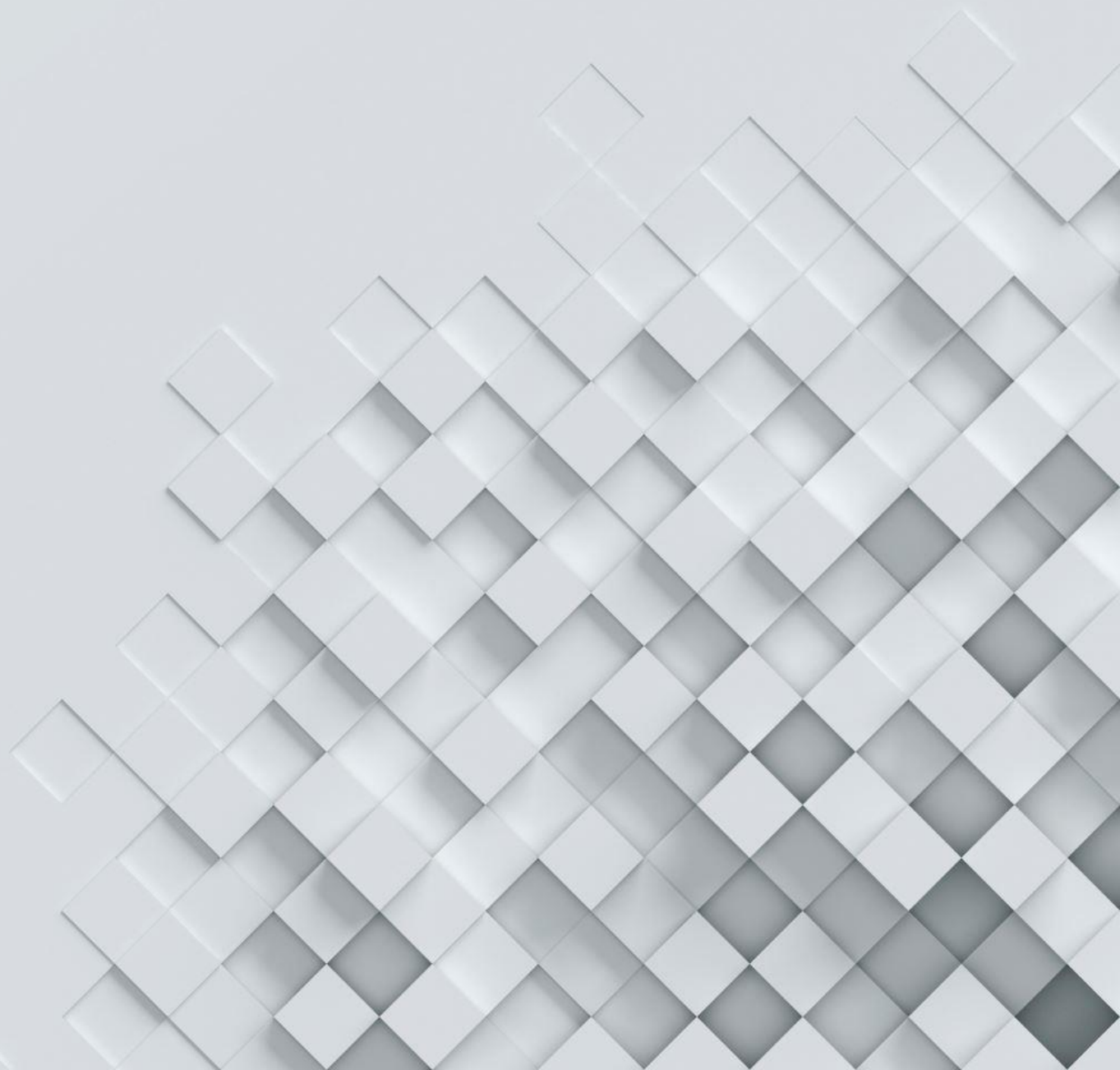

ФОРМИРОВАНИЕ МОДЕЛИ МОНЕТИЗАЦИИ ДЛЯ ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ "КОСМИЧЕСКИЕ БРАТЯ"

Июль 2022



ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

Цели исследования:

- Необходимо проанализировать поведение первых пользователей мобильной игры "Космические братья".
- Выявить особенности поведения.
- Выбрать для бизнеса оптимальную модель монетизации.

Исходные данные:

