú játékidőt hoz. Flat, nem VR — a mérce, nem a versenytárs.

CÍM

Into the Radius

INDEX

82,4

MEDIÁN

3,8 h

<2H

37,8%

20H+

23,8%

OLVASAT

Szóló survival-shooter. Magas index, alacsony medián a mintában.

CÍM

GERONIMO

INDEX

82,0

MEDIÁN

1,9 h

<2H

50,3%

20H+

1,3%

OLVASAT

Hardcore pozíció, de **1,9 h medián és 50,3% kiszállás**. A pozíció önmagában nem véd, ha a végrehajtás jankós.

CÍM

Ground Branch

INDEX

80,2

MEDIÁN

24,5 h

<2H

9,3%

20H+

54,8%

OLVASAT

Flat milsim referencia. 24,5 h medián — de a legmagasabb ár-panasz is (60,4%).

CÍM

Breachers

INDEX

73,9

MEDIÁN

3,6 h

<2H

32,2%

20H+

9,5%

OLVASAT

Rövid, ismételhető meccsek. 3,6 h medián, mégis 6 800 Quest-értékelés — a rövid session nem akadály.

CÍM

Blade and Sorcery

INDEX

70,2

MEDIÁN

20,8 h

<2H

12,2%

20H+

50,2%

OLVASAT

Nem shooter, de a VR-fizika mércéje. 20,8 h medián.

CÍM

Onward

INDEX

64,4

MEDIÁN

14,6 h

<2H

11,3%

20H+

43,2%

OLVASAT

A VR-milsim veterán. 14,6 h medián, de a Steam-értékelése **3,1% pozitív** — a hosszú élet nem védi meg.

CÍM

Ghosts of Tabor

INDEX

63,6

MEDIÁN

23,2 h

<2H

18,8%

20H+

52,8%

OLVASAT

Extraction-shooter. 23,2 h medián, 37,7% játszik 50 óra felett — a szegmens leghosszabb elköteleződése.

CÍM

Six Days in Fallujah

INDEX

63,2

MEDIÁN

4,6 h

<2H

30,0%

20H+

19,8%

OLVASAT

Hardcore téma, gyenge végrehajtás: 4,6 h medián, 60% ár-panasz \$39,99-en.

CÍM**Pavlov VR****INDEX****53,8****MEDIÁN**

43,6 h

<2H

7,5%

20H+

71,4%

OLVASAT

PvP-központú, 43,6 h medián. A közösségi játék tart bent, nem a kampány.

CÍM**Espire 1: VR Operative****INDEX****52,0****MEDIÁN**

1,6 h

<2H

55,7%

20H+

2,8%

OLVASAT

1,6 h medián, 55,7% kiszállás. Amit el kell kerülni.

CÍM**Contractors****INDEX****51,7****MEDIÁN**

4,2 h

<2H

32,6%

20H+

18,4%

OLVASAT

Közép-index, rövid medián, de erős PvP-bázis.

CÍM

Insurgency: Sandstorm

INDEX

51,3

MEDIÁN

44,0 h

<2H

8,0%

20H+

65,6%

OLVASAT

Flat referencia. 44 h medián — a leghosszabb a mintában.

CÍM

Hard Bullet

INDEX

36,0

MEDIÁN

1,5 h

<2H

53,6%

20H+

6,9%

OLVASAT

Sandbox, 1,5 h medián. Nem a mi mezőnyünk.

CÍM

Zero Caliber VR

INDEX

32,6

MEDIÁN

3,4 h

<2H

39,0%

20H+

9,8%

OLVASAT

A saját örökségünk arcade vége. 3,4 h medián, 39% kiszállítás 2 óra alatt.

CÍM

Contractors Showdown

INDEX

31,0

MEDIÁN

8,7 h

<2H

30,2%

20H+

37,5%

OLVASAT

Extraction-változat, 8,7 h medián.

CÍM

Zero Caliber 2 Remastered

INDEX

24,3

MEDIÁN

4,0 h

<2H

32,4%

20H+

5,9%

OLVASAT

Index 24,3. Ez a mi kiindulópontunk — és pont ezért nem érvényes horgony a COVR közösségre.

CÍM

A-Tech Cybernetic VR

INDEX

21,4

MEDIÁN

1,6 h

<2H

58,1%

20H+

0,7%

OLVASAT

Régi arcade cím, 1,6 h medián.

A tengely és a viselkedés kapcsolata — a meglepetés

ÖSSZEFÜGGÉS

hardcore-index ↔ **<2h kiszállás**

R

-0,409

JELENTÉS

Negatív, közepesen erős: **a keményebb pozíció csökkenti a korai kiszállást**. Aki hardcore címet vesz, tudja mit vesz.

ÖSSZEFÜGGÉS

hardcore-index ↔ **medián játékidő**

R

0,201

JELENTÉS

Gyakorlatilag **nincs kapcsolat**. A hardcore pozíció NEM hosszabbítja meg a játékidőt.

ÖSSZEFÜGGÉS

hardcore-index ↔ **20h+ arány**

R

0,340

JELENTÉS

Gyenge pozitív. Nem elég erős, hogy tervezni lehessen rá.

