

活動復盤

排行榜活動復盤

數據驅動團隊

CONTENT

活動復盤

1. 定位主要觀測指標:大盤貢獻率

2. 整體表現情況評估

3. 排查分類及活動間的相互影響

4. 發現探索可能原因

5. 結論和建議輸出

6. 後續優化跟蹤

整体结论

- 1.从2020.12.31起舉辦的15個排行榜活動，有效活動達標率欠佳（>1%為達標），总体达标率未达及格率，仅为53.33%
- 2.排行榜活動，舉行活動的遊戲分類有一定差异性，電子棋牌類表現優異，視訊較低，但是相互之间相对独立，影响可忽略
- 3.个别活动大盘贡献率有回暖现象，但是整体活动呈下滑趋势

整体建议

- 1.活动可暂停，如若必须建议优化方案
- 2.参考历史数据，更为精准评判有效达标率

建議方向——活動節流

游戏选择&频率控制

- 1.可優先活動滲透率高且大盤貢獻高的遊戲，例如電子棋牌中王牌21點(1:1高級區)；視訊中視訊倍率骰寶(1:1)；魚機中的深海王者(1:10高級區)；轉輪中梅杜莎(1:1)、武則天(1:1)
- 2.虹吸效應且大盤貢獻率下滑的遊戲暫不考慮，例如視訊百家樂(1:1)
- 3.控制活動頻率或者相同游戏分类的选择頻率，避免過度消費玩家,理論上貢獻率高於5%再次舉行該遊戲的活動,每個時間週期間隔不得少於一月

玩家客群&机制优化

1. 可以考虑结合RFM优化版中玩家特性，针对特定重要玩家推送游戏或者召回行为

2. 遊戲玩家群體的消費及耗點設計，例如這個遊戲玩家中R比較多，可以參考中R承受咬分調節當週排行榜遊戲的GR

3. 機制和玩法，組隊排行，成就系統（不清零），獲得格外特殊福利（上線全網通告，局內特效，頭像框等），組合玩法等。例：一次第一可以完成“天下無敵”系統勳章一次，五次即刻點亮，點亮後全網通告並附贈每次上線廣播

