

Модель монетизации игры «Космические братья»

Яндекс Практикум

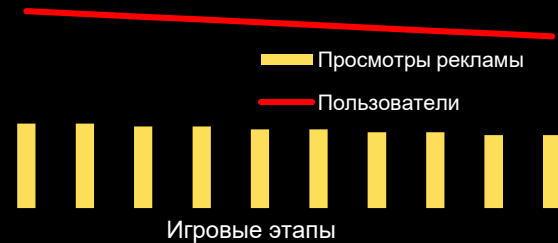
Цель исследования

- ▶ Определить на каких этапах игры показывать пользователям рекламу

Для максимальной монетизации необходимо сбалансировать текущие просмотры рекламы и отток пользователей

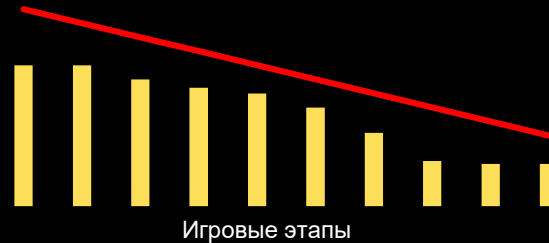
Долгая монетизация

- меньше просмотров в начале
- меньший отток пользователей



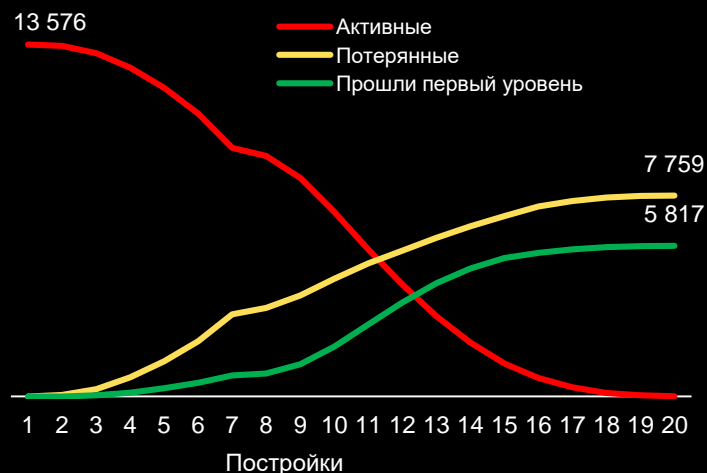
Быстрая монетизация

- больше просмотров в начале
- больший отток пользователей

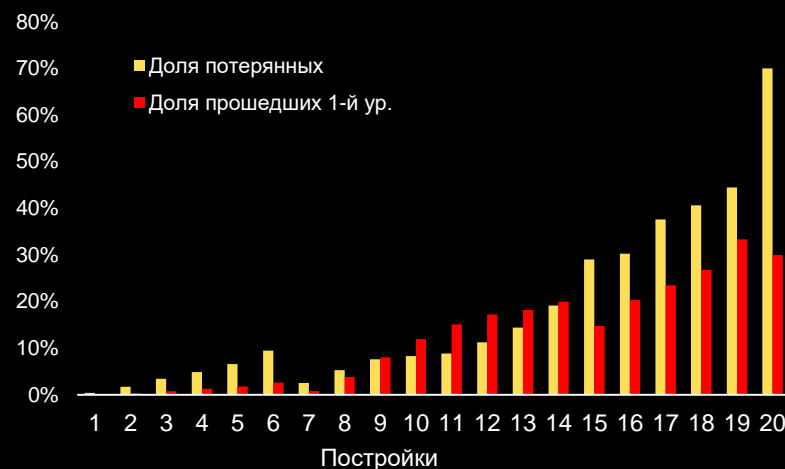


Выбор модели зависит от реакции пользователей на рекламу, величины их естественного оттока и распределения контента по уровням игры

Количество активных и потерянных пользователей по этапам построек (тыс.)