A következtetés a COVR-ra: a

keményebb pozicionálás a **belépőt védi** — kevesebben szállnak ki az első két órában, mert pontosan tudják, mit vettek. De **nem oldja meg a farkot**: attól még nem fognak tovább játszani. A két problémára **két külön eszköz kell**, és ezt eddig egyben

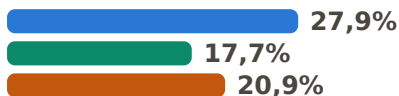
kezeltem — tévesen. (n = 19 cím; az Into the
Radius 2 kizárva adathiba miatt.)

04 Az elégedettségi görbe — a szegmens legfontosabb mintázata

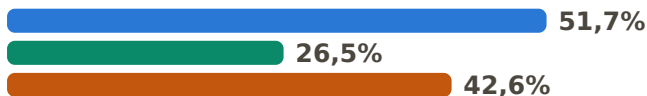
POZITÍV ÉRTÉKELÉSEK ARÁNYA A JÁTÉKIDŐ FÜGGVÉNYÉBEN

■ hardcore ■ közép ■ arcade

0-1h



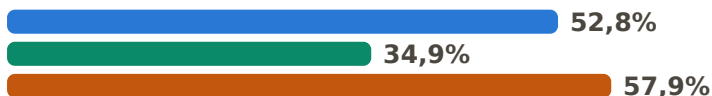
1-2h



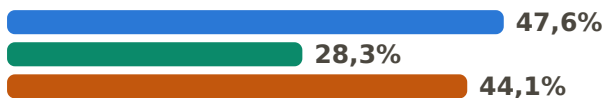
2-5h



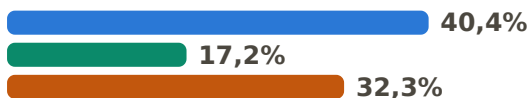
5-10h



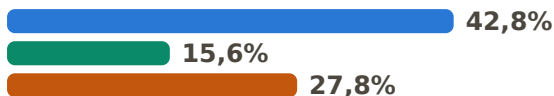
10-20h



20-50h



50h+



8 788 Steam-értékelés, amelyhez a Steam kiírja a játékidőt. A címek a mért hardcore-index szerint három csoportba osztva.

Amit ez mond, és amit eddig senki nem mondott ki

Mindhárom csoportban ugyanaz a görbe alakja: az elégedettség 2 és 10 óra között tetőzik, és utána ROMLIK.

CSOPORT		
hardcore (index 70+)		
0-1H		27,9%
CSÚCS	60,9%	(2-5 h)
50H+		42,8%
ESÉS		-18,1 pp

CSOPORT		
közép (40-70)		
0-1H		17,7%
CSÚCS	36,3%	(2-5 h)
50H+		15,6%
ESÉS		-20,7 pp

CSOPORT		
arcade (40 alatt)		
0-1H		20,9%
CSÚCS	57,9%	(5-10 h)
50H+		27,8%
ESÉS		-30,1 pp

Három következtetés:

1. Az első óra mindenhol katasztrofális
(17,7-27,9% pozitív). Ez nem műfaji

sajátosság, hanem a VR-belépő általános problémája — és pont ezért **megkülönböztető előny**, ha nekünk sikerül.

2. **A hardcore csoport a legjobb a csúcson** (60,9%) ÉS a legjobb a farkon (42,8%). A közép-csoport a legrosszabb mindenhol — **a félúton megállni a legrosszabb stratégia**. Ez közvetlen érv amellett, hogy a COVR ne a ZC2 és a TAVR közti félútra álljon, hanem a TAVR-hoz közel.
3. **A hosszú játékidő nem cél**. Ha a 20+ órás játékos elégedetlenebb, mint a 4 órás, akkor a „tartsuk bent minél tovább” célt **felül kell írni**: a cél az, hogy **elégedetten** tegye le, és a következő tartalomcsomagra jöjjön vissza. Ez tartalomütem-kérdés, nem retenciós mechanika.

Módszertani korlát, amit nem hallgatok el: a Steam a játékidőt az értékelés írásakor rögzíti, tehát a „50h+” sáv más embereket tartalmaz, mint a „0-1h” sáv — nem ugyanannak a személynek a véleményváltozását látjuk. A mintázat viszont **három független csoportban azonos**, ami erősen amellett szól, hogy valós jelenség.

05 Hol veszítjük el őket — panaszprofil játékidő szerint

5 662 negatív Steam-értékelés, játékidő-sáv szerint bontva. A panasz **nem ugyanaz** az első órában, mint az ötvenedikben — és ez adja a fejlesztési prioritás sorrendjét. S072

VÁLASZD KI A JÁTÉKIDŐ-SÁVOT

SÁV:

crash / bug

23,8%

irányítás / interakció

23,4%

teljesítmény / FPS

23,2%

MI

21,2%

ár / érték

17,8%

grafika / hang

16,1%

betanulás / nem értem

10,8%

tartalom / üres

6,3%

Egy értékelés több okot is tartalmazhat, ezért az arányok összege meghaladja a 100%-ot.