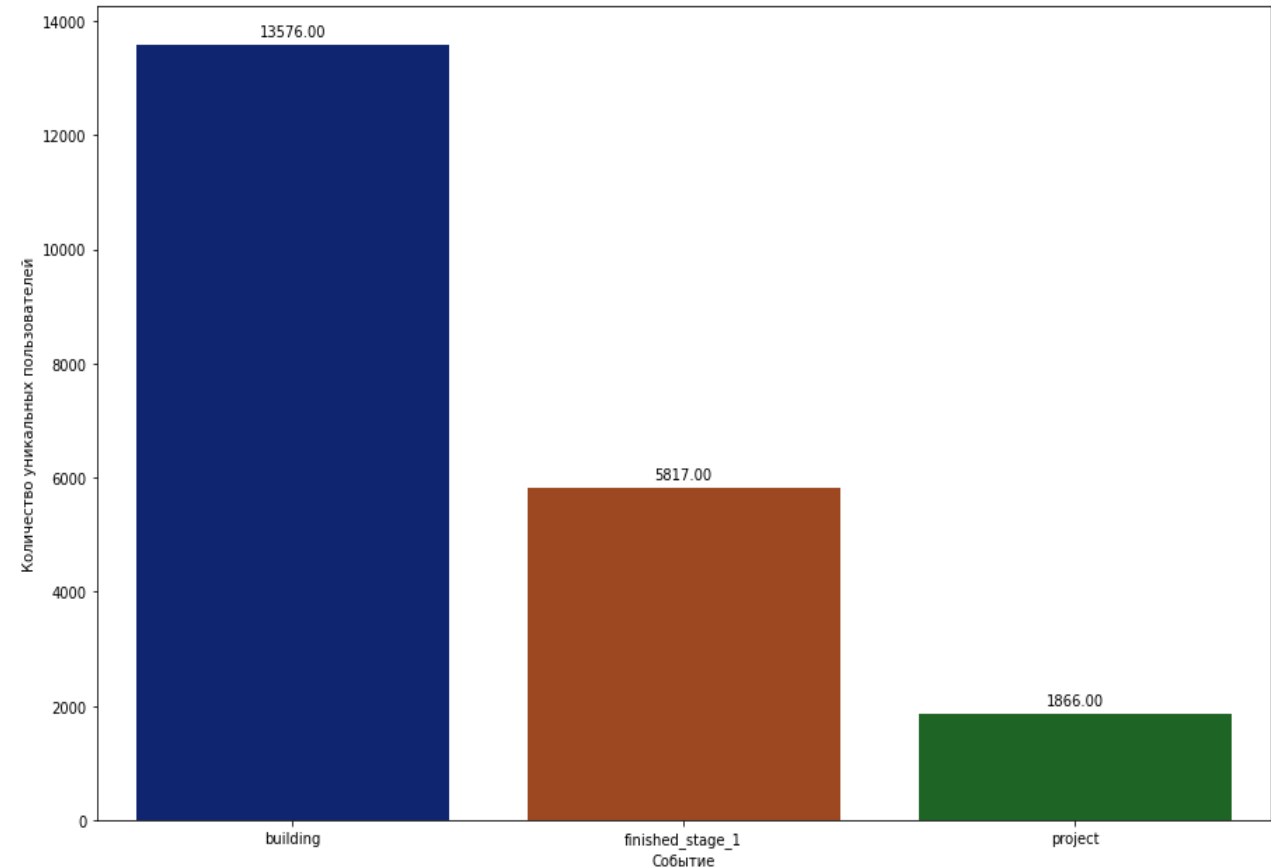
- Файл с данными первых пользователей приложения и два дополнительных файла с информацией о рекламных активностях.
 - Целевое событие - завершение первого уровня.
-

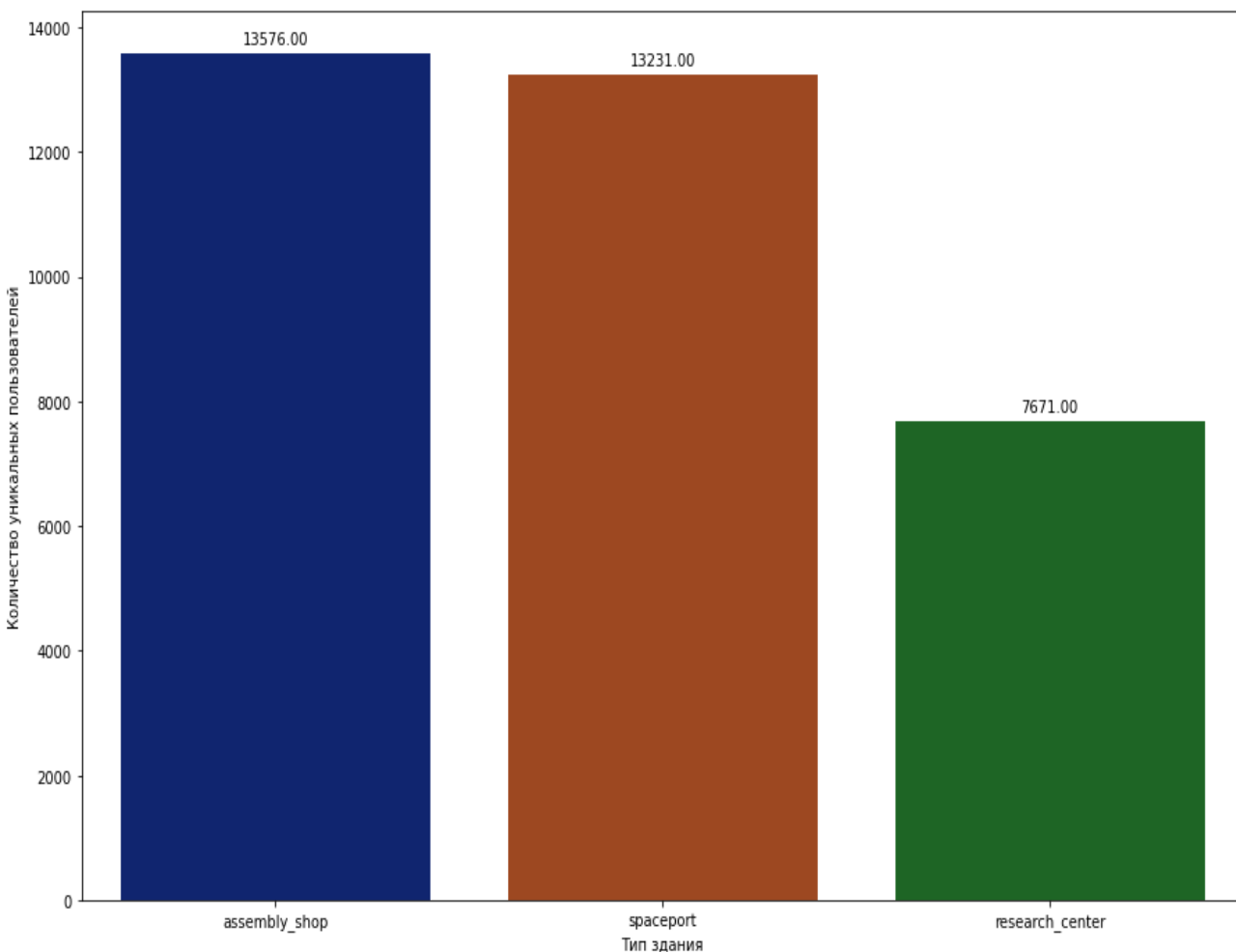
РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УНИКАЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТИПАМ

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УНИКАЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТИПАМ СОБЫТИЙ

