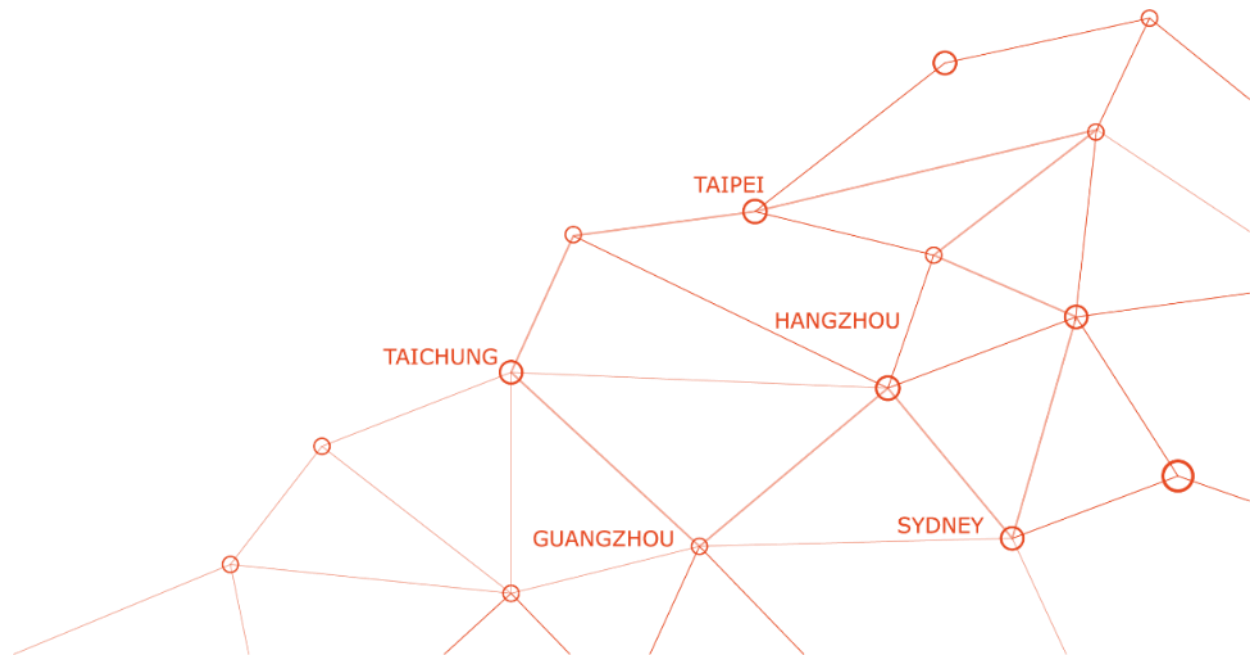


# 黑卡貴賓廳

Jessica

2020/07/07

**XSG**ames



# 目錄

- 前情提要：確立黑卡貴賓廳初步架構
  - 1、【要進黑卡貴賓廳的遊戲】細節討論調整方式
  - 2、【在貴賓廳玩的黑卡】設計只有他們才有的押注返水福利
  - 3、【潛在降階黑卡】設計當黑卡輸較多時，提供補分回饋
- 各遊戲調整方式：Slot、視訊百家、魚機
- 押注返水活動
- 輸分過高回饋方式
- 時程討論
- 拆解建立指標體系
- 規劃總表

# 貴賓廳初步架構方案

貴賓廳內遊戲



押注上限與  
設計方式評估

對象：  
貴賓廳黑卡玩家



押注提升



黑卡貴賓廳  
押注返水

對象：  
可能降階黑卡



咬分率可能影響  
黑卡降階



高押注黑卡降階對  
整體押注影響大



輸分過高回補方式

# 貴賓廳SLOT ( 秦皇傳、獅王傳說、吉祥如意、梅杜莎 )

## 1、押注上限提高+2組外贈

- 最高押注額8,000->16,000
- 第一組外贈：押8,000以上：與一般廳外贈同比例獎金
- 第二組外贈：押滿16,000：出現頻率較8,000低，獎金更大
- 遊戲+JP+外贈 RTP不超過97.5%為原則

## 2、押注區間帶，機率調整方式

- 8,000以上押注BI較高、震盪較小。(8,000以下與一般廳相同)

