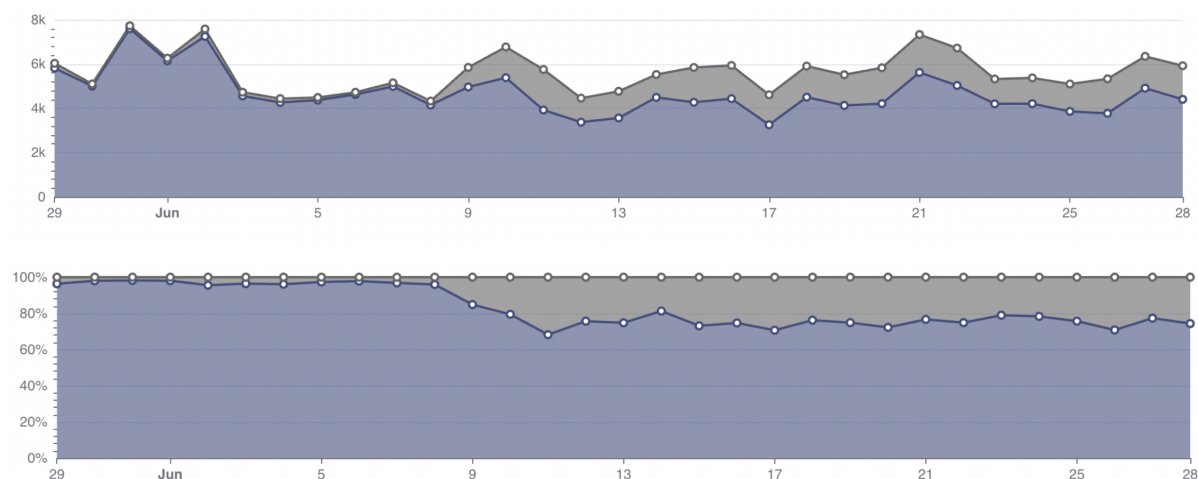


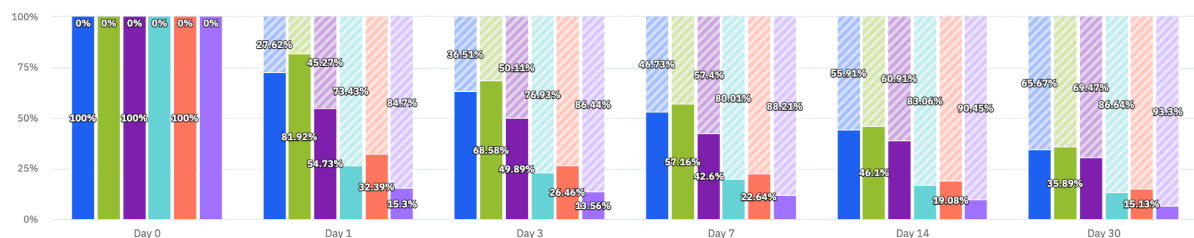
При наличии трекинга необходимых событий и атрибутов к ним для оценки результатов последнего прошедшего события в игре Plants & Gardens можно использовать следующие метрики:

1. **Активные пользователи (MAU/ WAU/ DAU):** общее число игроков, которые осуществили активное действие в рамках события. Это общее количество которое позволит понять объем заинтересовавшихся пользователей (потенциальных зрителей рекламы внутри события и тп).
2. **Новые пользователи:** общее число игроков, которые пришли в приложение ради события (то есть, осуществили первое активное событие в рамках данного события). Поможет оценить маркетинговый эффект/эффективность события.
3. **Доля активных пользователей:** общее число игроков, которые осуществили активное действие в рамках события к общему числу игроков, которые осуществили активное действие в рамках игры. Позволяет оценить вклад события в активность пользователей игры. Также, этот параметр хорош для сравнения, например, с другими событиями в рамках игры.



На рис. показан пример **числа активных пользователей события от общего числа активных пользователей** для разных событий возврата пользователей события

4. **Retention (удержание):** Оценка того, какое количество игроков вернулось для участия в последующих событиях после прохождения данного события. Это показывает, насколько событие было интересным и удовлетворительным для игроков. Можно посмотреть ретеншн новых игроков, которые пришли ради события. Насколько хорошо они возвращаются по сравнению с общими показателями.



На рис. показан пример **retention** для разных событий возврата пользователей события

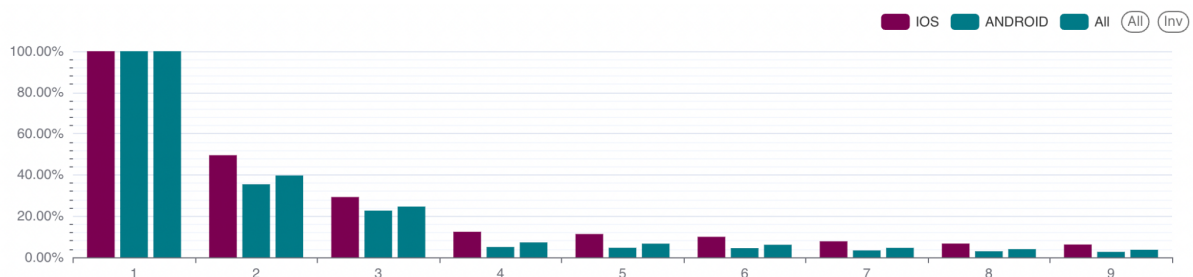
5. **Проведенное время внутри события/ доля от проведенного времени внутри игры:** Оценка активности игроков внутри события. Более высокое проведенное время указывает на то, что игроки активно участвовали в событии.

6. **ARPU (Average Revenue per User):** Оценка средней выручки, которую приносит каждый игрок во время события. Это может помочь в измерении монетизации события и понимании его финансовой эффективности.

7. **Воронка:** Оценка процента и абсолютного количества игроков, которые вошли в событие → успешно завершили уровень (1, 2, 3 и тд) → получили награду → поделились своими достижениями в соцсетях и тп → вернулись в следующее событие. Это позволяет определить, насколько эффективно событие привлекло и удержало игроков.

8. **Конверсии:**

- активных пользователей игры в активных пользователей события
- активных пользователей события в успешно завершивших X уровней события
- активных пользователей события в активных пользователей следующего события



На рис. показан пример **конверсии** для разных этапов прохождения события

При обновлении механики событий (вводится откат на несколько уровней при неудачной попытке), все основные метрики (целевые) останутся прежними и их можно будет сравнить до или после введения новой механики или выкатить через A/B тест. Можно добавить дополнительные метрики для :

Воронки:

- люди которые получили откат → пользователи которые закрыли событие / игру → вернулись в событие → получили награду (события в течение дня, например). Если увидим, что большой процент людей не возвращается в событие или игру, то это негативный знак.

Когортный анализ: можно выделить людей с откатом в отдельную когорту посмотреть на их возвращаемость в событие или игру в целом. Сравнить конверсию прохождения события с теми у кого откатов нет (лучше через A/B тест). Оцениваем