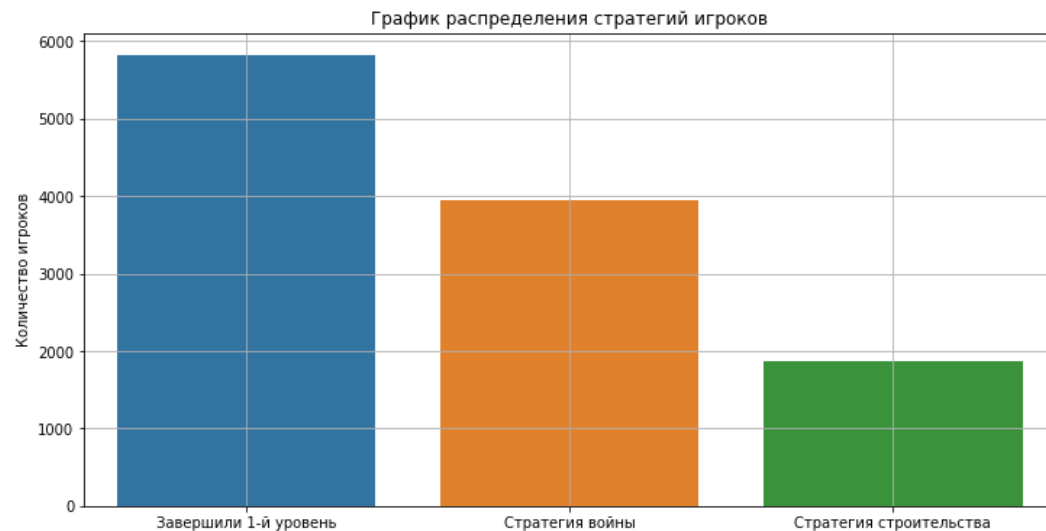
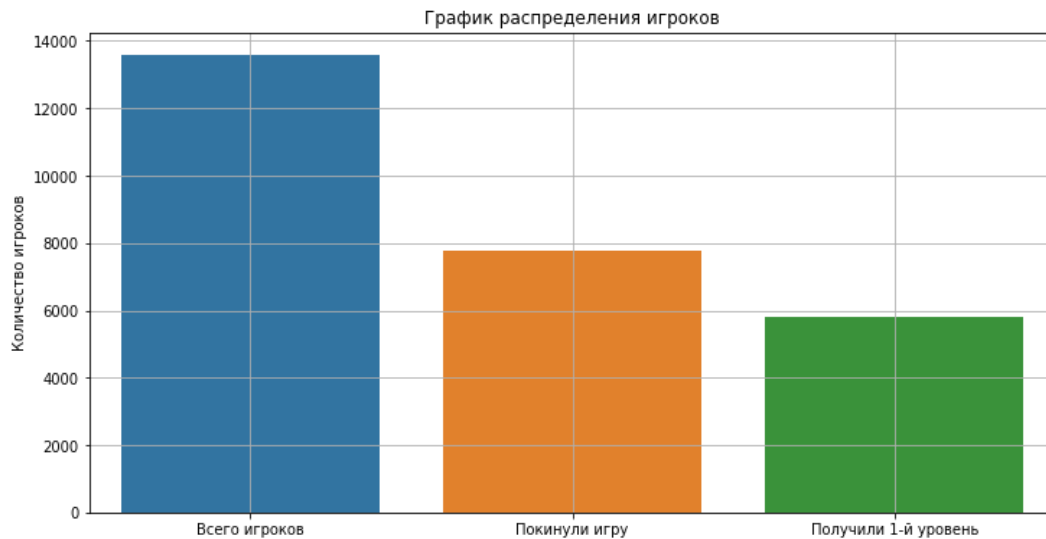


Формирование модели монетизации в мобильной игре «Космические братья».