## 3、獅王傳說、梅杜莎 押注區間玩法

- 維持鑽石廳押注限制規格，貴賓廳新增的押注區間皆可全開元寶/盾牌

# 貴賓廳視訊 / 魚機

## 視訊百家樂 ( 浩天串接 )

- 使用3組限紅，最高僅能翻5倍，限紅最高設定8萬台幣
- 5,000 ~ 250,000
- 50,000 ~ 2,500,000
- 200,000 ~ 8,000,000

## 魚機 ( 秦皇巡海 )

- 1、貴賓廳獨有的 最高1200倍的神龍轉輪蟹 (一般廳最高800倍)
- 2、調整桌數，讓黑卡玩家盡量滿桌共玩。
- 3、不建議提高押注額。(已有加倍卡設計)

# 營運活動 – 押注返水

## 活動目標

- 提升黑卡押注

## 活動方式

- 1、僅限黑卡玩家
- 2、僅限在貴賓廳內遊戲押注，可以獲得返水。
- 3、每日有效押注超過**3,000,000老幣**，可以獲得押注的**0.2%**返水。
- 4、視訊百家排除對押，每1押注只算返水有效押注為0.5

## 領取返水方式

- 1、隔日可以領取前一天結算的返水老幣
- 2、每筆領取期限為3日。

參考數據：

押注300萬老幣用-2.5%咬分，計算本金理論值為75,000老幣(40倍)，隔日可獲得為6000老幣返水  
日押300萬老幣以上黑卡，人數佔每日的42.4%；押注佔97%。



用5月數據預估及目標推算	六款遊戲押注	全部黑卡押注
1、黑卡押注額	52,651,204,442	231,292,342,817
2、預估返水贈點(應咬老幣)		105,302,409
3、贈點回算押注(/2.5%)		4,212,096,360
4、需提升多少%押注可打平贈點	8.0%	1.8%

# 輸分過高回補

## 機制目標

- 針對輸較多的黑卡，提供即時補分回饋，減少降階人數

## Step1：數據試算，預估可能贈點是否合乎成本

- 預抓條件，試算每月實際可能產生贈點
- 1、指定時間區間，咬分率達-X%以上，且總輸贏達-Y老幣以上，發送輸分X%比例價值的補分。
- 3、每日/每月限制領取次數；已達黑卡標準玩家漸少贈點比例。
- 4、贈點限制每月不要超過1億老幣。