A fejlesztési prioritás sorrendje — az adatból, nem érzésből

SÁV

0-1 óra

#1

irányítás / interakció 24,7%

#2

teljesítmény 22,8%

#3

crash 21,8%

JELENTÉS

„Jank.” Nem a tartalom, nem a MI — a **kézbe vétel**. A legfelszavazottabb példa: *„nothing but a massive pile of jank. It yeeted me into a broken tutorial”*.

SÁV

2-10 óra

#1

MI 25,4%

#2

crash 23,0%

#3

teljesítmény 20,2%

JELENTÉS

Aki túljutott a kézbe vételen, az **az ellenfelet** kezdi el nézni. Itt dől el, hogy a játék „mély”-e.

SÁV

50 óra felett

#1

crash / bug 29,8%

#2

MI 22,7%

#3

teljesítmény 17,1%

JELENTÉS

A veterán már nem az élményről ír, hanem a **megbízhatóságról**. Az irányítás-panasz 24,7%-ról **7,1%-ra** esik — megtanulta.

Ez egy fejlesztési sorrend: 1. interakció-polírozás és vezetett betanítás → **2.** MI-viselkedés → **3.** kiadási QA és stabilitás. Ha fordítva csináljuk, a legjobb MI-t is olyan emberek fogják értékelni, akik már kiszálltak.

**A NEGATÍV ÉRTÉKELÉSEK
1 ÓRA ALATT**

20,6%

n = 5 662

**2 ÓRA ALATT
(REFUND-ABLAK)**

32,3%

a kár harmada itt keletkezik

5 ÓRA ALATT

46,0%

a kár fele

**SAJÁT MÉRÉS: SR
RELOAD-PANASZ**

33,3%

a Shooting Range
negatívjaiból **S062**

06 Mit kérnek — és ki kéri

391 konkrét kérés-mondat kibányászva a korpuszból (I wish · please add · needs · should have · would love · missing · lacks). A döntő nem a gyakoriság, hanem hogy **pozitív** vagy **negatív értékelő** írta. S072

tartalom



fegyver



QoL / UX



MI



teljesitmeny



co-op / szoc.



stabilitas



mod



realizmus



PvP



Az oszlop hossza a kérések számát mutatja. A színe azt, hogy a kérők hány százaléka volt **pozitív** értékelő.

KATEGÓRIA

tartalom

KÉRÉS 117 (29,9%)

POZITÍV 47,9%

TÍPUS

szerelem, adj többet

Elégedett játékos akar többet. Ez **retenciós kar**, nem hiba.

PÉLDA

So for my PvP fix I'm waiting for someone to popularise a hardcore mode in that along with adding more tacticool weapons and attachments...

KATEGÓRIA

fegyver

KÉRÉS 36 (9,2%)

POZITÍV 41,7%

TÍPUS

vegyes

Részben lelkesedés, részben hiányérzet.

PÉLDA

the laser sight move in the 3v3 was literally the most genius move i've ever seen done in a game like this, i wish other FPS games allowed us to do st...

KATEGÓRIA

QoL / UX

KÉRÉS 23 (5,9%)

POZITÍV 39,1%

TÍPUS

vegyes

Használati súrlódás.

PÉLDA

An tutorial with virtual Desktop would be nice perhaps some Grafik settings...

KATEGÓRIA

MI

KÉRÉS 20 (5,1%)

POZITÍV 15,0%

TÍPUS

el van rontva

Csak 15% pozitív — ez nem kérés, hanem panasz kérés-formában. Más fejlesztési logika.

PÉLDA

Not the contractors mod that most people play it is decent but I wish I could play the real game against the old bot lobbies...

KATEGÓRIA
teljesitmeny

KÉRÉS 16 (4,1%)

POZITÍV 50,0%

TÍPUS

vegyes

Felerészt elégedett játékos kéri — tehát nem blokkoló, de zavaró.

PÉLDA

Performance was solid 90hz with a 5800x3d/6950xt should have played in 120 though...

KATEGÓRIA
co-op / szoc.

KÉRÉS 15 (3,8%)

POZITÍV 33,3%

TÍPUS

vegyes

Társas funkciók hiánya.

PÉLDA

In game "clans" or even just a party up system would be nice for ease of teaming up with friends, but not having it isn't preventing the player base f...

KATEGÓRIA

stabilitas

KÉRÉS 10 (2,6%)

POZITÍV 40,0%

TÍPUS

vegyes

Bug-jelentés kérés formájában.

PÉLDA

Instead of fixing bugs let's add more things to be buggy is just the fucking vail way ig...

KATEGÓRIA

mod

KÉRÉS 7 (1,8%)

POZITÍV 85,7%

TÍPUS

szeretem, adj többet

A legpozitívabb kérés-kategória — a modderek a legelkötelezettebbek.

PÉLDA

 *This looks sick, I wish ready or not was accessible on all VR systems with no mods required, so stand-alone can play as well...*

KATEGÓRIA

realizmus

KÉRÉS 5 (1,3%)

POZITÍV 20,0%

TÍPUS

el van rontva

Alacsony pozitív arány — hitelességi hiányérzet.

