

# [Monetization Module] [Tank War]

## Monetization Localization (LATAM)

### Monetization Localization Addendum

Region: Latin America (LATAM)

Prepared by:  Kent

Date: 2025.11

| Phiên bản | Ngày           | Mô tả    | Người viết   | Người review | Duyệt?                   |
|-----------|----------------|----------|--|--------------|--------------------------|
| v1.0      | 03 - 11 - 2025 | Tạo file |  Kent |              | <input type="checkbox"/> |
|           |                |          |  |              | <input type="checkbox"/> |

#### 1. Objective

Mục tiêu của phần bổ sung này là **tối ưu hóa hệ thống monetization của Tank War cho thị trường Mỹ Latinh**, đảm bảo:

- Giữ nguyên cấu trúc doanh thu cốt lõi (Battle Pass – Cosmetics – VIP – Rewarded Ads).
- Điều chỉnh cách đóng gói, định giá và trình bày** phù hợp với hành vi tiêu dùng & văn hóa địa phương.
- Xây dựng trải nghiệm “fair but festive” – không gây cảm giác pay-to-win, mà mang lại niềm vui, tự hào văn hóa và khả năng biểu đạt cá tính.

#### 2. System Overview

| Core Mechanic               | LATAM Adaptation   | Design Intent  |
|-----------------------------|--|--|
| <b>Battle Pass</b>          | Biến thành “ <b>Regional Pass</b> ” (themed theo văn hóa quốc gia). Ví dụ: <i>Carnaval Pass</i> , <i>Día de Muertos Pass</i> , <i>Copa de la Liga Pass</i> . | Giữ Battle Pass là trụ cột doanh thu, kết nối cảm xúc qua biểu tượng và  |
| <b>Cosmetic Store</b>       | Mở rộng thêm <b>AI Skin Hub</b> – nơi người chơi tự tạo skin bằng AI prompt.   | Biến customization thành “creative”, cảm giác sở hữu & khuyến khích      |
| <b>Crate System</b>         | Chuyển sang <b>Transparent Reward Pool</b> : hiển thị % drop và cho phép chọn item sau 10 lần mở.  | Giữ động lực mở hộp, nhưng loại bỏ độ tin cậy và thiện cảm với thươ      |
| <b>VIP Membership</b>       | Rebrand thành “ <b>Tank Crew Club</b> ”, nhấn vào lợi ích tiện dụng (time-saver, cosmetic bonus) thay vì buff sức mạnh.                                      | Giữ doanh thu định kỳ mà không   |
| <b>Rewarded Ads</b>         | Tăng tần suất, bổ sung <b>Local Reward Token</b> (đổi vật phẩm sự kiện) thay vì chỉ gold/gem.  | Biến quảng cáo thành phần thu hút, giảm tính thương mại.                 |
| <b>Events &amp; LiveOps</b> | Mở lịch <b>LiveOps cultural calendar</b> cố định: Carnaval, Día de Muertos, Copa de la Liga, Black Friday.   | Gắn hệ thống monetization vào các event, conversion tự nhiên và giữ nhịp |

### 3. Regional Adaptation Breakdown

#### 3.1 Battle Pass Localization

##### Concept:

Mỗi khu vực có một Battle Pass với chủ đề riêng, vừa tạo khác biệt nội dung, vừa kích thích chi tiêu định kỳ.

| Country   | Pass Name                   | Theme & Content                                       | Price                  |
|-----------|-----------------------------|---|------------------------|
| Brazil    | <i>Carnaval Pass</i>        | Skin neon, pháo hoa, hiệu ứng samba, âm thanh lễ hội  | BR \$29.99             |
| Mexico    | <i>Día de Muertos Pass</i>  | Tank skull decal, hiệu ứng sơn đường kẹo, màu tím cam | MXN 149                |
| Argentina | <i>Copa de la Liga Pass</i> | Skin theo màu áo đội tuyển quốc gia, cúp chiến thắng  | ARS 8,000 (điều chỉnh) |

##### Design Notes:

- Mỗi pass kéo dài 4 tuần, có skin exclusive + event badge.
- Gắn nhiệm vụ mạng xã hội: “Share 3 clips with hashtag #MiTanqueLA to earn +10 Battle Points”.
- Battle Pass UI thay đổi nền và biểu tượng theo sự kiện quốc gia.

#### 3.2 AI Skin Hub

##### Core Loop:

Người chơi nhập prompt → AI sinh skin → Có thể đăng lên Gallery → Cộng đồng bình chọn.

### ▫ **Gameplay Integration:**

- Skin được vote nhiều nhất mỗi tuần được tặng tag “Creator Choice”.
- Top 100 skin dùng nhiều nhất nhận **Creator Badge** + vật phẩm đặc biệt.
- Người chơi có thể “remix” skin của người khác → tạo vòng lan tỏa sáng tạo.

