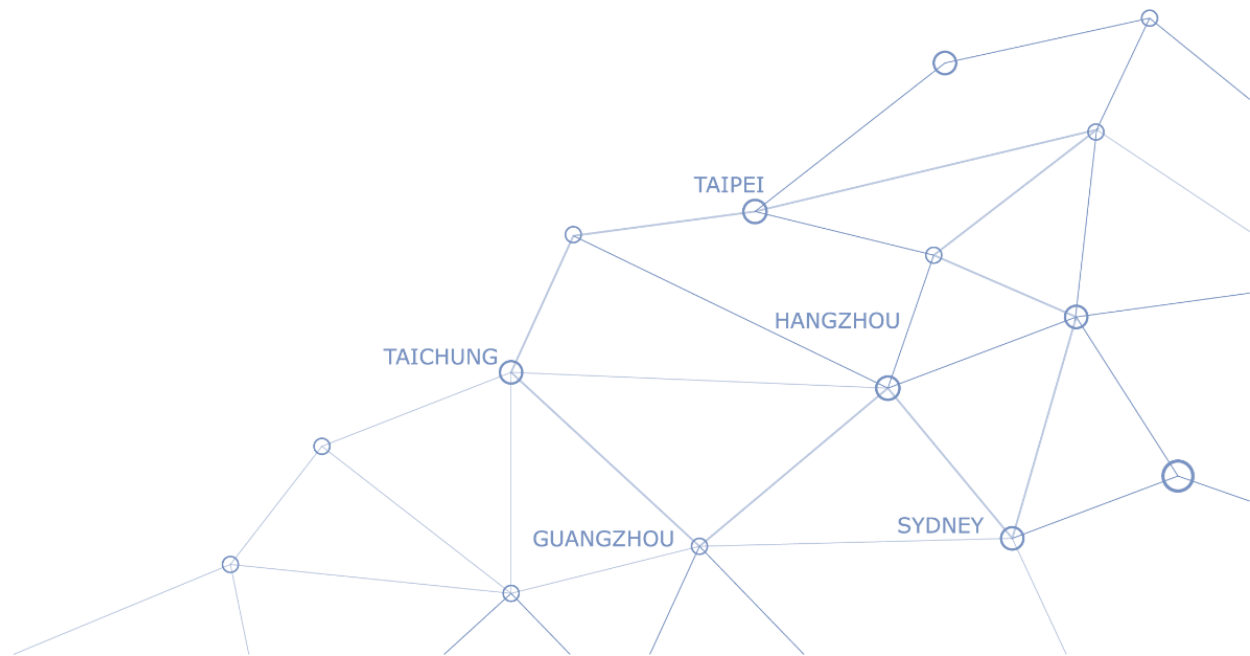


# Jackpot Island 新手教学评估

注册节点前后的分析评估

商業研究部

XSGames



### 外因--平台稳定性&用户精准性

- 1) 在生成UID之前玩家流失率较高，对用户增长有较大影响，已落实埋点事件进一步定位具体页面，发现原因
- 2) 约有6%的新增玩家并没有进入SPIN，已反馈营销投放部门
- 3) 数据记录上存在一些问题（Respin记录，业务后台库内玩家最后登入时间和当日等级数据错误）