PÉLDA

I could only imagine this game gets better over time with updates the only thing I would say is I wish it was more photo realistic but the graphics ar...

KATEGÓRIA

PvP

KÉRÉS 2 (0,5%)

POZITÍV 100,0%

TÍPUS

szeretem, adj többet

Kis elemszám, óvatosan.

PÉLDA

Headshots are good enough missing a ton of headshots is way more competitive than trying to win fights with bodyshots...

A COVR-ra lefordítva

1. **A tartalom a #1 kérés (29,9%), és a kérők fele elégedett játékos.** Ez azt jelenti, hogy a launch utáni tartalomütem **nem hibajavítás, hanem növekedési eszköz** — és a launch napján kell kommunikálni, mert az elégedett játékos akkor dönt a visszatérésről.
2. **A MI-kérések 85%-a negatív értékelőtől jön.** Vagyis a MI nem „nice to have” — ha rossz, az emberek **elmennek**, és utána kérik. Ez a 2-10 órás sáv #1 kiesési oka is. A kettő ugyanaz a jelenség.
3. **A mod-támogatás a legpozitívabb kérés-kategória (85,7%).** Kis volumen, de a legelkötelezettebb közönségtől — és a Ready or Not / TAVR pontosan ezzel tartja életben magát. A COVR-nál ez **olcsó tartalomütem-pótlék** lehetne a 2. évre.

↑ vissza a fül tetejére

07 Árazás — a javaslat megfordult, és megmondom miért

Korábban \$24,99-et javasoltam. Most \$19,99-et.

Két dolog változott: (1) megvan a **mért realizáció árpontonként**, (2) kimértem az **ár-panasz arányát** árszintenként a korpuszból. A kettő együtt megfordítja a képet.

TELJES RÁFORDÍTÁS

**\$580 215-
709 151**

180-220 M Ft · 310,23
HUF/USD **S070** **S071**

EBBŐL MÉG HÁTRA

**\$290 107-
354 575**

a fele már elkölve

BREAK-EVEN \$19,99-EN

50-61 e

darab

A ZC2 MÉRT
ÉLETCIKLUSA

99 543

darab **S065** **S068**

Interaktív: mit hoz a COVR?

LISTAÁR

ELADOTT DARAB 100 000

a ZC2 mért életriklusa: 99 543 darab

KÖLTSÉG (M FT) 200

NETTÓ / DARAB

\$11,64

realizáció 89,9%

NETTÓ BEVÉTEL

\$1 164 000

a fejlesztőhöz

BREAK-EVEN

55 385

darab

EREDMÉNY

+\$519 317

a költség 1,81-szerese

A nettó/darab a mért ZC2-realizációval számol
árpontonként (\$17,99 → 92,9% · \$19,99 → 89,9% ·
\$24,99 → 74,8% · \$29,99 → 69,8%), 7,45%
refunddal és 30% store-részesedéssel. S065

Miért \$19,99 — a három érv

ÁRPONT

\$17,99

REALIZÁCIÓ

92,9%

NETTÓ/DB

\$10,83

BREAK-EVEN

53 575–65 480

NEM ÉRI MEG

27,5%

ÁRPONT

\$19,99

REALIZÁCIÓ

89,9%

NETTÓ/DB

\$11,64

BREAK-EVEN

49 847-60 924

NEM ÉRI MEG

27,5%

ÁRPONT

\$24,99

REALIZÁCIÓ

74,8%

NETTÓ/DB

\$12,11

BREAK-EVEN

47 912-58 559

NEM ÉRI MEG

41,7%

ÁRPONT

\$29,99

REALIZÁCIÓ

69,8%

NETTÓ/DB

\$13,56

BREAK-EVEN

42 789-52 297

NEM ÉRI MEG

56,8%

1. **A break-even alig mozdul.** \$19,99 → 49 847–60 924 darab. \$24,99 → 47 912–58 559. A különbség **4%**, mert a magasabb áron a realizáció 89,9%-ról 74,8%-ra esik. Vagyis a magasabb ár nagy részét a regionális árazás és az akciók elnyelik.
2. **Az ár-panasz viszont nem 4%-kal nő, hanem 52%-kal.** A korpuszban a 15–20 \$-os címeknél az ár-ementések **27,5%-a** „nem éri meg” típusú; a 24–28 \$-os sávban **41,7%**; 29 \$ fölött **56,8%**. 555 ár-ementés 12 címen. A ZC2 saját értékeléseiben az ár/érték a legmérgezőbb téma (18,1% negativitás) — \$24,99-en. S062 S072
3. **A mezőny ott van.** A TAVR és a GERONIMO is \$19,99. A Quest fizető shooter-medián \$14,99, a taktikai kohorszé \$17,99. \$19,99-en a mezőny fölött vagyunk (prémium jelzés), de nem kilógva.