## Step2：機制試行+黑卡進度搭配評估

- 1、試算條件合乎成本及魅力點後執行
- 2、以黑卡進度表追蹤黑卡進度
- 3、評估加強/減少條件優惠

## 獎勵規劃

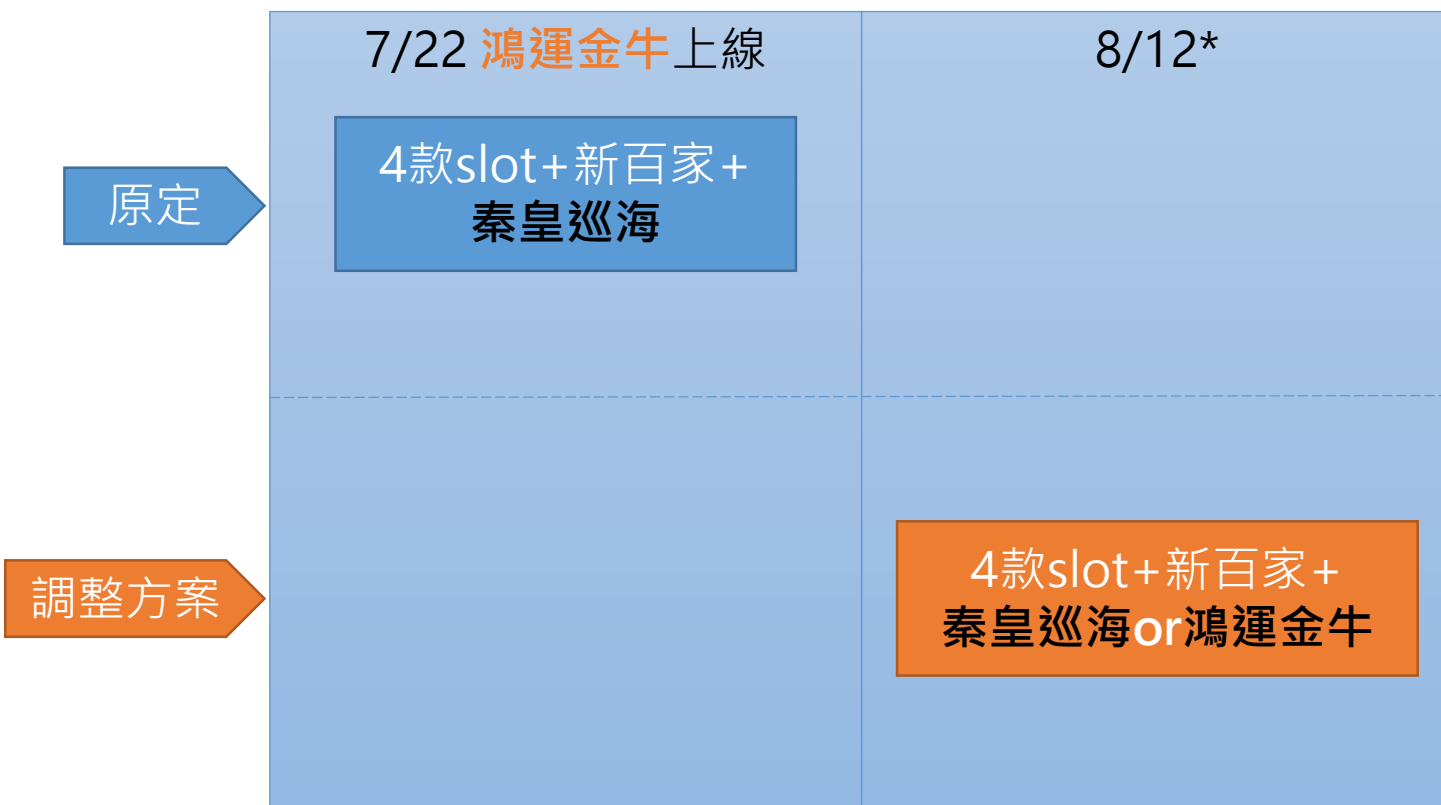
- 1、【黑卡幸運福袋】內容：虛寶卡+老幣
- 2、福袋價值台幣：1,500/3,000/5,000/7,500/10,000 (依輸分區間送福袋)

## 【日結試算參考】

- 1、咬分率達-10%以上
- 2、總輸贏金額-500萬老幣以上黑卡，發送輸分3%價值的機率福袋。(輸5萬台幣，送1,500台幣)
- 3、預估贈點每日250萬老幣

贈點預估	取6/25~6/30實際數據，換算預估贈點(3%)	250萬老幣(每日)
成效預估 (5月降階黑卡)	1、預估減少10%降階用戶	11人
	1、降階黑卡人均押注*11	74億
	3、換算回咬分(*2.5%)	1.85億
	4、換算每日咬分(/60)	307萬老幣(每日)
驗證方式	黑卡進度表，提前確認黑卡人數達標狀況	