### 内因:新手教学任务设计&机台

- 1) 新手教学环节需优化：任务设置的指导明确性，任务衔接优化
- 2) 机台选择：数值稳定，体验设置

未生成UID之前

- First\_open
- Login
- Guide\_welcome

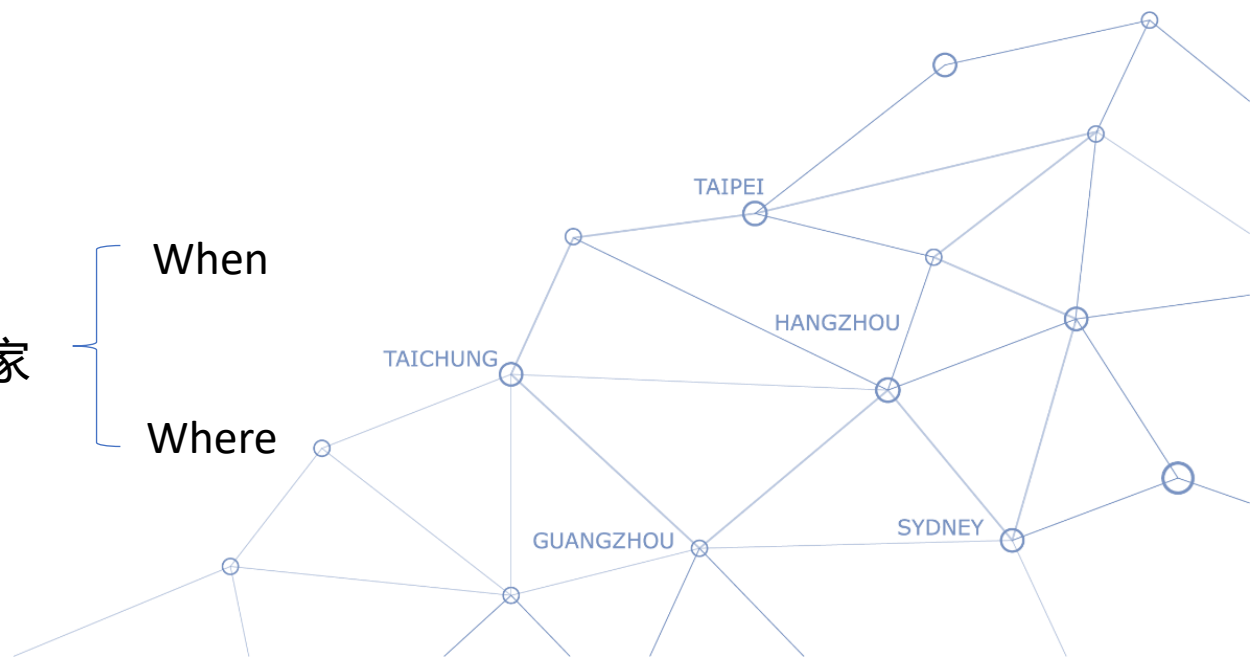
产品本身是否稳定,影响范围

生成UID之后

- 留存数据表现
- 未完成新手教学的玩家

When

Where



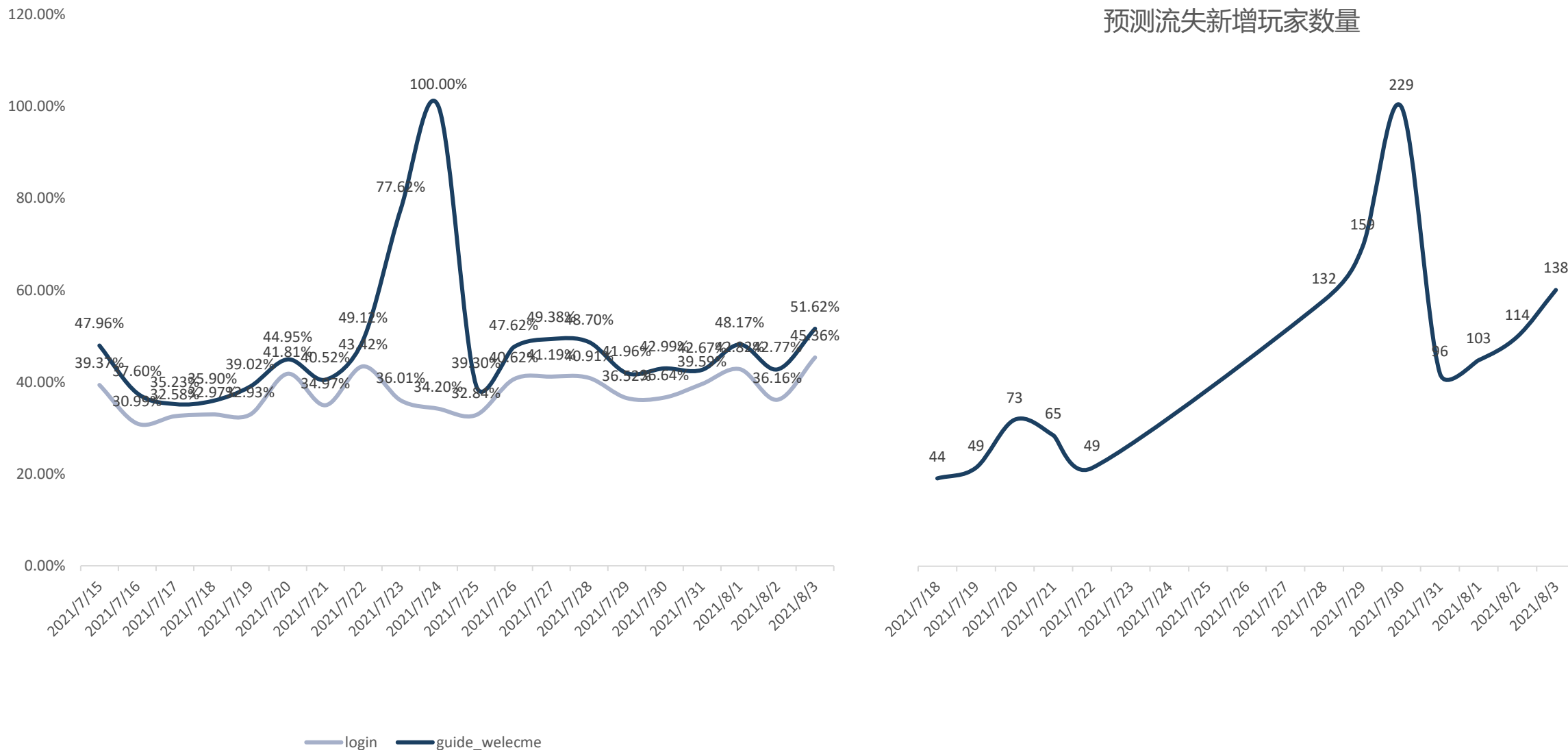
数据说明: 20210715-20210803之间的新增玩家数据

