

# 王牌破冰分析

---

商業研究部

# FRAMEWORK

Q1: 玩家會在什麼時候進行首儲

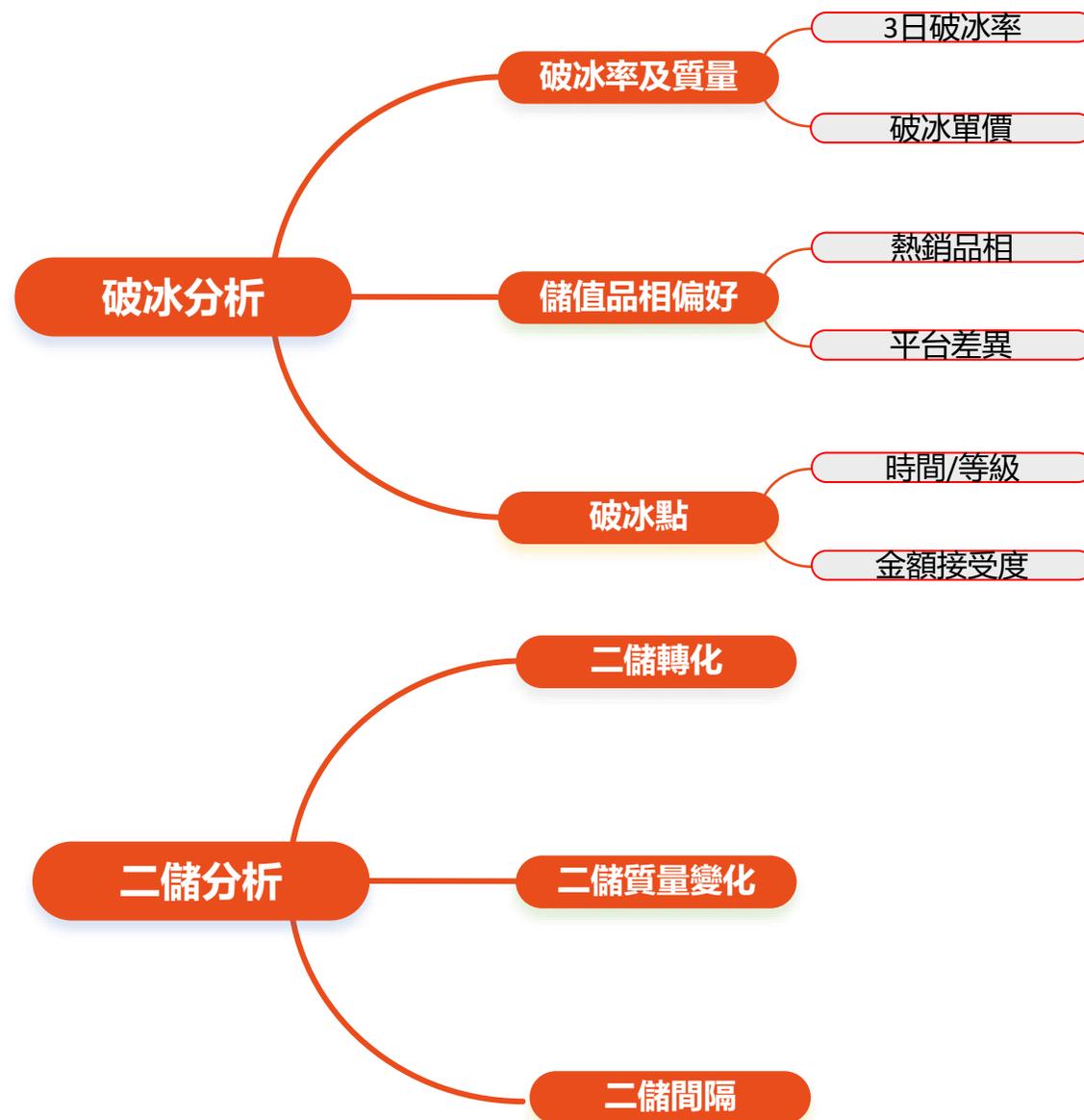
Q2: 玩家首儲對多大金額接受度高

Q3: 什麼品相上更受玩家青睞

Q4: 玩家二儲意願

Q5: 玩家二儲有無質量提升變化

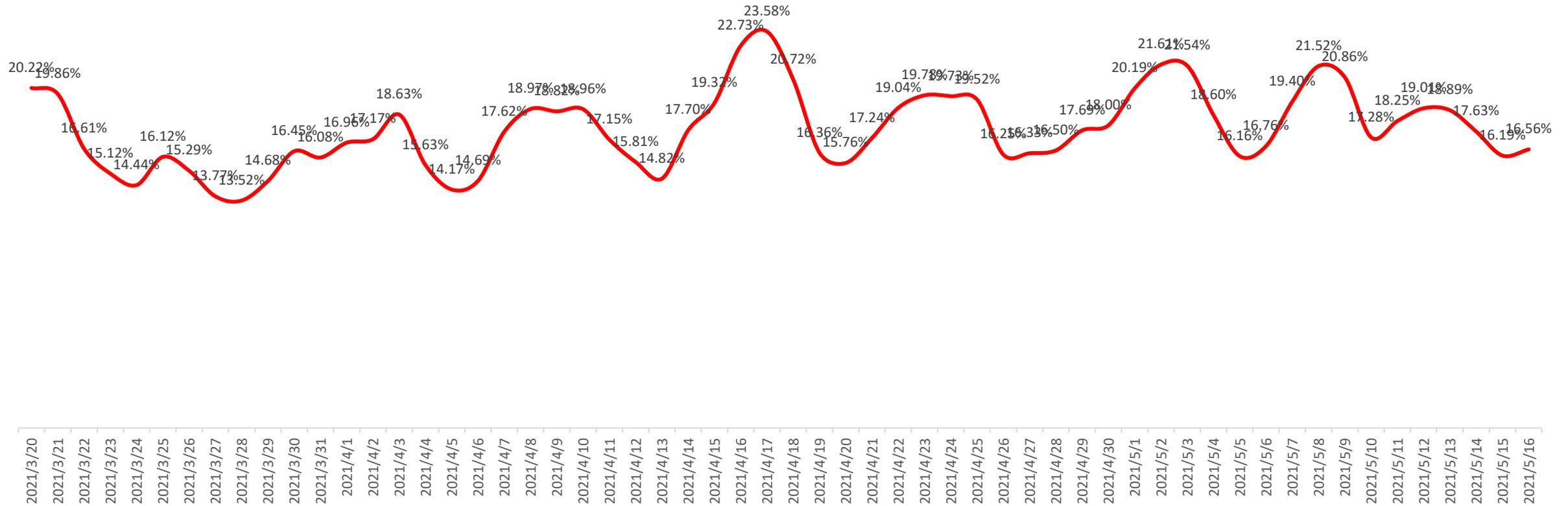
Q6: 玩家二儲距離首儲時間



