


# Маркетинговый анализ игры "Космические братья"



“Исследователи” против “Воителей”

проведён Меньшовым Романом 24.01.2023 г.

# Цели исследования

Необходимо проанализировать поведение пользователей, пришедших из разных рекламных источников и определить, пользователей из каких источников наиболее выгодно привлекать.

*исследование проведено на основе данных о действиях игроков, привлечённых с 04 мая по 10 мая 2022 года*

*Контакты автора: тел. 8-800-555-35-35, [https://t.me/tempest\\_mind](https://t.me/tempest_mind)*

# Общие выводы

Поведение игроков слабо зависит от источника, через который они пришли. Поэтому для его рекомендации можно опираться только на показатели количества привлечённых пользователей и САС. Самым перспективным по сочетанию этих показателей выглядит Яндекс Директ: через него пришло больше всего пользователей (35,5% от общего числа) и САС совсем не высокий, среднее значение 0,46. Дешевле только один источник - Youtube, но у него самый низкий показатель по количеству привлечённых пользователей. Возможно, стоит немного пересмотреть характер рекламы в этом источнике, чтобы привлечь через него больше пользователей.

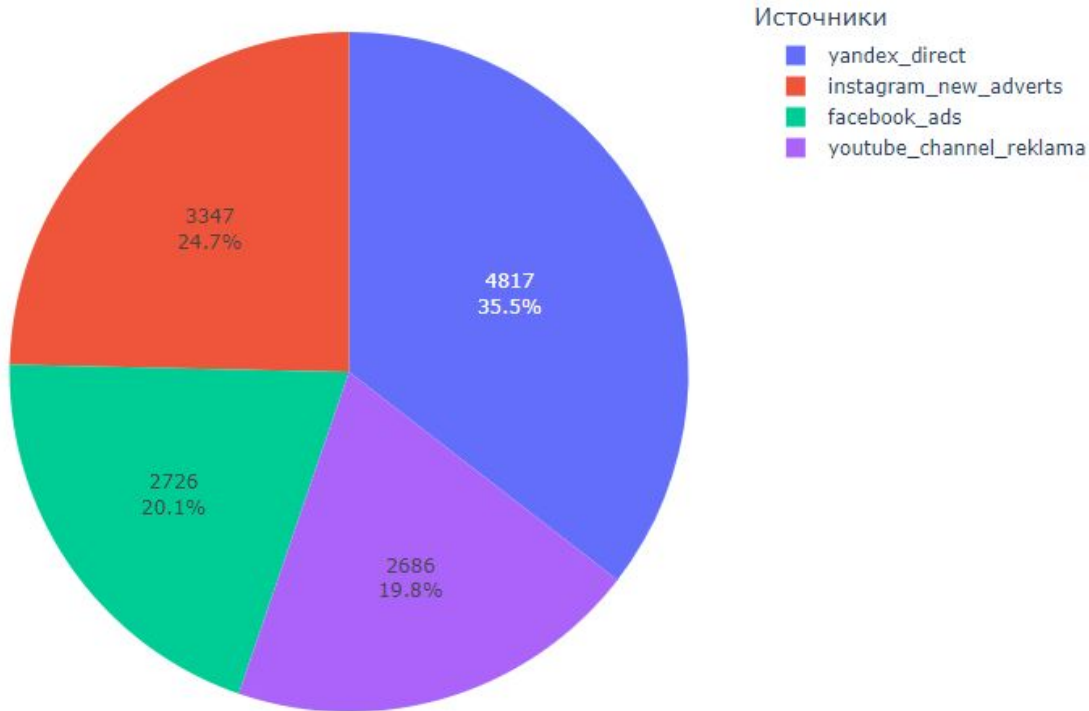
Группы игроков "Исследователи" (завершившие проект) и "Воители" (победившие противника) очень сильно различаются между собой. Цели, которое ставят перед собой "Исследователи", стимулируют их строить сильно большее количество зданий (среднее количество - 12.65 на игрока), также, увеличивают время, за которое они проходят 1 уровень.