# 生成UID之前玩家流失情況





# 玩家在生成UID前流失率较高，对平台新增玩家数量增长造成负面影响

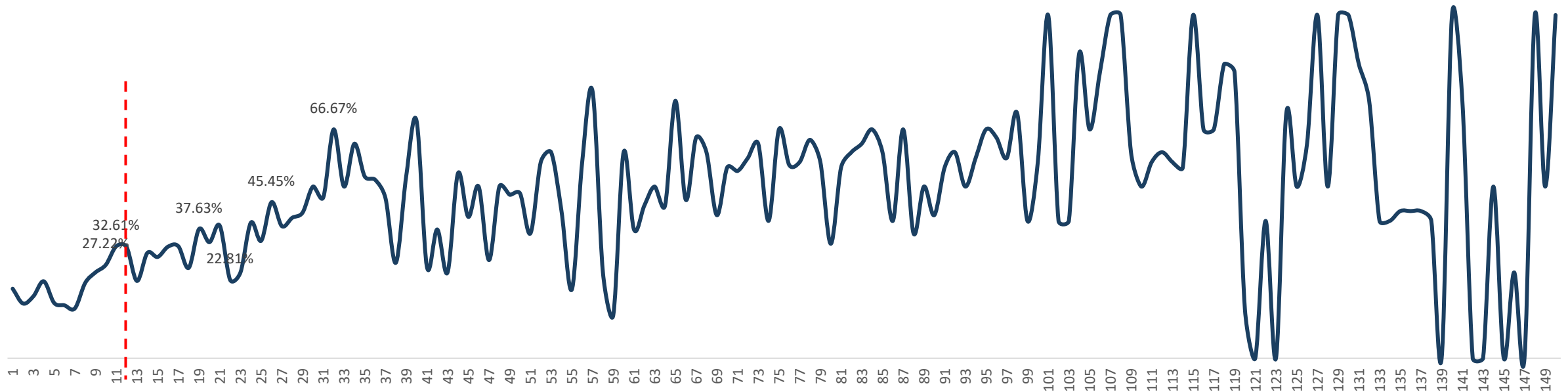


数据说明：登入流失率=1-login玩家数/First open玩家数  
 新手教学流失率=1-welcome\_guide玩家数/First open玩家数

# 新手教学整体评估



各等级玩家留存表现情况



- 1) 12级为前期玩家留存顶峰点，新手教学环节可参考设置等级，13级有明显下滑，若设置12级需考虑新手教学环节后增加一些指示性操作，例如新机台解锁后不断弹出，促使玩家过渡升级至下一阶段
- 2) 13级点掉行为可进一步查看是否游戏中有解锁机台弹出导致不畅或其他可能因素
- 3) 新手教学环节在10级前，6级为阶段性峰值点，5级任务完成后任务可考虑设置为明确目标