Статистика игроков



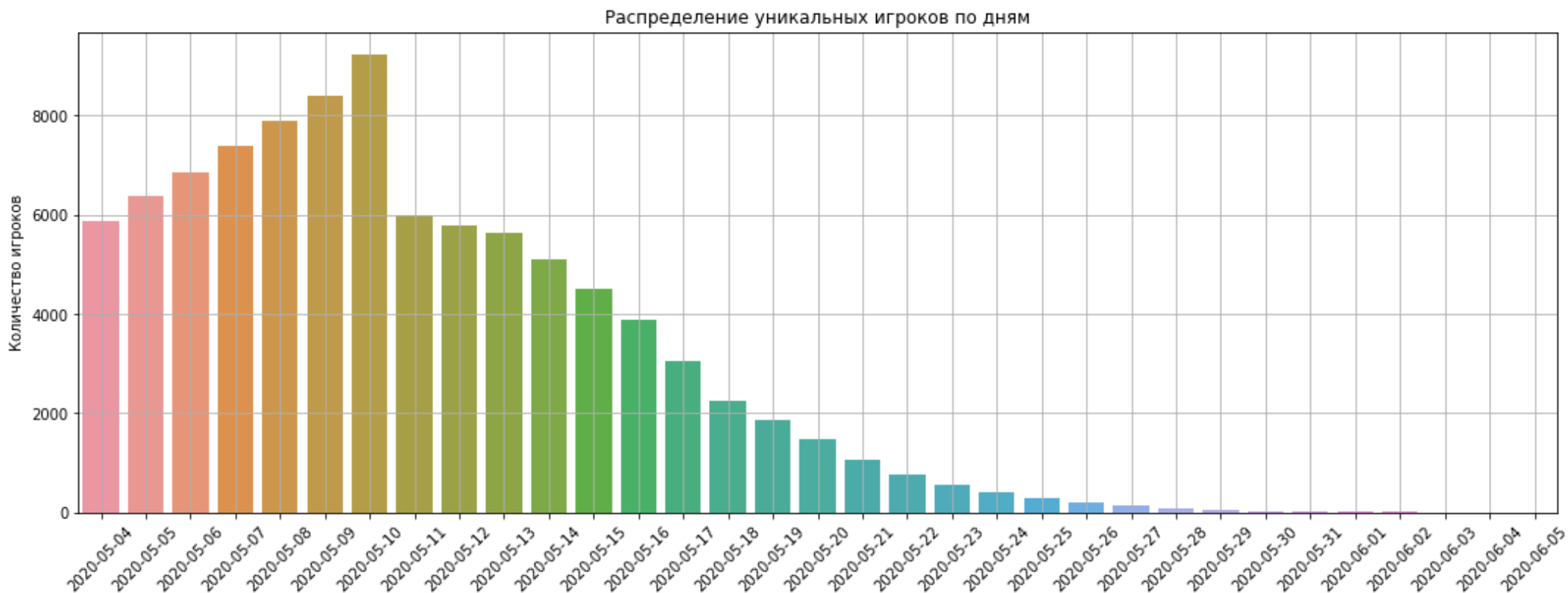
Всего игроков – 13576:

- Завершили уровень – 5817
- Выбрали стратегию войны – 3951
- Выбрали строительство - 1866

Время, затраченное на игру

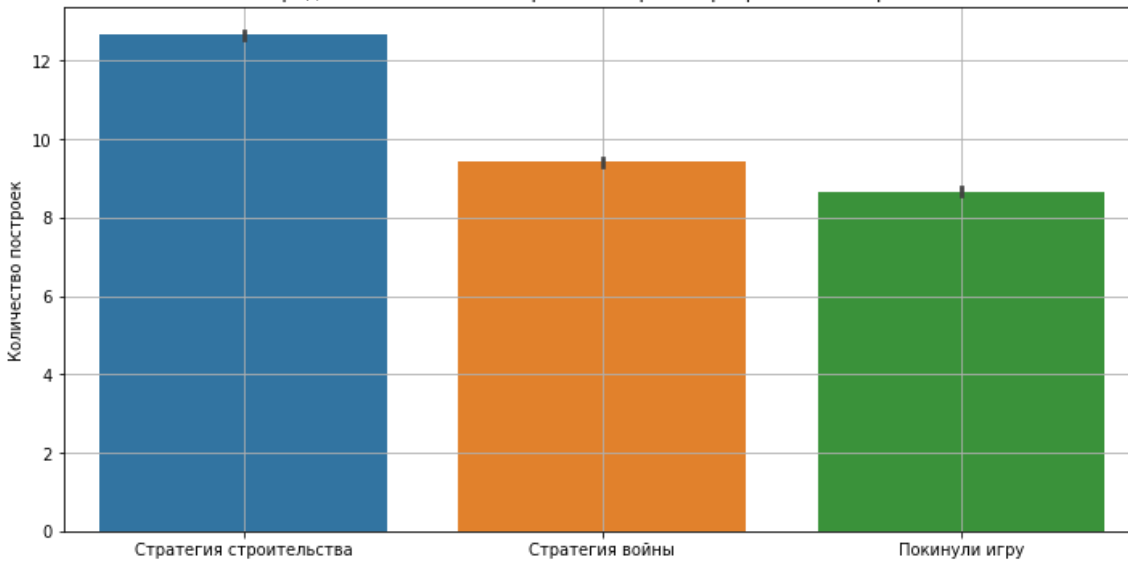
Уникальных пользователей в день (среднее арифметическое) – 2885

