

# 老子黑卡玩家行爲分析報告

維持玩家VS降階玩家

商业研究部



向上國際

Xiang Shang Games

### 分析背景:

5月->6月, 黑卡人數雖提升, 但維持黑卡人數仍持續下滑, 每月約有25%-30%黑卡降階。業務方猜測降階玩家在遊戲上運氣比較差, 咬分厲害, 減少對遊戲的投入, 掉出黑卡。

### 數據驗證:

從5.10-6.6期間4個星期看, 降階玩家遊戲體驗感弱於維持玩家, 降階玩家的-咬分率高於維持玩家的-咬分率, 降階玩家在SLOT上觸發概率高但獲獎率低。

狀態	4月	5月	6月
升階黑卡	102	92	120
維持黑卡	335	319	303
降階黑卡	134	118	108 <b>(-8%)</b>
黑卡人數	437	411	423



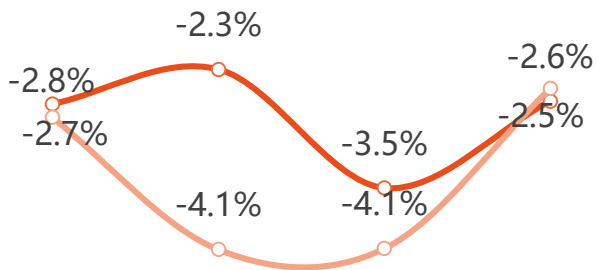
數據提取說明: 本表[升階],[維持],[降階]黑卡玩家卡別轉換採用5月->6月數據, 同時截取5.10-6.6時間段分周的數據, 因為遊戲winlose帳務, 記錄一個月緣故, 所以魚機與free/bonus Game的指標數據僅能有2周

# 降階黑卡玩家被咬的比例高於維持黑卡玩家，可關注玩家-咬分率高於5%

降階黑卡周押注量僅為維持黑卡的17%，關注周押注量在108M以下的黑卡玩家

咬分率

5.10~5.16 5.17~5.23 5.24~5.30 5.31~6.6



● 維持黑卡 ● 降階黑卡

人均周押注量 (萬)

12,211 10,612 9,784 10,968

1,559 1,167 1,443 3,377

5.10~5.16 5.17~5.23 5.24~5.30 5.31~6.6

● 維持黑卡 ● 降階黑卡

JP獎金倍率

黑卡类型	5.10~5.16	5.17~5.23	5.24~5.30	5.31~6.6
維持黑卡	-6.2%	-7.1%	-8.2%	-6.7%
降階黑卡	-5.7%	-13.3%	-18.5%	-8.4%