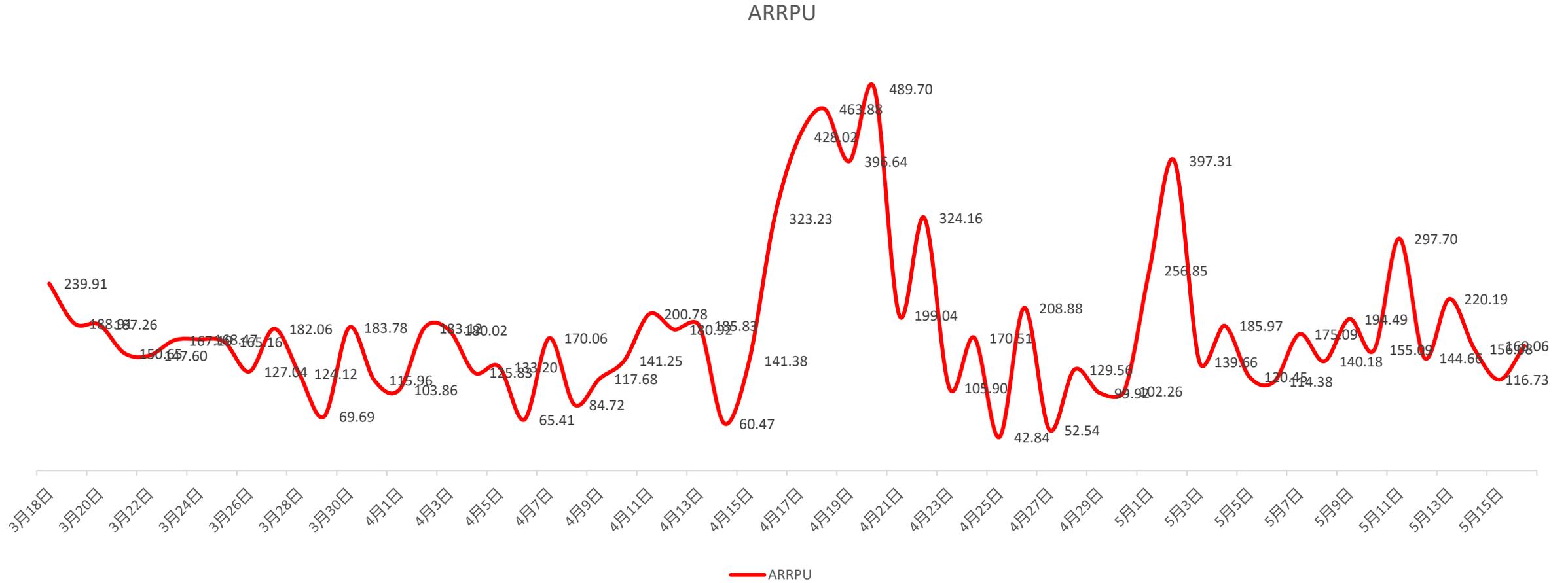
# 破冰率&質量

# 三日破冰率整體平緩

## 三日破冰率



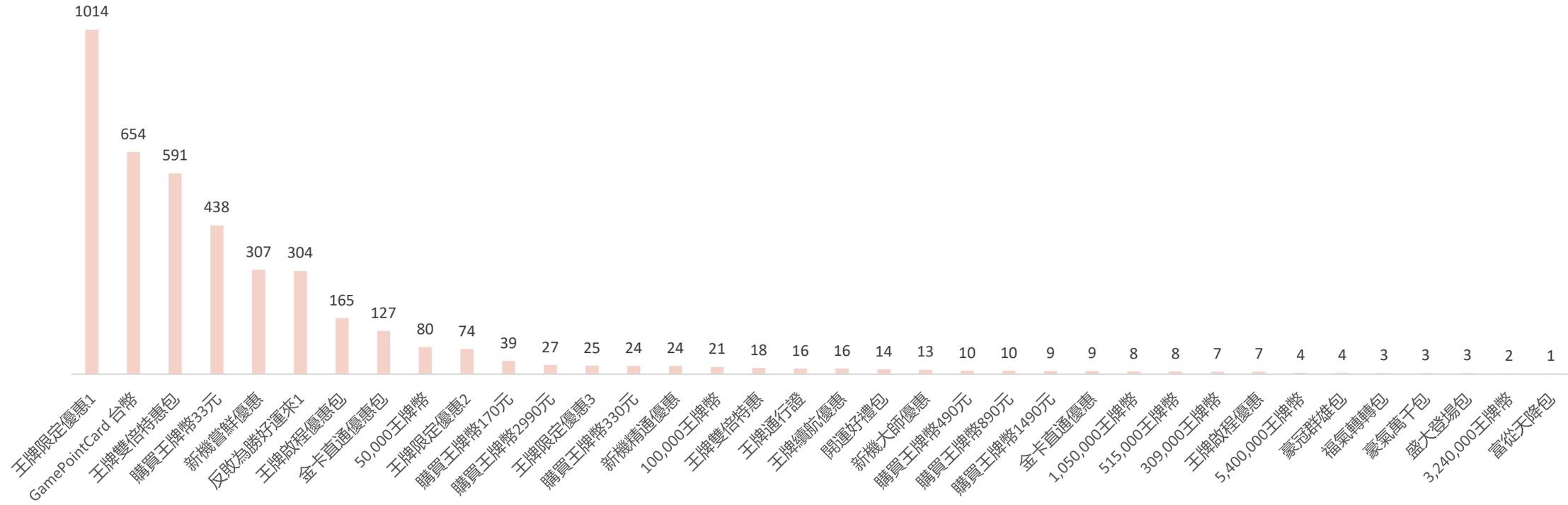
# 首次儲值用戶ARPPU變化趨勢相對平穩



**儲值品相偏好**

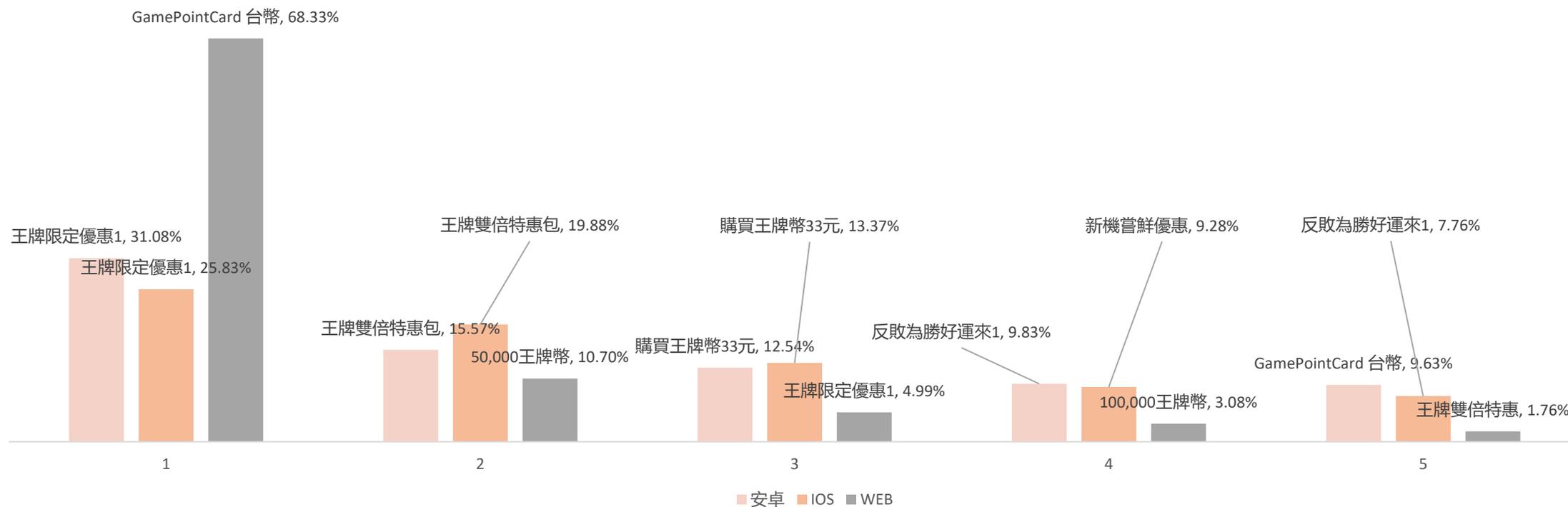
# 品相喜好度-小額禮包更受首儲選擇偏愛

品相喜好度