Большинство игроков (57,2%) так и не завершили первый уровень игры. Также, многие игроки "застряли" на постройке 6 зданий и не стали строить больше. Возможно, стоит пересмотреть наполнение и цели, стоящие перед игроком, во время прохождения первого уровня игры чтобы он стал немного легче. Также, стоит исследовать барьерное значение в 7 построек и понять, почему игроки могут застревать на этом значении.

# Распределение игроков по источникам привлечения

Больше всего пользователей (немного более трети от всех пользователей) пришло через Яндекс Директ.

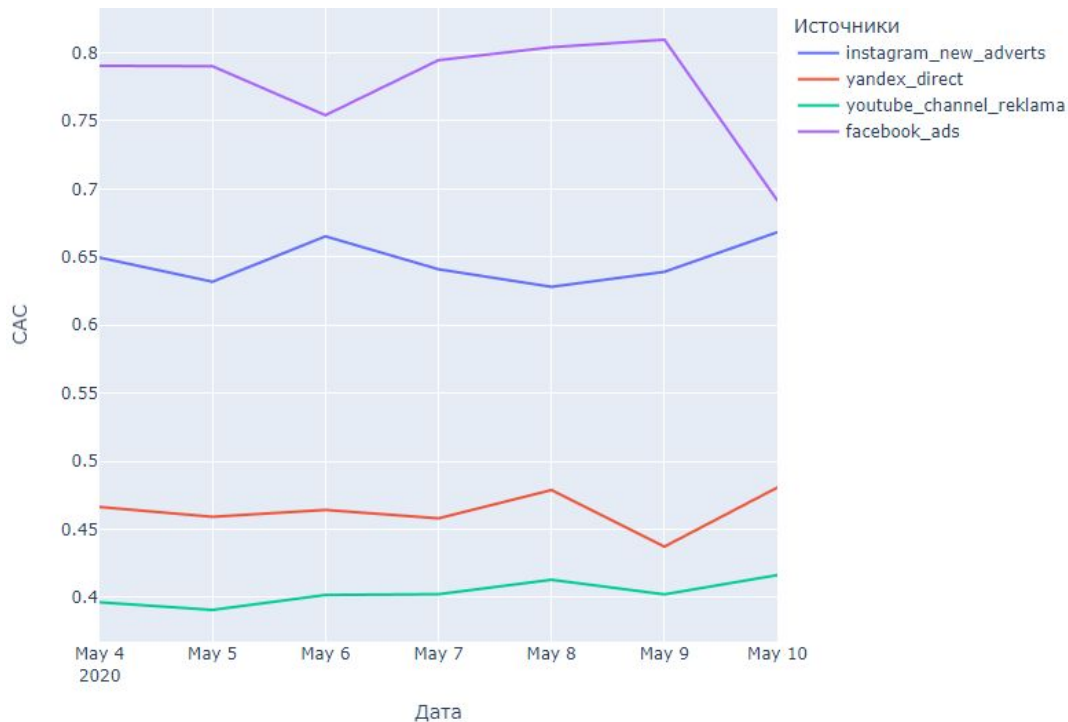
На втором месте с четвертью пользователей - Instagram, оставшихся пользователей поделили между собой Facebook и Youtube.



# CAC по источникам привлечения

Самым дорогим каналом оказался Facebook, он уверенно держит лидерство и только в последний день его CAC заметно опускается - почти до уровня второго места - Instagram.