JP獎金触发概率

維持黑卡	0.04%	0.03%	0.03%	0.04%
降階黑卡	0.03%	0.02%	0.02%	0.03%

備註：本表[升階],[維持],[降階]黑卡玩家卡別轉換採用5月->6月數據

咬分率= \*咬分/押注量

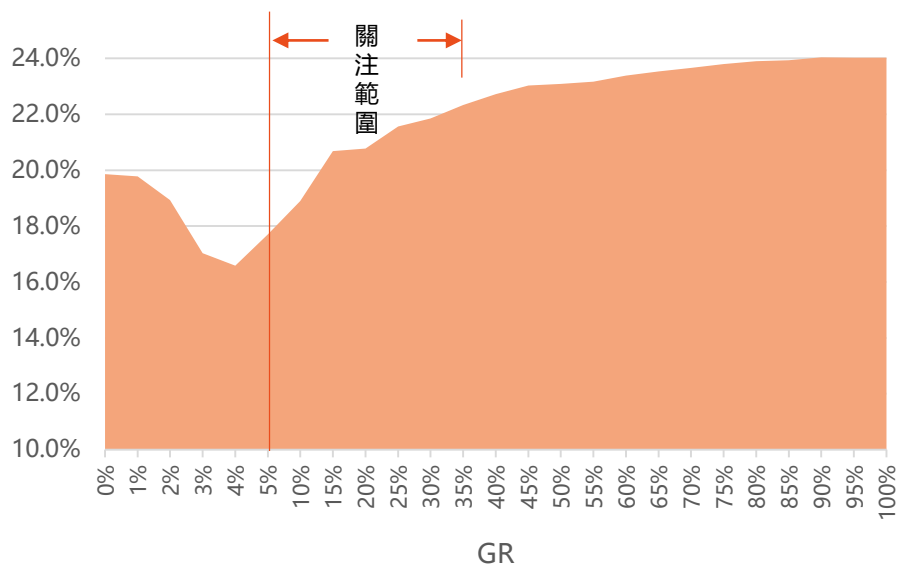
咬分=總輸贏+JP+服務費+下贈+外贈-虛寶卡贈點



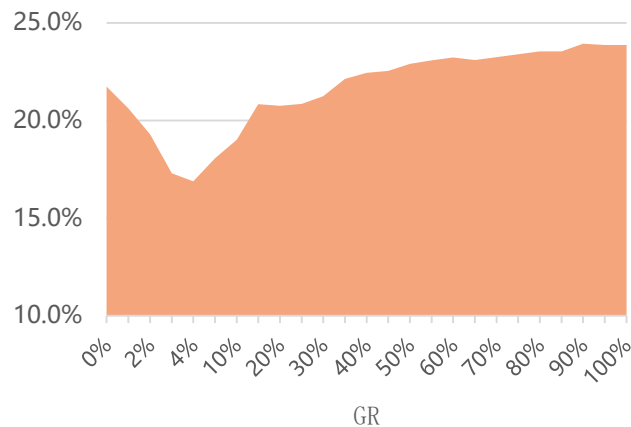
# 降階黑卡玩家被咬的比例高於維持黑卡玩家，可關注玩家-咬分率高於5%

關注周-咬分率在5%以上

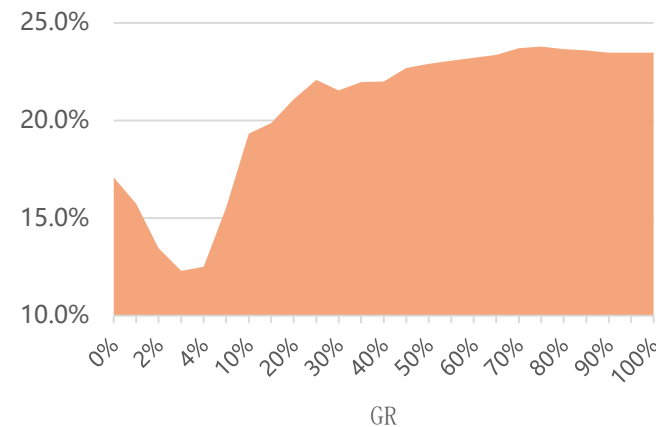
### 降階玩家占比-周-咬分率變化累計圖



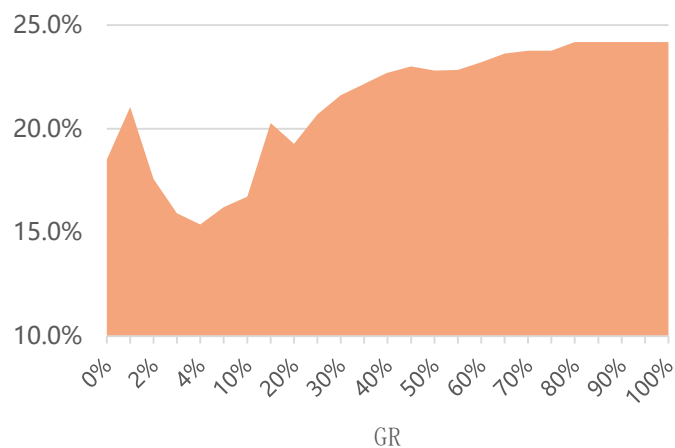
### (5.10-5.16) -咬分率變化累計圖



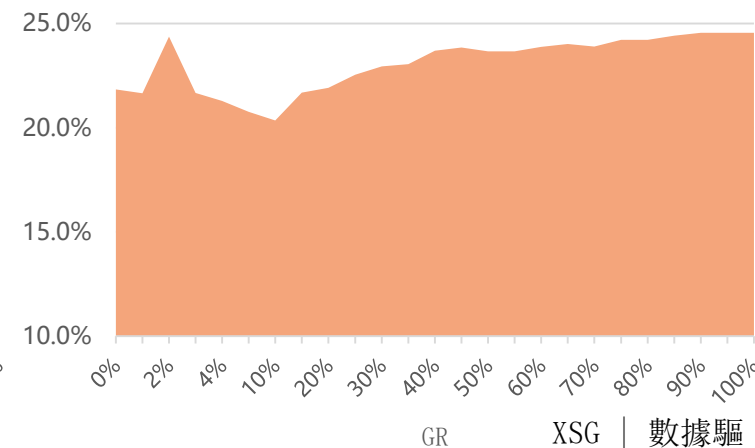
### (5.17-5.23) -咬分率變化累計圖



### (5.24-5.30) -咬分率變化累計圖

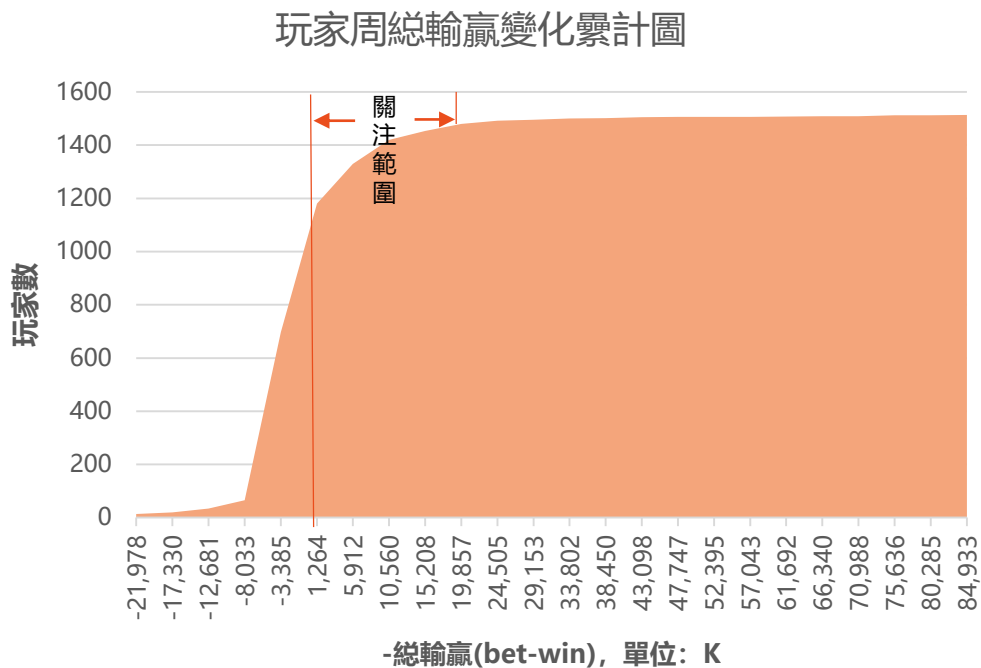


### (5.31-6.6) -咬分率變化累計圖

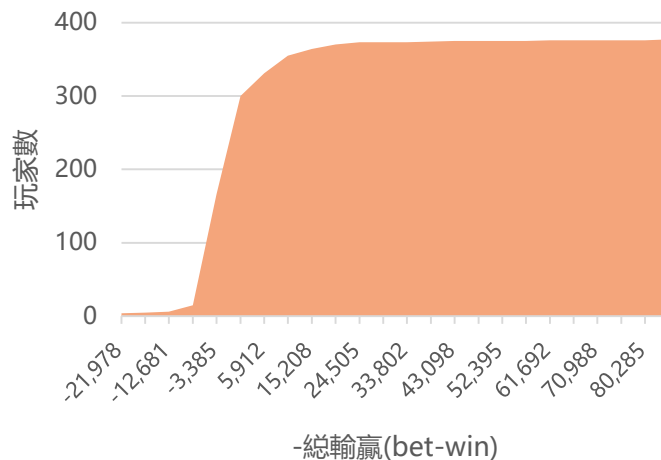


備注：圖中的玩家數包含5->6月降階玩家和維持玩家

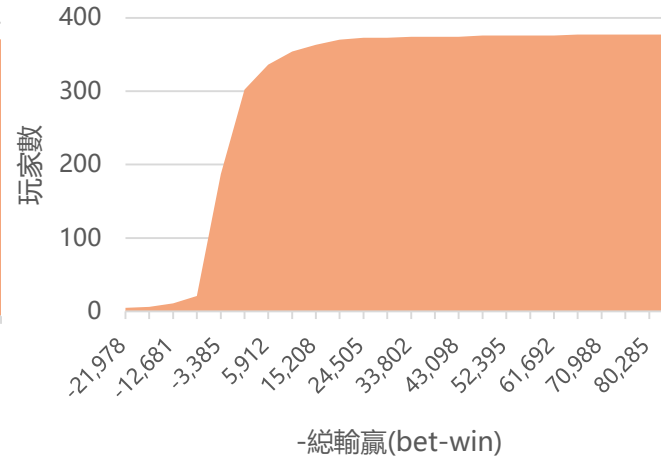