Доля потерянных пользователей от активных по этапам построек (%)



Для решения данной задачи в нашей игре из имеющихся данных возьмем доли оттока и прохождения уровня на каждой постройке

Модель монетизации построена по критерию максимизации количества просмотров рекламы пользователями за период их жизни

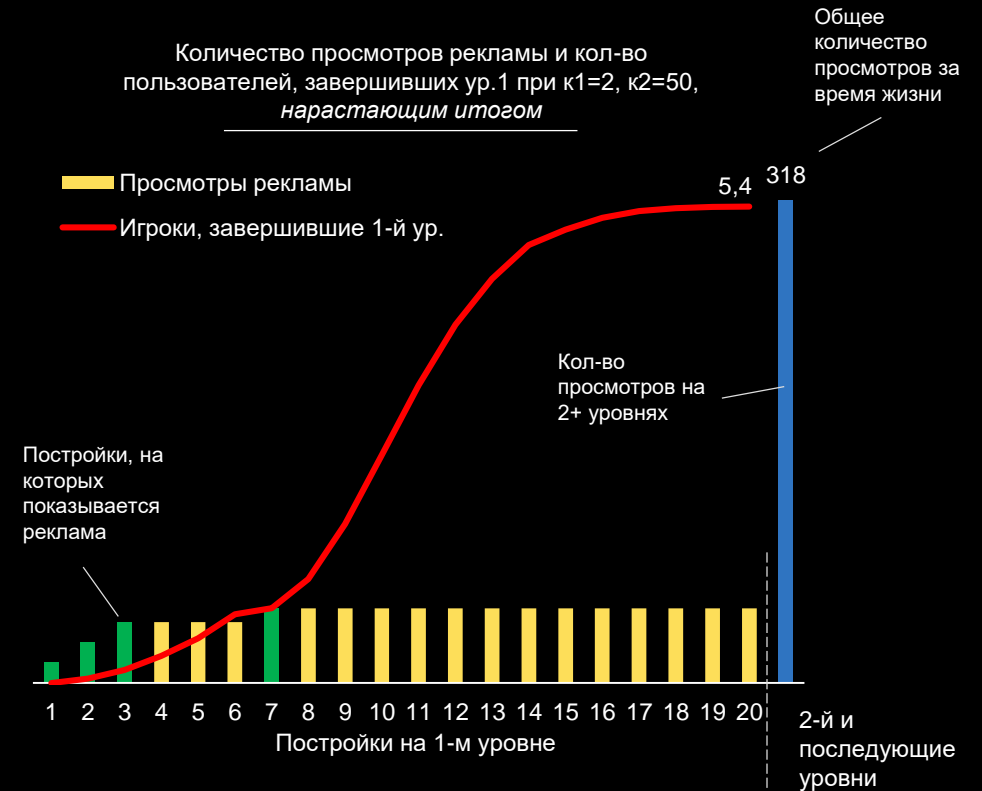
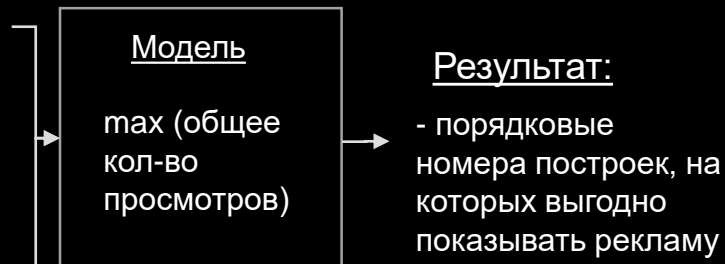
$$\text{Общее количество просмотров} = \sum_i \text{Количество просмотров на } i\text{-й постройке на 1-м уровне} + \text{Количество пользователей, завершивших 1-й ур.} \times \text{Количество показов рекламы после первого уровня}$$

Из исходных данных:

- доли потерянных игроков и игроков, завершивших уровень, на каждой постройке

Допущения:

