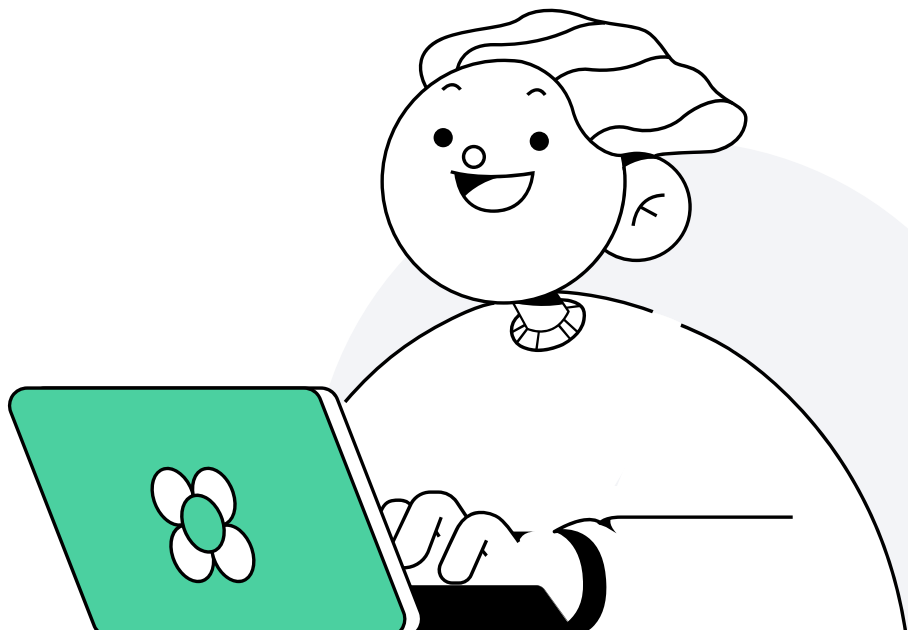


Исследование игры “Empires and Puzzles”



Структура работы

- 1 Описание проекта
- 2 Качественный анализ игры
- 3 Количественный анализ игры
- 4 Формулирование гипотез



Описание проекта

Empires & Puzzles



Описание игры

Жанр - казуальный Puzzle-проект в жанре "три в ряд" с ролевыми элементами в фэнтезийном сеттинге.

Платформы - Android, IOS.

Тип монетизации - условно-бесплатная игра (free-to-play).

Наличие игровых механик:

- 1) Классические "три в ряд"- механики: обмен, добавление, стрельба, выделение.
- 2) Строительство базы и строений
- 3) Прокачка и апгрейд базы
- 4) Механика ограничения времени строительства
- 5) Добыча ресурсов
- 6) Управление ресурсами
- 7) Механика сражений - игра в режиме кампании (с квестами, гильдиями, ивентами, постепенным усложнением уровней) и PvP-сражения
- 8) Сбор ресурсов после сражений
- 9) Механика ограничения доступа к сражениям с помощью энергии
- 10) Коллекционирование героев
- 11) Развитие героев



Наличие и обилие внутриигрового магазина - магазин в игре присутствует. Следует отметить широкий, но не перенасыщенный выбор товаров. В магазине есть 4 раздела:

- 1) рекомендуемые товары – несколько наборов и сундуков за самоцветы, а также акционные и временные наборы;
- 2) самоцветы – наборы самоцветов за реальные деньги;
- 3) ресурсы – внутриигровые ресурсы за самоцветы;
- 4) бой – ресурсы для сражений.

Разработчик и издатель - Small Giant Games, впоследствии приобретен Zynga



Игровая экономика

Виды валют в игре:

- 1) Накопительная (пища, железо, рекруты) – добывается в сражениях, а также накапливается из построек, используется для прокачки героев, для строительства и обучения новых героев
- 2) Премиальная (кристаллы) – покупается за реальные деньги, используется для ускорения строительства, покупки накопительных ресурсов, покупки премиум предметов
- 3) Энергия (мировая энергия и энергия набегов) – используется для ограничения доступа к сражениям. Восстанавливается со временем, можно купить за кристаллы

Возможности внутриигровой экономики:

- 1) Возможность добычи накопительных валют
- 2) Возможность трат накопительных валют на повышение уровней базы, строений героев и др.
- 3) Возможность приобретения vip-доступа за реальные деньги
- 4) Возможность приобретения премиальной валюты за реальные деньги
- 5) Возможность трат премиальной валюты: на накопительные валюты, на приобретение энергии, на покупку пакетных предложений и комплектов во внутриигровом магазине, на приобретение аватаров
- 6) Возможность приобретения лутбоксов разной степени редкости за премиальную валюту
- 7) Одна из основных сущностей экономики – энергия. Есть возможность накопления, траты и приобретения за премиальную валюту



Пары игровых механик с экономикой, определяющих баланс управления пользовательским опытом:

