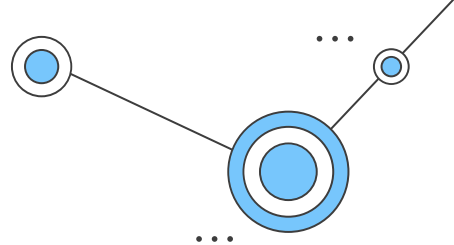


# Zombie Revolution

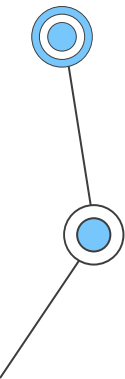
Анализ игры, ее  
популярности и  
монетизации

# Введение в задачу и продукт



Я работаю аналитиком в сфере развития игр – геймдеве:

1. Моя задача – разобраться с основными метриками и оценить текущую ситуацию в нашей компании.
2. Игра называется *Zombie Revolution*, основная цель в ней – это отстроить свою собственную базу и удерживать ее от постоянных набегов орд зомби.
3. Игровую валюту можно получить за длительные и эффективные усилия в обороне своей крепости, а также за донаты, то есть реальные деньги.



01

Общие показатели игры

02

Технические проблемы

03

Маркетинговая активность

04

Финансовые показатели

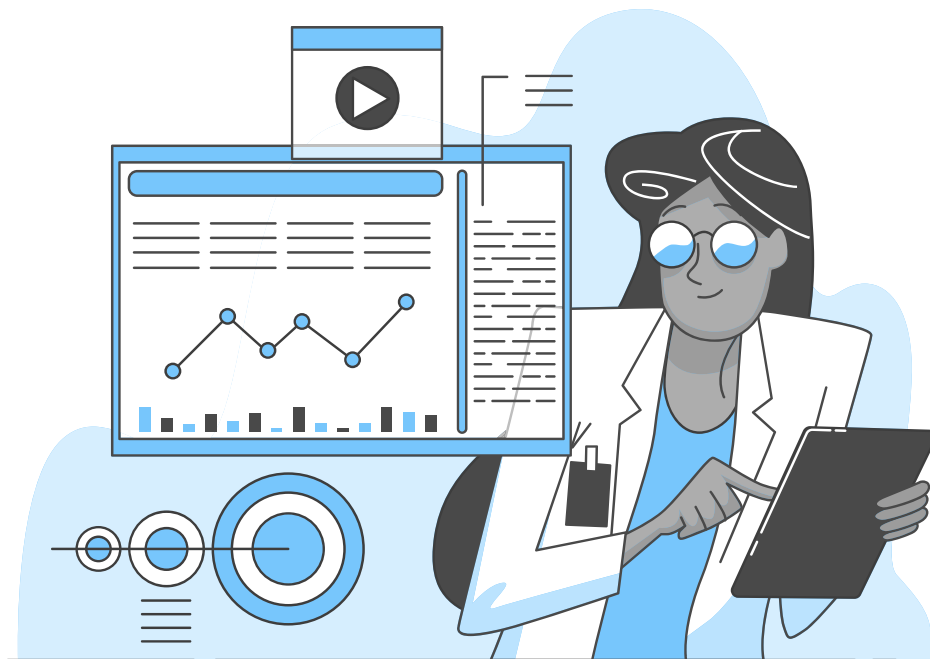
05

Монетарные расчеты

06

Лояльные клиенты

# Таблица исследований



# 01

## *Общие показатели*

Какие показатели мы считаем  
важными?

# Задание 1 – анализ пользователей

01

Исследуем выборку пользователей из бд

- A. всего пользователей в нашей базе 3101 человек
- B. пользователей с регистрацией больше одной 15 человек
- C. количество регистраций у таких пользователей от 2 до 4

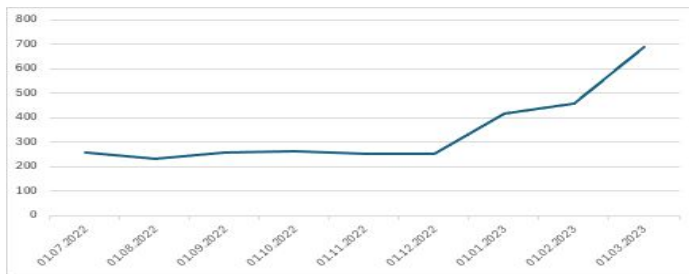
02

Исследуем время регистрации пользователей

- A. минимальная дата регистрации 1 июля 2022 года
- B. максимальная дата регистрации 30 апреля 2023 года
- C. пользователей с неопределенной датой регистрации отсутствуют