未完成新手教学玩家：2W

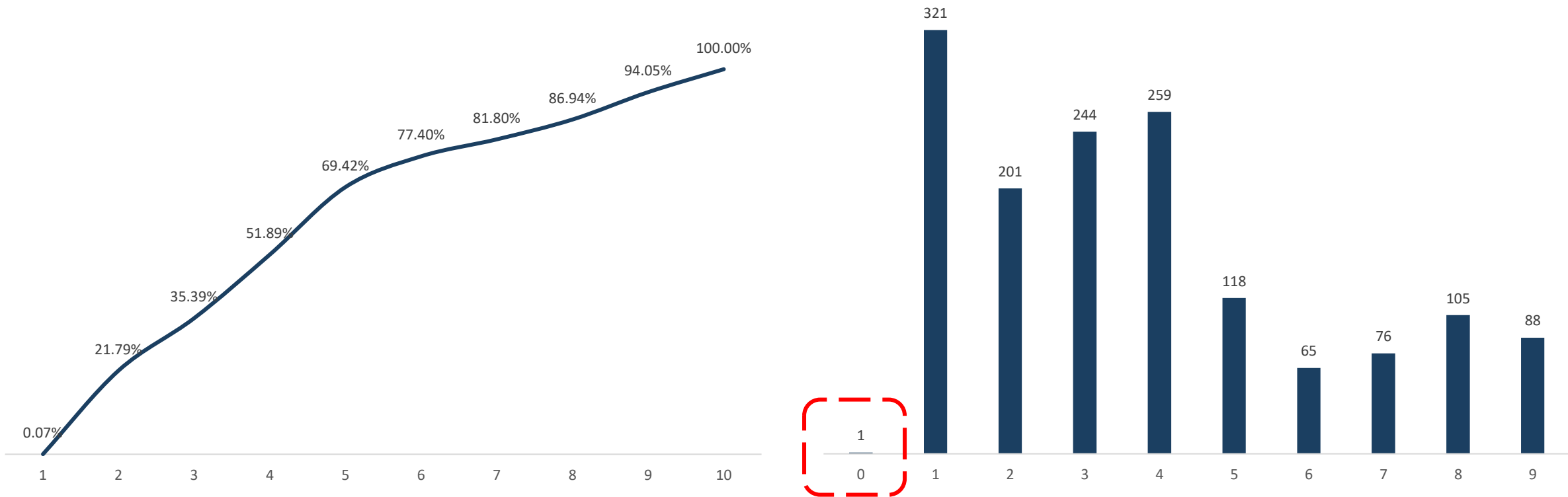




# WHERE-未完成新手教学玩家当日等级分布情况

未完成新手教学玩家注册日等级累计占比

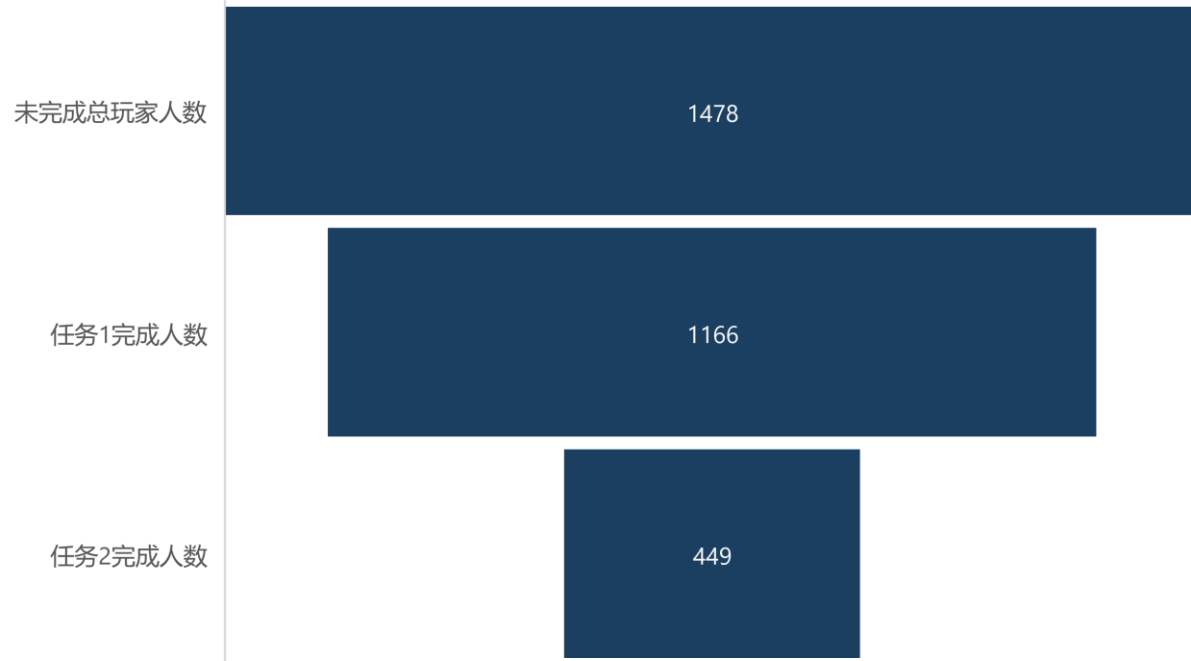
各等级人数



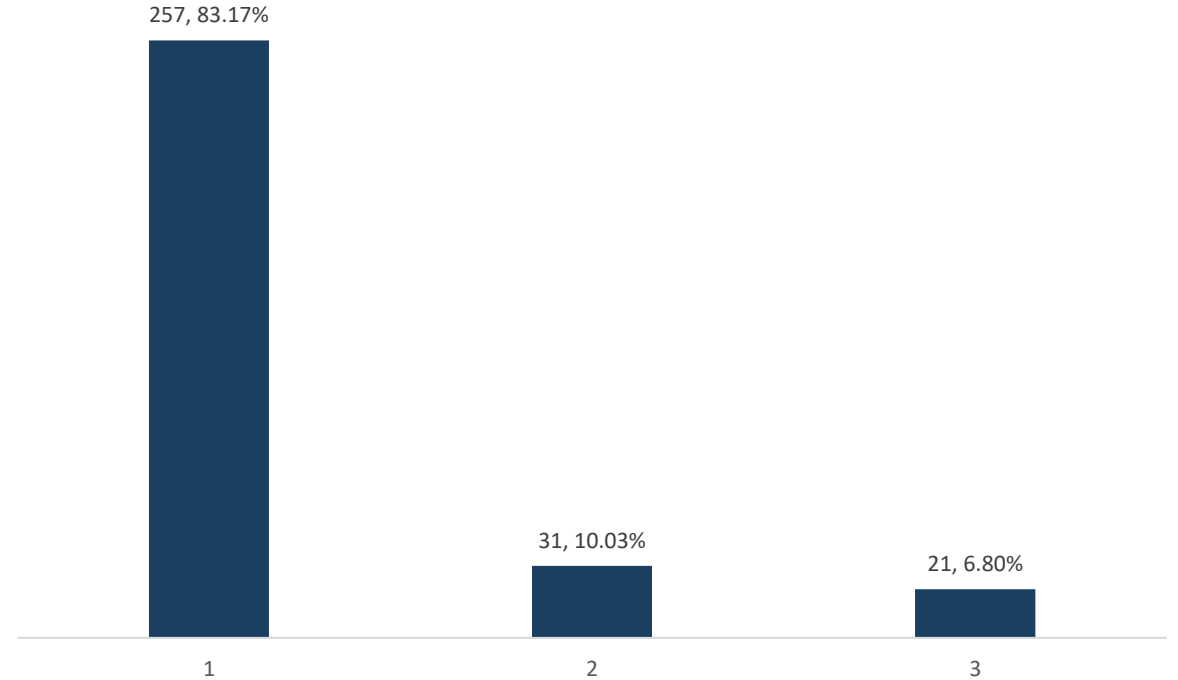
- 1) 80%玩家在7级前跳出新手教学，其中仅7.5%的玩家次日会留存，故排除用户精准直接想跳出新手教程原因；因新手教学中任务2为达到5级，故建议可以增加任务2后的指示性或增加升1级任务，让玩家知道我们是什么游戏
- 2) 超过50%的玩家未到任务2，即5级目标，可以增设体验环节让玩家清楚体验，什么样是大奖，例如(丧心病狂的想第一把给玩家一个大奖，比如JP，必中那种)