# 熱銷品相在不同平台表現基本無差別

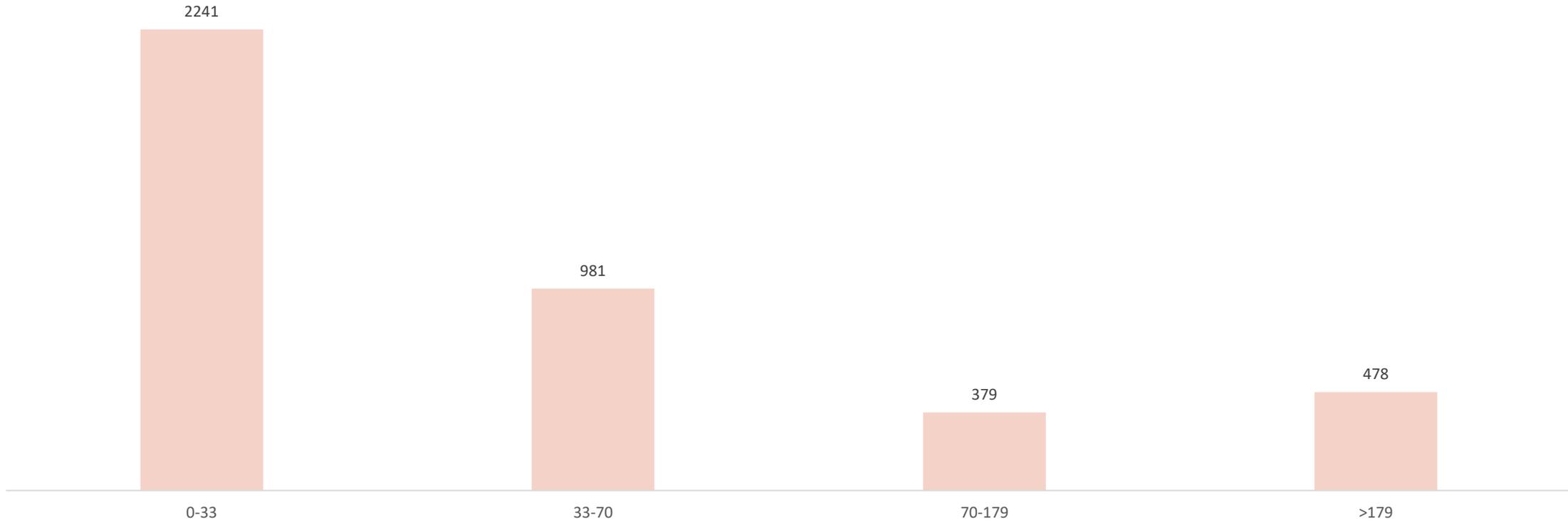
## 各平台TOP品相



儲值金額接受度

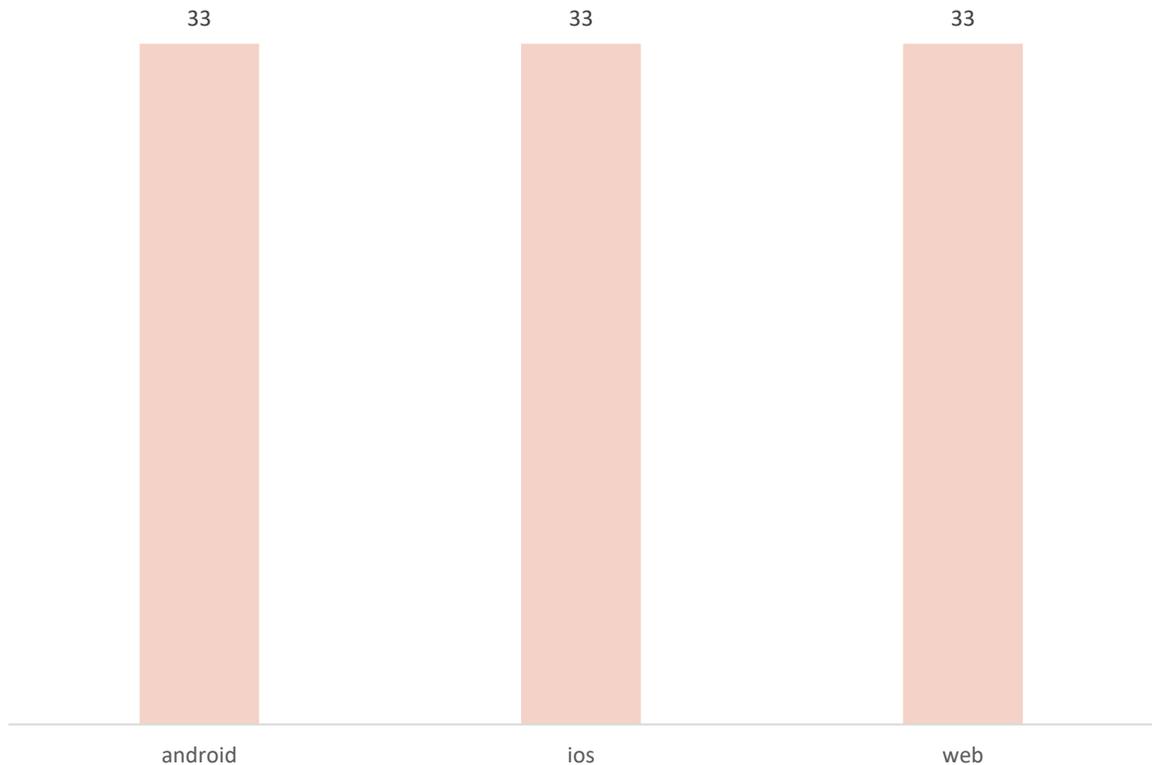
# 首儲接受度在33-70

首儲接受度

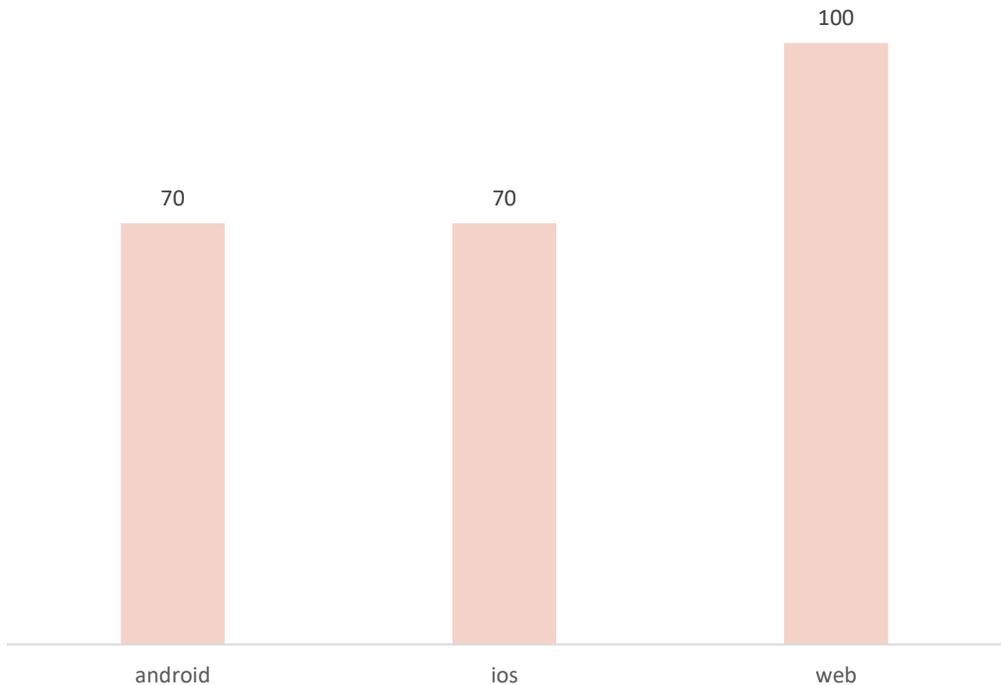


# 不同平台接受度最高首儲金額無差別，細分上web端有些微差別

75%玩家接受金額

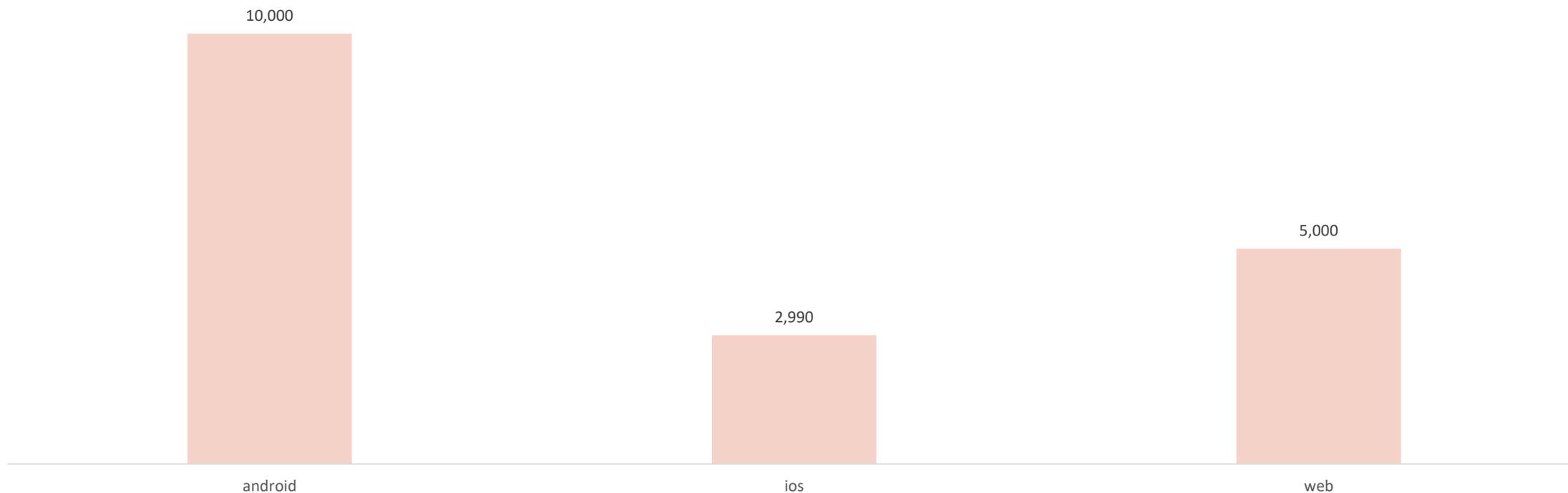