Уникальные пользователи по событиям:

- `building` (объект построен) = 13576 пользователей
- `finished_stage_1` (первый уровень завершён) = 5817 пользователей
- `project` (проект завершён) = 1866 пользователей





РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УНИКАЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТИПАМ ЗДАНИЙ

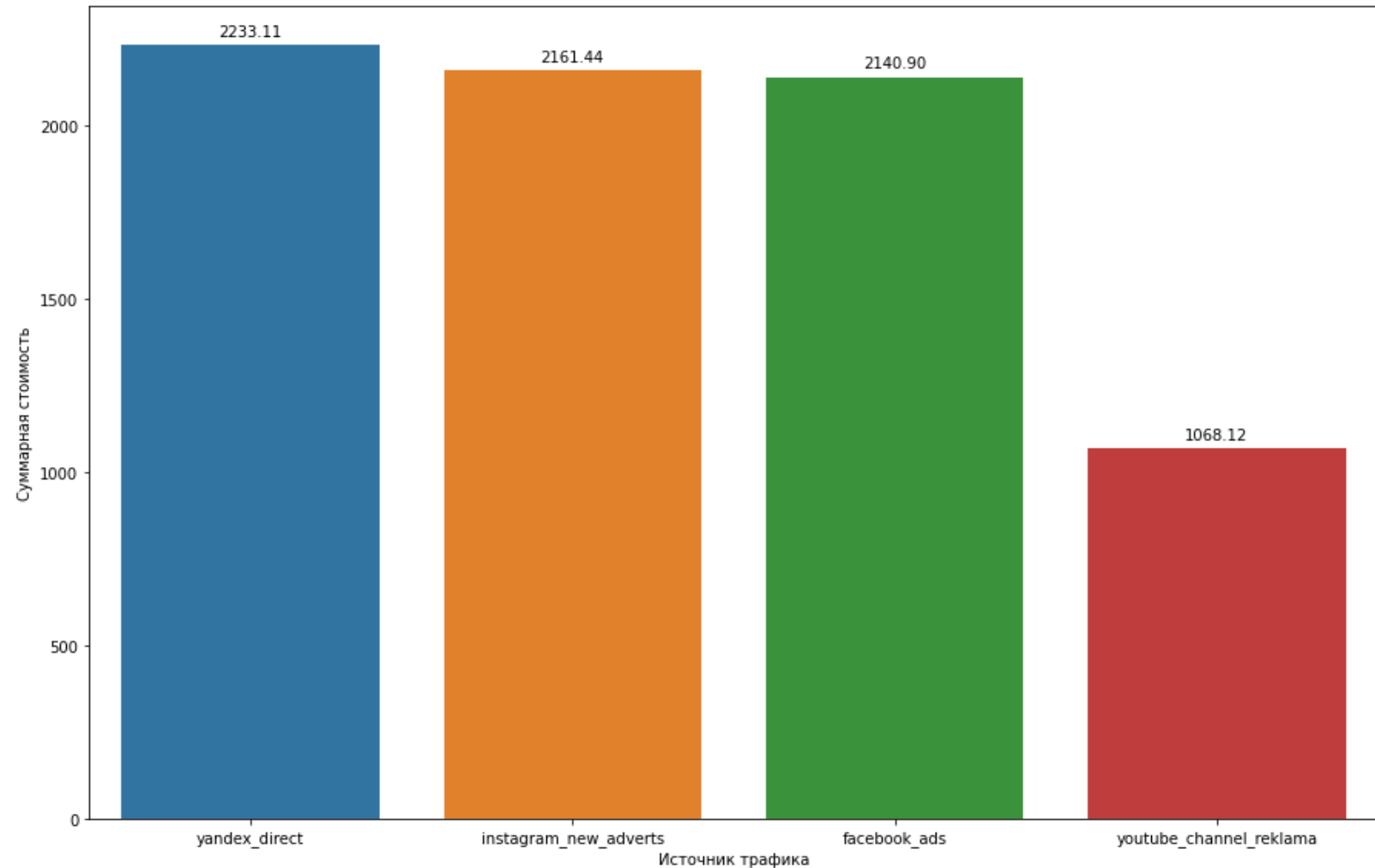
Уникальные пользователи по типам зданий:

- spaceport (космопорт) = 13576 пользователей
- assembly_shop (сборочный цех) = 13231 пользователь
- research_center (исследовательский центр) = 7671 пользователь

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ СТОИМОСТИ ПО ИСТОЧНИКАМ ТРАФИКА