- не достигшие первого уровня: 9 дней
- достигшие первого уровня победой над врагом: 10 дней
- достигшие первого уровня реализовав проект: 13 дней



Исследование построек игроков

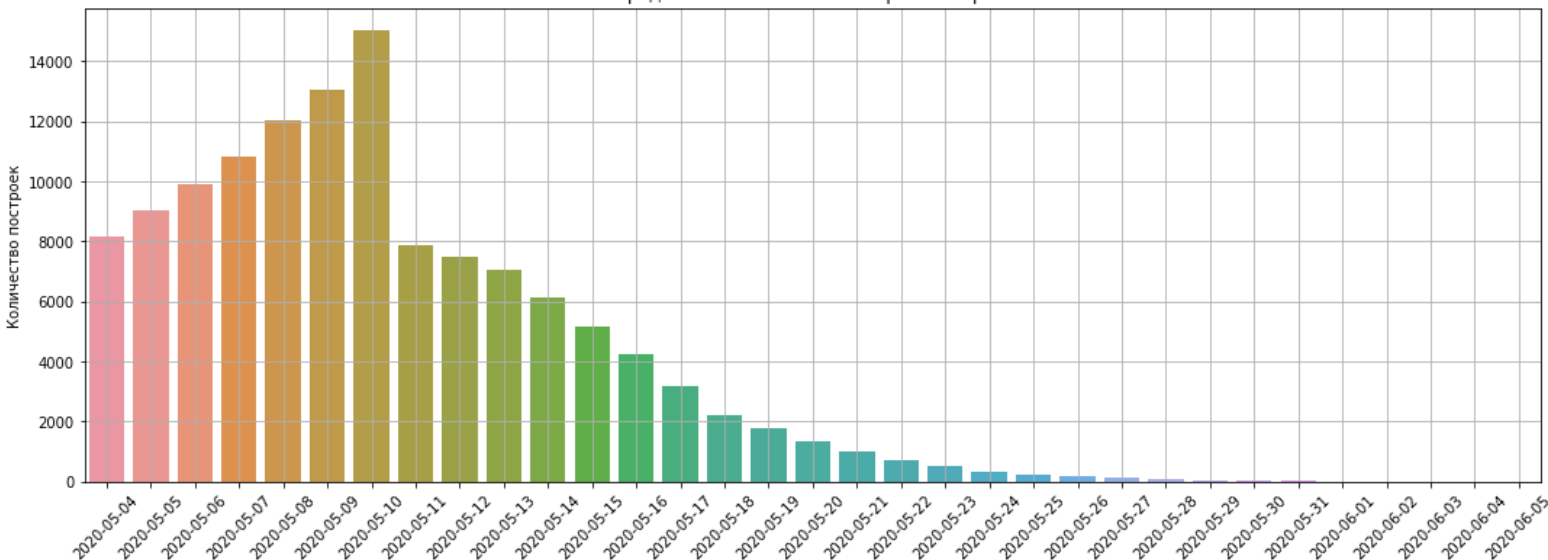
Среднее количество построек на игрока в разрезе типа игроков