# 貴賓廳遊戲 - 時程安排調整



**【原定】** 鴻運金牛7/22上線，但同時上線的貴賓廳魚機遊戲是放秦皇巡海。

- 1、可能影響整體平台效益。
- 2、若貴賓廳上線但移除魚機，整體涵蓋黑卡押注額偏低(12.5%)。

**【調整方案】** 延至8/12上線，視成效決定貴賓廳要放的魚機遊戲。



# 拆解建立指標體系

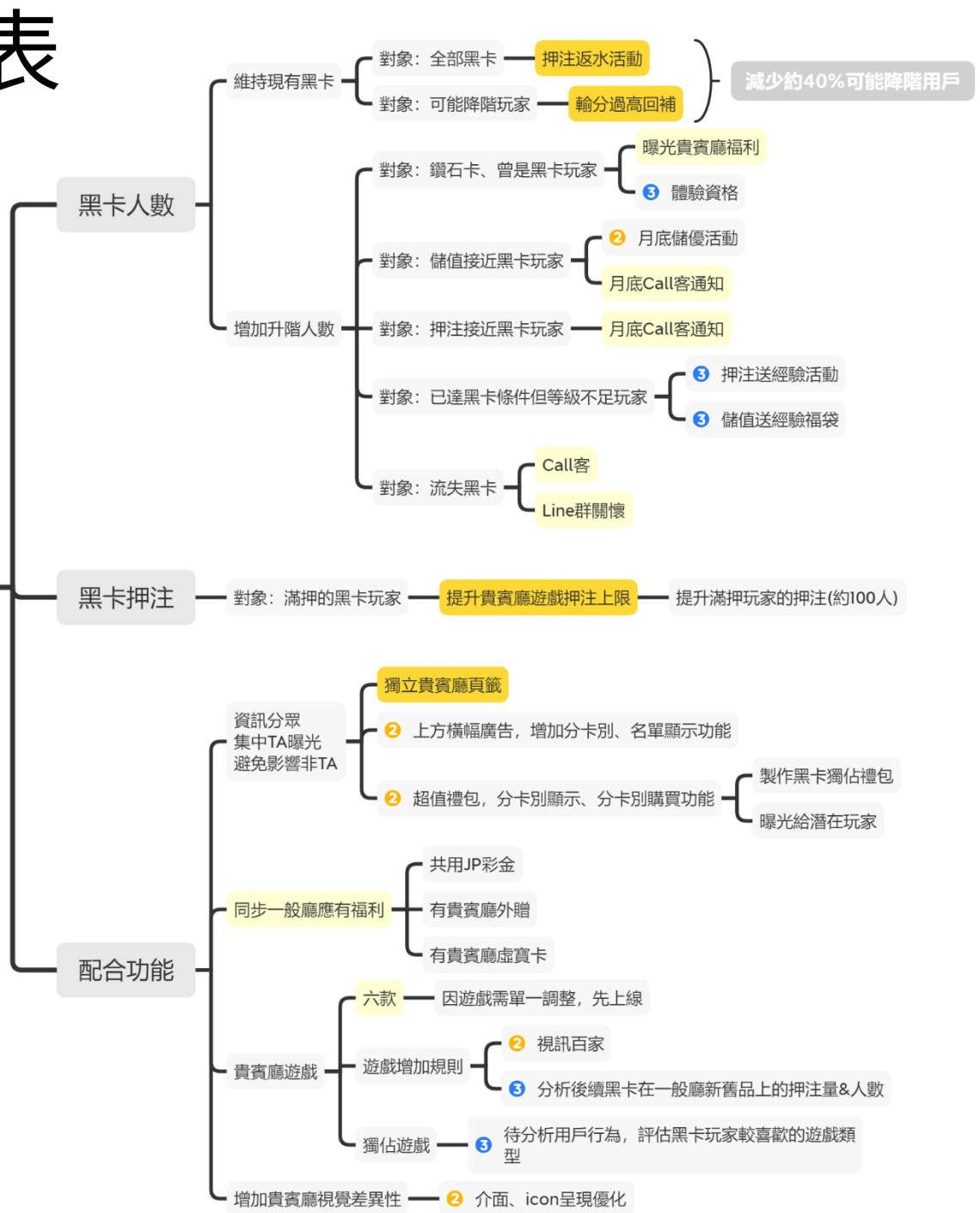
- 確定主要關注指標，即目標指標
- 根據公式/路徑拆解二級、三級指標
- 確定次要關注指標，通常可以是活動設計相關指標、UJM轉化率指標等

一級指標	黑卡人數	黑卡押注量	
二級指標	黑卡維持人數	黑卡各押注區間 押注量	
三級指標	黑卡 (維持/升階/降階) 人數	黑卡各押注區間 人均押注	黑卡各押注區間 人數
次要關注指標	黑卡在(貴賓廳/外部廳) 人數、押注量 黑卡在(6款遊戲/全遊戲) 人數、押注量 全用戶人數、押注量 黑卡咬分率、黑卡咬分、黑卡殘點、黑卡營收		

# 規劃總表



## 黑卡貴賓廳



- PPT內的内容
- 第1波製作&已有項目
- 2 第2波製作項目
- 3 第3波製作項目

第一波	完成貴賓廳基本架構
第二波	增加升階：增加、優化對潛在用戶的曝光
第三波	改動較大的項目，需要更詳盡的數據分析

Thank You

