





PART 01

① 360 营销学院

项目背景

Project Background

项目背景-客户简介

51.萨戏

51游戏社区成立于2005年8月,目前注册用户已超过2亿,月独立

登录用户数超过4000万,页面访问量日均超过4.4亿次

目前运营了国内最热门的100+款各类网页游戏

Slogan: 争做口碑最好的网页游戏平台-玩游戏,上51.com



项目背景-传奇页游客户放量痛点



上亿曝光的品牌流量CPT购买很贵,预算有限购买的普通资源流量和质量无法满足游戏放量需求

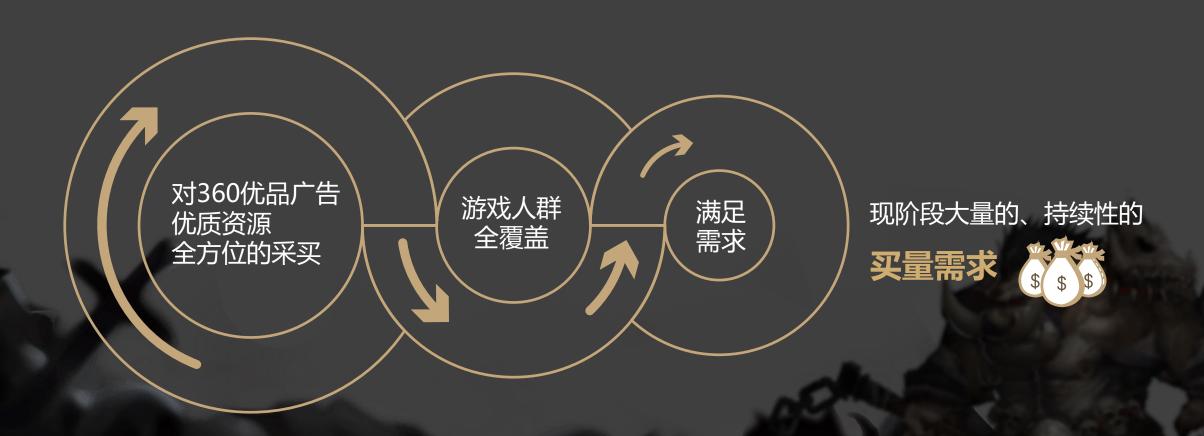


在放量时, 转化成本经常飙高, 无法进行稳定投放, 持续放量



在茫茫人海中很难精准定位喜欢玩传奇页游的目标 受众,导致转化效果达不 到预期

项目背景-项目目标





策略分析

Strategic analysis

传奇页游投放策略分析

因为已有360优品广告量大质优的资源帮助我们**找到人** 所以我们持续放量的重点是在**找对人**和**说对话**!

找

对

在海量的媒体资源中,如何找到 传奇页游的精准目标人群,是确 保游戏在放量过程中后续效果稳 定的重要因素,故而这个也是页 游客户敢持续放量的核心所在。 说对话

找到目标人群后,我们会利用不同风格的创意针对不同阶段的人群进行展示,突出亮点,吸引玩家进入游戏且进行充值行为,所以说对话,是我们降低投放成本及提高转化的关键要素。



找对人-360DMP量身定制51游戏的高价值目标受众

01

2

51游戏精准人群

基于用户访问行为,定制 广告转化人群,智能人群, 关键词重定向、及URL重 定向人群,精准圈定51游 戏传奇页游游戏人群 02

M

扩展人群

基于51游戏账户内已有的优质人群作为种子人群,利用数据挖掘技术匹配出全网具有相似特征的人群,达到快速、优质拓量的目的

03



游戏主题人群

通过360DMP数据市场 的主题人群,快速为51游 戏在放量及优化中选取高 价值游戏人群



找对人-不同人群测试数据对比-开机小助手

	人群类型	人群名称	展现	点击	点击率	转化率
	自定义人群	付费关键词短语-60天	3865382	19361	0.50%	2.90%
		付费关键词精确-60天	1259773	5912	0.47%	4.10%
		黑桃访问URL人群	136601	1413	1.03%	5.50%
	游戏主题人群	潜在游戏用户	5196406	43391	0.84%	1.90%
		游戏氪金族	2199683	13105	0.60%	2.30%
	4					THE PARTY OF THE P
	智能人群-扩展 [:] 人群	转化人群50W	2281500	29470	1.29%	5.90%
		转化人群100W	6616323	63612	0.96%	4.05%
		转化人群200W	7144179	57714	0.81%	2.50%