- **Распределение стоимости кликов по источникам трафика:**

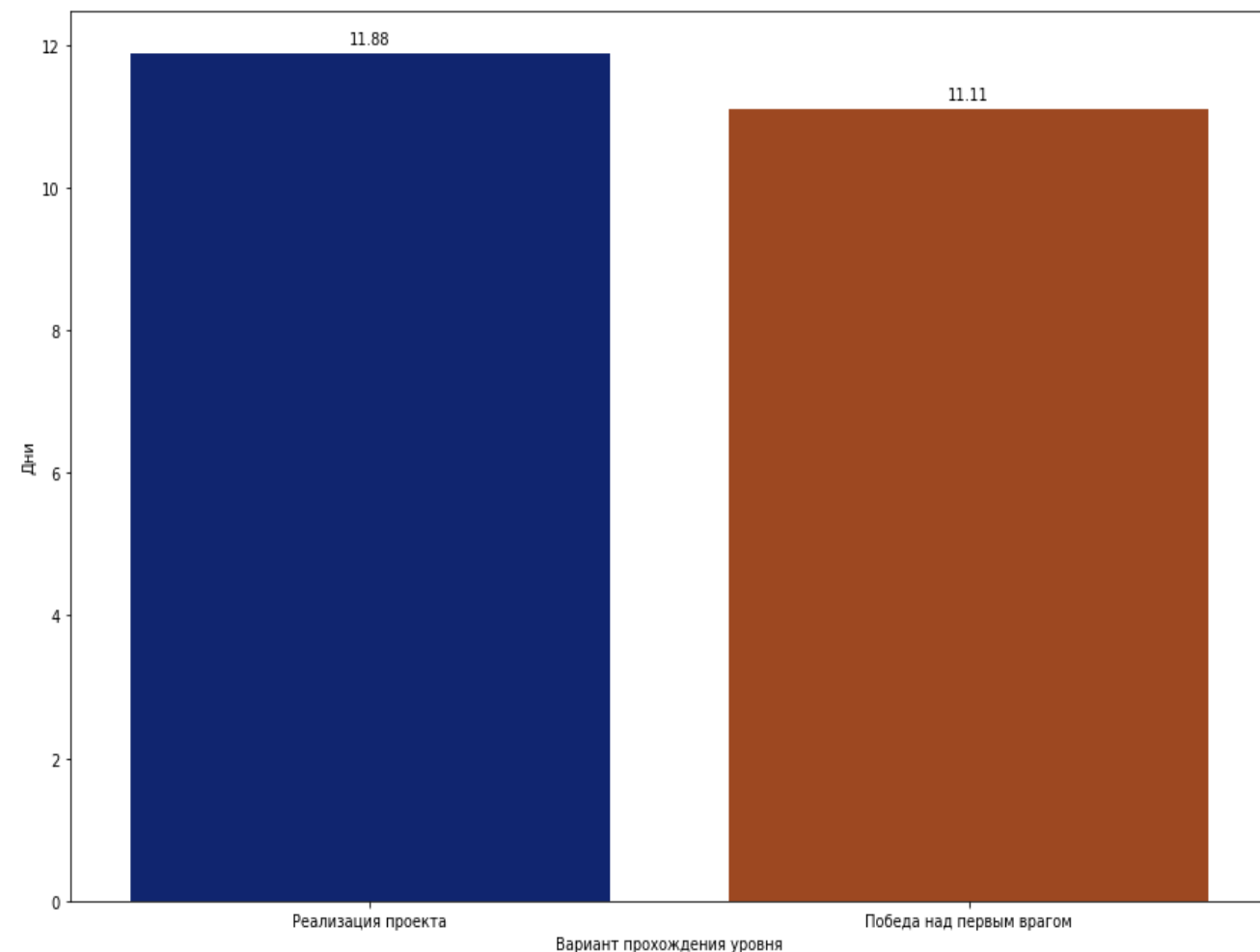
- yandex_direct = 2233.11
- instagram_new_adverts = 2161.44
- facebook_ads = 2140.90
- youtube_channel_reklama = 1068.12



СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ ПРОХОЖДЕНИЯ УРОВНЯ

Среднее время прохождения уровня:

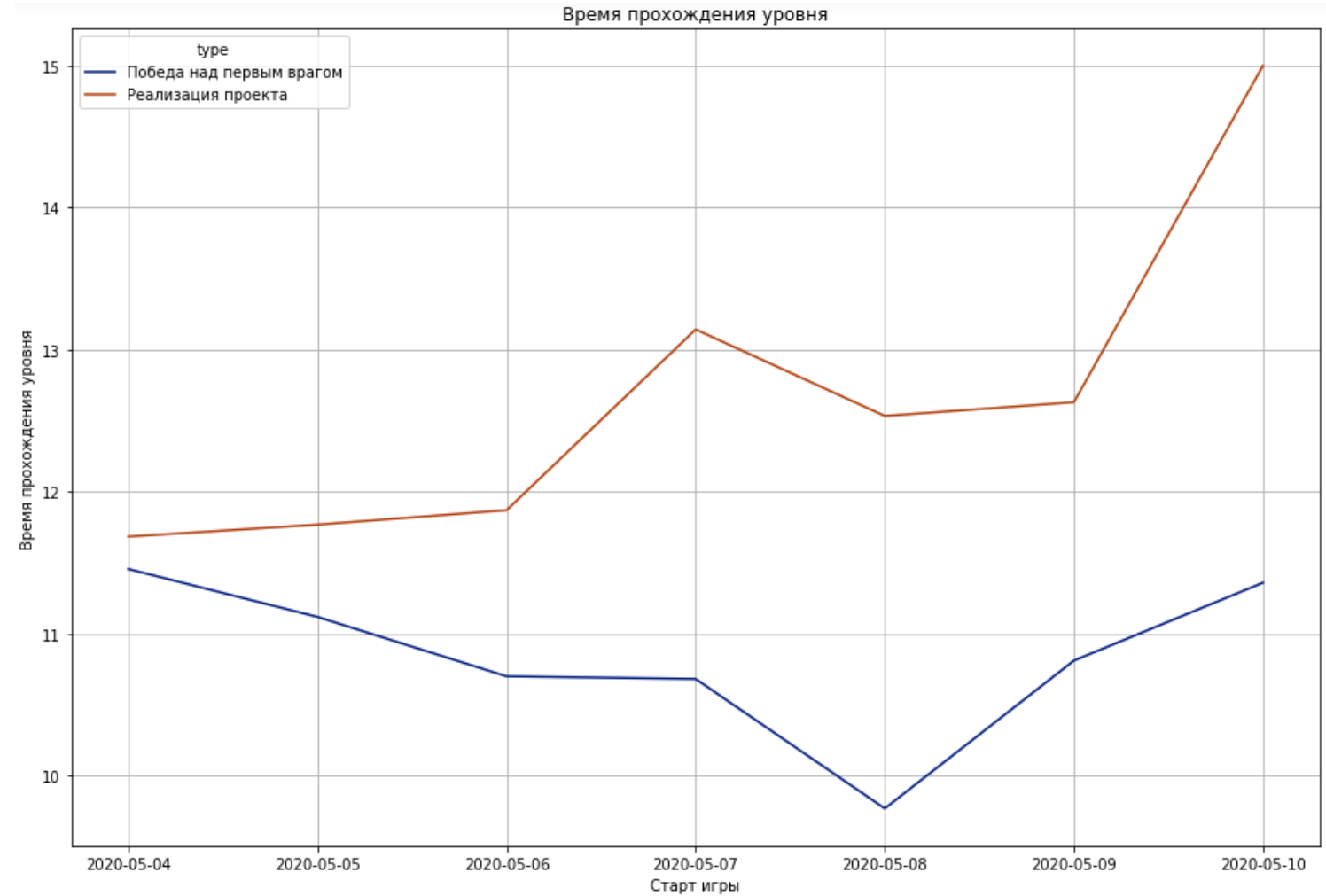
- Реализация проекта: 11.88 дней
- Победа над первым врагом: 11.11 дней