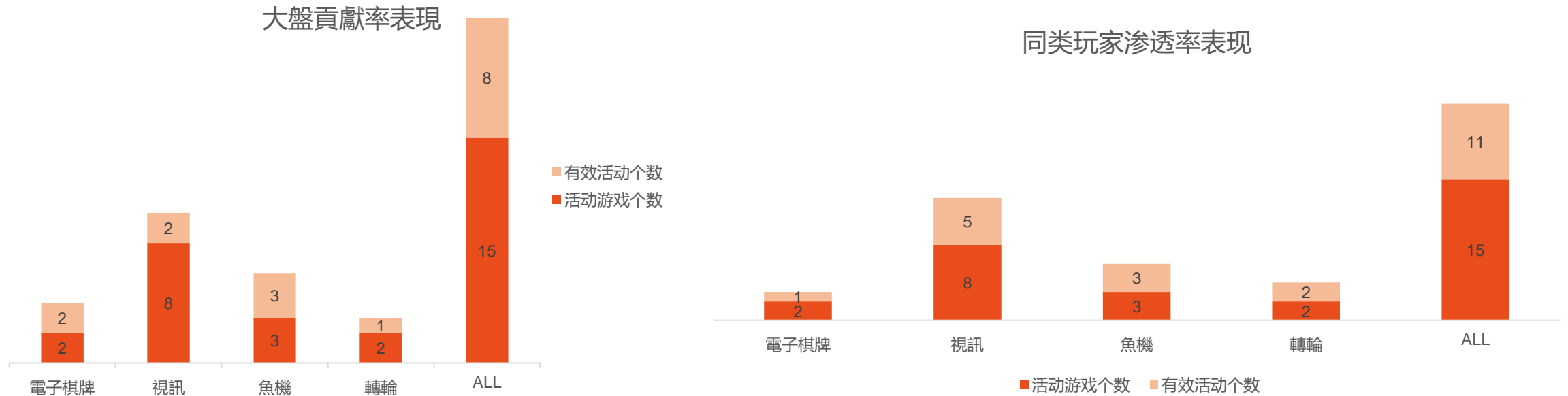
數據追蹤及監測

數據追蹤

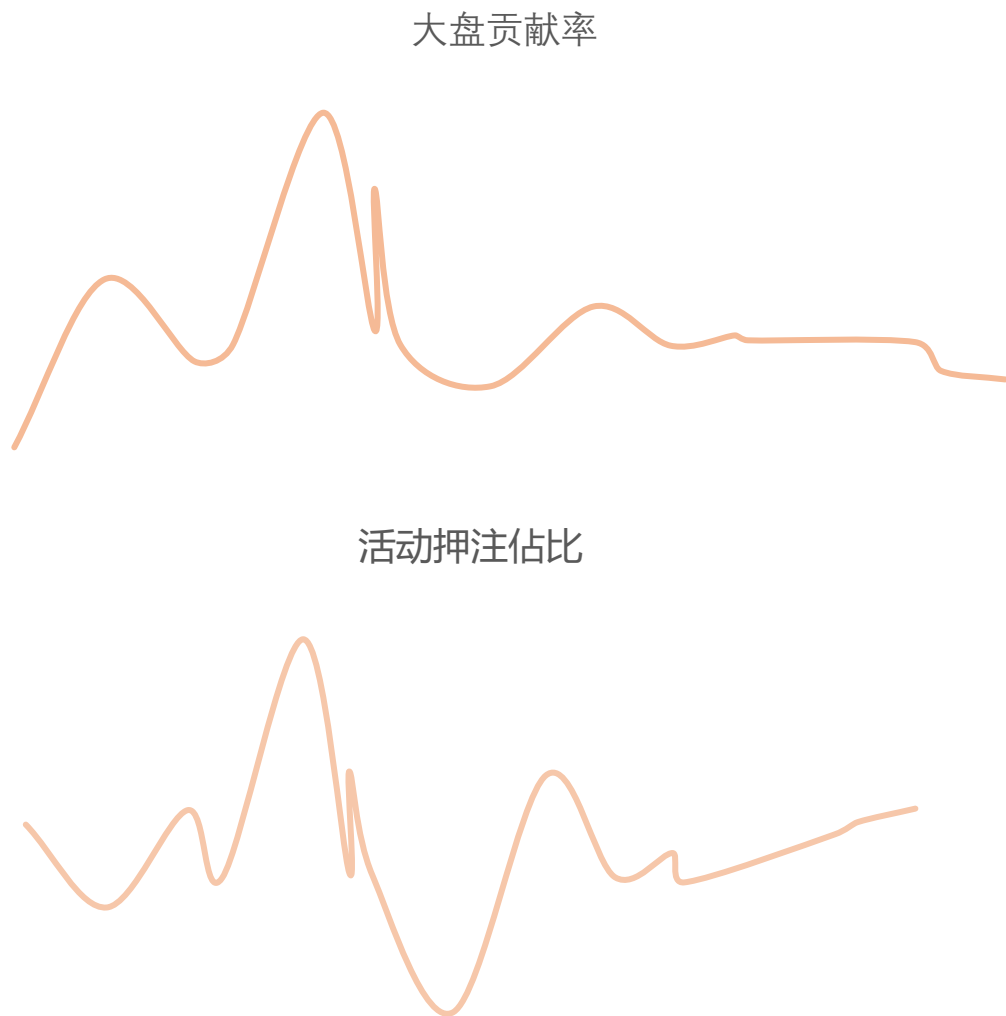
1.活動優化方案指標體系搭建

2.優化方案落地營運數據支持及監測評估

3.歷史數據補全，產出指標數據的閾值



- 1: 總體活動有效率為53.33% (即大盤貢獻度大於1%的佔比), 需進一步探索原因發現
- 2: 各分類在大盤貢獻率表現上, 電子棋牌和魚機表現遊戲, 視訊類欠佳, 其它分類暫無數據在活動期內同類玩家滲透率上總體上都表現較好, 綜合評判下, 魚機在各個分類中最高為優秀
- 3: 建議暫停修整優化活動方案, 如若必須持續舉辦, 可優先各個分類中綜合表現較高的遊戲

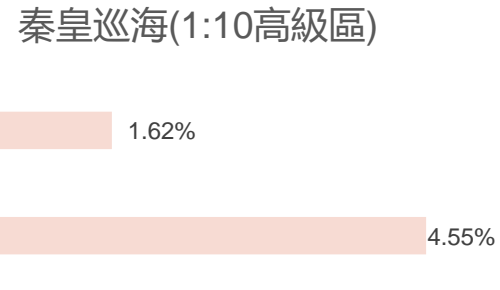
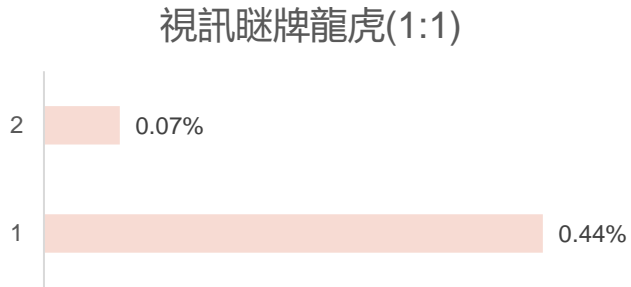
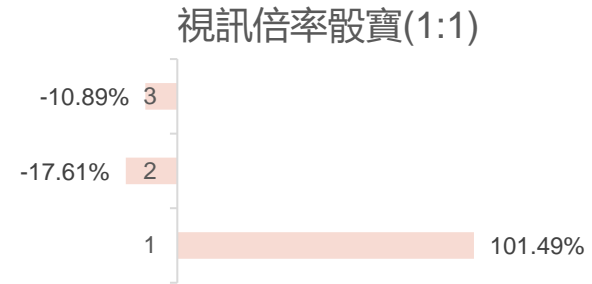
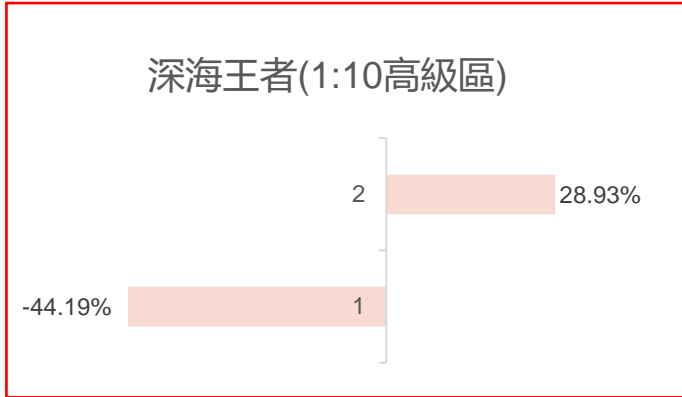


