

APP2等級研究

等級留存

商業研究部 | Business Analytics

等级留存

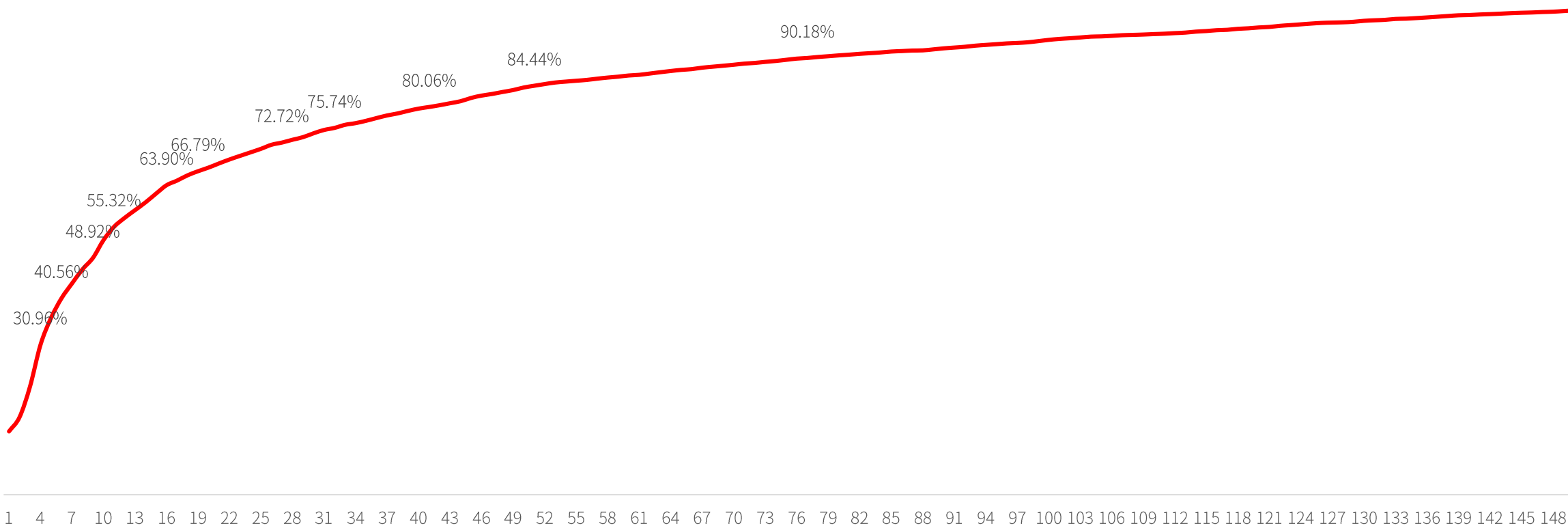
玩家整体等级分布

各分布留存情况

数据说明：因有玩家后补数据对首日等级数据造成异常，仅取150级前玩家数值作为参考

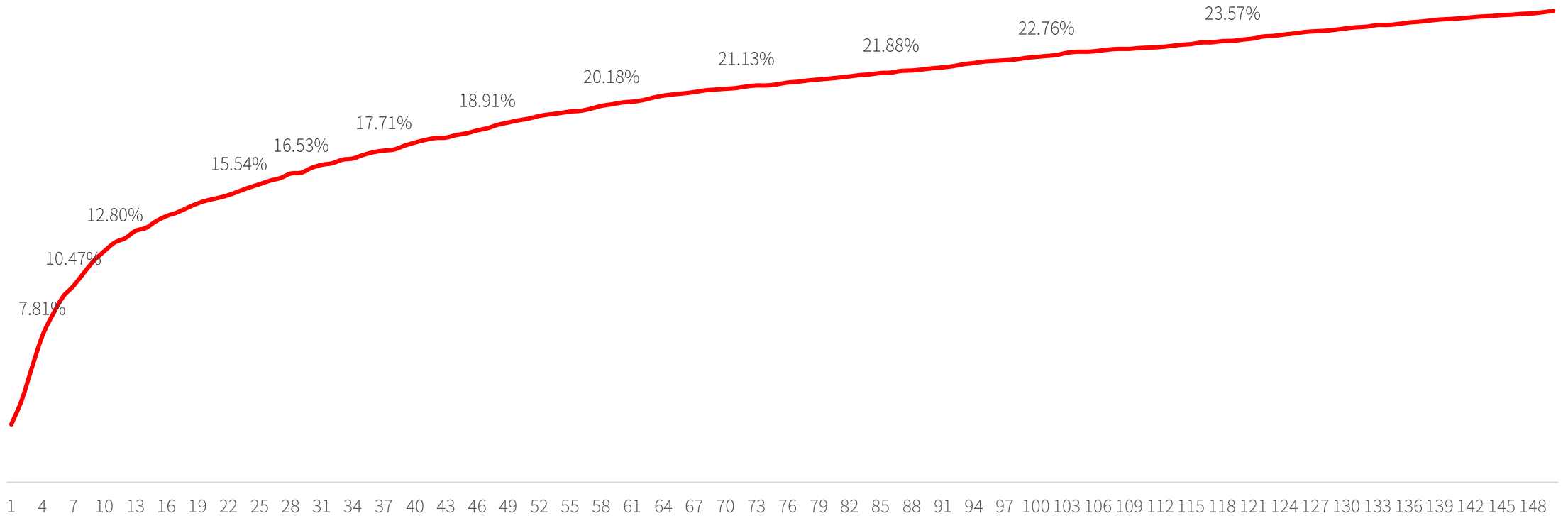
整体游戏友好度参考数值：超过一半的玩家可以过度新手期 23级后玩家等级较难提升

累计玩家占比



超过23级后，等级对于留存影响较小（即次留监测等级可在23级左右）

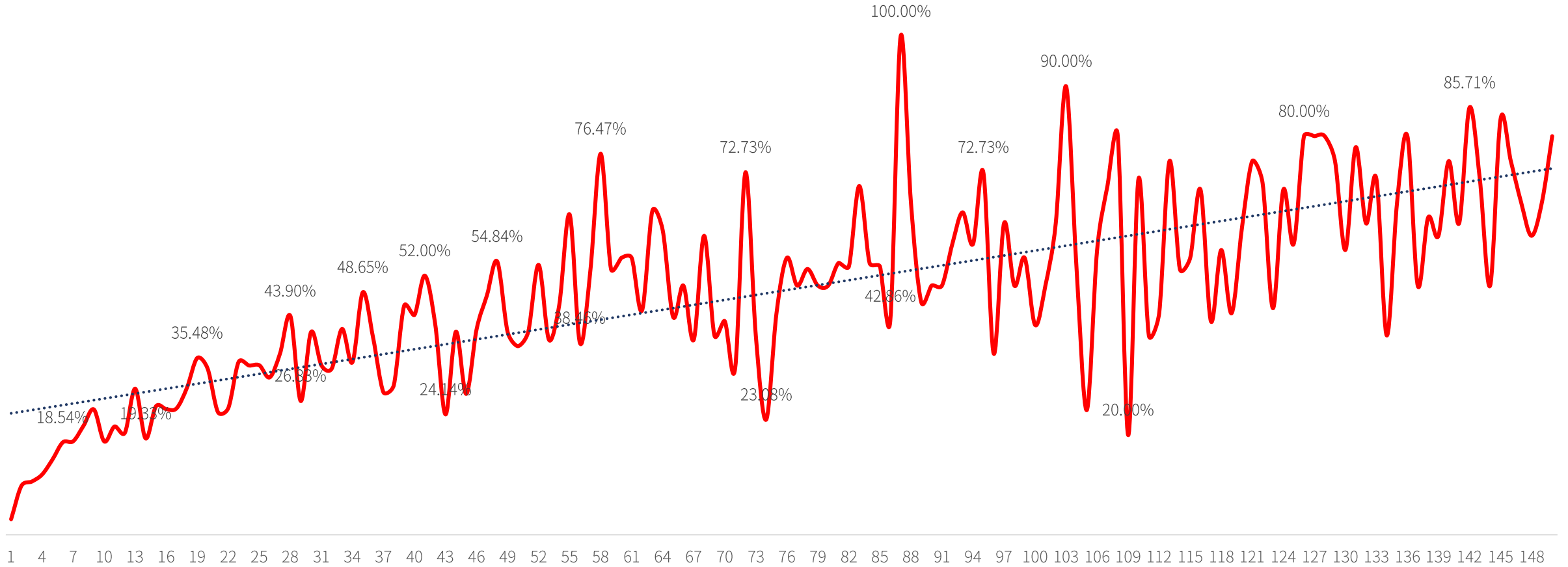
累计留存率