### ▫ **Monetization Hook:**

- Mỗi lượt generate hoặc publish skin sử dụng **AI Token** (mua bằng gem hoặc earn từ Battle Pass).
- Người chơi có thể mua “Premium Canvas” để xuất skin với hiệu ứng hiếm.

**Mục tiêu: biến customization thành công cụ marketing tự nhiên**

### 3.3 Transparent Crate System

- **Problem:** LATAM không thích yếu tố ngẫu nhiên ẩn → cảm giác “cờ bạc”.
- **Solution:** “Clarity + Choice”.

| Feature            | Description   |
|--------------------|---|
| Drop Info          | Hiển thị tỉ lệ rơi từng vật phẩm (VD: Epic 20%, Rare 40%).                      |
| Progress Guarantee | Sau 10 lần mở, người chơi có thể chọn 1 item trong pool.                        |
| Conversion         | Hộp mở nhiều lần tự động tích điểm “Select Token” để đổi phần thưởng mong muốn. |

### ▫ **Result:**

- Tăng lòng tin, giảm khiếu nại.
- Giữ động lực “mở thưởng” mà không bị xem là RNG thuần túy.

### 3.4 VIP Membership → Tank Crew Club

#### ▫ **Concept:**

Định vị lại gói VIP thành **một “membership” xã hội** hơn là pay-for-power.

#### ▫ **Perks Design:**

- +10% EXP & Coin (time-saving).
- Nhận **Crew Crate** hàng tuần (chỉ cosmetic).
- Access to **exclusive voice line / badge / decal**.
- “Early access” cho event skin.

#### • **Emotional Hook:**

“Be part of the elite crew — not for power, but for pride.”

### 3.5 Rewarded Ads Rework

■ **Goal:**

Giữ chân người chơi F2P bằng hệ thống thưởng hữu ích, không làm gián đoạn trải nghiệm.

| Reward Type  | Example  | Frequency     |
|--------------|--|---------------|
| Coin / Gem   | Nhận 10-30 gem sau mỗi clip xem                          | 3 lần/ngày    |
| Local Token  | “Carnaval Token” , “Muertos Coin” dùng để đổi skin event | Gắn với event |
| Social Bonus | Nhận thêm thưởng nếu share clip lên mạng xã hội          | 1 lần/ngày    |

### 3.6 Cultural Event Calendar (LiveOps Loop)

■ **Cấu trúc 1 năm sự kiện chính:**

| Month   | Event                              | Type                      | Expected Revenue Spike |
|---------|------------------------------------|---------------------------|------------------------|
| Feb–Mar | <b>Carnaval (Brazil)</b>           | Themed Pass + Live Battle | 3x – 4x                |
| Jun     | <b>Festa Junina (Brazil)</b>       | Mini cosmetic event       | 2x                     |
| Sep     | <b>Independence Day (Mexico)</b>   | Limited Skin Bundle       | 2x – 3x                |
| Oct–Nov | <b>Día de Muertos (Mexico)</b>     | AI skin theme event       | 4x – 5x                |
| Nov     | <b>Black Friday (All)</b>          | Flash sale 60–70%         | 5x – 8x                |
| Dec     | <b>Copa de la Liga (Argentina)</b> | Sports-themed battle      | 3x                     |

## 4. KPI Impact Estimation

| Metric              | Expected Lift    | Rationale   |
|---------------------|------------------|---|
| D7 Retention        | <b>+3–5%</b>     | Daily mission cộng đồng & Battle Pass themed task |
| Conversion to payer | <b>+1–1.5%</b>   | Localized payment & cultural event push           |
| ARPPU               | <b>+10–15%</b>   | Personalized pass & cosmetic ecosystem            |
| Social engagement   | <b>+200–300%</b> | AI Skin viral & Creator ranking loop              |
| Churn rate          | <b>-5–8%</b>     | Cultural attachment & visual expression system    |

## 5. Implementation Priority Matrix

| Priority | Feature                        | Reason                                |
|----------|--------------------------------|---------------------------------------|
| High     | Localized Battle Pass          | Revenue core + cultural resonance     |
| High     | AI Skin Hub                    | Viral differentiator for LATAM        |
| High     | Payment & Pricing localization | Critical monetization enabler         |
| Medium   | Transparent Crate System       | Improves trust, long-term retention   |
| Medium   | Tank Crew Club                 | Sustains monthly revenue              |
| High     | Event Calendar (LiveOps LATAM) | Drives periodic spending & engagement |
| Optional | Social Share Missions          | Secondary retention booster           |

## 6. Summary

“In LATAM, players don’t just buy to win — they buy to belong.”

Hệ thống monetization của Tank War không cần tái thiết kế, mà **cần được tái cảm nhận**:

- Mỗi lượt mua mang yếu tố cá nhân & văn hóa.
- Mỗi sự kiện mang màu sắc địa phương.
- Mỗi skin mang dấu ấn sáng tạo người chơi.

Đây chính là **trục “Cultural Economy Loop”** — nơi giá trị không nằm ở sức mạnh, mà ở **niềm tự hào được thể hiện bản thân**.