前25%玩家接受金額



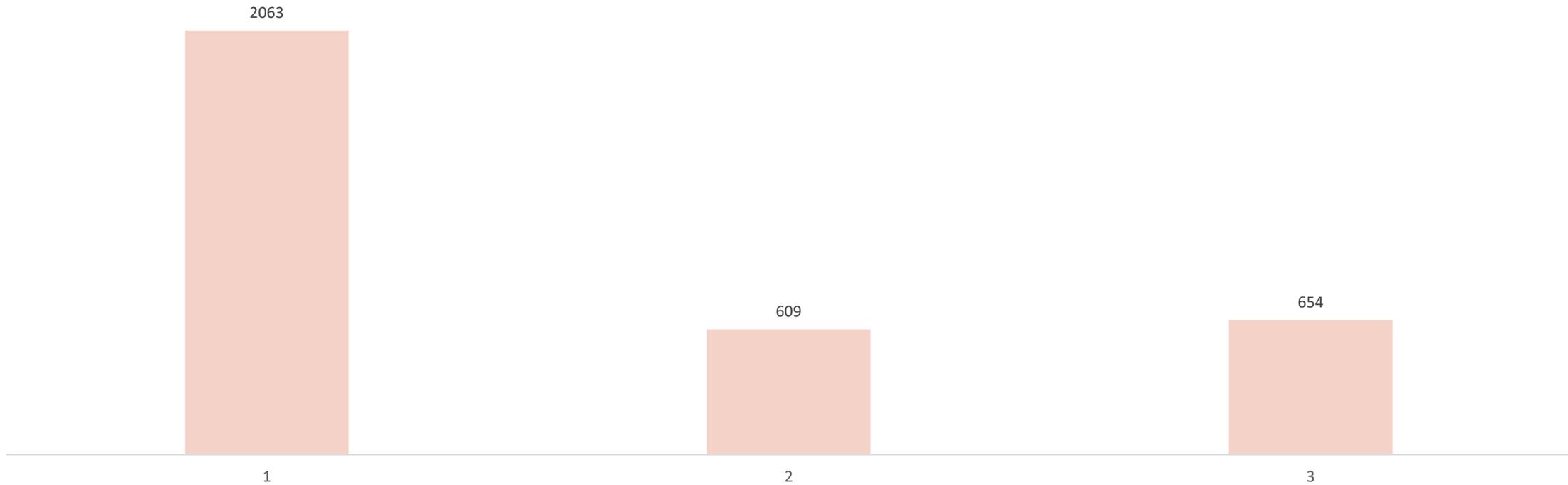
# 平台在大面額儲值接受度也不相同-可進一步確認是否有平台限制

最大金額限度



# TOP3金額-142區間往後有較高可操作空間

TOP3受喜愛程度金額



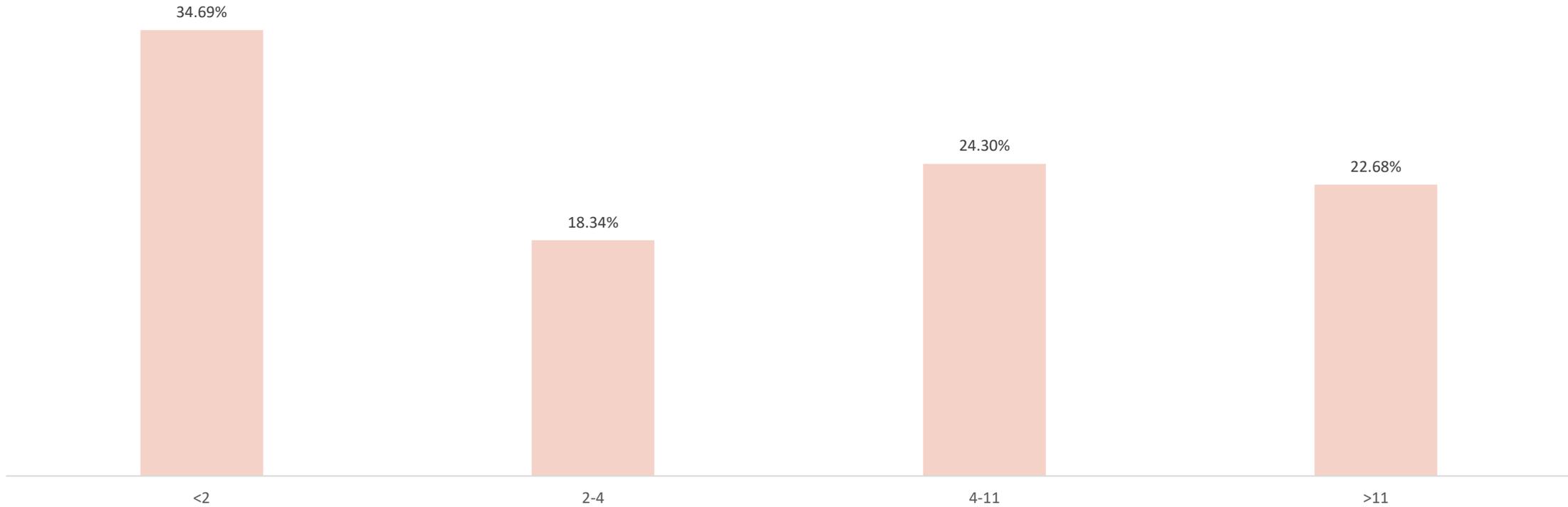
在不區分品相的前提下，以品相匯總後總金額/購買人數得出單價的金額而言，購買人數最多金額