说明：0即玩家为脏数据，同步过RD的

未完成新手教学玩家任务完成情况



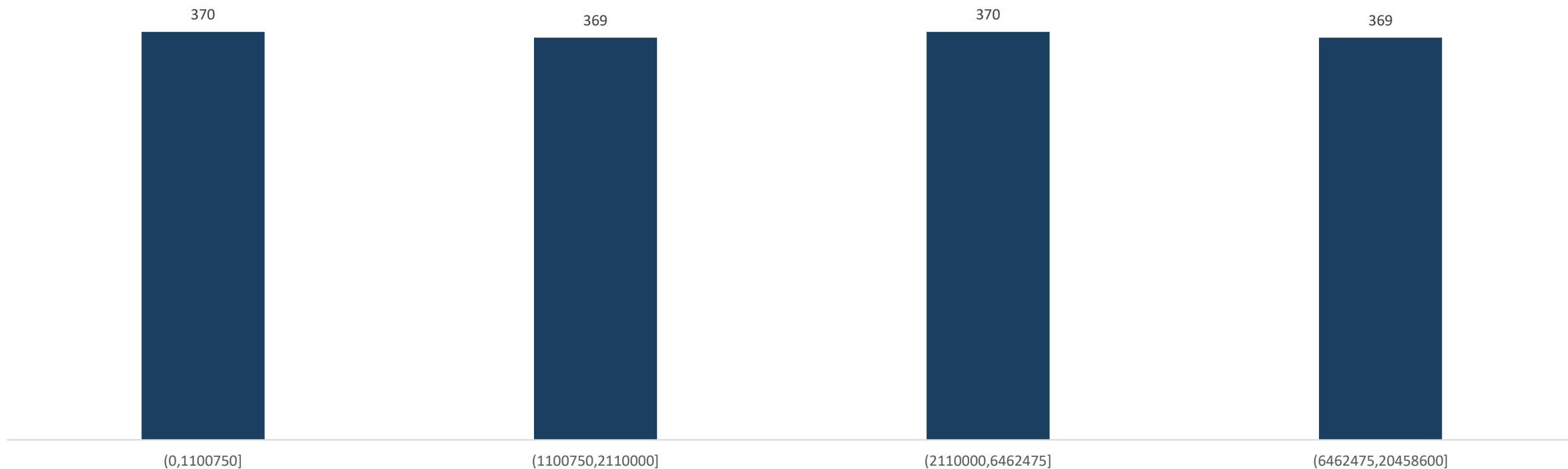
未完成新手教学任务1玩家押注局数分布



因新手教学中任务2为达到5级，进一步在未达5级玩家查看任务1的完成情况，70%的玩家是可以顺利完成任务1的  
1)故建议可以增加任务2（5级达成）前的指示性任务或增加升级任务，或者让玩家知道目标(丧心病狂的想第一把给玩家一个大奖，比如JP，必中那种（但是务必让玩家觉得不是必然），然后下一任务直接点击MAX BET，体验刺激和震荡，而后调节bet金额操作)

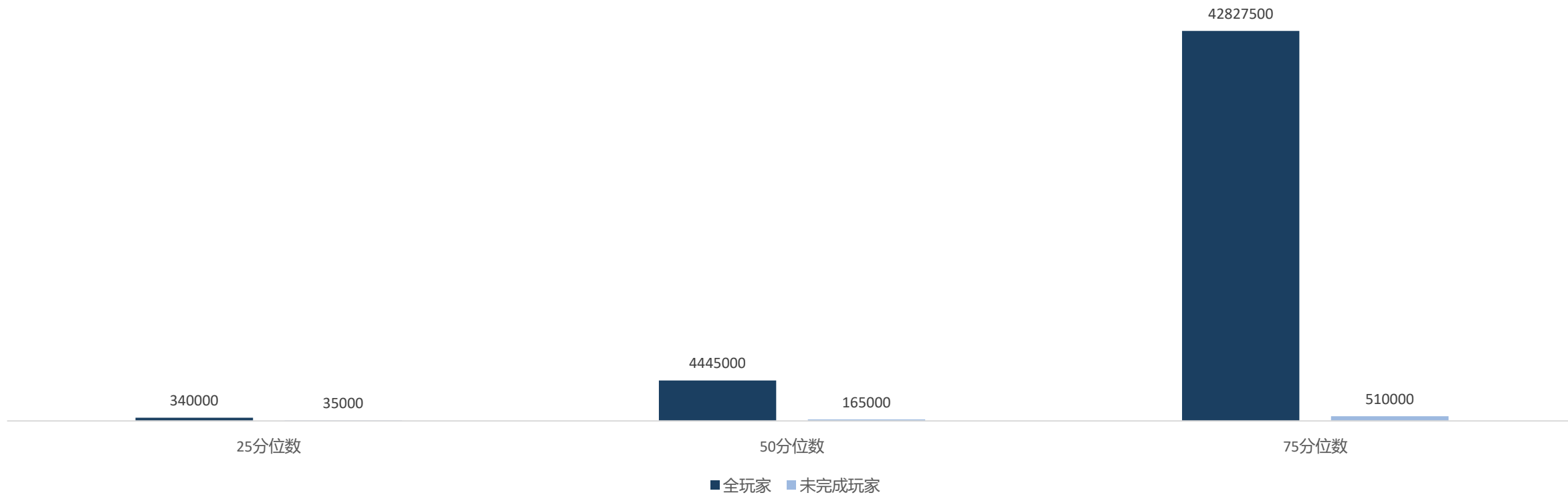
2)未完成任务1的玩家大多是没有SPIN行为的，营运并不需过多关注，这部分玩家约占新增玩家6%，营销可进一步提高用户精准度，及排查流量作弊

