**Подмеченные наблюдения**

**Платящий игрок:**

* В начале своего игрового процесса знакомится с внутриигровым магазином и читает информацию об VIP пропуске и другом содержимом
* Уже на втором уровне при нехватке ресурса «Железо» для улучшения главного здания, зашел в магазин и во вкладке ресурсов приобрел 50% заполнение емкости хранения железа
* Когда у игрока велось улучшение главного здания, он хотел улучшить и другое здание, но у него был один строитель. Ему понравилось предложение получить второго строителя за оформление VIP пропуска. Оформил VIP пропуск на 30 дней
* Спокойно тратит премиальную валюту на ускорение улучшения построек и тренировок
* Приобрел в магазине пак на 2800 гемов, потратил их десятикратный призыв сезонного баннера, получил 4 эпических персонажей, 1 легендарного. Сразу же поставил их в команду
* С появлением более редких персонажей, игрок стал активнее и рискованнее нападать на других игроков
* Несмотря на то, что игрок временами спокойно тратит деньги в игру, он так же не отказывается от просмотра рекламных видеороликов

**Не платящий игрок:**

* Аналогично в начале игры ознакомился с ассортиментом в магазине, но больше акцентировал внимание на предметы, которые уже продаются за премиальную валюту, нежели за реальные деньги
* При нехватке ресурса «Пища» для улучшения героя, отказывается докупать недостающее количество за премиальную валюту
* Неоднократно просматривает таблицу топовых игроков и альянсов каждый день
* Игрок совершает большое количество неудачных попыток рэйдов на других игроков, несмотря на то, что уровни героев других игроков значительно выше, довольно часто сменяет противника, нападает неуверенно
* Просматривает, какие персонажи имеются во вкладке «Призывы», но совершает их очень редко
* Просматривает всплывающие акции, но не заостряет на них внимания
* Неоднократно смотрит рекламные видеоролики для получения дополнительных наград
* Просматривает внутриигровой магазин, хотя не собирается донатить и премиальной валюты недостаточно для покупки каких-либо предложений

**Выводы на основе отмеченных результатов:**

1. Платящий игрок проявляет больший интерес к магазину и рекламным акциям, что приводит к большему количеству покупок за реальные деньги
2. Платящий игрок более активно использует премиальную валюту для ускорения процессов в игре и для приобретения предметов и персонажей
3. Платящий игрок более склонен к рискованным действиям, таким как нападение на других игроков с редкими персонажами.
4. Не платящий игрок проявляет больший интерес к конкурентной составляющей игры, активно изучая топовых игроков и альянсы, хотя не совершает действий, которые могли бы улучшить его игровой опыт, такие как приобретение премиальной валюты или участие в акциях
5. Не платящий игрок чаще просматривает рекламные видеоролики для получения дополнительных наград, но не совершает покупок в игре.

**Гипотезы — что можно улучшить в геймдизайне?**

* Внедрение более привлекательных и интересных рекламных акций и магазина в игру приведет к увеличению конверсии не платящих игроков в платящих
* Внедрение новых игровых механик, которые позволят не платящим игрокам более активно участвовать в конкурентных аспектах игры, может привести к увеличению их участия в монетизации игры
* Улучшение социальной составляющей игры, например, добавление нового кооперативного режима для участников одного альянса, помимо атаки на боссов и войны между альянсами, что может привлечь игроков и увеличить их вовлеченность, что в свою очередь может повысить уровень монетизации
* Разработка и внедрение контентных обновлений, которые будут регулярно предлагать новые задания (как пример: ежедневные, еженедельные задания), ивенты (полноценные регулярные ивенты, а не только акции, в честь праздников) и предметы, может стимулировать игроков к более частым сессиям игры и увеличить вероятность их участия в монетизации