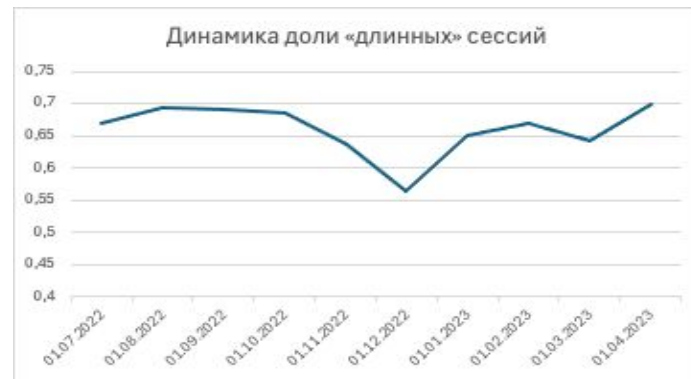
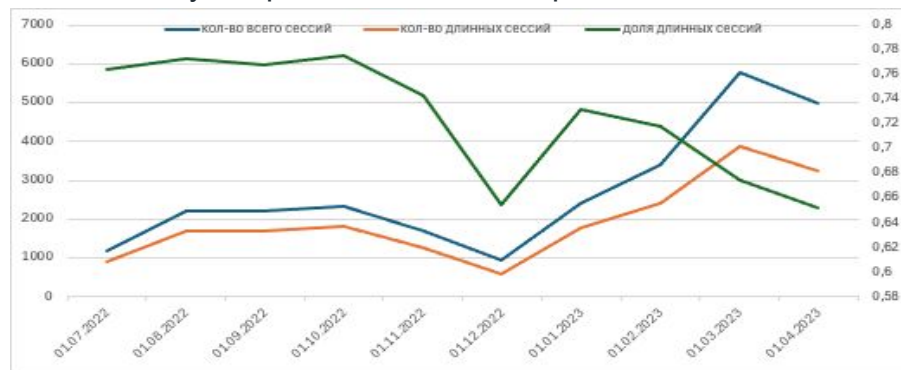
03

Динамика пользовательской базы



## Задание 2 - анализ игровых сессий

- A. 27 161 - суммарное количество игровых сессий за всё время  
B. 19 357 суммарное количество игровых сессий дольше 5 минут



## Задание 3 – Реферальная программа



### Приглашения

7933 приглашения  
разослали 2992  
пользователя



### Конверсия

36 %  
приглашенных  
установили игру



### Лучшие по приглашениям

Пользователи с id 2902573,  
2902464, 2903007, 2901370 и так  
далее по рейтингу.



### Комбинированные условия

Пользователи, сделавшие от 5  
приглашений с минимум половиной  
зарегистрировавшихся

У пользователя с id 2901910 больше 6  
приглашений, но нет ни одного  
зарегистрированного друга

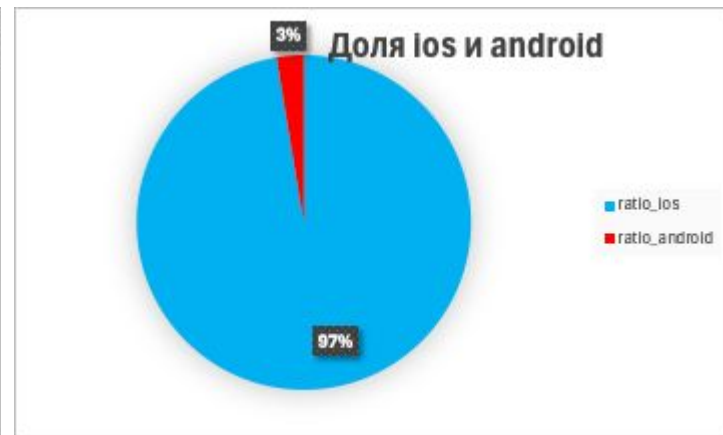
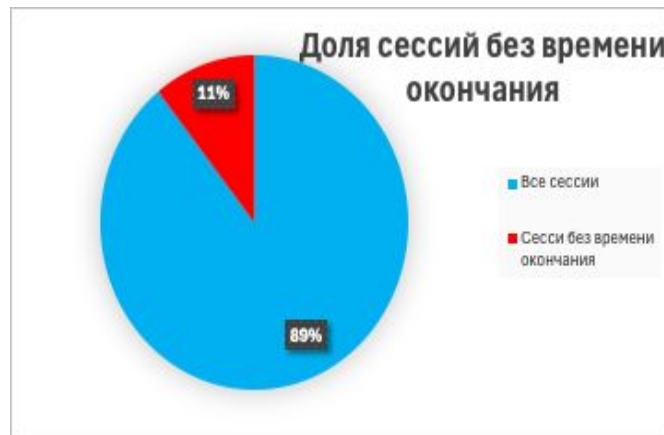
# 02

## *Технические проблемы*

Потеря необходимых для  
аналитики данных



*Мы заметили, что у некоторых игровых сессий отсутствует время окончания сессии*



# 03

## *Маркетинговая активность*

На примере базовых метрик

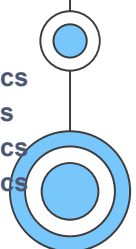


# Активность и вовлеченность пользователей



- Проверка показателей по самым «вовлеченным» игрокам, которые провели больше всего времени в игре.