Az ellenérv, hogy tisztán lásd: 100 000 darabon a \$24,99 **\$47 000-rel** több nettót hoz. Ha hiszed, hogy a magasabb ár **4%-nál kevesebb** darabot visz el, akkor a \$24,99 a jobb. Az adat viszont azt mondja, hogy a magasabb áron mérhetően több az elégedetlenség — és a launch-ablakban

keletkező értékelés **két évig** hat a konverzióra.

AMIT EHHEZ NEM TUDUNK

Az ár-panasz arány **proxy**, nem ár rugalmasság. Azt méri, hogy az adott áron hány ember érzi drágának — nem azt, hogy hányan nem vették meg emiatt. Valódi rugalmassághoz A/B-teszt kellene, amit a Quest-store nem enged. A regionális árazás beállítása viszont **a mi kezünkben van**, és a mért 74,8% vs 89,9% realizáció azt mutatja, hogy ez a beállítás többet számít, mint maga a listaár.

[↑ vissza a fül tetejére](#)

08 A Shooting Range mint COVR-előszoba — technikai terv

A Shooting Range 16 hónap alatt **498 190 új felhasználót** hozott, ingyenesen, monetizáció nélkül, nulla szerzési költséggel — havi ~31 000 önszelektált VR-lövölde-rajongót. Ez a ZC2 új felhasználóinak **10,4-szerese**. S060

A technikai akadály, amit meg kell kerülni: a Shooting Range **UE 4.27**-en fut, a COVR már **UE 5.7**-en. S071 A COVR fegyverkezelése tehát **nem portolható** — újra kell implementálni. Ez a terv erre épül.

A dilemma két oldala

Telepített bázis

A

498 190 fő öröklődik

B

nulláról indul

Store-értékelés

A

270 db, 4,4★ megmarad

B

nulla — az első hónapok a legkockázatosabbak

Fegyverkezelés

A

újra kell implementálni 4.27-ben

B

ugyanaz a build, nulla eltérés

Quest 2 teljesítmény

A

4.27 bizonyítottan fut

B

UE 5.7 Quest 2-n kockázat

Store-verseny önmagunkkal

A

nincs

B

két saját cím verseng a figyelemért

Regressziós kockázat

A

élő, 4,4★-os terméket bolygatunk

B

nincs mit elrontani

A JAVASLAT: A) — DE SZÚK HATÓKÖRREL

A döntő érv a **498 190 fős telepített bázis**. Egy új címnél ezt az egészet újra meg kellene venni; a frissítésnél ingyen megkapjuk. A 4.27-es újraimplementáció ára viszont csak akkor vállalható, ha **nem a COVR fegyverrendszerét portoljuk**, hanem az **interakciós nyelvtanát** — ami tervezés, nem kód.

Amit át kell vinni (és ennyit): a

megfogás, a tárcsere és az újratöltés **szabályai és időzítései** — melyik gomb, melyik kézzel, mennyi idő, mi a visszajelzés. Egy lőtérnek nincs szüksége a COVR renderelésére, MI-jére, pályatechnológiájára.

A minimális működő tölcser — öt elem

#

1

ELEM

Vezetett első 60 másodperc

kényszerített, sikerélménnyel záruló, a megfogás → tár → újratöltés láncra

MIÉRT

A Shooting Range negatív értékeléseinek **38,9%-a** azt írja, hogy **el sem tudta indítani vagy nem tudta használni; 33,3%** konkrétan a reload/markolásról szól, 2,22★ átlaggal. Ugyanez a fizetős ZC2-ben 4,22★. **S062** A tölcsér teteje most lyukas.

MÉRŐSZÁM

befejezési arány >85%

#

2

ELEM

COVR interakciós nyelvten 3 fegyveren

ugyanaz a gomb-kiosztás, ugyanaz az időzítés, ugyanaz a visszajelzés

MIÉRT

Ha a lőtéren megtanult mozdulat a COVR-ban **nem ugyanaz**, a tölcsér nem előszoba, hanem félrevezetés. Az első óra #1 kiesési oka a szegmensben az irányítás (24,7%).

MÉRŐSZÁM

azonos input-map

#

3

ELEM

COVR-szekció + store-link

saját pálya-rész a COVR fegyvereivel, PDP-linkkel

MIÉRT

Ez maga az átvezetés. Enélkül a 31 000 fő/hó nem megy sehova.

MÉRŐSZÁM

PDP-átkattintás / hó

ELEM

Kereszt-jogosultság

a lőtéri kihívás teljesítése **tényleges tartalmat** nyit a COVR-ban

MIÉRT

Ez a valódi konverziós horog. A store-link csak **lehetőség**; a kereszt-unlock **ok**. A mod-kérések 85,7%-a pozitív értékelőtől jön — a szegmens szereti a tulajdonlás-érzetet.

MÉRŐSZÁM

unlock → vásárlás konverzió

ELEM

Telemetry

betanítás-befejezés, átkattintás, attribuált telepítés

MIÉRT

Enélkül a tölcsér nem mérhető, és a következő körben megint találgatnánk. A H01 (bolti tölcsér) hiány pont ezért blokkol most is.