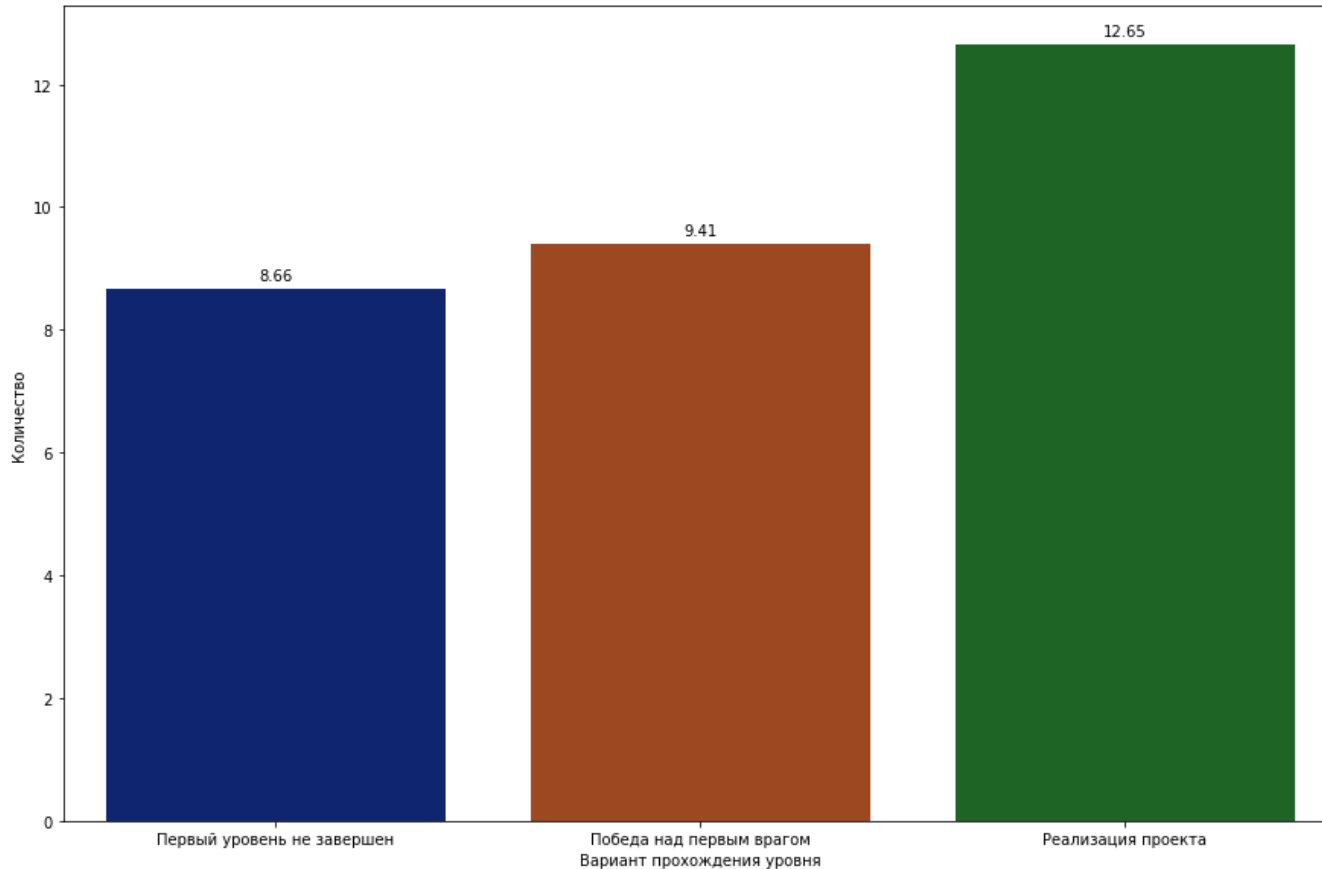
ВРЕМЯ ПРОХОЖДЕНИЯ УРОВНЯ В ДИНАМИКЕ

Среднее время прохождения
уровня:

- Реализация проекта: 11.88 дней
- Победа над первым врагом: 11.11 дней



КОЛИЧЕСТВО ПОСТРОЕК НА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



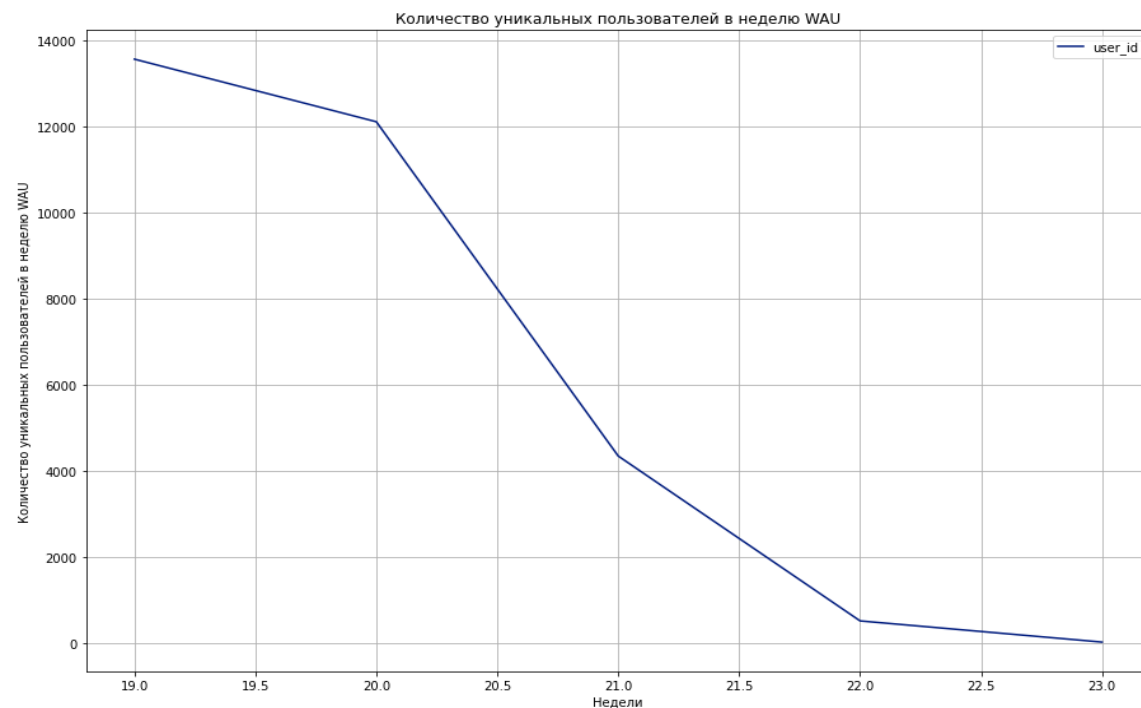
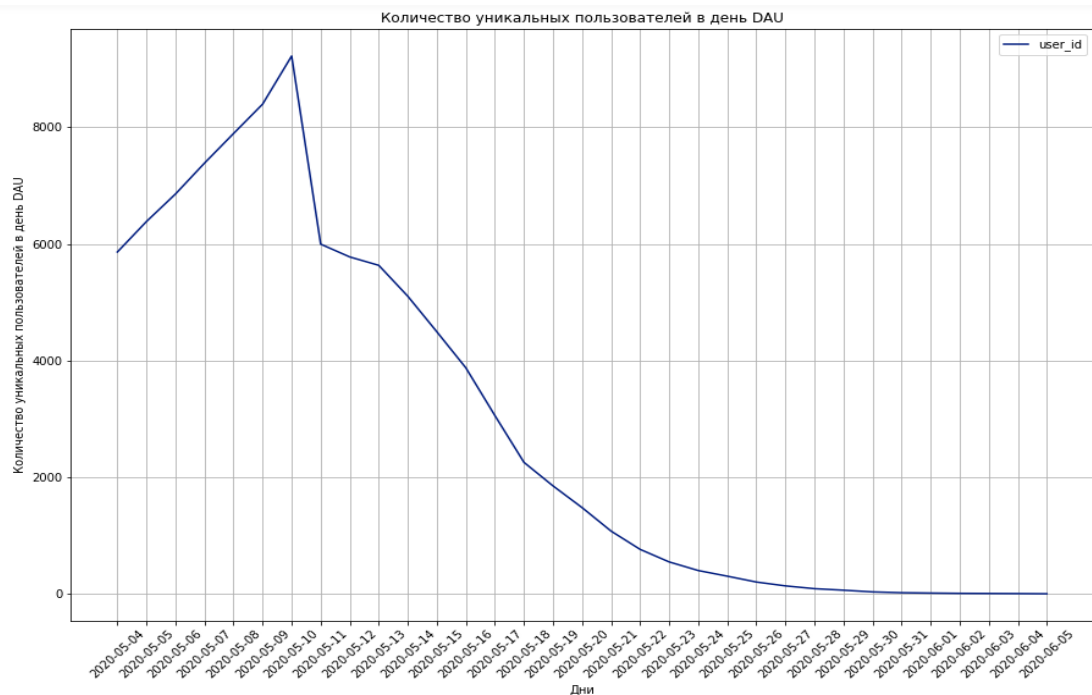
Количество построек на пользователя:

- Реализация проекта: 12.65
- Победа над первым врагом: 9.41
- Первый уровень не завершён: 8.66

ПОКАЗАТЕЛИ ВОВЛЕЧЁННОСТИ - DAU, WAU, STICKY FACTOR

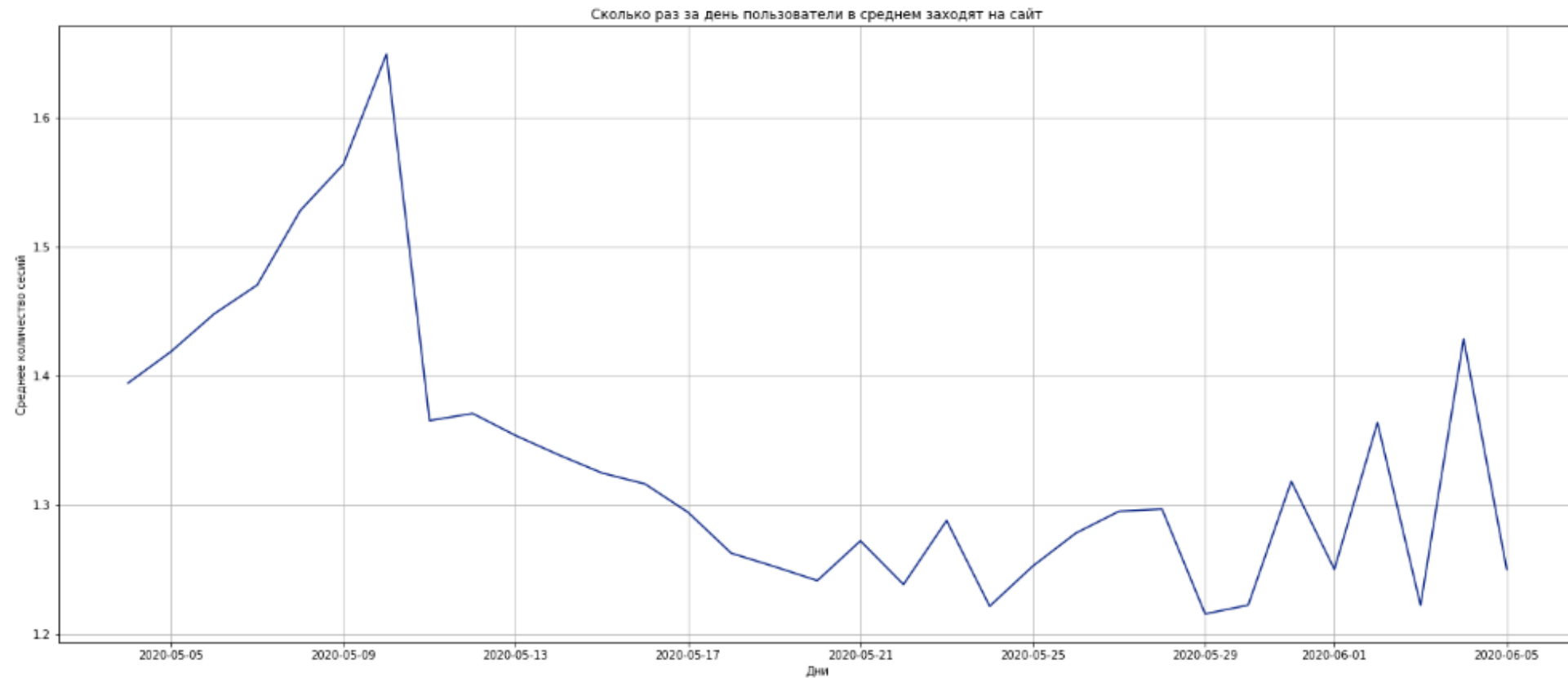
Количество уникальных пользователей в день DAU, в неделю WAU, Sticky Factor за неделю:

- Количество уникальных пользователей в день DAU = 2884 пользователя
- Количество уникальных пользователей в неделю WAU = 6120 пользователей
- Вовлечённость аудитории Sticky Factor за неделю = 47.12%



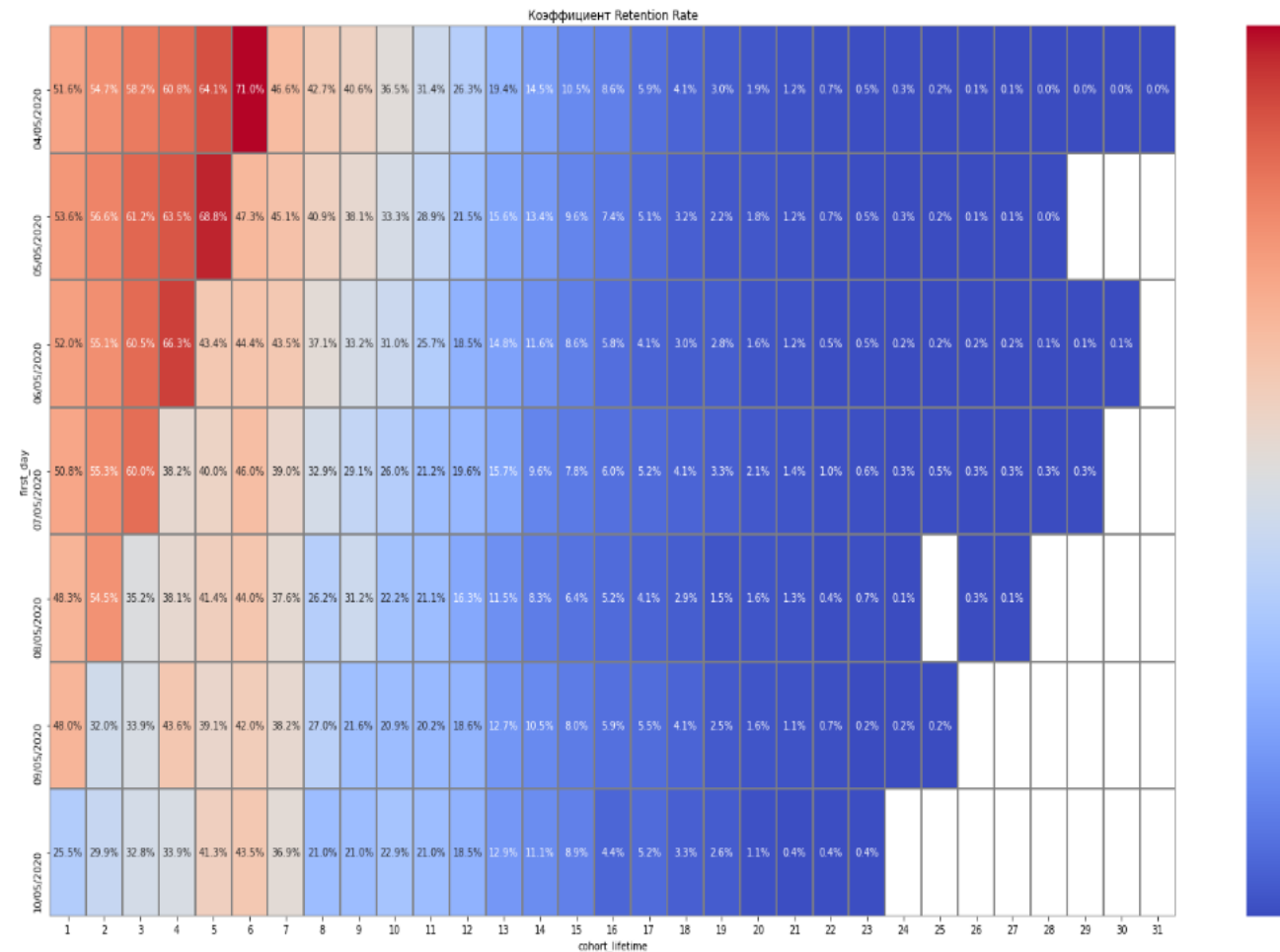
КОЛИЧЕСТВО СЕССИЙ В ДЕНЬ

- Количество сессий в день: 4110
- Количество сессий в день на каждого пользователя: 1.33



