

玩家遊戲流向模型

流向看板落地宣講及未來完善方向

商業研究部

XSGames



外部

行業
競爭

SLOT 品類繁多，
用戶選擇多樣，用戶流失成本低

內部

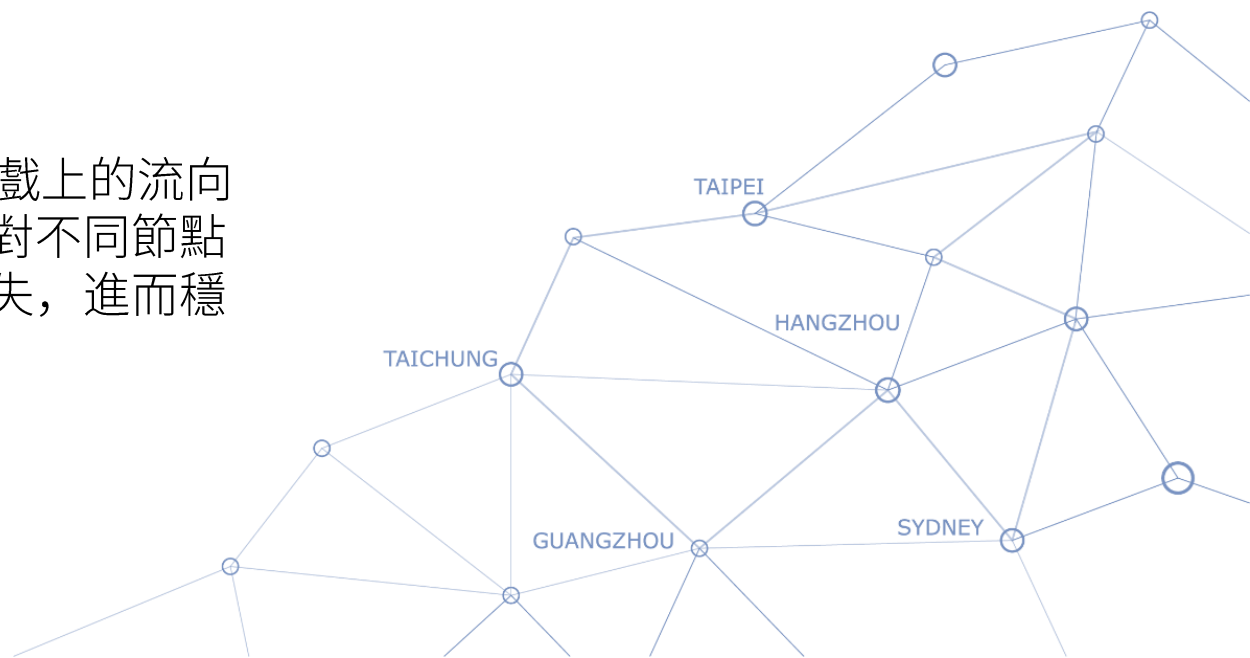