# 關注周總輸贏輸了1,264K以上的玩家



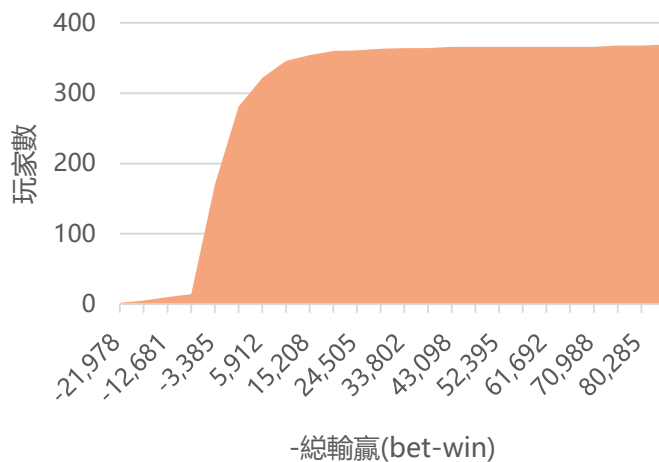
(5.10~5.16) 總輸贏變化累計圖



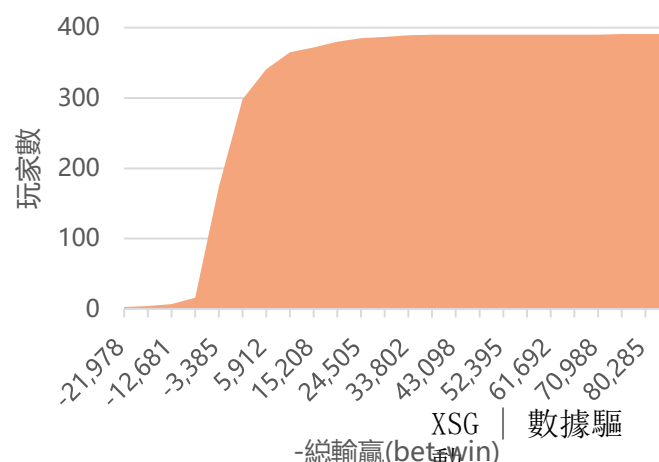
(5.17~5.23) 總輸贏變化累計圖



(5.24~5.30) 總輸贏變化累計圖



(5.31~6.6) 總輸贏變化累計圖

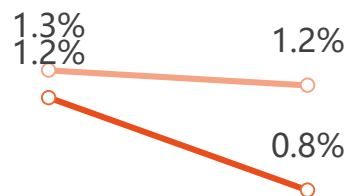


備注：圖中的玩家數包含5->6月降階玩家和維持玩家

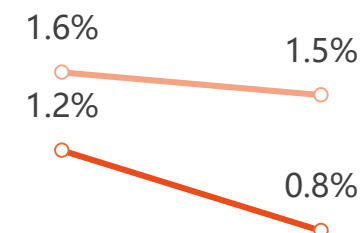
# 降階黑卡玩家在Free/Bouns Game上體驗與維持黑卡玩家有差異

触发概率上降階黑卡高於維持黑卡，但獲獎倍率是明显低於維持黑卡，體驗上需優化。  
可關注在TB上的遊戲震蕩率監測報表。

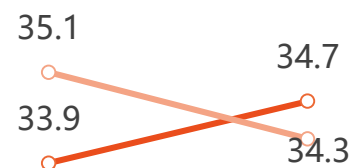
### Free Game 觸發概率



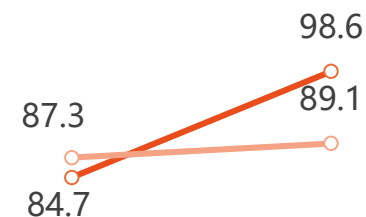
### Bouns Game 觸發概率



### Free Game 獲獎倍率



### Bouns Game 獲獎倍率



5.10~5.16

5.17~5.23

5.24~5.30

5.31~6.6

● 維持黑卡 ● 降階黑卡

5.10~5.16

5.17~5.23

5.24~5.30

5.31~6.6

● 維持黑卡 ● 降階黑卡