1: 33元禮包 2:70元禮包 3:142元禮包--GamePointCard

**破冰節點**

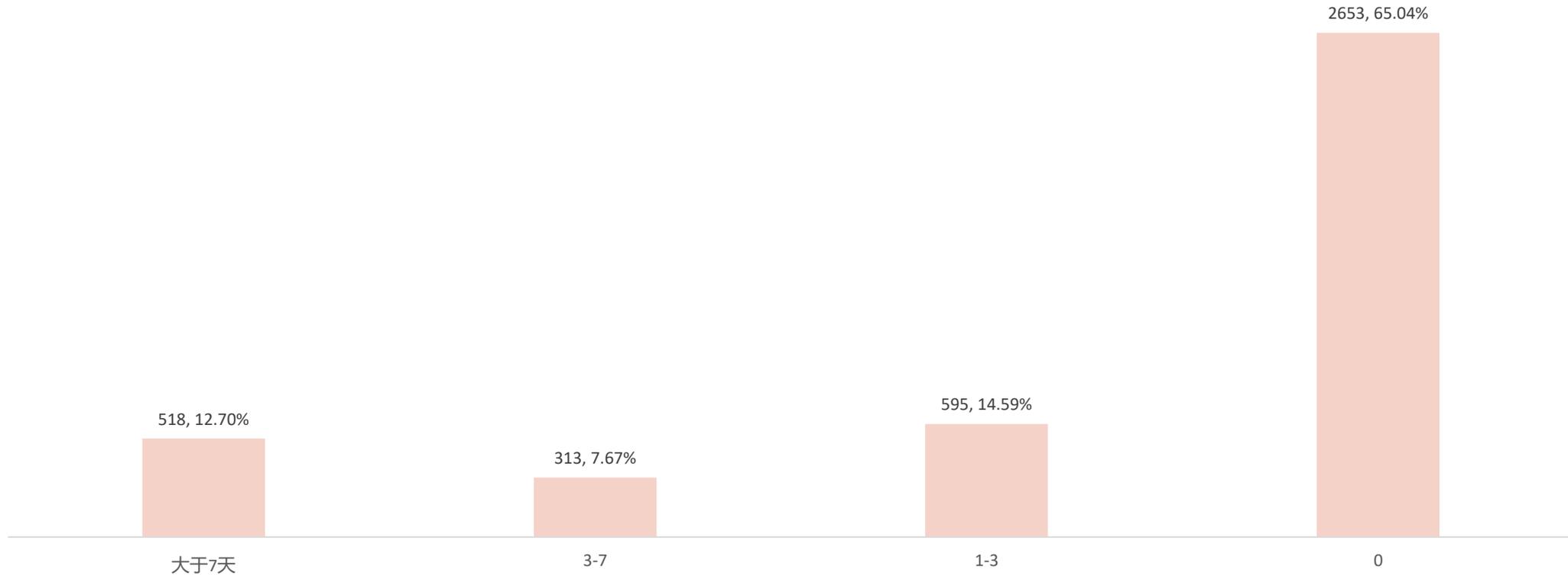
# 首儲等級情況-75%的玩家在11級前會進行首儲行為

首儲等級



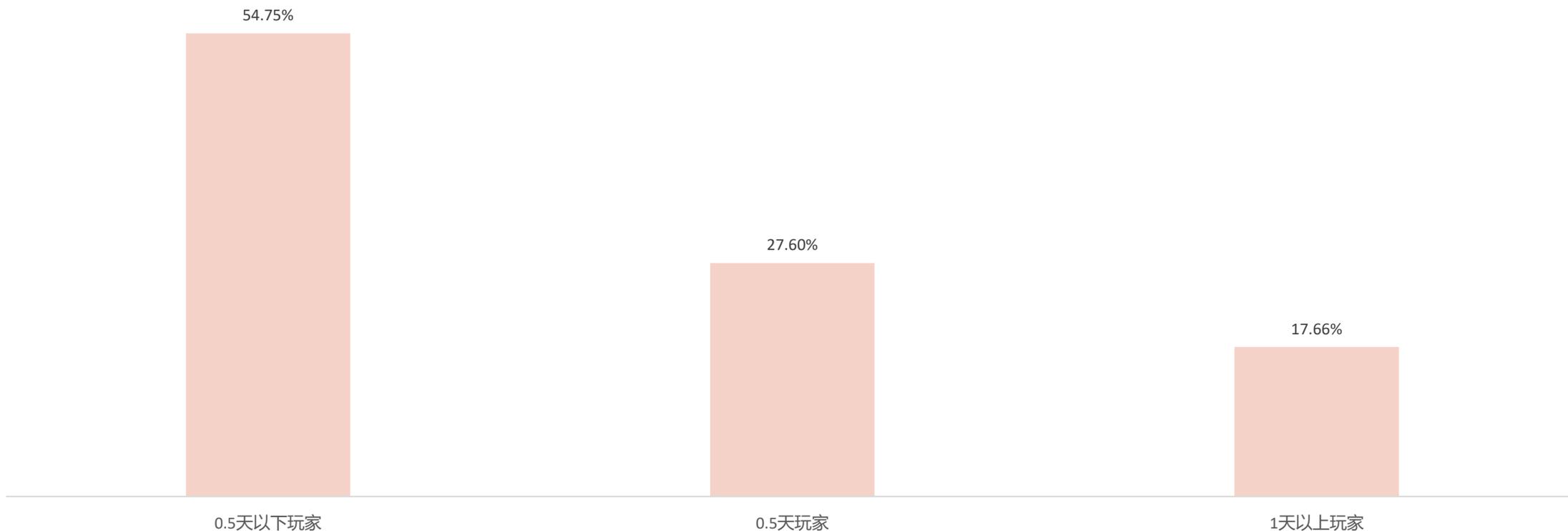
玩家大多在3日內會有破冰首儲，建議提高7留進一步觀察3-7日首儲玩家提升比例

破冰時間



# 可在玩家登入時長累計至半小時到2小時間多次彈出儲值優惠

首儲前7天活躍天數