顧客
體驗

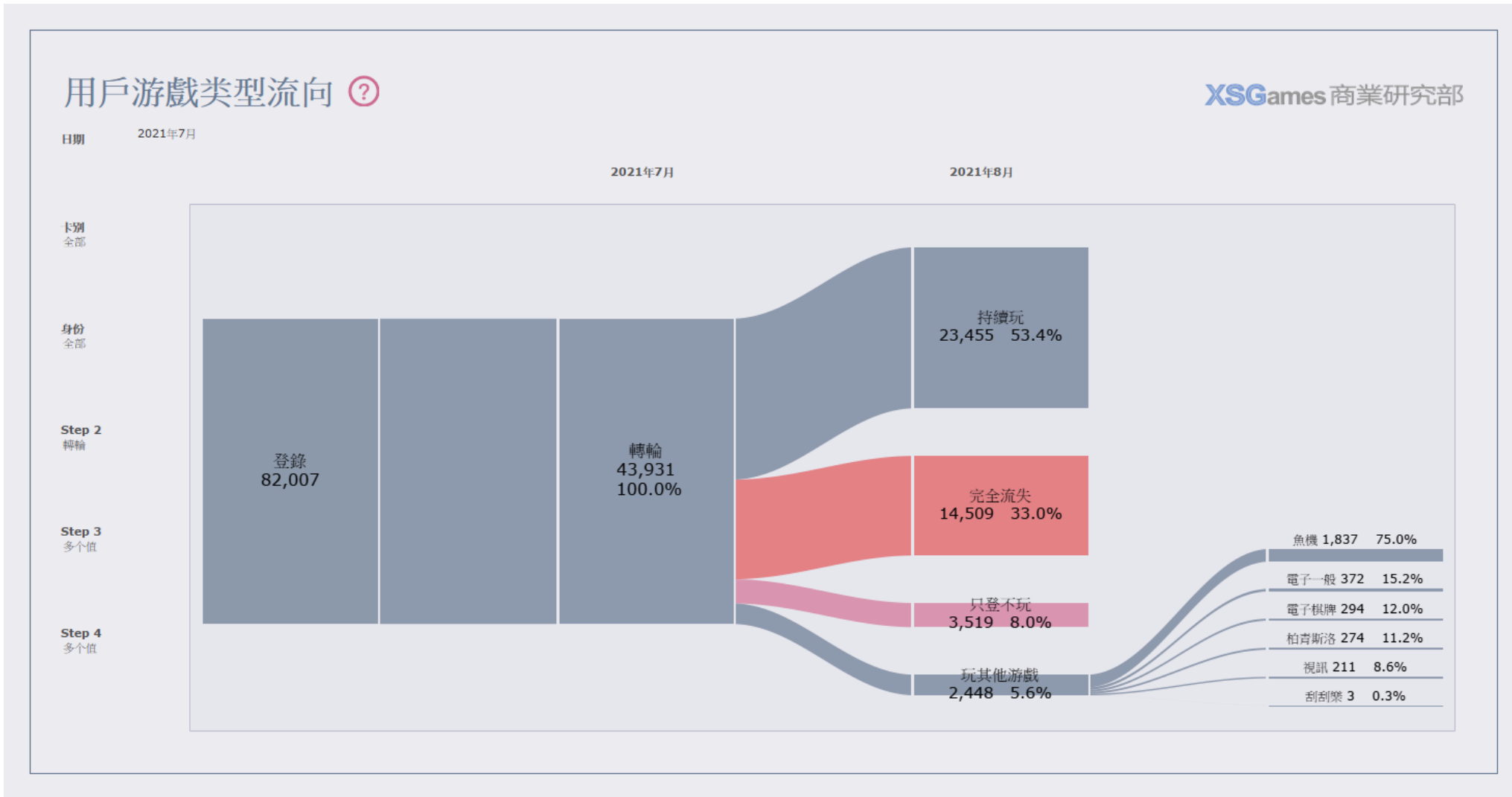
玩家群體多樣
尋找每個玩家喜愛的遊戲成本高，耗時大

項目
背景

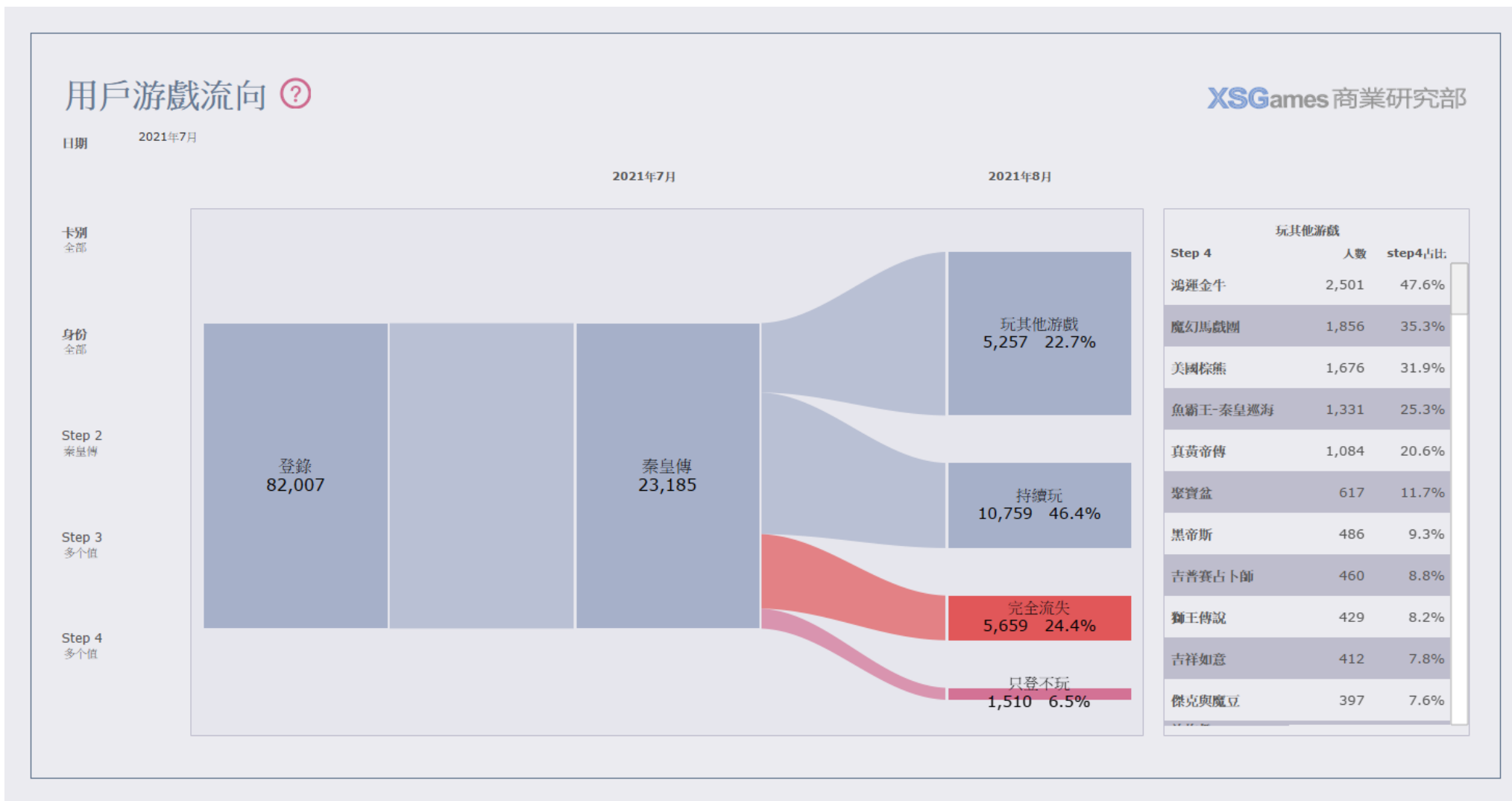
項目意義：

通過監測玩家從正式進入遊戲（SPIN）開始到流失前在遊戲上的流向變化統計可以實現對玩家全週期內遊戲的監控從而可實現對不同節點場景下的的監控並落地可操作性干預措施，減少玩家的流失，進而穩定平臺的玩家人數基數，為營收打下堅實基礎。



