

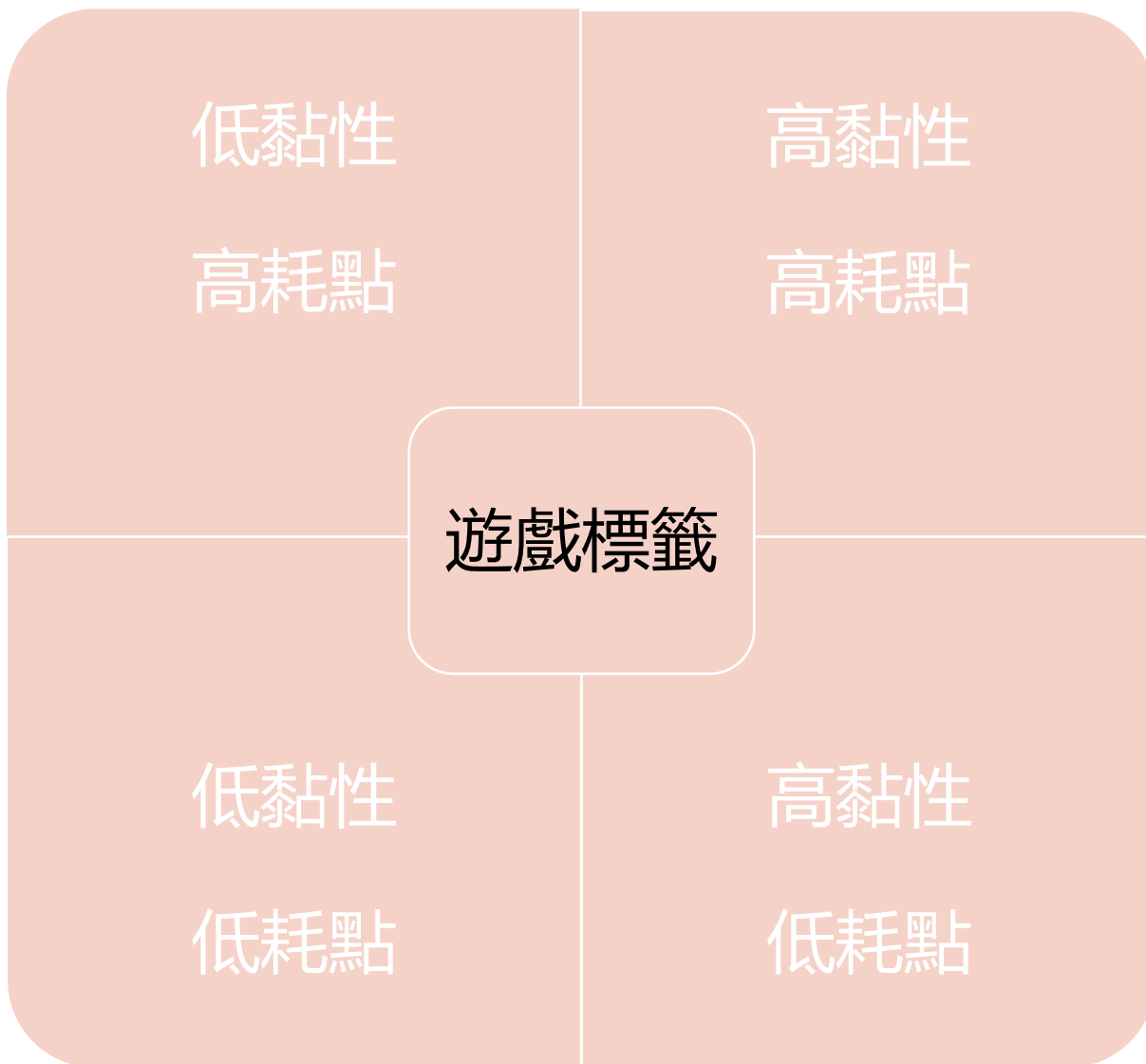
# 游戏標籤

---

游戏策劃

---

數據驅動團隊



客  
群  
卡  
別

大R

中R

小R

客  
群  
身  
份

新增

持續

回流

押註 = 人數 \* 人均押註

黏性： 玩家人數

耗點： 人均押註

測評數據為小範圍數據，取最近2年新上的17款遊戲上線後90天的窗口觀察期

目前小範圍數據測評結果

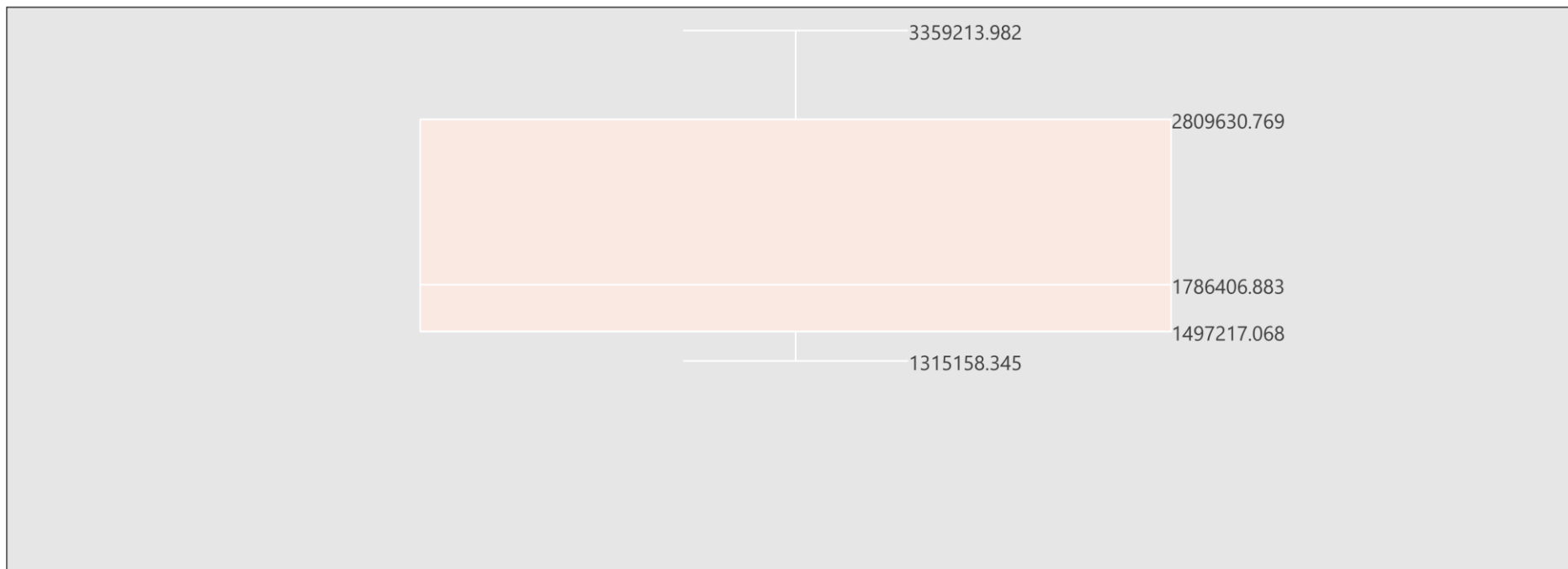
高耗點：人均押註 > 2809630

高黏性：日玩家數 > 1299

落地標籤模型：取近2年內全部上新遊戲的90天窗口期運行情況

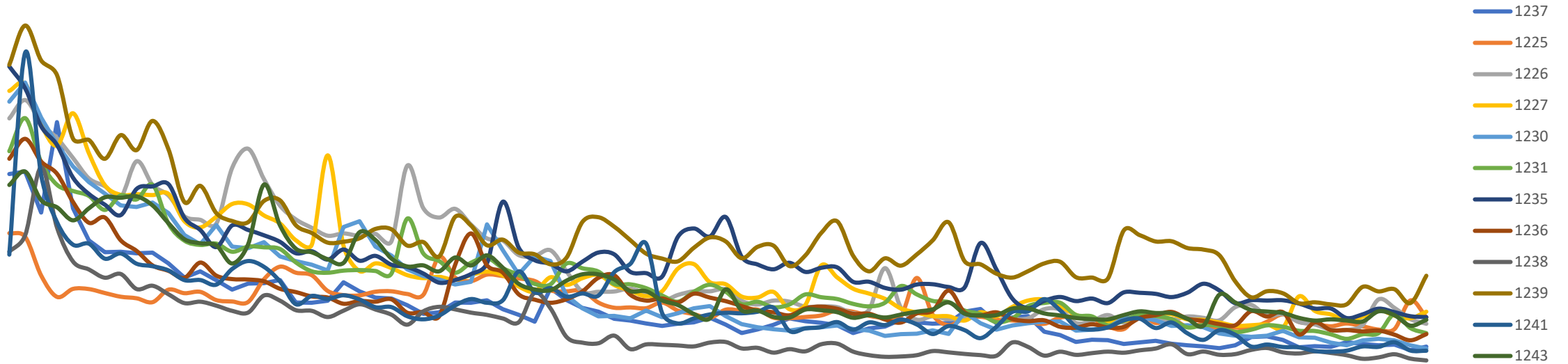
測評方式：人均押註量超過所有遊戲頭部25%的遊戲為高耗點，不超過即為低耗點  
遊戲進入60天後的平穩期後，排名前25%的遊戲上線後60天內每日玩家平均數，  
超過平均即為高黏性，不超過即為低黏性

## 人均押註分佈



數據說明：最近2年內上新的17款遊戲90天觀察窗口期的人均押註量  
排除極大值後，頭部25%的為高耗點遊戲

每日玩家變化趨勢圖



Gameid	1237	1225	1226	1227	1230	1231	1235	1236	1238	1239	1241	1243
60-90日平均玩家数	518.3333	717.67	773.1667	795.9333	608.1333	710.0333	998.93333333	702.0333	340.666667	1294.8	573.4667	801.7
头部25%游戏参考数值	800.2583	即符合的參與計算的GAMEID 是1235 1239 1243										
0-60日每日玩家总人人数	只需要計算符合條件GAMEID的0-60天玩家人數						102163	47398		84296		
游戏判定指标数	1299.206											

數據說明：最近2年內上新的17款遊戲90天觀察窗口期的每日玩家人數變化趨勢圖  
採取頭部25%遊戲為高黏性遊戲數據參考，後25%為低黏性遊戲數據參考



**Thank You**