1: 大盤貢獻率呈現下滑態勢，呈現疲乏，活動效果不佳，建議可以通過優化活動方案或者優化機制等手段刺激玩家

2: 單活動押註佔比和大盤貢獻率趨勢相似，說明遊戲和分類之間相互較為獨立，影響較小

3: 活動會相對造成虹吸效應，在大盤貢獻為負的情況下建議暫停這類遊戲或拉長間隔週期，避免過度消費玩家

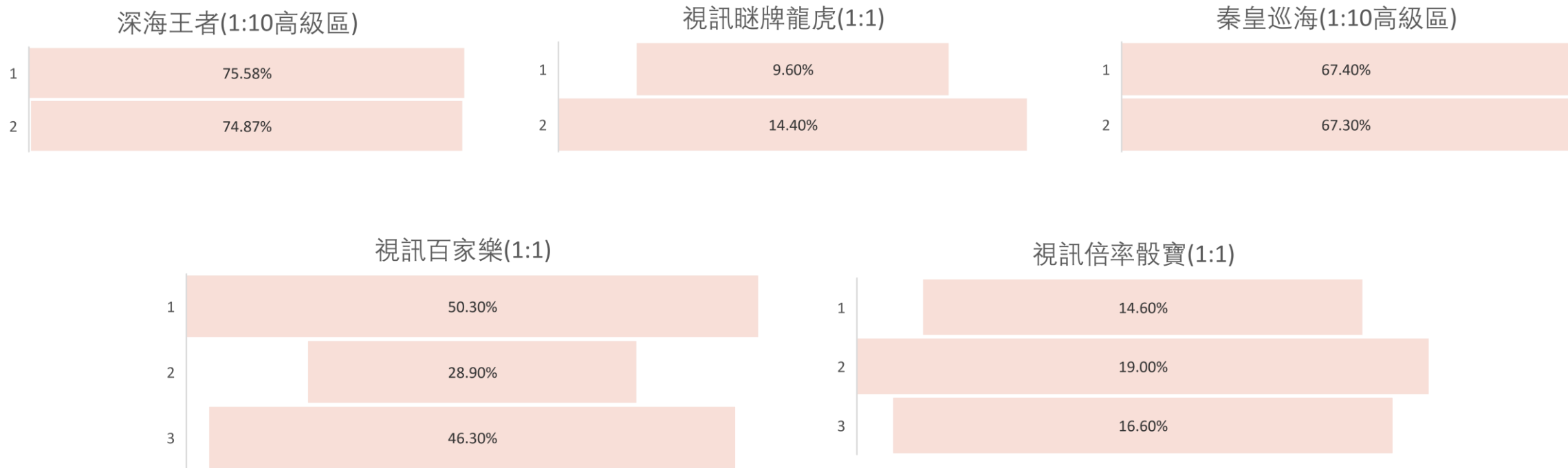
重複單活動大盤貢獻率表現力變化



數據說明：深海王者第一次活動期在2020.12.31，因此大盤貢獻率表現不佳的原因很大可能在於前一周的聖誕活動造成的影響，大盤貢獻率數據尚不具有很高的參考性，進一步發現活動期該遊戲活動押注佔活動期總體大盤押注比例從14.41%下降至11.00%

活動遊戲建議不要頻繁舉行，第二次數據一般不優於第一次，建議只有當首次超過5%再舉行第二次，原則上不建議短週期(90天)內舉行第三次

重複單活動玩家人數變化



玩家人數上可以發現，一般二次比一次更多，和大盤貢獻率相反，即反推總體活動上押注量變化不夠大，即玩家本質上增多的只是中小R用戶，且貢獻率並不顯著；大R玩家貢獻有限，也沒有拉升整體貢獻率。

Ps (可以進一步研究玩家群體遊戲習慣，或許可以做成更短時的快閃打榜活動，結合RFM模型後續優化方向針對客群設計相應目的的押注量提升方案,例如針對重要顧客,有一定消費力,打榜活動為常玩遊戲時可定向推送)



Thank You