未完成新手教学玩家当日剩余币量人数分布



新手教学玩家保护机制合理，玩家并不是因为没有钱而停止新手教学，仅有1人为3500币以下

注册日押注量表现

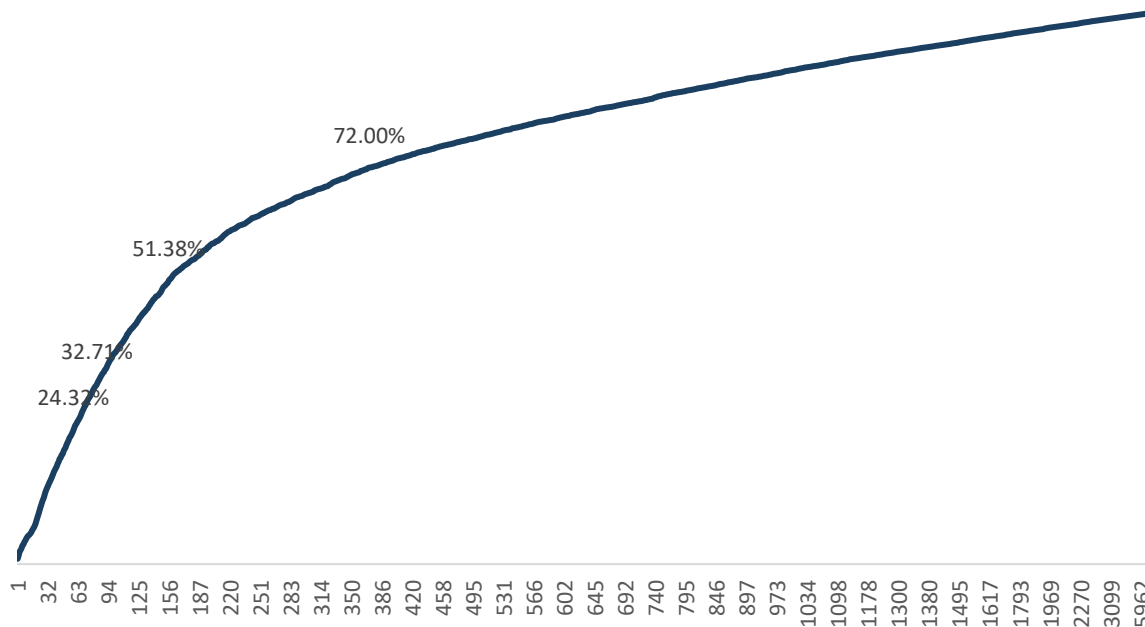


未完成新手教学玩家有剩余币量但押注量表现上与整体玩家表现差距巨大，说明未完成新手教学玩家游戏意愿较低

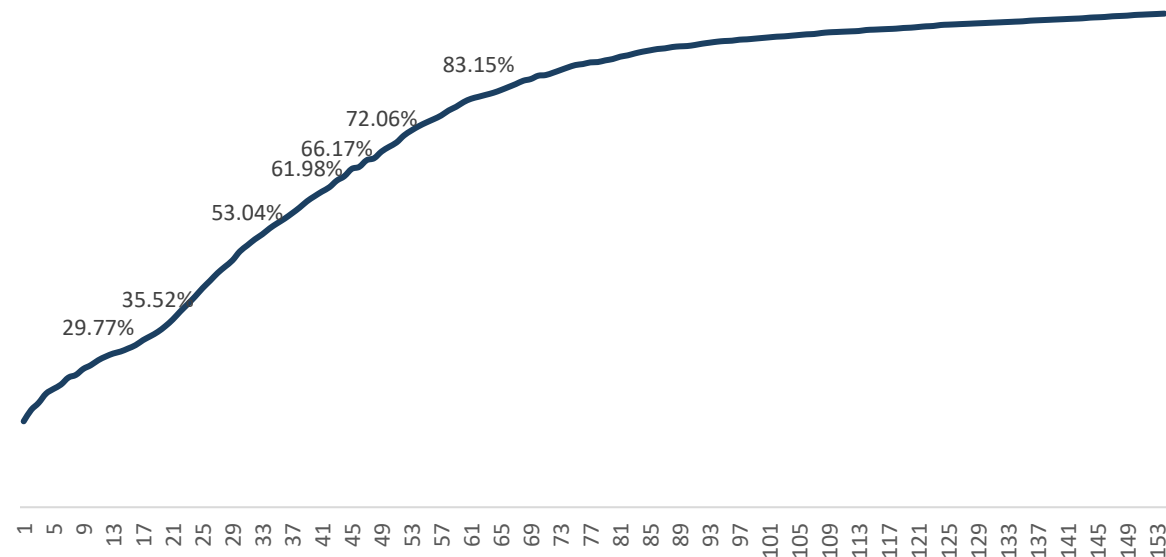


# WHEN-游戏深度-游戏局数-60局（所有局数）为玩家放弃新手教学的跳出点

整体玩家游戏局数情况



未完成新手教学玩家注册当日游戏局数分布

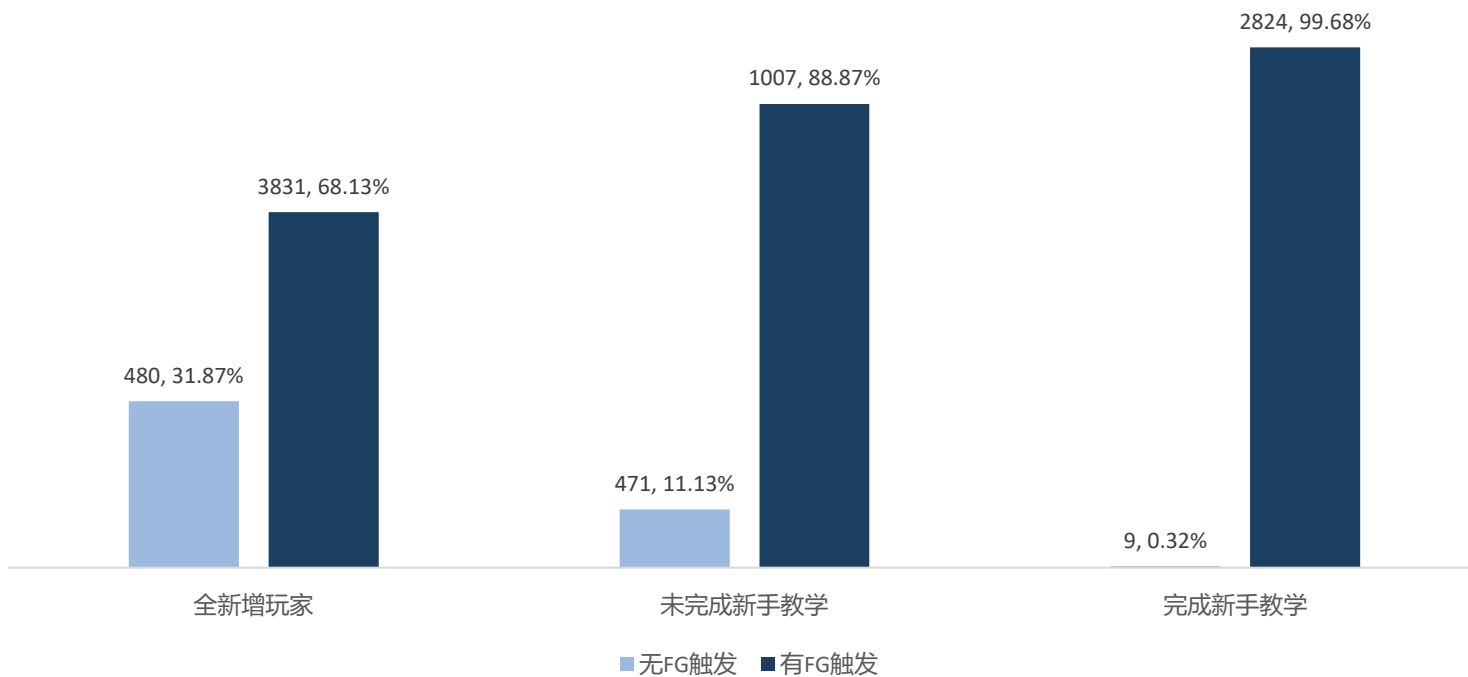


- 1) 未完成新手教学玩家游戏深度明显劣于整体玩家游戏深度
- 2) 未完成新手教学玩家的80%在60局左右放弃，结合玩家剩余币量排除玩家无币无法游戏可能性，需进一步排查其他游戏体验情况，是否没有触及游戏的中奖体验