计算方式：累计至这个区间留存玩家人数/累计至这个区间玩家人数

玩家首日等级与留存整体趋势呈正相关；
9级到10级留存掉点严重，可进一步排查新手教学后期过度环节的衔接

各等级留存率表现情况



次留与以下因素均无强相关性,道具获得币量可以作为同等级一样检测因素

```
level_cnt      0.401569
10次日留存      1.000000
10完成新手教学  0.246106
10绑定fb账号    0.168715
注册日游戏局数  0.262098
注册日押注量    0.233404
第一日最后剩余币量 0.226417
fb绑定          0.168715
新手引导        0.259596
浣熊            0.079629
转盘            0.274525
道具            0.442902
邮件            0.342223
Name: 10次日留存, dtype: float64
```

01 玩家整体等级分布

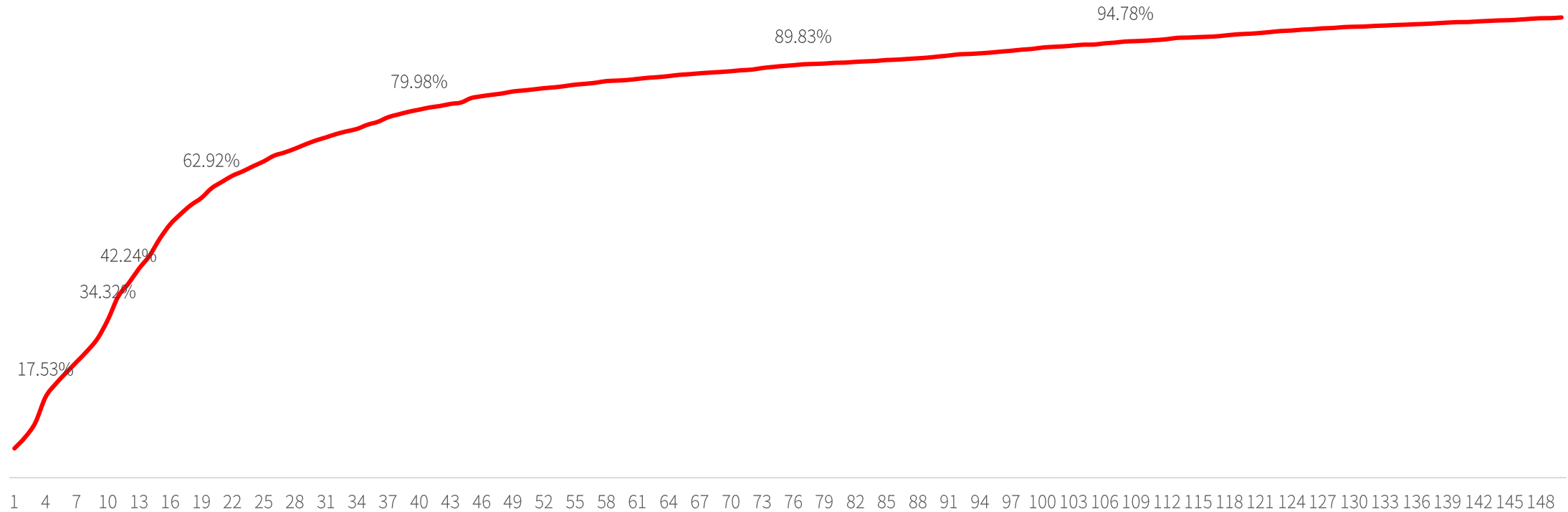
- 大部分玩家可以度过新手期
- 23级可作为次留观察重要等级
- 新手教学前3级，6级，9级可做拆分观察点

02 分布留存情况

- 整體留存与等级呈正相关,但并无因果相关性
- 10级（新手期）达成玩家留存掉点，需进一步排查新手教学后期过度环节的衔接
- 43-70级留存波动相对稳定
- 邮件领取免费金币也可做为次留检测点