2,902,744 0 years 0 mons 6 days 18 hours 33 mins 0.0 secs  
2,901,998 0 years 0 mons 4 days 48 hours 2 mins 0.0 secs  
2,903,516 0 years 0 mons 5 days 20 hours 19 mins 0.0 secs  
2,901,980 0 years 0 mons 4 days 34 hours 16 mins 0.0 secs  
и так далее



# 04

## *Финансовые показатели*

В различных срезах и  
оцифровка результата

# Влияние акций на выплаты



Замечаем рост выплат за покупку игровой валюты после 01.01.23

- Увеличение стоимости 1 кристалла
- Уменьшение покупок кристаллов
- Итоговый рост выручки

# Когортный анализ



Новые когорты более заинтересованы в продукте

Со временем покупательная способность когорт падает

Свежие когорты приносят больше денег



# 05

## *Монетарные расчеты*

Проверяем продуктовые и  
финансовые гипотезы

# Гипотезы и прогнозирование

## Гипотеза подтверждена

Клиенты, привлеченные по  
альтернативной стратегии  
проводят в игре на 36 минут  
больше.

alternative

0 years 0 mons 0 days 3 hours 34 mins

18.092308 secs

basic

0 years 0 mons 0 days 2 hours 58 mins

40.719623 secs

## 318 пользователей

Нам принесет одна  
будущая  
среднестатистическая  
когорта в результате.  
K-factor нашей игры  
составляет 0,93





# 06

## *Лояльные клиенты*

Варианты определения  
клиентов

# Выбор лояльных клиентов

**Crit\_invite** Пользователи, которые пригласили от трех друзей, из которых один в результате зарегистрировался в нашей игре



**Crit\_1000** Пользователи, которые заплатил суммарно больше 1000 рублей за всё время

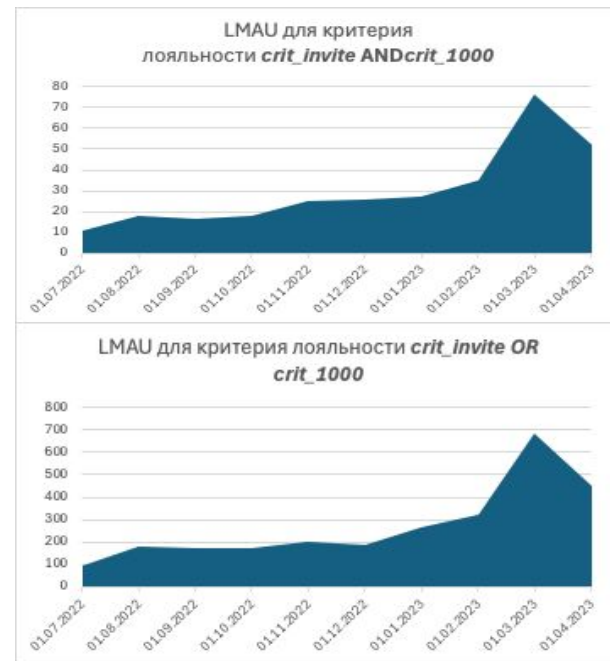


## Другие варианты выбора лояльных клиентов

Crit\_invite AND Crit\_1000

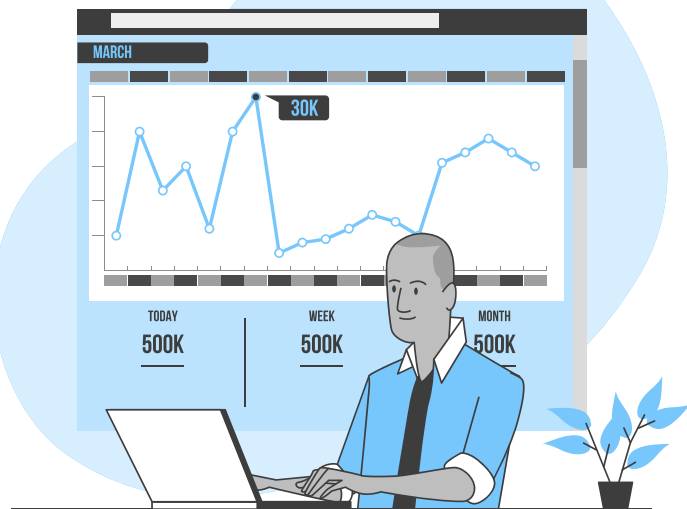
Crit\_invite OR Crit\_1000

Топ-100 пользователей по  
средним выплатам за один  
месяц своей жизни



id_user	avg_rev	rn
2,904,013	175	1
2,903,047	116.67	2
2,902,639	105	3
2,903,898	101.82	4
2,901,881	95.24	5

Спасибо за внимание!



Для вас отчет готовил младший аналитик Поздняков Д.В.

Были рассмотрены в краткой форме базовые метрики, эффект от маркетинга и финансовые показатели.