備注：因為遊戲winlose帳務，記錄一個月緣故，所以魚機與free/bonus Game的指標數據僅能有2周

## 降階黑卡玩家在魚機類遊戲上體驗與維持黑卡玩家有差異

魚機遊戲上，5月末的最後一周，維持黑卡玩家擊殺所獲倍率是明显優於降階黑卡。6月初的體驗回暖，7月維持黑卡的人數也有所增加。

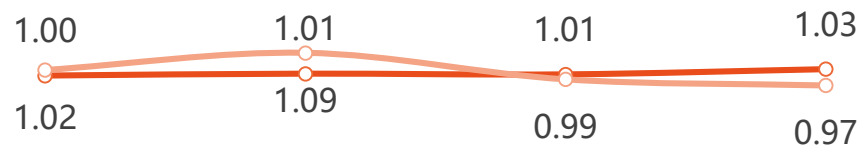
一般&覺醒海王擊殺所獲倍率



備注：因為遊戲winlose帳務，記錄一個月緣故，所以魚機與free/bonus Game的指標數據僅能有2周

# 降階黑卡玩家在視訊棋牌類遊戲體驗上與維持黑卡玩家無差異

### 視訊贏：輸牌次數



### 棋牌贏：輸牌次數



● 維持黑卡 ● 降階黑卡

● 維持黑卡 ● 降階黑卡



## 數據驗證：

以6->7月黑卡變化玩家進行數據驗證，發現進度不達標的玩家且-咬分率高於拐點值中，降階玩家占比約51%。

6月初黑卡玩家数	周期	進度不達標玩家数	其中-咬分率高于5%的6月初黑卡玩家数	其中-咬分率高于5%的降阶玩家数	玩家占比	備注
423	5.31~6.6	168	97	43	44.3%	
423	6.7~6.13	158	100	51	51.0%	進度不達標中的-咬分率高于拐点的，再结合总输赢
423	6.14~6.20	148	89	48	53.9%	
423	6.21~6.27	144	87	48	55.2%	

進度：儲值進度=前2個月儲值金額/100000，押注進度=前2個月押注量/600000000；  
不達標表示未達時間進度

- 1、降階玩家在遊戲上運氣比較差，咬分厲害，JP獎金触发概率略低，從而減少對遊戲的投入，掉出黑卡。  