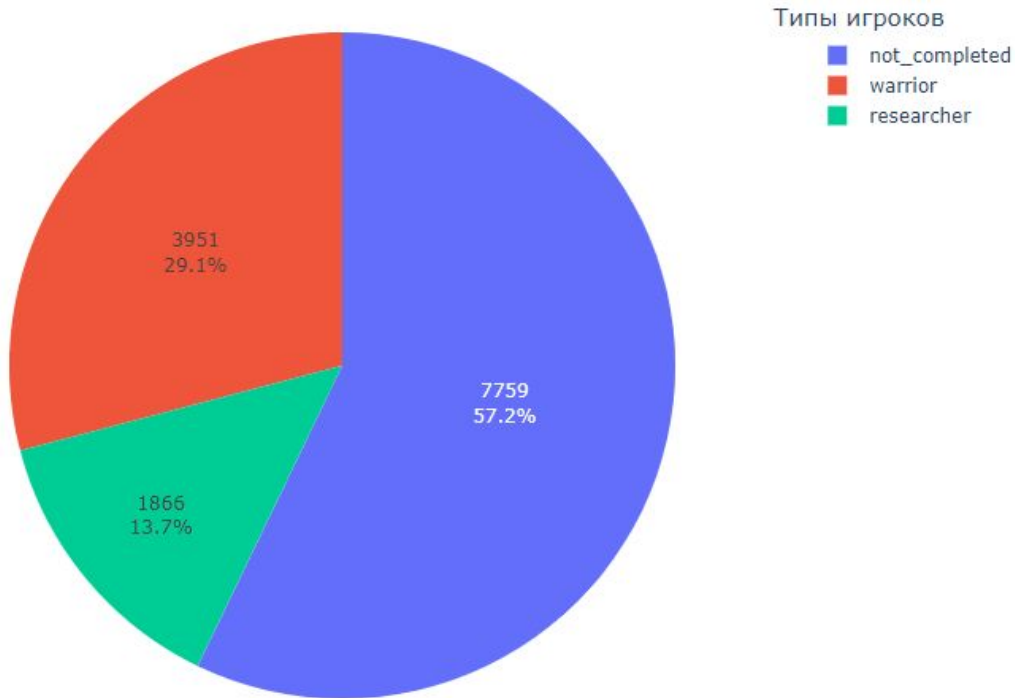
На третьем месте - Яндекс Директ, а самым дешёвым оказался Youtube.



# Распределение игроков по типам

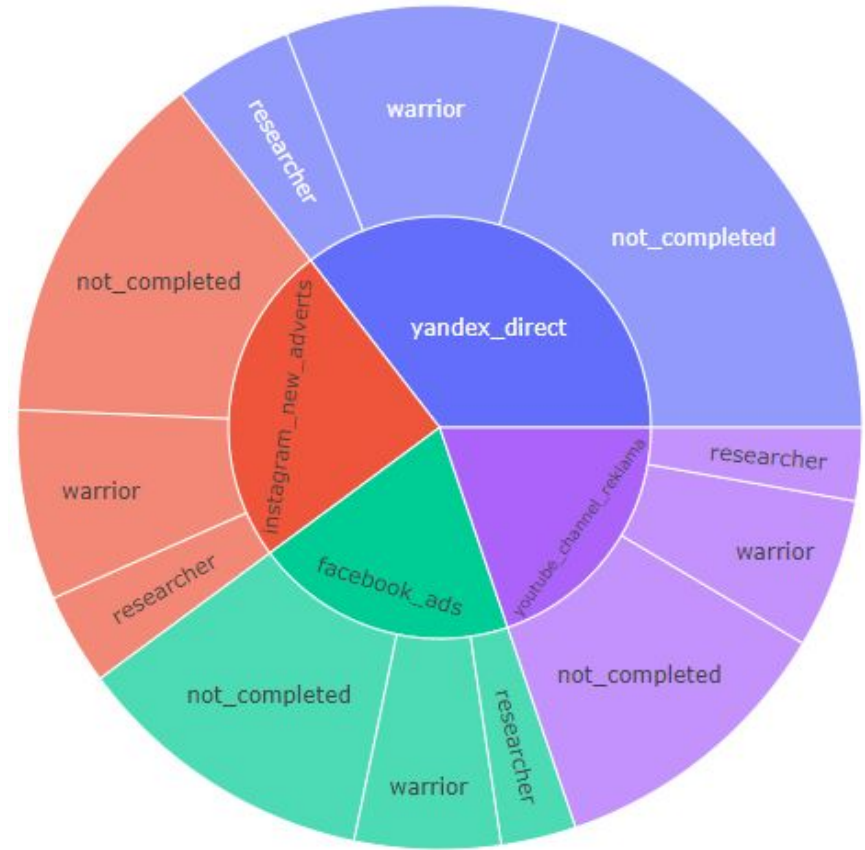
Подавляющее число игроков первый уровень так и не завершило.

