

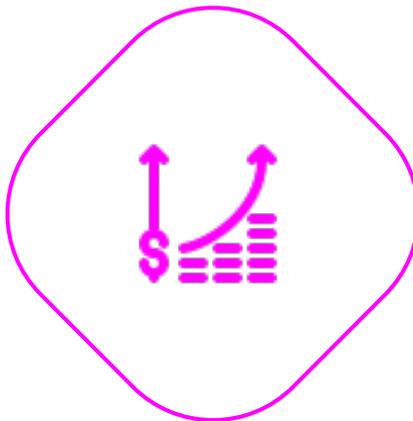
# Scaling Analytics

---

Alexander SHTACHENKO

Author @ Progamedev.net





## ROAS collapse



### **Return on Advertising Spend**

рост кажется успешным на малых бюджетах, но при увеличении расходов на закупку окупаемость резко падает.

TAKE 1

# ROAS COLLAPSE



## Доход не растет пропорционально

- Продукт  
  
низкая конверсия пользователей в приложении (низкое качество аудитории, слабый конверт paywall, неудачные A/B тесты в онбординге, магазине).
- Маркетинг  
  
рекламные расходы растут, CPI увеличивается, "горячая" аудитория кончается, частота показов растет, эффективность рекламы падает.

# Диагностика ROAS collapse



## Технические проблемы

Серверы или API не выдерживают увеличенной нагрузки



## Частота показов

пользователи видят одно и то же объявление слишком часто, эффективность падает



## Выход из горячей аудитории

алгоритмы сложнее находят новых "горячих" пользователей



## Активация

Онбординг и активация новых игроков



## AERM

Динамика базовых метрик в новых и старых маркетинговых сегментах



## A/B Тесты

Запущенные тесты в период скалирования закупки

TAKE 2

# РАННИЕ МЕТРИКИ ОБМАНЧИВЫ

---

## План окупаемости не работает

- Первые пользователи часто из хардкорной фан-базы (Discord, Reddit), которые: знают игру идеально, легко конвертируются и тратят деньги.
- При выходе на глобальный рынок показатели (retention, конверсия) обычно падают на 20–30%.
- Ошибка строить прогноз на основании первых фанатов.

## Падение каналов

Все каналы теряют эффективность!  
Дать каналу шанс, через месседж,  
подход, креосы



## ПОШАГОВОЕ МАСШТАБИРОВАНИЕ

Рынок, культура, понимание -  
скалирование



## РАЗНАЯ ПАРАДИГМА

разная аудитория, разные мотивации,  
разные рекламные креативы.



## СЕГМЕНТАЦИЯ

Адаптированный месседж для  
разных сегментов рынка



## АНАЛИЗ РЫНКА

Собственные данные, исследования  
конкурентов и отзывов, интервью с  
игроками

TAKE 3

# КРЕАТИВЫ AI



## AI и технологии - 100+ креативов в день.

- Креативы масштабируются
- Креативы дают короткий всплеск
- Креатив не работает

Хороший креатив:

- Узнается сетью, алгоритм продвигает его дальше.
- Не обязательно длиться долго — на TikTok он может “сгореть” за недели.

10% всех креативов реально масштабируются

TAKE 4

# МЕТРИКИ

СРІ - ни что!  
CPA - все!

## Воронка

1. **impression** → **CPM**
2. **click** → **CTR**
3. **install** → **page conversion**
4. **game start** → **1st session**
5. **activation** → **CPA**
6. **retention** → **D1, D3, D7...**
7. **1st iAP** → **ARPU**
8. **cARPU** → **LTV**

# ОШИБКИ



## СРІ и ROAS

смотреть только на  
верхнеуровневый КРІ



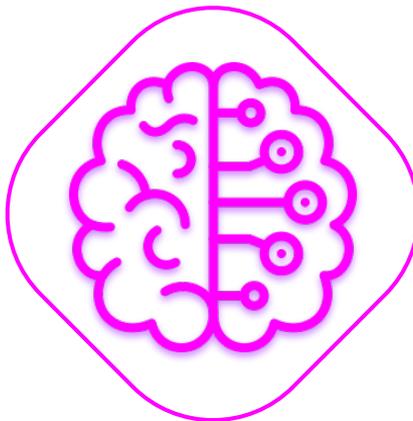
## Прогноз на “фан” бенчах

полагаться на ранние фан-метрики



## БРОСАТЬ КАНАЛ

бросаться сразу на новый канал при  
падении эффективности



## Масштабирование



требуется интенсивная работа с креативами, исследования аудитории и понимания культурного контекста.

# Good luck!

Alexander Shtachenko  
progamedev.net