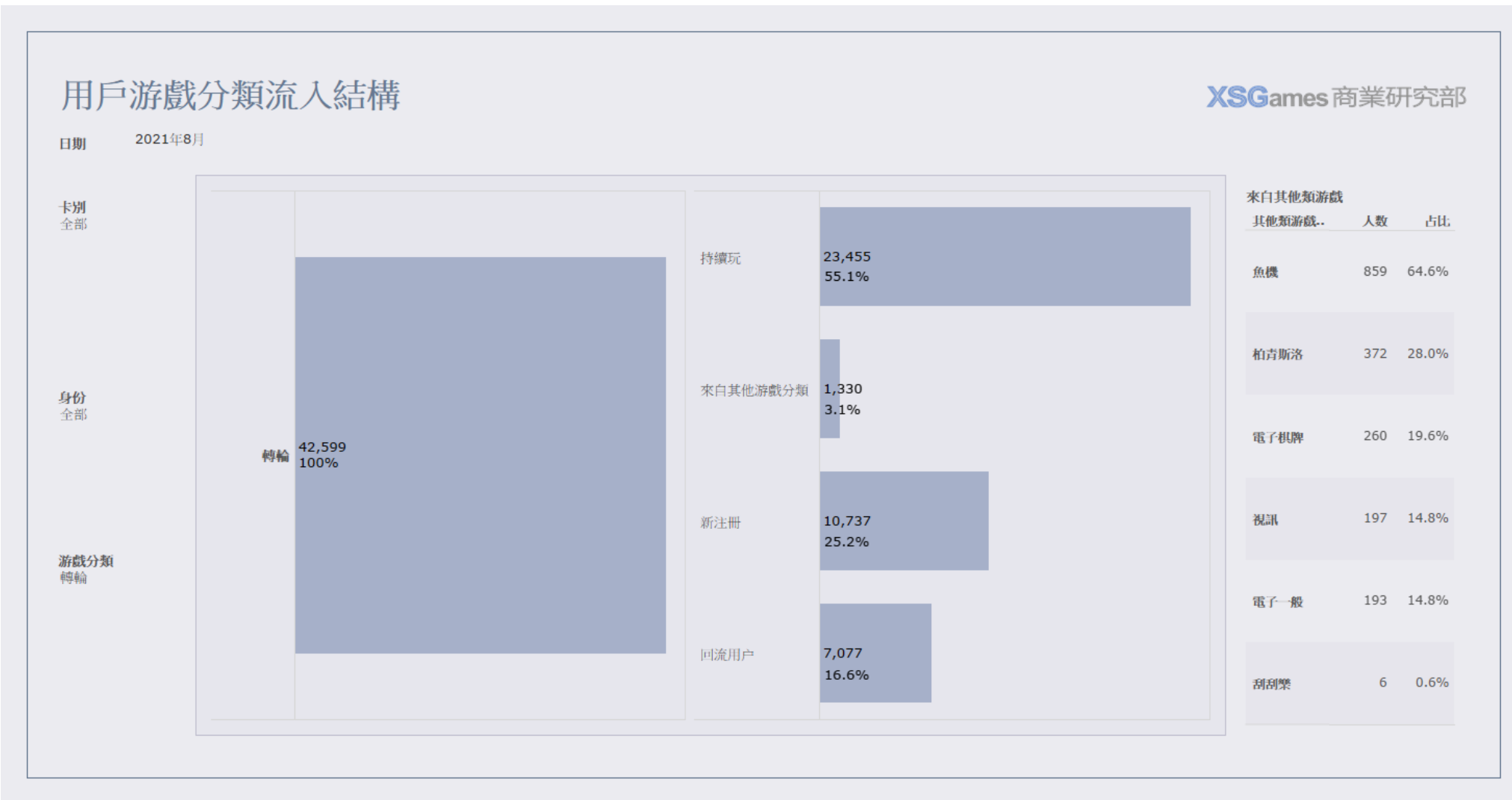


解決問題： 玩家月和月之間的， 游戏类型流出情況， 各遊戲类型的流轉情況， 到流失情況的監測





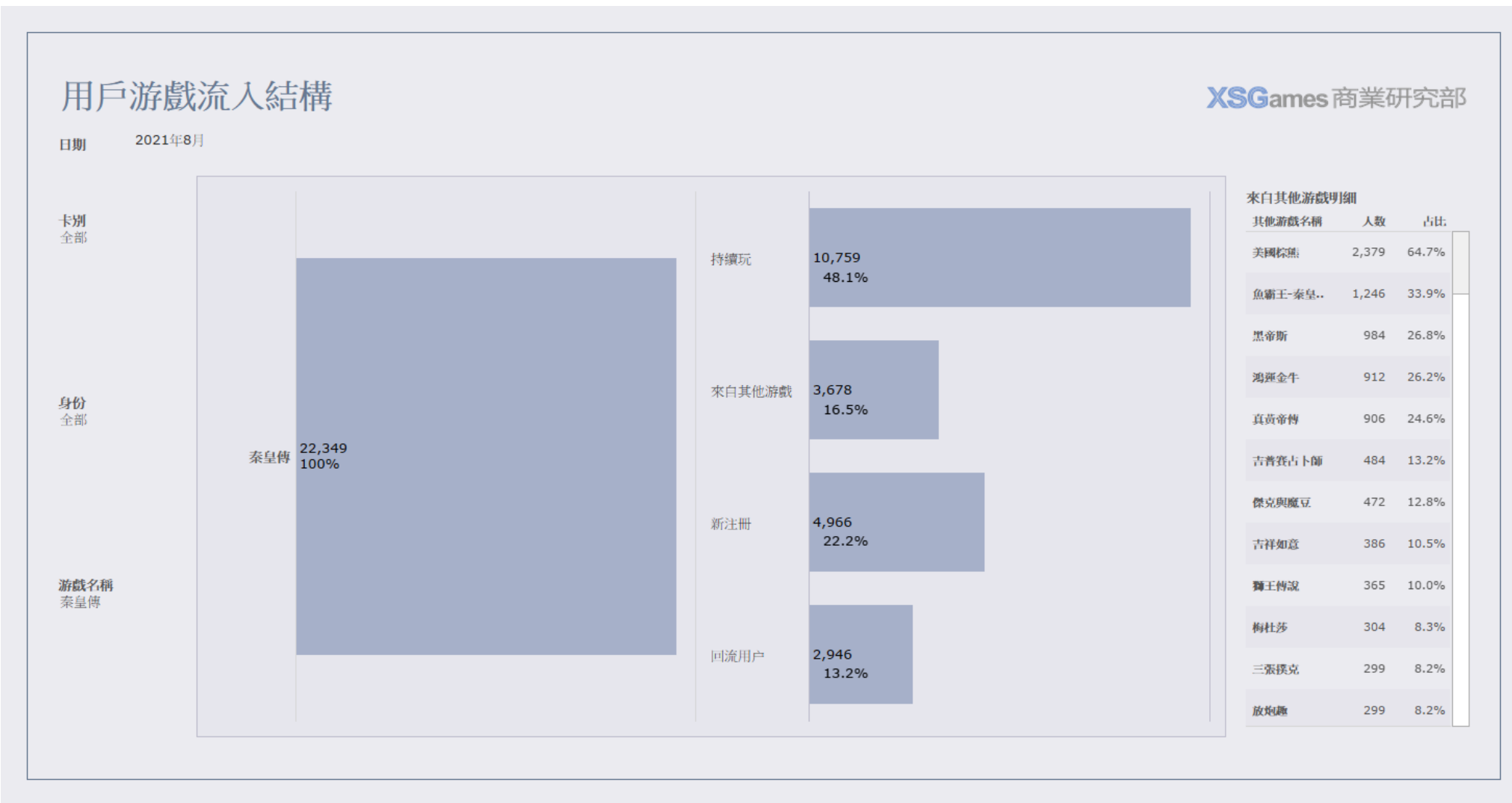
“用户游戏分类 流入结构” 看板說明



解決問題： 玩家月相月之間的， 游戏类型流入情况， 本月各遊戲类型的用戶上月状况



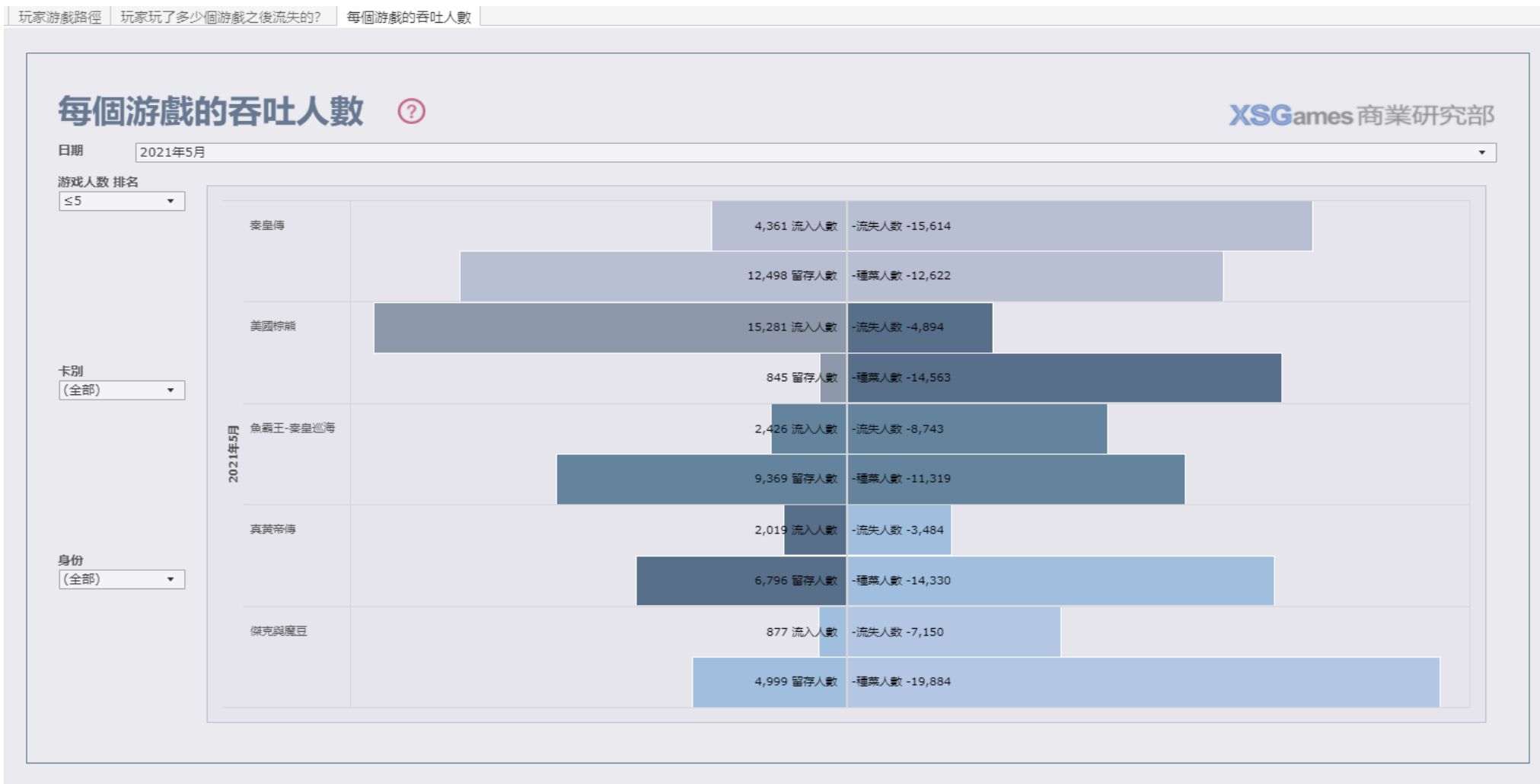
“用户游戏分类 流入结构” 看板說明



解決問題： 玩家月 and 月之間的， 遊戲流入情況， 本月各遊戲的用戶上月狀況

每個遊戲的吞吐人數

玩家遊戲路徑 玩家玩了多少個遊戲之後流失的? 每個遊戲的吞吐人數