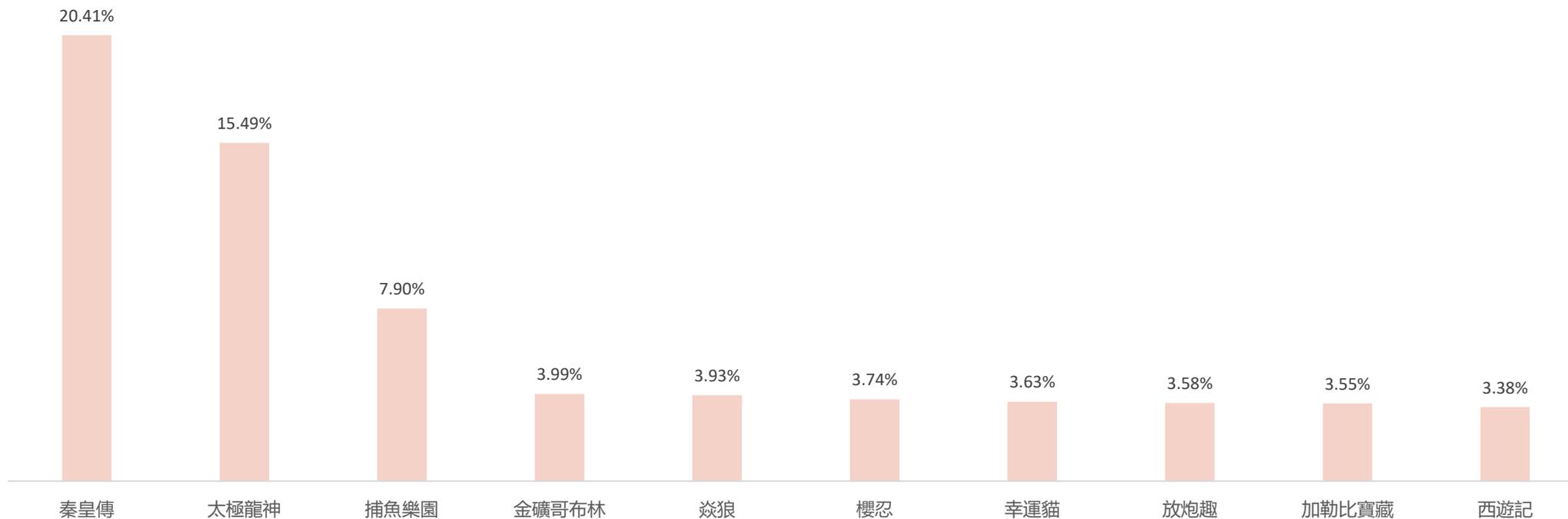


首儲前7天活躍天數（遊戲玩家在线時長0.5小時以下不計，0.5-2計0.5天，2小時以上計一天；



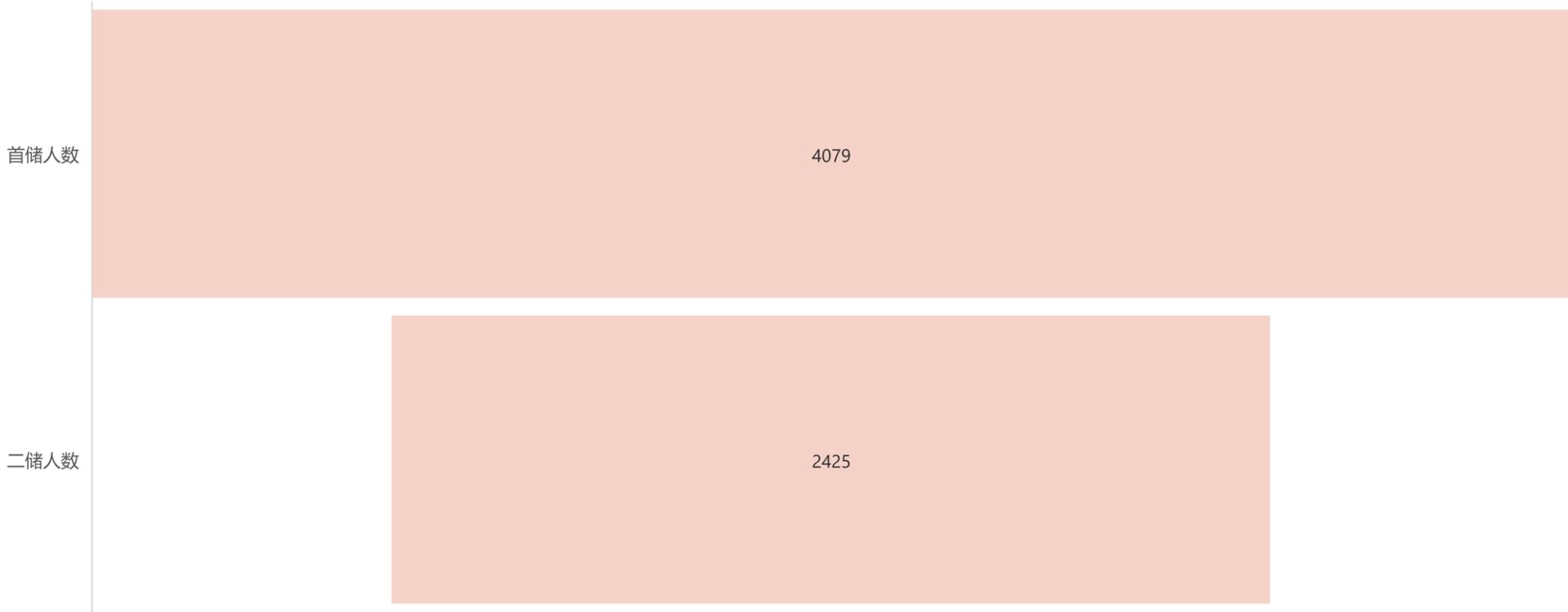
# 首儲後遊戲大多為周排行遊戲，周排行對破冰有一定促進作用

### 首儲後玩家遊戲聚集情況



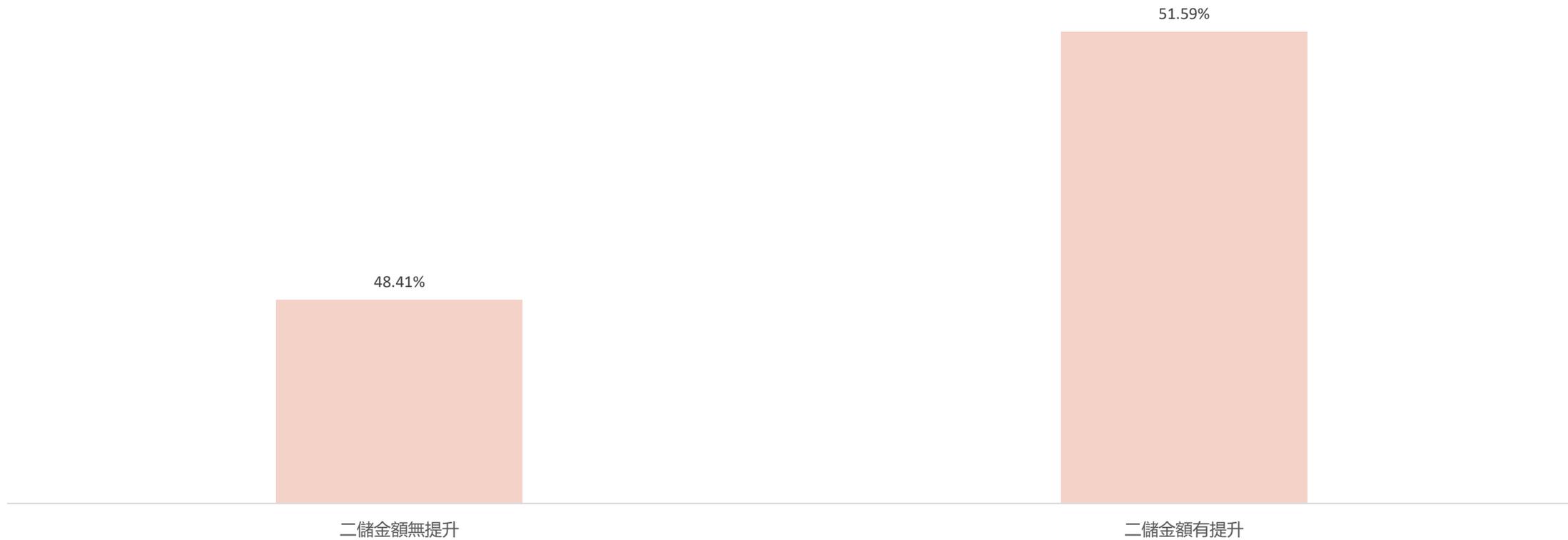
# 二儲變化

## 二儲轉化



# 二儲時金額提升不提升沒有相關性，二儲質量無顯著提升

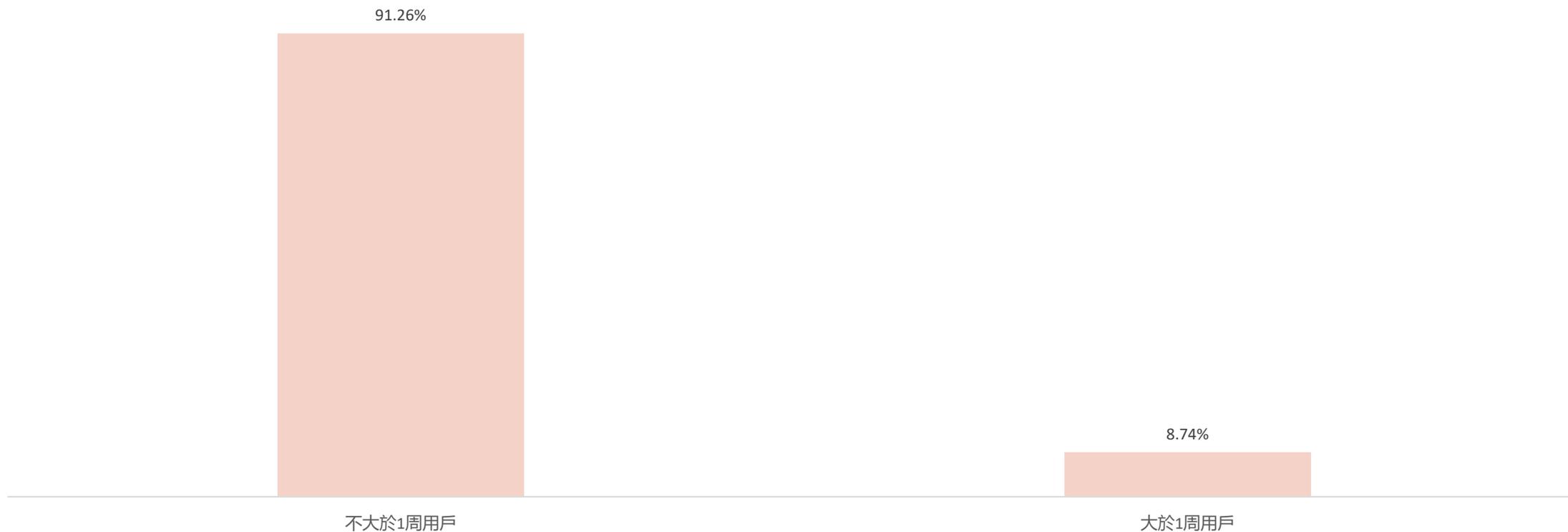
二儲用戶金額變化可能性





玩家二儲基本不超過一周，需加強3留及7留情況，可在一周內付費點設計可以加強

### 二儲儲值間隔



- 1: 玩家在等級達到10級左右/在註冊後三天內大概率破冰，超過三天后疲軟
- 2: 玩家目前金額接受度最高在33-70，可適當小幅度提高最低額度
- 3: 小面額禮包更受青睞，在小面額禮包設計上可以加強，主要以培養消費習慣為主
- 4: 二儲轉化上率可設目標，目前二儲質量並沒有顯著提升
- 5: 二儲多在首儲後一周內進行