Всего построек - 127956

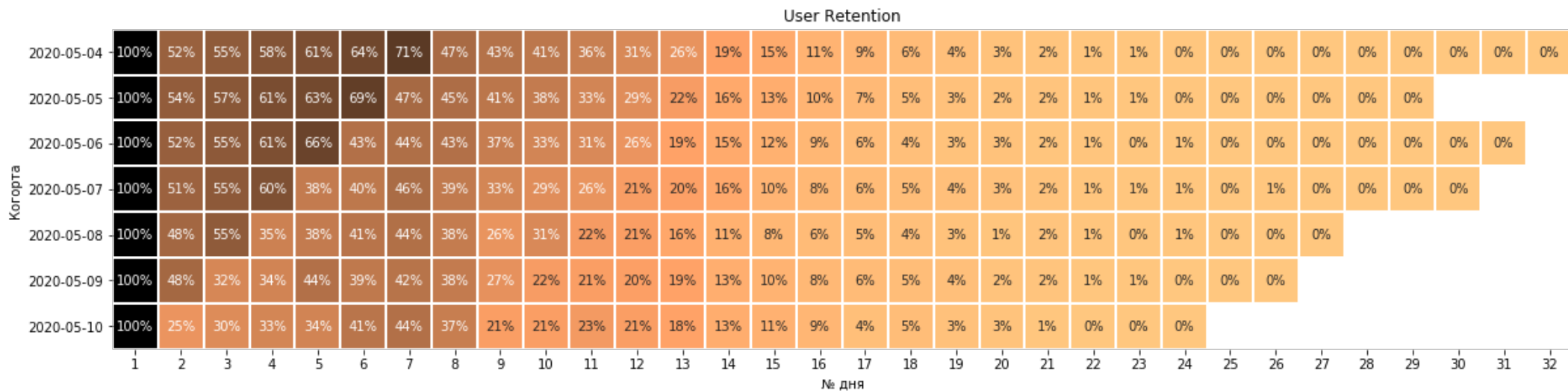
- Среднее количество построек на 1-го игрока - 9.42
- Количество построек на 1-го игрока, медиана – 10.0
- Больше всего построек - 2020-05-09