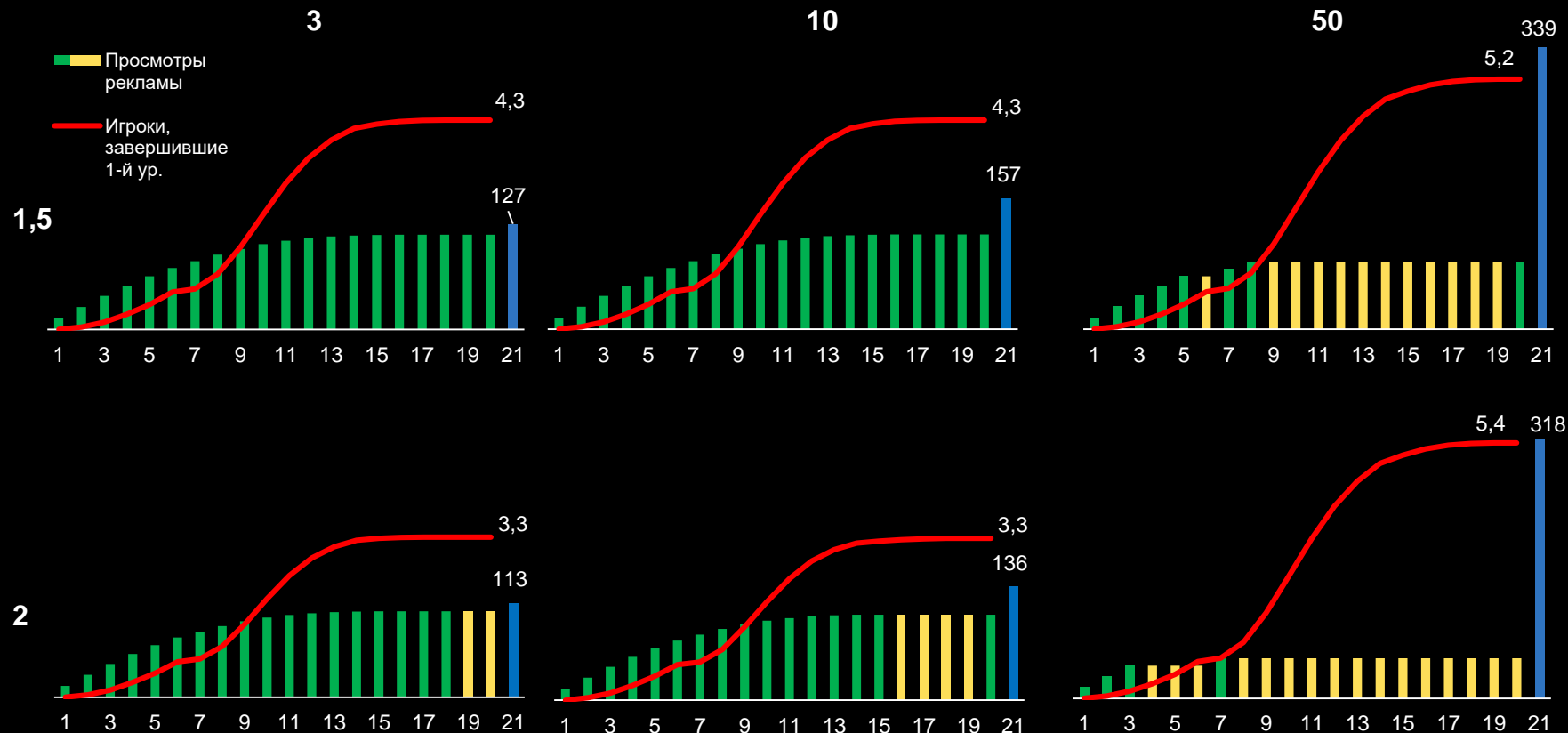
- коэффициент увеличения оттока из-за рекламы (κ_1)*
- количество показов рекламы после первого уровня (κ_2)**



Решения

Количество показов рекламы после первого уровня

Коэффициент увеличения оттока из-за рекламы



▶ При большом кол-ве (50-100) терминальных просмотров (если в игре после первого уровня много контента) выгодно сохранить наибольшее количество пользователей после первого уровня и оставить рекламу только на первой половине построек, где она наиболее выгодна (низкий чарн и максимальное кол-во пользователей). Если отток пользователей увеличивается более сильно ($k=2$), то выгодно оставить рекламу только на нескольких первых постройках.

▶ При маленьком кол-ве (3 или 10) терминальных просмотров (если в игре после первого уровня почти нет контента) выгодно максимально монетизировать первый уровень - включать рекламу почти на каждой постройке

Рекомендации

- ▶ Использовать предложенную модель для выбора экранов выбора построек для показа рекламы
- ▶ Для совершенствования модели после первой рекламной кампании рассчитать увеличение оттока пользователей, которым была показана реклама, и определить методику прогнозирования количества просмотров рекламы на 2-м уровне игры и дальше