## 附帶結論：

- 1.首儲接受度上平台間差異不大，但對大金額儲值接受程度有差別
- 2: 在4/16-4/22期間有較高上升，結合儲值遊戲行為和時間及檢查各項營運活動後，營運周排行個別遊戲對儲值破冰有正向貢獻作用
- 3: RFM模型支撐更細維度用戶運營

玩家类型	运营侧重	运营策略
高价值用户	保持	密集推送付费内容
一般价值客户	挖掘付费潜力	尝试提高其付费上限
重要发展客户	重点识别	提升付费频率
一般发展客户	重点发展	推送大幅优惠
重要保持客户	需要挽回	提升优惠幅度
一般保持客户	一般维持	推送大幅优惠
重要挽留客户	重点挽回	提升优惠幅度
一般挽留客户	低价值	大型节日推送超值优惠

**S:**  
能够快速对某段时间内的付费用户做用户分类，响应快速的业务需求；

能直观了解用户充值的质量，短时间监控大R用户的流失情况，及时做出挽回应对措施；

能及时发现新晋高付费潜力用户，比如充值频次低但额度大的用户

**W:**  
只能观察某段时间内具有充值行为的用户，无法对未充值的用户进行分类

R值、F值、M值的阈值设置会影响到用户的划分，需要多次调整

目前参考阈值可参考平均/中位数

## 1: 首儲金額面額設置

可適當提高首儲金額，配合再進一步查看首儲付費情況有無提升  
可針對平台設置不同的首儲金額

## 2: 首儲品相設置

建議適當整理同金額的儲值品相，後期商業研究部可根據用戶儲值購買推出相關推薦算法  
品相設置上還是建議高性價比品相，便於養成消費習慣

## 3: 首儲推送

針對特定客群  
對玩家等級到達10-11級左右時可做推送  
對玩家登入遊戲註冊後體驗遊戲半小時至一小時左右可推送

## 4: 首儲後行為

對玩家首儲後遊戲體驗上可適當增強  
對玩家二儲推送可適當提額（略高於首儲金額，若玩家不充再推送相等面額）  
對玩家3留和7留還是需要進一步加強關注

## 1: 交互性設計

可配合活動舉行，例如王牌通行證

儲值可額外獲得“無價值福利”，如經驗雙倍，或直接獲得

儲值可有機會出發額外的“價值福利”，道具產生，招財喵付費飯，虛寶卡，改暱稱道具

特定大額儲值可出發轉輪系統，隨機產出不同點數

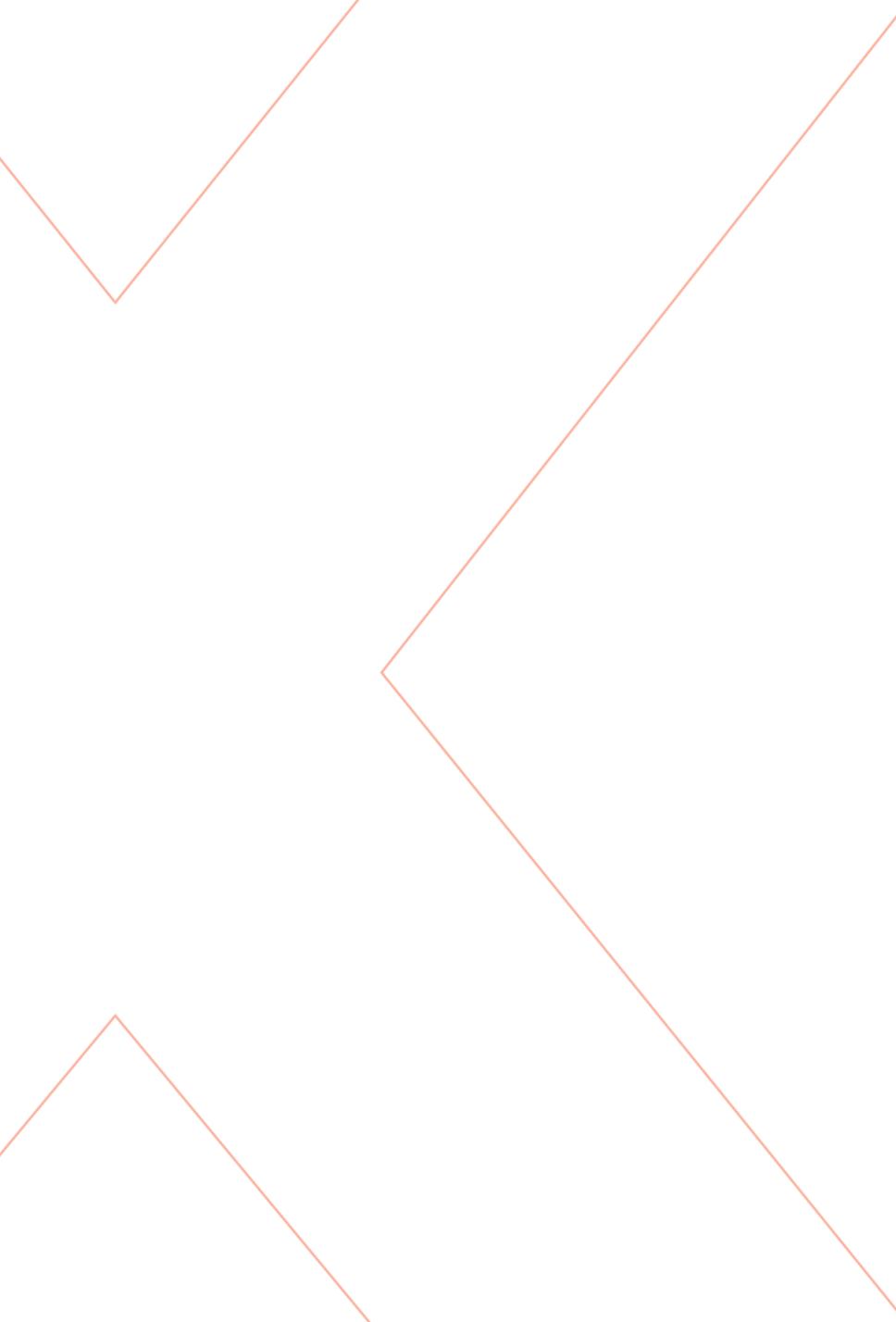
## 2: 留存及成長設計

儲值設計在玩家等級提升獲得產贈點

儲值設計提升玩家留存：例如14天10倍返還，需玩家每日達到一定遊戲深度才可以獲得

## 3: 限時連續性

儲值後可獲得一周內再出儲值的special offer 例如額外返點1%



**Thank You**