每個遊戲的人數吞吐情況，流入多，還是流出多還是留存多？

“玩家玩了多少個遊戲之後流失的”看板說明



玩家一般在遊戲行為上玩了多久會流失，種菜玩家促活成本Vs.流失召回成本

- 数据统计方面

1、在进行人数统计时，由于涉及各维度间的去重，且数据量大无法支撑使用明细表（uid粒度）。所以统计性质的表的表结构，设计上要注意，是否能够最终达成各节点去重统计的问题。

2、节点占比的口径要注意单独确认需求。

- 看板性能方面

1、数据量大，建议月度更新即可。

2、为了优化打开看的时间，不建议默认展示全节点可视化图形。

- 使用误区

流出和流入的区分，以6月进行转轮游戏的数据举例：

1、流出是指：6月进行Spin的玩家，7月的行为：

1) 持续玩： 6月Spin转轮，7月继续Spin转轮

2) 完全流失： 6月Spin转轮，7月再未登录过

3) 只登不玩（种菜）： 6月Spin转轮，7月有登录，但未进行Spin

4) 玩其他游戏： 6月Spin转轮，7月有进行Spin，但未进行转轮Spin

2、流入是指：6月进行Spin的玩家，5月的行为或属性：

1) 持续玩： 5月Spin转轮，6月继续Spin转轮

2) 来自其他游戏分类： 5月没有Spin转轮，6月Spin转轮

3) 新注册： 6月的新注册用户

4) 回流用户： 5月没有Spin的回流用户，6月Spin转轮

3、差异：

1) 统计属性有所不同，如身份、卡别均以选择日期的月末为统计时间判断属性。

2) 去重方式有所不同：比如，来自其他游戏分类这里会汇总去重统计



Thank You