MÉRŐSZÁM

3 esemény minimum

Mit hozhat — a konverziós tábla

KONVERZIÓ A FIZETŐS CÍMRE

3,0%

ÚJ FELHASZNÁLÓ / ÉV

373 600

a mért 31 133/hó alapján

EBBŐL ELADÁS / ÉV

11 208

a beállított konverzióval

FEJLESZTŐI BEVÉTEL /
ÉV

\$130 461

\$19,99-es listaáron

A ZC2 2. ÉVÉNEK

35%

hányad része

A konverziós arány feltevés, nem mérés — a Shooting Range → ZC2 tényleges átfedést a Dashboard nem mutatja meg. Ezért van csúszkán: állítsd oda, amit hihetőnek tartasz. A nagyságrend viszont beszédes: már **3%** is a ZC2 teljes második évének jelentős részét hozza — úgy, hogy a felhasználószerezés **már megtörtént**.

A KOCKÁZAT, AMIT NEM SZABAD ELHALLGATNI

Egy **élő, 4,4★-os, 498 ezer telepítéssel bíró** terméket módosítunk egy régi motoron. Ha az update rontja a stabilitást, a 270 értékelés átlaga romlik, és a tölcsér teteje szűkül ahelyett, hogy bővülne. A ZC2 saját adata pont ezt mutatja: a negatív értékelések **14,6%-a frissítést hibáztat**.

S062

Ezért: staged rollout, és a régi build visszaállítható legyen. A frissítés **ne essen egybe** a COVR launch-ablakával — legalább 6 héttel előtte menjen ki, hogy legyen idő javítani, ha baj van.

↑ vissza a fül tetejére

09 Hova álljon a COVR — és mit jelent ez mechanikában

A cél a **GERONIMO/TAVR és a Ready or Not között**, nem tisztán hardcore-on. S071
A mért tengelyen ez **index 70-80** — a TAVR (88,5) alatt, a ZC2 (24,3) fölött **háromszorosán**.

RENDSZER

Halálozás

ZC2

regenerálódó élet

COVR

**nincs regen, van gyógyítás;
leszedhető, de újraéleszthető**

TAVR

1-2 találat, küldetés-újrakezdés

RENDSZER

Újratöltés

ZC2

félautomata

COVR

**manuális tárcsere, de megbocsátó
időzítéssel**

TAVR

teljes manuál, társzámolás fejben

RENDSZER

HUD

ZC2

teljes HUD

COVR

**diegetikus (karon/fegyveren),
kikapcsolható**

TAVR

nincs

RENDSZER

Baráti tűz

ZC2

nincs

COVR

opcionális, alaptól be

TAVR

mindig

RENDSZER

Nehézség

ZC2

egy szint

COVR

**két külön mód: „művelet” és
„kiképzés”**

TAVR

egy, kemény

A kulcs a két mód. A mért adat szerint a közép-csoport (index 40–70) a **legrosszabb minden játékidő-sávban** — a félúton megállni büntetés. De egy **kapcsolható** nehézség nem félút: a hardcore vevő megkapja a 70–80-as élményt, a belépő pedig nem esik ki az első órában. Ez nem kompromisszum, hanem **szegmentálás.**

A GUNPLAY-FIGYELMEZTETÉS — A TE FELVETÉSED, ADATTAL

Felvetted, hogy a ZC-ben pozitív fegyverkezelés **nem biztos, hogy jó lesz** egy taktikai shooterben. Az adat ezt alátámasztja: a fegyverkezelés a ZC2-ben azért kap jó jegyet, mert **megbocsátó** — és a ZC2 közönsége (index 24) ezt várja. A 70-80-as sávban ugyanaz a mechanika „*túl arcade*” minősítést kapna.

Élő bizonyíték a saját posztunkról: a COVR trailerének második legfelszavazottabb kommentje (7 pont) egy **optika-elhelyezési részletet** kifogásolt — „*The flip up magnifier being used as an offset scope is certainly an interesting choice.*” S067 Ez a közönség nem a ZC-közönség. A milsim-vevő a trailerben is ellenőrzi a fegyvert.

Amit ebből tenni kell: a fegyverkezelést **nem** a ZC2 értékeléseiből kell validálni, hanem a 70-80-as sávból való játékosokkal — külső playtesten, milsim-közösségből toborozva. Ez a legolcsóbb kockázatcsökkentés az egész projektben.

10 Q4 vagy Q1 – döntési kritérium, nem vélemény

Q4 SZEZONÁLIS SZORZÓ

1,40x

saját ZC2-adaton mérve

S065

A NEGATÍV ÉRTÉKELÉS 2 ÓRA ALATT

32,3%

n=5 662

A LAUNCH HÓNAP AZ ÉLETCIKLUS ÉRTÉKELÉSEIBŐL

35,4%

ZC2, mérve S062

MOZGÁSTÉR

1-3 hó

S071

A kritérium

A Q4-ablak **1,40x** szezonális volument ér.
Ez valódi pénz: 100 000 darabon
nagyságrendileg 40 000 darab különbség
egy-egy hónapban — de **csak akkor**, ha a
launch minősége tartható.