КОЭФФИЦИЕНТ УДЕРЖАНИЯ RETENTION RATE

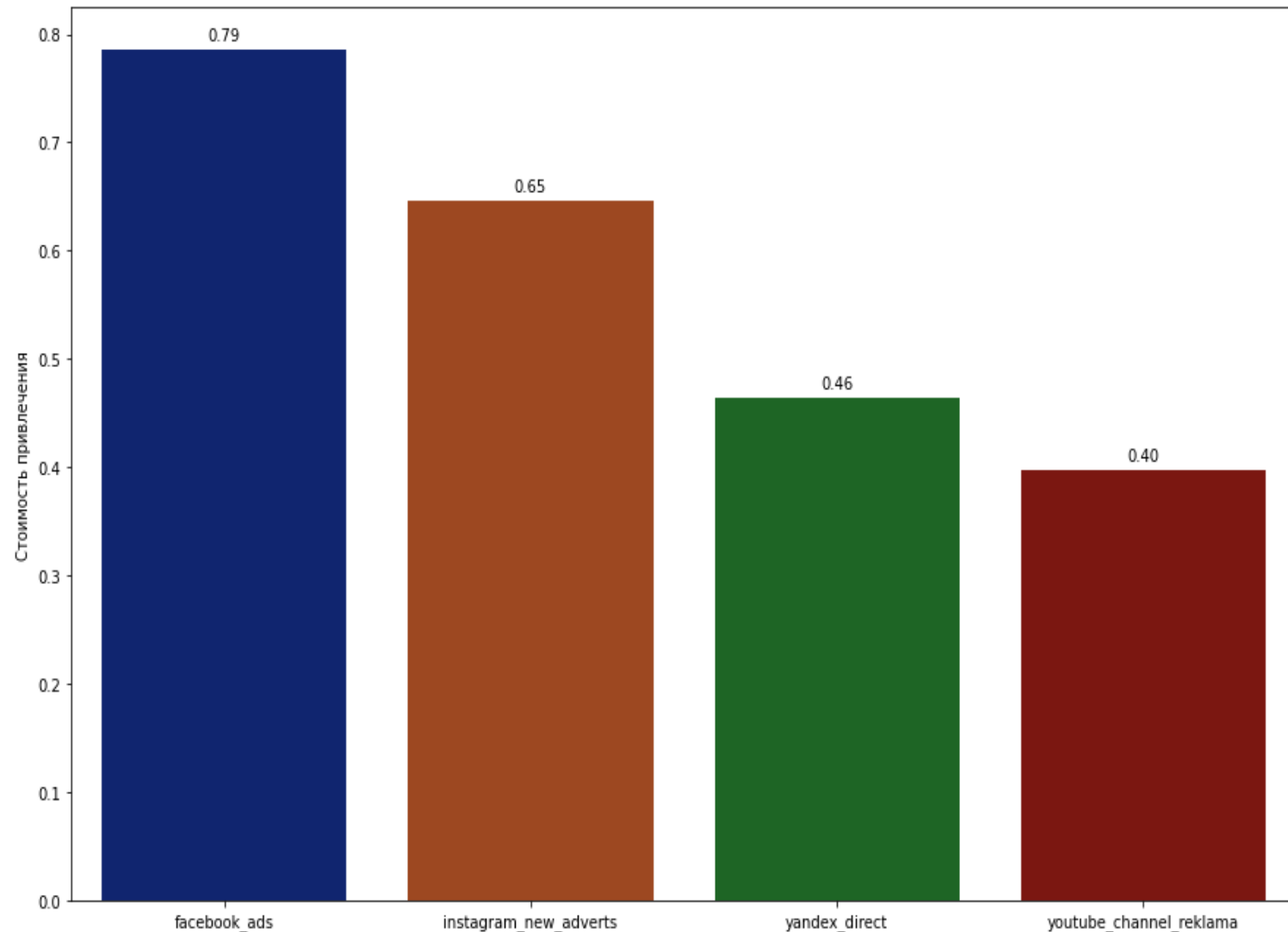
Retention Rate на второй день «жизни» когорт: 47.09%



СТОИМОСТЬ ПРИВЛЕЧЕНИЯ КЛИЕНТА САС

Стоимость привлечения пользователей
по источникам трафика:

- facebook_ads = 0.79
- instagram_new_adverts = 0.65
- yandex_direct = 0.46
- youtube_channel_reklama = 0.40



ВЫВОДЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ

ВЫВОД

- Мы имеем границу окупаемости в 0.07 у.е. именно столько мы получаем за просмотр рекламного ролика. Мы не можем превышать данный показатель.
- - Если показывать рекламу каждый раз на экране с выбором объекта то сумма необходимая для окупаемости будет составлять 0.061.
- - Если показывать рекламу через раз, то мы получим сумму необходимую для окупаемости 0.122
- - Если начать показывать рекламные ролики не с первого заказа здания, а со второго - получим сумму необходимую для окупаемости в 0.068.

РЕКОМЕНДАЦИИ

- Возможно имеет смысл сократить расходы по привлечению пользователей через `facebook_ads` и `instagram_new_adverts`, данные способы самые дорогие, но привлекают меньше аудитории чем значительно более дешевый `yandex_direct`. Это позволит снизить общие расходы на привлечение пользователей.
- Имеет смысл показывать рекламу не сразу, а позволить пользователям немного втянуться в игру, по текущим цифрам если не показывать рекламу пользователю при первой постройке здания - позволяет оставаться в пределах окупаемости, а если снизить затраты на привлечение пользователей, как было описано выше - возможно позволит не показывать рекламу и при постройке второго здания, что должно хорошо сказаться на удержании пользователя.
- Немного отбалансировать игру в пользу пользователей предпочитающих завершение проекта военной победой, т.к. пока для военной победы требуется построить меньше зданий, а соответственно меньше рекламы с которой разработчики планируют зарабатывать и затрачивается немного меньше времени на окончание уровня.

**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

Данилевский Николай

n.danilevskiy@gmail.com