- 1) Строительство базы – возможность добычи накопительных валют
- 2) Прокачка и апгрейд базы – возможность траты накопительных валют
- 3) Механика ограничения времени строительства – возможность траты премиальной валюты
- 4) Управление ресурсами – возможность поддержания баланса, а также траты премиальной валюты
- 5) Механика сражений – возможность добычи ресурсов и героев
- 6) Сбор ресурсов после сражений – возможность увеличить количество необходимых для развития ресурсов
- 7) Механика ограничения доступа к сражениям с помощью энергии – возможность траты премиальной валюты
- 8) Коллекционирование героев – возможность траты премиальной валюты
- 9) Развитие героев – возможность траты накопительных и премиальных валют



Качественный анализ игры



Отличия платящих и не платящих игроков

1

Платящий игрок активно и подробно изучает магазин, не платящий изучает магазин менее пристально и быстро перелистывает товары

2

Платящий игрок активнее строит, развивает здания и собирает ресурсы - больше вовлечен в развитие, у него постоянно что-то развивается. Не платящий в этом плане менее активен

3

Платящий охотнее коллекционирует героев, прокачивает их - готов даже покупать за деньги через врата призыва. Не платящий занимается этим в меньшей степени

4

Не платящий игрок быстрее соглашается смотреть рекламу за награды, и продолжает активно смотреть. Платящий решил на это не сразу и в целом смотрит реже

Отличия платящих и не платящих игроков

5

Платящий экономит свое время: за кристаллы пропускает таймволлы, покупает ресурсы и героев, может купить VIP-пропуск для ускорения прокачки. Не платящий не готов экономить время ценой денег

6

Не платящий больше хочет соревноваться с другими игроками, чем платящий, не смотря на преимущество соперников. С ростом уровня ситуация корректируется - платящий чаще соревнуется, т.к. чувствует силу своих героев, не платящий активнее проходит PvE - миссии для прокачки

7

В целом платящий игрок более охотно проходит сюжетные миссии

8

Платящий вступает в альянс скорее для возможности прокачки, не платящий в большей степени для общения

Предложения по улучшению геймдизайна

1

Полностью убрать таймволлы за энергию до определенного уровня (например до 2 или 3), чтобы игрок успел привыкнуть к игре, провести много боев

2

Для новичков ограничить набеги и стимулировать проходить сюжетные миссии, чтобы у них была возможность прокачаться прежде, чем вступить в бой с высокоуровневыми соперниками

3

Сделать механику набегов более дружелюбной для новичков. На начальных этапах не платящий постоянно проигрывает высокоуровневым соперникам, что может его разочаровать и игрок покинет игру. Подбирать таких же новичков либо ботов, маскирующихся под новичков. После поражений давать соперников послабее.

4

Не платящий охотнее смотрит рекламу за награды. Стоит показывать ему больше рекламы и делать это чаще, но награды оставлять небольшими. Так мы сможем хоть немного монетизировать этого игрока

Предложения по улучшению геймдизайна

5

Платящий игрок больше проходит сюжет.
Сделать больший акцент в разработке игры
на производство сюжетного контента

6

Разработать больше контента, квестов,
боевых пропусков для китов, чтобы им не
хотелось уходить из игры и постоянно было
чем заняться

Количественный анализ игры



Анализ данных

<https://colab.research.google.com/drive/1FFMjcWKeYvgnlIPTCgd70ToQ3D67aHXg?usp=sharing>



Формулирование гипотез

A decorative graphic in the top right corner consisting of several overlapping circles in various shades of teal and green, creating a modern, abstract background element.

Гипотезы

которые могут увеличить вероятность конверсии из не платящего пользователя в платящего

- 1 Перенести кнопку магазина в более заметное место (рядом с воротами призыва), чтобы взгляд игрока постоянно цеплялся за возможность посетить магазин
- 2 Добавить в магазин больше дешевых предложений, чтобы у игрока была возможность потратить совсем маленькую сумму на первую покупку
- 3 Стимулировать игрока чаще и тщательнее изучать магазин (ввести миссии с небольшой наградой за посещение магазина, подробное изучение товаров и др.)
- 4 Увеличить выбор и разнообразие персональных акций и предложений для не платящего игрока. Показывать их чаще. Если он станет платящим, выбор можно сократить (спорно)
- 5 Не добавлять слишком много энергии не платящему игроку. Наглядно показать ему, что если он приобретет какие-либо дополнительные опции, то количество энергии значительно увеличится

- 6 Всячески стимулировать прокачку базы и героев (увеличивать таймволлы из-за неактивности прокачки, для не платящего игрока таймволлы сделать длиннее и т.д.) тем самым увеличивая постоянно растущую потребность в ресурсах, которые можно купить
- 7 Чаще напоминать не платящему пользователю о возможности приобретения VIP-пропуска
- 8 Стимулировать не платящего пользователя чаще пользоваться вратами призыва, при этом наглядно показать ему возможность получения больших наград за дополнительную плату
- 9 Увеличить количество показов боевого пропуска, показывать его с первых уровней игрока, более наглядно показать разницу наград между базовой и платной версией
- 10 Всячески вовлекать игрока в прохождение ивентов (увеличивать награды, работать над контентом и т.д.). Наглядно демонстрировать большее количество наград, которые можно получить за дополнительную плату