Распределение количества построек по времени



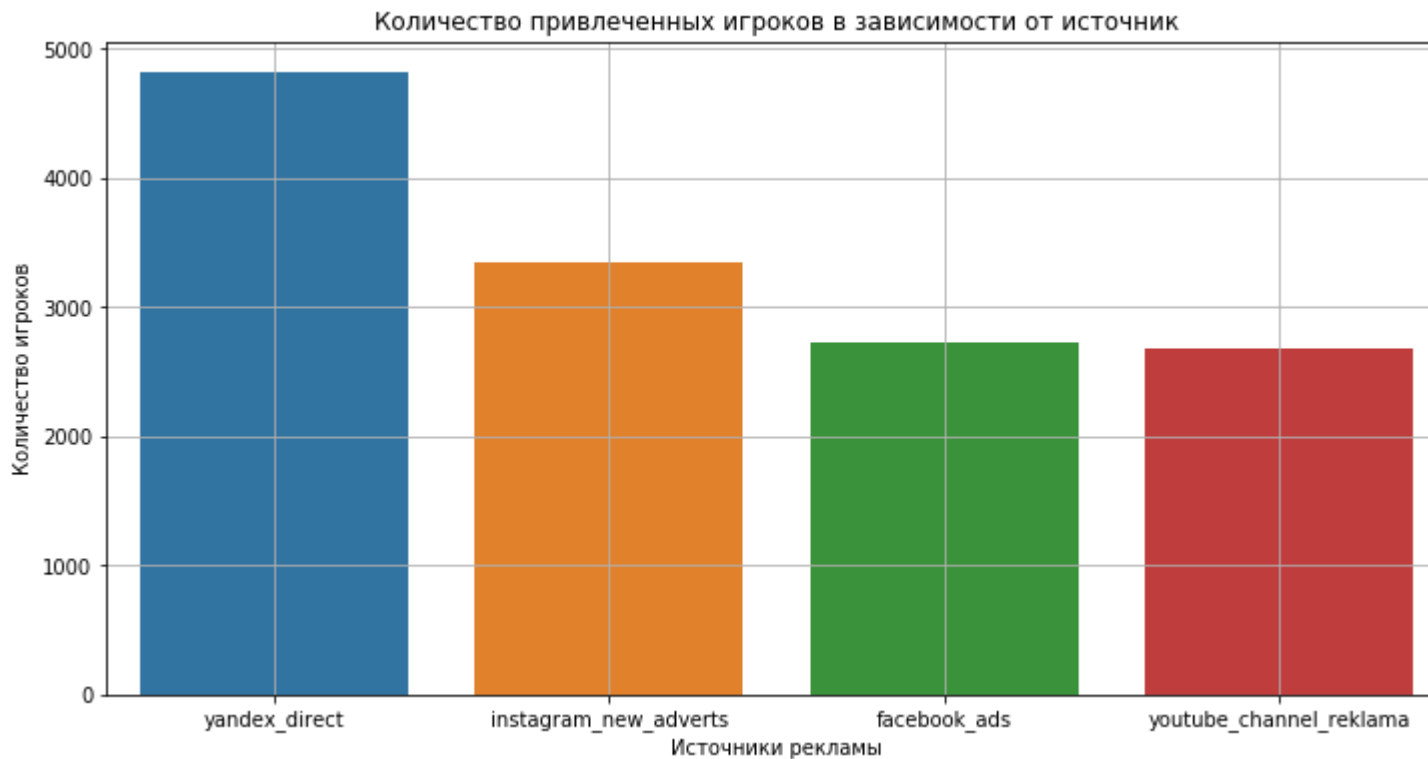
Retention rate

- В большинстве когорт на следующий день посещаемость падает до 50%
- на 5-й день часть игроков возвращается (от 34% до 66%)
- на 15-й день примерно 90% игроков покидает игру (либо завершает уровень).



Исследование источников рекламы

- Период проведения рекламной компании - 2020-05-03 по 2020-05-09.
- Затрачено на рекламную компанию - 7603.6



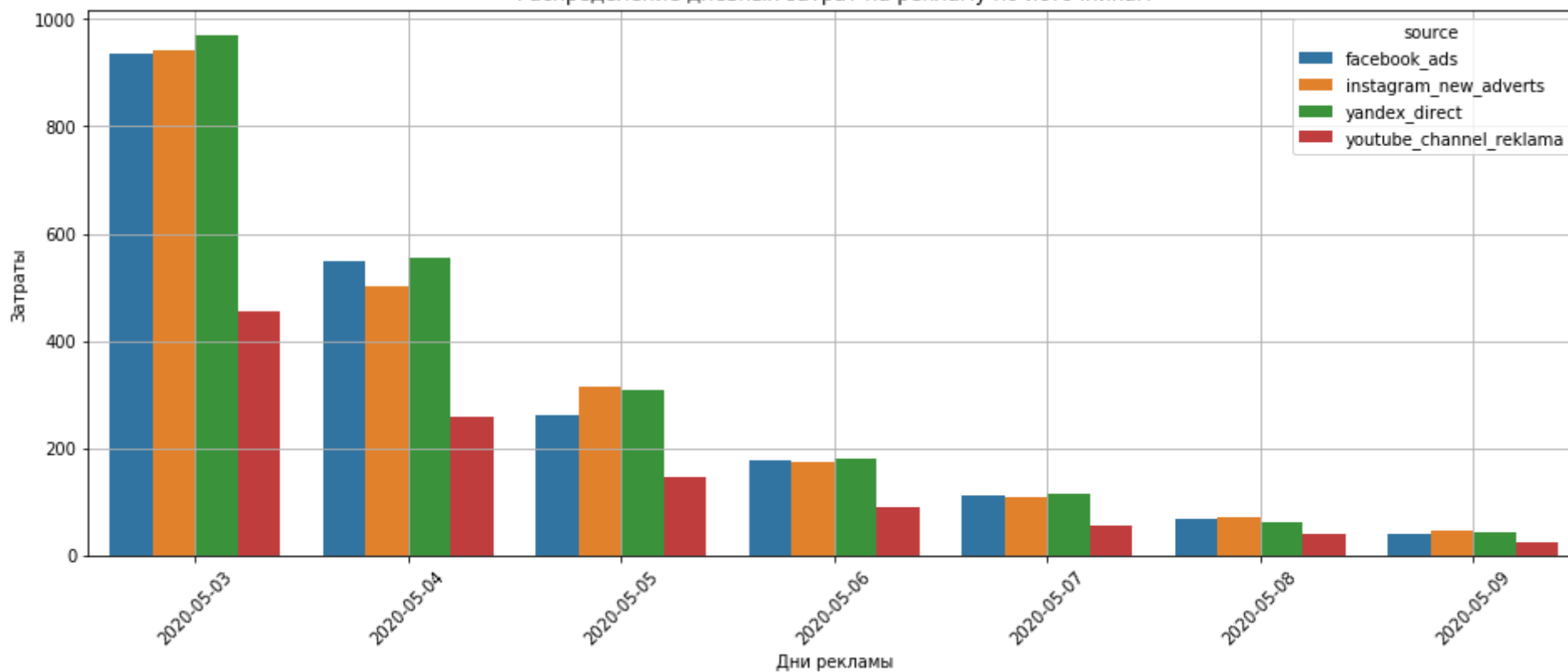
- Затраты на источники:
- yandex_direct: 2233.11
- instagram_new_adverts: 2161.44
- facebook_ads: 2140.90
- youtube_channel_reklama: 1068.12