經數據驗證，建議關注儲值&押注進度未達時間進度且周-咬分率高於拐點的黑卡玩家。
- 2、同時Free/Bouns Game上，触发概率上降階黑卡高於維持黑卡，但獲獎倍率是明显低於維持黑卡。（數據觀察時間略短，建議可拉長周期再看。）

**下一步动作：** 在TB上建立看板，供業務方追蹤

- 1、監測遊戲體驗差的玩家，輸出GR拐點圖，將高於拐點值的用戶user\_id for download（每周更新名單）  
（補充：若無拐點值，以75%的分位綫對應的值为拐點值）--已在TB上綫
- 2、監測黑卡玩家進度：玩家id、儲值進度、壓注進度、是否潛在降階（以時間進度條為衡量標準）--已在TB上綫
- 3、降階玩家和維持玩家的遊戲有無區別，有區別看下游戲的GR，若沒有區別看Top3的遊戲用戶的GR
- 4、監測非黑卡玩家卡別升級進度：玩家id、儲值進度、壓注進度（關注新增玩家）
- 5、为用户精细化运营，建議对08用户進行用戶標籤開發（參考08數據字典）

精細化運營	用戶分群	潛力儲值黑卡用戶	T-1月充值達到5萬但未達10萬的用戶	5萬≤上月儲值金額 < 10萬
		干預儲值黑卡用戶	T-1月充值少於5萬的用戶	上月儲值金額≤5萬
		准儲值黑卡用戶	T-1月充值達到10W的用戶	上月儲值金額≥10萬
		潛力押注黑卡用戶	T-1月押注達到3億但未達6億的用戶	3億≤上月押注數 < 6億
		干預押注黑卡用戶	T-1月押注少於3億的用戶	上月押注數≤3億
		准押注黑卡用戶	T-1月押注超過6億的用戶	上月押注數≥6億



Thank You