A másik oldalon: a negatív értékelések
harmada 2 óra alatt keletkezik, és a
launch hónap adja az életciklus
értékeléseinek **több mint harmadát**. Egy
jankós indulás tehát nem „egy rossz
hónap”, hanem **a store-kép két évre**. A
GERONIMO élő példa: hardcore pozíció +
EA-jank = **50,3% kiszállás 2 óra alatt** és
1,9 órás medián.

METRIKA

Vezetett betanítást befejezők aránya

KÜSZÖB > 85%

HA NEM

csúszás — ez az első óra #1 kiesési oka

METRIKA

2 óra alatt kiszállók aránya

KÜSZÖB < 25%

HA NEM

csúszás — a TAVR 25,9%, a ZC2 32,4%, a
GERONIMO 50,3%

METRIKA

Crash-mentes session arány

KÜSZÖB

> 98%

HA NEM

csúszás — a 0-1h panaszok 21,8%-a crash

METRIKA

Medián session-hossz

KÜSZÖB

> 35 perc

HA NEM

tartalmi/tempó-probléma, nem feltétlen csúszás

Így a döntés nem naptári, hanem mérési. Ha a négyből az első kettő teljesül, megyünk Q4-ben és bevisszük az 1,40x-et. Ha nem, a Q1 **olcsóbb**, mint egy elrontott launch — mert a launch hónap értékelései két évig hatnak a konverzióra.

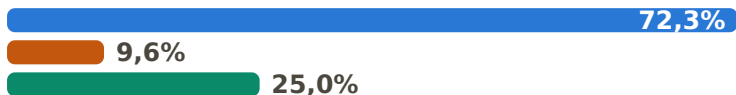
AMIT A Q4-ABLAKRÓL TUDNI KELL — NEM CSAK MI INDULUNK

A saját **Zero Caliber 2 PSVR2-kiadása októberben** megy **S018** — ugyanaz a stúdió, ugyanaz a sajtólista, ugyanaz a közösség. Ez **belső** figyelem-ütközés, amit mi irányítunk. Ha a COVR is Q4, a kettőt legalább **6 héttel** szét kell húzni.

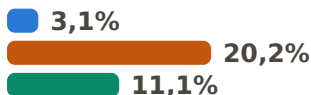
11 Csatornák — a vásárló és a néző nem ugyanaz az ember

UGYANAZ A CÍM, HÁROM PLATFORM, GYÖKERESEN MÁS FOGADTATÁS

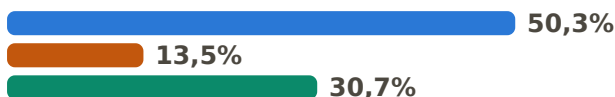
GERONIMO



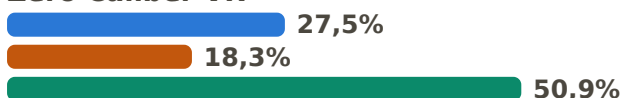
Onward



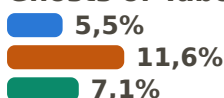
Contractors



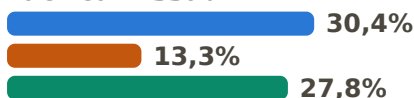
Zero Caliber VR



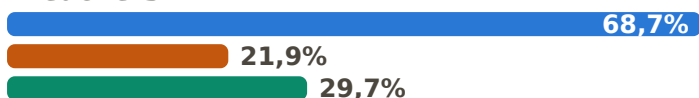
Ghosts of Tabor



Tactical Assault VR



Breachers



A pozitív értékelések aránya ugyanazokra a címekre, három forrásban. A Steam a **vásárlókat** méri (hüvelykujj, megbízható). A YouTube-komment a **nézőket** — nagyrészt olyanokat, akik nem vették meg. S072

A minta, ami minden marketingdöntést érint

A **GERONIMO** Steamen **72,3%** pozitív, YouTube-on **9,6%**. A Breachers 68,7% vs 21,9%. A Contractors 50,3% vs 13,5%. **A vásárlók 3-7-szer elégedettebbek, mint a nézők.**

Amit ez jelent:

1. **A YouTube-kommentszekció nem visszajelzés a termékről.** Aki ott ír, jellemzően nem vette meg. Ha a fejlesztés prioritásait onnan vezetjük le, rossz problémákat oldunk meg.
2. **De a hitelesség ott dől el.** A vásárlás előtti ember ott találkozik a címmel. Egy ellenséges kommentszekció alatti trailer **rosszabbul konvertál**, függetlenül attól, hogy a játék jó-e.
3. **A Reddit a kettő között van** — és nálunk ez a legjobban teljesítő csatorna: a COVR augusztusi posztja **69 pontot** kapott. S067

Korlát: a YouTube/Reddit idézetek szentiment-címkéje szövegbecslés, nem hüvelykujj — kevésbé megbízható, mint a Steam. A **különbség nagysága** (3–7×)

viszont akkora, hogy a mérési zaj nem magyarázza.

Amit a saját posztunk tanított — konkrét teendők

JELZÉS

A „**next-gen**” szó három külön kommentben szkepszist váltott ki („Define NEXTGEN please?”, „What exactly makes this «next gen»?”)