6/28阶段性更新-累計玩家人數比例趨勢圖

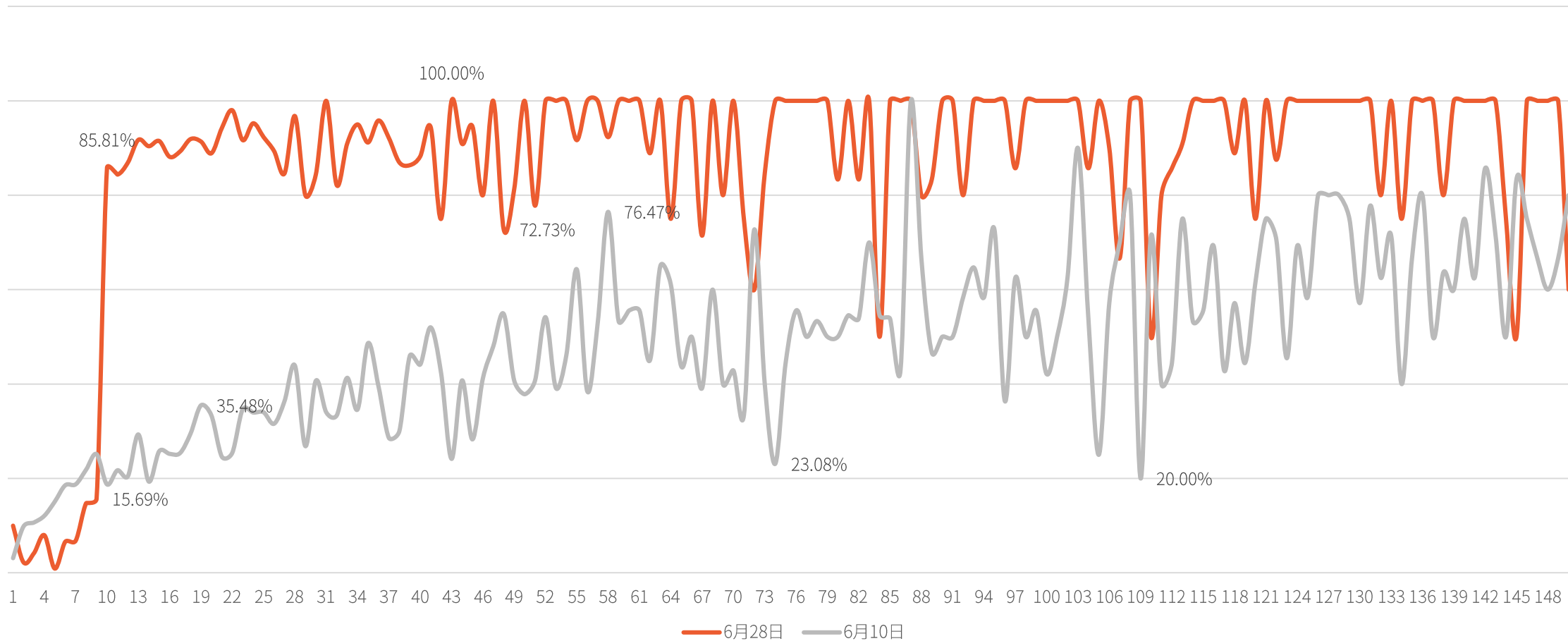
累計玩家人數





6/28阶段性更新-10級完成新手教學後，次留隨等級相對平穩

各等級次留變化圖



6/28 建議：對新手教學環節可進行多次測試

度過新手期玩家相對次留顯著提高，故建議優化新手期教學環節，降低未達10級玩家人數

超過一半玩家只能到14-15級，較上次分析等級23級有下降，可排查是否數值有變穩定等，僅超25%玩家可以達到33級以上等級，可進一步確認是否遊戲難度較之前有提高

建議方向：

新手環節時間控制—GOOGLE PLAY 分析會建議可以看看大概多少首日遊戲多久的玩家次留會穩定

新手環節遊戲體驗

新手環節遊戲選擇—6/11前後之間換過新手教學遊戲？

數據說明：

因6/4前數據有異常，故取6/4後截止至6/28的數據

Proprietary + Confidential

各种SCG的互动事件



Bingo

玩了几局
Xxxx
xxx



扑克

投注金额
玩了几局
赌桌等级



老虎机

等级
Spin次数
最大Spin次数
登录天数
社交媒体分享



休闲赌场

比赛
添加朋友列表

资料来源: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis non erat sem

将等级23级作为行销前置事件，调整优化投放效果不错。因用户及环境变化，关键事件节点需阶段性监测，
相对稳定将在Tableau上以模型方式交付，随数据挖掘，可增加多维度事件



Thank You