

Методика расчета приблизительной прибыльности бонусов

Данная статья посвящена расчету экономической прибыльности выдаваемых бонусов в соответствии с целевым действием, совершаемым игроком.

Категория	Маржинальность
Казино слоты, краш	4%
Live-casino	3%
Спорт	5%
Депозиты	30%

Маржинальность - прибыльность казино с одного целевого действия (с одной ставки, с одного спина, с одного депозита).
Маржинальность казино высчитывается как 100% - RTP. Средний RTP 96-97%.
Маржинальность спортивных событий варьируется от поставщика линии, вида спорта, чемпионата и типа события. Чем популярнее событие, тем ниже маржа.

Для корректного расчета рекомендуется пользоваться NGR, а не GGR.
 $NGR = GGR - 50\% = \text{чистая прибыль}$, где $GGR = \text{сумма ЦД} * \text{маржинальность} / 100 - 50\%$.
Для определения награды для акции должно быть произведено 2 расчета:

1. Расчет прибыльности с ЦД

Пример: По условиям акции игрок должен внести депозит от 500 рублей.
Один депозит в 500 рублей приносит кампании сумму:
 $500 * 30\% / 100 - 50\% = 75$ рублей чистой прибыли. Если не учитывать вторичные расходы, то 150 рублей. Зачастую аналитики считают данные по GGR, не по NGR. Но для нашей подстраховки лучше закладывать NGR.
Таким образом, чтобы не уйти в минус, мы можем выдать игроку сумму не более, чем 75 рублей.

2. Расчет стоимости бонуса

В пункте 1 мы посчитали, какой может быть максимальная сумма бонуса, чтобы уйти в 0 и акция не была убыточна, по нашим условиям она составляет 75 рублей.

Следующий шаг - определить стоимость бонуса.
Для определения стоимости бонуса мы будем пользоваться [дашбордом](#) и [калькулятором бонусов](#).

1 шаг: Открываем [дашборд](#) и смотрим процент использования бонуса. Например, рассмотрим бонус 50% от депозита на баланс спорта с вейджером x10.
Нас интересует столбец использования бонуса. Согласно таблице процент использования для бонусных счетов казино при вейджере x10 составляет 16,4%.
% Использования - показатель, который показывает как много % от получивших начинают использовать бонус. % Использования бонуса не равен отыгрышу. В калькуляторе уже учитывается среднее значение отыгрыша для типа награды, поэтому коррекции происходить не должно.

06. БС спорта - вейджер 10	254,342	16.4%
----------------------------	---------	-------

2 шаг: Открываем калькулятор бонусов и заполняем в нем наши параметры:
50% бонуса от депозита минимально = 250 рублей при депозите от 500 рублей.
Вейджер x10, стандартные условия мин кэфа от 1,4.

Таким образом стоимость данного бонуса составит 2,88 рубля.

Тип Бонуса

- ☒ Бонусный счет спорта
- ☐ Бонусный счет казино немотивированный
- ☐ Бонусный счет казино мотивированный (за депозит или оборот)
- ☐ Фриспины немотивированные
- ☐ Фриспины мотивированные (за депозит или оборот)
- ☐ Фрибеты
- ☐ Фрибеты с вейджером

Wager

8 - +

Min Coefficient Of Sport Event

1,4 - +

Bonus Nominal Usd

250 - +

Usage Percentage



2.8798

Итог: Исходя из наших условий если делать акцию 50% бонус от депозита на Бонус Спорта с вейджером x10 при мин депе от 500 рублей средний расход на игрока при 17% использования бонуса равен 2,88 рублей при доходе в 75 рублей.

Условия акции адекватны, можно запускать акцию в таком виде, или предложить увеличение бонуса, изменение его типа или же сокращения мин депозита, если это удовлетворяет условиям акции.

Важные замечания:

1) У разных типов акций могут быть скрытые расходы, поэтому предварительный расход на одного игрока дает примерное представление об удачности выбранной награды.

Теоретический расход на всю базу могут определить только аналитики. Предварительная оценка прибыльности с 1 игрока нужна для того, чтобы изначально формировать адекватное ТЗ с соотношением действия и награды за него.

2) Процент использования бонуса из таблицы - это среднее значение. Если планируется дополнительный промоушен акции или же условия ее выполнения крайне легкий для игрока и бонус является привлекательным, то процент использования будет расти. Если вы изначально понимаете, что это так, **то нужно закладывать % использования выше** на 20% для подстраховки себя.