Распределение затрат на источники по дням

Средняя стоимость привлечения одного игрока:

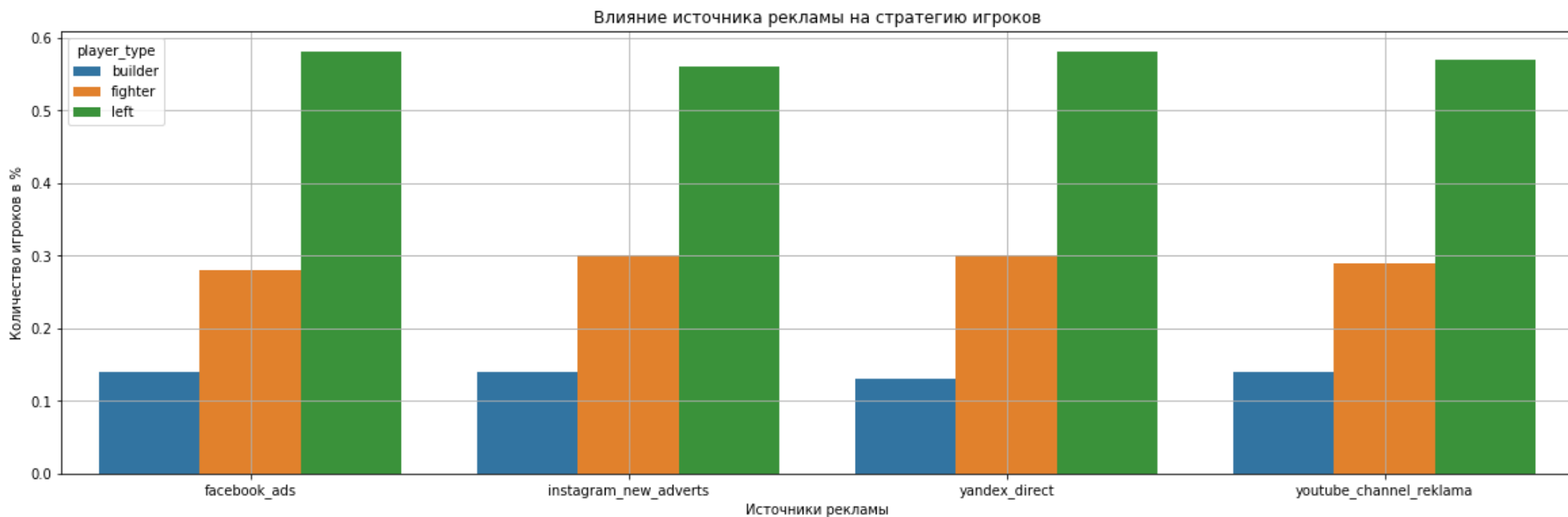
- facebook_ads: 0.79
- instagram_new_adverts: 0.65
- yandex_direct: 0.46
- youtube_channel_reklama: 0.40

Распределение дневных затрат на рекламу по источникам



Влияние источника рекламы на выбор стратегии

Зависимости выбора игроком стратегии от источника рекламы обнаружено не было.



Проверка гипотез

Гипотеза подтвердилась:

- Время прохождения 1-го уровня между игроками с разными стратегиями различается.

(Среднее время прохождения 1-го уровня: строителями – 13, воинами - 11)

Гипотеза подтвердилась:

- Количество построек между игроками с разными стратегиями различается.

(Среднее количество построек при выборе стратегии строительства – 12.65, стратегии войны - 9.41)

ИТОГИ

Наиболее выгодные площадки для рекламы:

- yandex_direct
- youtube_channel_reklama

Наиболее предпочтительны игроки выбравшие стратегию строительства.

- Совокупная стоимость всех показов рекламы не должна быть ниже себестоимости привлечения игрока (слайд - “Распределение затрат на источники по дням”)