SÚLY

3+4+2

TEENDŐ

Kivenni vagy azonnal alátámasztani.

Helyette egy **mérhető** állítás, amit videón mutatunk — nem jelző, hanem szám.

JELZÉS

A **PCVR-first** megközelítést dicséri a legfelszavazottabb komment

SÚLY

8

TEENDŐ

A Redditen ezt **vállalni**. A Quest-store-ban viszont nem ez az üzenet — ott a „fut Quest 3-on, natívan” a bizonyíték.

JELZÉS

Fegyverkezelési részlet-kritika a trailerből

SÚLY

7

TEENDŐ

Fegyverszakértő-lektorálás minden nyilvános anyagra, a vágás előtt.

JELZÉS

Megválaszolatlan kérdés: co-op only vagy szóló is? Lesz demó?

SÚLY

2+1

TEENDŐ

Válaszolni a kommentekben. A kategória #1 mérgező témája a fejlesztői kommunikáció — nálunk ez most még előny (13,7% negativitás a TAVR 53,7%-ával szemben), de csak amíg tényleg válaszolunk. S062

JELZÉS

„Full of premade assets” · „another indie shooter”

SÚLY

1+1

TEENDŐ

Alacsony súly, de a **fejlesztői folyamat** mutatása (mit építettünk mi) olcsó válasz.

[↑ vissza a fül tetejére](#)

12 Amit nem tudunk — és mennyit ér megtudni

HIÁNY

Zero Caliber PSVR2 mért adat

2025-12-16 óta él S069

BLOKKOLJA

Platformstratégia. Jelenleg 2,5–3,5 M-es extrapolációval dolgozunk, holott 8 hónapnyi saját mért adat létezik.

ÉRTÉK

nagy

HONNAN

PlayStation Partners — darab, bruttó, értékelés, aktívak

HIÁNY

Playtest-eredmény a COVR-ról

BLOKKOLJA

Indulási dátum ÉS feature-scope. A kapumetrikák enélkül nem mérhetők.

ÉRTÉK

nagy

HONNAN

saját zárt playtest — betanítás-befejezés, 2h kiszállás, crash-arány, session-hossz

HIÁNY

A taktikai szegmens fizetős/F2P bevételi megoszlása

BLOKKOLJA

Post-launch monetizáció (most nyitott kérdés)

ÉRTÉK

közepes

HONNAN

Meta dev relations — a +10%-os IAP-szám a teljes store-ra vonatkozik

HIÁNY

Store-tölcsér: tile CTR, PDP-konverzió, D0
lemorzsolódás

BLOKKOLJA

Marketing-hatékonyság mérése

ÉRTÉK

közepes

HONNAN

Meta Developer Dashboard, tölcsér-nézet

HIÁNY

A Quest-követés heti növekedési üteme

BLOKKOLJA

Launch-napi eladás előrejelzése

ÉRTÉK

közepes

HONNAN

heti leolvasás — most 6 500 S071

HIÁNY

r/VRGaming, r/Quest3, r/PSVR Reddit-
lefedettség

BLOKKOLJA

Semmit — kiegészítő

ÉRTÉK

kicsi

HONNAN

a többszavas címkeresés timeoutol; közvetlen
hálózat kellene

KÉT MÉRÉS, AMIT A SAJÁT ADATUNKBÓL MÉG KI LEHETNE HOZNI

1. A ZC2 1. évének napi eladási

görbéje már megvan (2024-09-08-tól) — ebből a COVR launch-görbéje modellezhető lenne, ha megvan a ZC2 **launch-napi követési száma**. A COVR most 6 500-nál tart. Ha tudjuk, a ZC2 mennyivel indult, a 6 500 lefordítható darabszámra.

2. A Shooting Range → ZC2 átfedés. Ha a Meta Dashboard mutat közös felhasználót (vagy a saját telemetriánk), a tölcser-konverzió a fenti táblában **feltevésből mérésre** vált.

Amit ez a kutatás NEM tud megmondani

Őszintén, hogy tudd, hol a határ:

- **Valódi árrugalmasságot** nem mértem — a „nem éri meg” arány proxy. A/B-teszt kellene, amit a store nem enged.
- **A hardcore-index a diskurzust méri, nem a mechanikát.** Egy cím kaphat magas indexet jó marketinggel is.
- **A multiplikátor (darab/értékelés) nem konstans** — bebizonyítottam, hogy címenként akár 3× eltér. Ezért a peer-bevételek **rangsorra** jók, tervezésre nem.
- **A COVR-ról magáról** egyetlen mért adatunk a 6 500 Quest-követés és ~1 200 Steam-wishlist. Minden más a szegmensről szól, nem rólunk.

↑ [vissza a fül tetejére](#)

XREAL Games · belső döntéselőkészítő · 2026-08-23 · 331 tény, 77 forrás

Generátor: `99_scriptek/24_build_kutatas.py` · elemzés:

`20_,21_,22_,23_` · adatok: `20_elemzes/kutatas2026/`

Háttéranyag (platformszámok, versenytárs-részletek):

`COVR_piacelemzes_2026-08-21.html`