Если говорить о людях, завершивших первый уровень, больше 2/3 человек решили завершить его как “Воители”, победив соперника. И только небольшая часть игроков стала “Исследователями”, одержав победу через реализацию проекта.



# Распределение игроков по типам в разрезе источников

В разрезе по каналам практически нет различий в поведении игроков, соотношения типов игроков одинаковые.



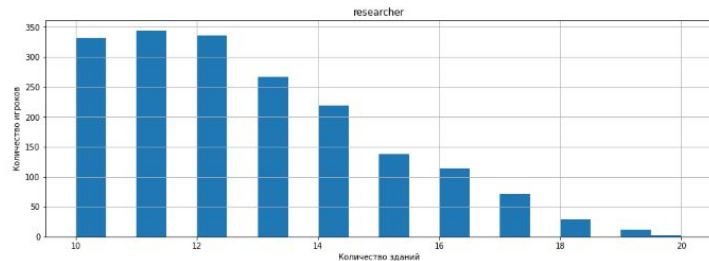
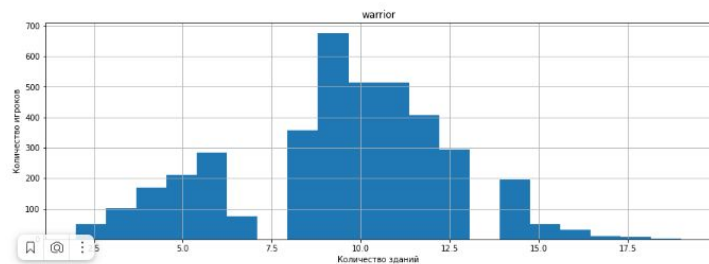
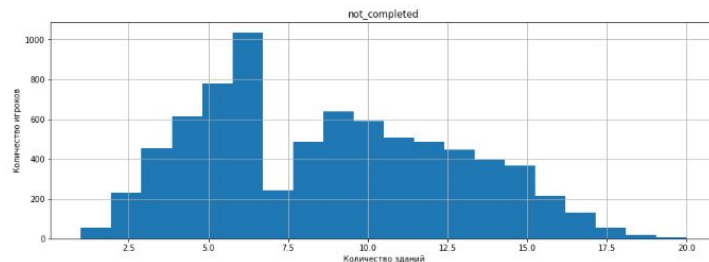
# Распределение количества построенных зданий в зависимости от типа игрока

Игроки, не прошедшие 1 уровень формируют большинство игроков, построивших только 6 зданий, после этого идёт провал на 7 зданиях, с последующим небольшим повышением к 9 зданиям. Их среднее значение построек 8.66 на одного игрока.

У "Воителей" ситуация похожая, но у них пиковое значение игроков остановилось на 9 зданиях, а на 6 так сделала только небольшая часть игроков. Также виден провал на 7 зданиях. Среднее значение построек на единицу больше, чем у не завершивших и равно 9.41.

Складывается ощущение, что на 7 зданиях для игроки проходят "психологический" барьер, на котором они либо бросают игру, либо решают играть дальше.

У "Исследователей" ситуация совсем другая. Игроки, завершившие первый уровень через реализацию проекта строят минимум 10 зданий, при этом большинство игроков останавливаются как раз на 10-12 зданиях, похоже это минимальное значение, нужное для реализации проекта. Среднее значение построек намного больше, чем у двух предыдущих категорий - 12.65.





## Медианное количество зданий, построенных игроками разных типов

Медианное значение количества построенных зданий у игроков, не завершивших первый уровень, заметно ниже, чем у "Воителей" (8 против 10). "Исследователи" всё также выглядят более перспективно, медианное значение у них также самое высокое - 12.