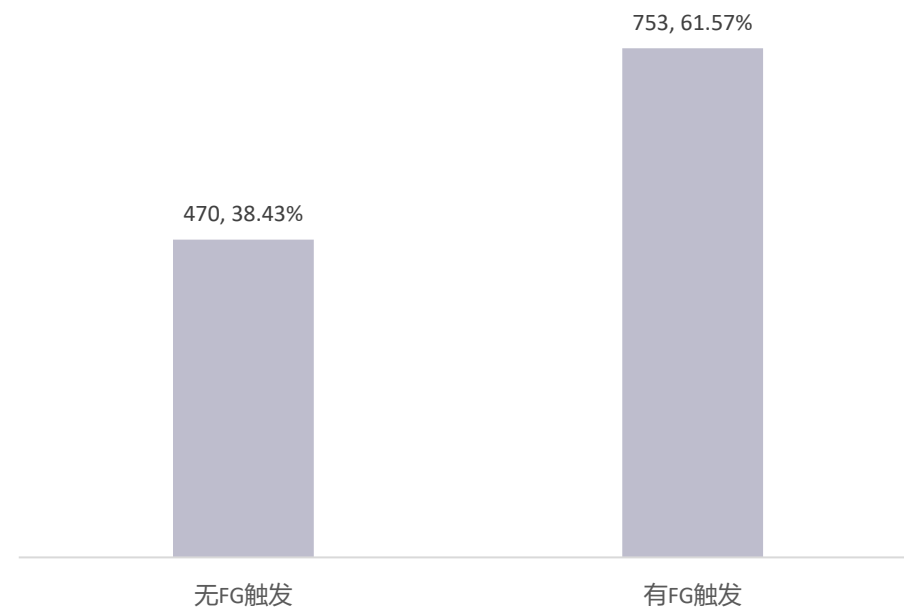


# WHEN-游戏深度-是否无FG触发局，建议新手教学环节增设FG体验或更换新手机台 XSGames

玩家整体FG触发体验差异



小于60局玩家FG触发体验



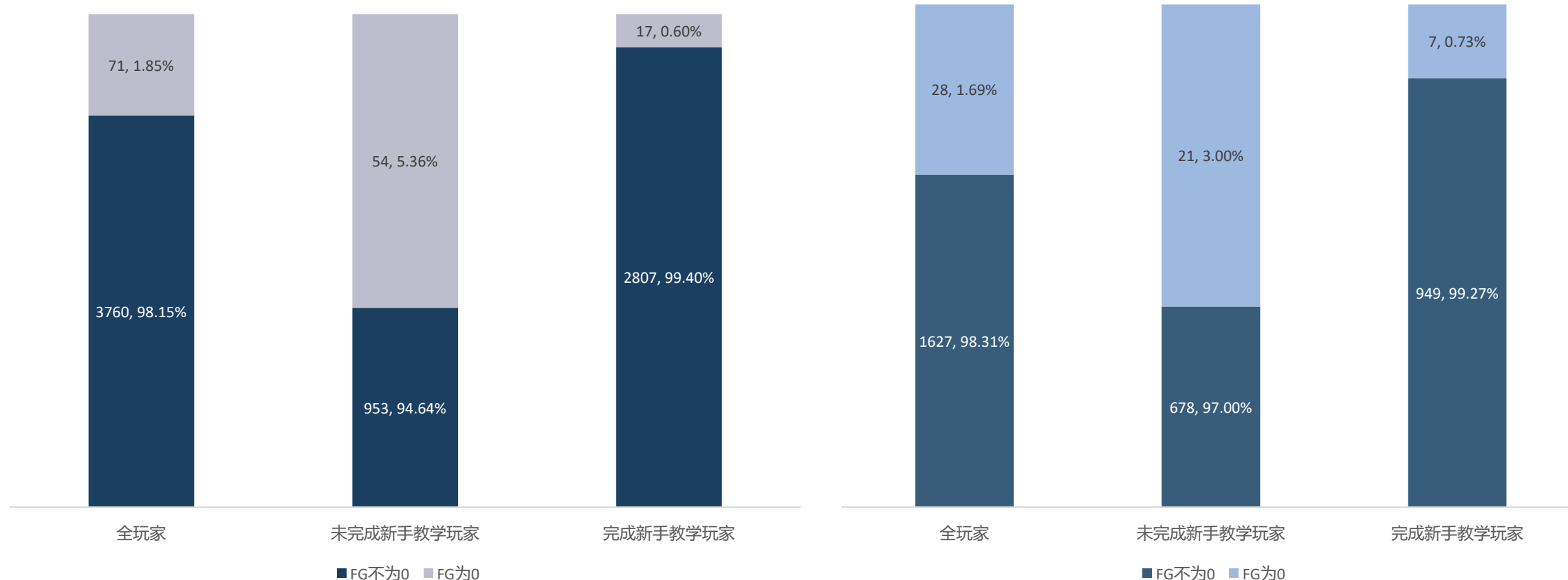
- 1) 数据表现上未完成新手教学玩家更高比例未体验FG，即没有深入体验了解过游戏
- 2) 未到60局的玩家有更高比例未体验到FG，可以考虑增设FG环节体验，考虑游戏局数收敛问题，建议可设置新手机台收敛局数，调整新手教学机台难度
- 3) 更换新手机台，选择数值表现更为稳定的机台为新手机台



# WHEN-完成新手教学玩家和没有完成新手教学玩家体验存在问题

### 8/3前FG是否为0体验差别

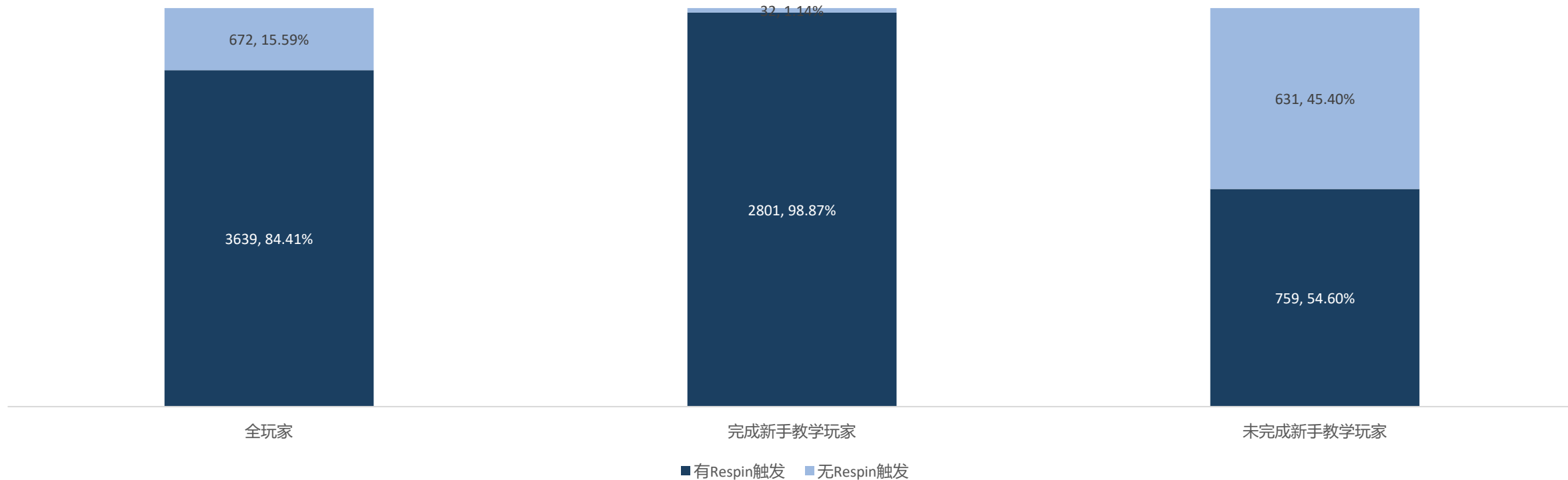
### 8/3后FG是否为0体验差别



理论上，游戏数值为自然概率，未完成新手教学玩家和完成先后教学玩家在游戏数值上体验不该有区别  
 但是数值表现上是有差异的，可进一步查看数值原因排查原因  
 说明：FG为0事件与是否完成新手教学因果性未知

# WHEN-游戏深度-是否无Respin触发局及Respin奖励体验区别

玩家Respin体验差异



数据说明：因新手教学可以在任何机台触发，数据上在Respin和Bonus game上并未区别开，故造成有Respin奖励为0情况，故不进一步查看Respin获得奖励情况



## 外因--平台稳定性&用户精准性

- 1) 在生成UID之前玩家流失率较高，对用户增长有较大影响。建议通过埋点事件进一步定位具体页面，发现原因
- 2) 在生成UID后，约有6%的新增玩家并没有进入SPIN，行销部门可进一步优化用户精准度及避免作弊流量进入
- 3) 数据记录上存在一些问题（Respin记录，业务后台库内玩家最后登入时间和当日等级数据错误）

## 内因:新手教学任务设计&机台

- 1) 新手教学环节对玩家币量控制合理，新手保护机制达标，并未出现大量玩家币量不足无法渡过新手期情况
- 2) 新手教学任务设置节点有明显优化空间，在10级前玩家存在多级掉点情况
- 3) 未完成新手教学大多在任务2前跳出，通过留存监测，排除为精准玩家想直接跳过新手教学环节可能
- 4) 未完成新手教学任务玩家在游戏体验深度上明显低于整体玩家

## 新手任务环节优化

- 1) 新手教学环节在任务1到任务2之间玩家流失较多，可在这两个任务节点间增设一些指向性任务或者增加游戏体验环节，如必定触发FG, JP之类，提升玩家游戏兴趣及体验感，引导玩家知道我们游戏目标
- 2) 在5级后（任务2结束）玩家等级留存表现在7级左右有明显下滑，后续任务3和任务4衔接上可进行优化
- 3) 丧心病狂的想把MAX BET 后必中Free game,Respin, Jackpot 之类
- 4) 新手教学环节结束后13级留存率情况表现较差为后续等级中最低峰值，考虑可以往后提升结束等级，例如15级

## 新手教学机台选择

- 1) 未完成新手教学玩家存币情况及押注表现情况可得知，玩家游戏意愿较低，且在游戏体验感上也低于全玩家水平，建议选择数值较为稳定的机台作为新手教学机台
- 2) FG奖励体验上也存在明显差异，故建议直接调整新手机台的数值，因未完成新手教学玩家跳出局数大多为60局且进入FG的概率较低，可调节进入FG局数，新手机台在FG奖励环节需格外注意，降低FG=0概率，调整后可观察事实数据变化
- 3) 13级为新手教程结束后明显掉留存的等级，需进一步查看原因

# Thank You