- 一般情况下在相同条件下,点击率越高人群越精准,转化率越高;
- 基于种子用户的共性,系统扩展出来的人群转化率比客户自身游戏网站转化率高,并且人群扩展在200w以内的转化率是可以媲美关键词定向的转化

找对人-不同人群测试数据对比-浏览器调活提示

	人群类型	人群名称	展现	点击	点击率	转化率
	自定义人群	付费关键词短语-60天	220339	7298	3.31%	0.43%
		付费关键词精确-60天	103737	5190	5.00%	0.68%
		黑桃访问URL人群	50417	2097	4.16%	1.05%
	游戏主题人群	潜在游戏用户	3116682	146764	4.71%	0.41%
		游戏氪金族	296122	12586	4.25%	0.55%
					J	HALL ROOM
	智能人群-扩展 人群	转化人群50W	36757490	1370663	3.73%	1.20%
		转化人群100W	2908053	164328	5.65%	0.86%
		转化人群200W	146147	5445	3.73%	0.60%

通过对8个不同属性的人群进行测试,结合点击率及转化效果进行游戏放量和效果提升

扩展人群50w>黑桃访问URL人群>扩展人群100w>关键词精确60天>游戏氪金族

人群测试数据总结

- ◆ 点击率最高,转化效果最好的不是访问过客户网站的人群,而是**利用系统对已有转化种子人群扩展**在 50w内的人群;
- ◆ 系统依据种子人群扩展在200w以内的效果都是非常精准的,那么在投放初期如果自己精准转化人群数量不够的时候,就可以放心的**利用DMP大数据进行人群扩展**,从而快速进行人群放量;
- ◆ 系统推荐的主题人群,虽然转化效果一般,但是点击率还是非常高的,在放量时候,可以帮助我们<mark>撒网捉到</mark>

玩游戏的潜在用户;

◆ 媒体资源特性不同,游戏不同,人群投放效果都会有差异,故而每个资源上线,所有人群都需单独测试,不

能将效果混淆在某个特定的资源上



说对话-传奇页游创意&LP优化要素

CTR维度

CVR维度

传奇类人物、装备外观、装备属性、传奇文案组合: 吸引核心传奇用户

类传奇人物+唯美画面+传奇文案组合:

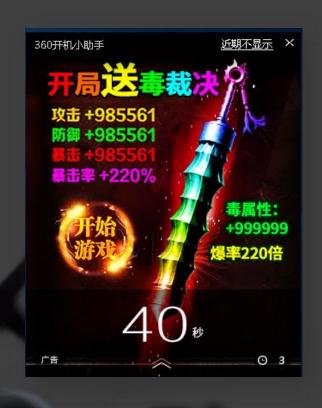
吸引准传奇用户

创意卖点源于游戏,广告内容与游戏内容高度统一

转化精准用户



说对话-干人干面&针对不同阶段的用户投放对的创意







免费装备-召唤新客户

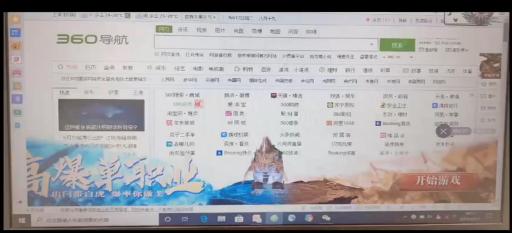
游戏用户体验-延长用户留存

回收赚钱-提高转化效果



说对话-3D素材展示对用户形成强烈视觉刺激





点击率: 1.6%

点击率:2.2%

- ◆ 相同素材下, 3D素材的点击率比普通开屏素材CTR提升20%, 转化率CVR提升25%。
- ◆ 从而我们可以得知,传奇页游用户,高级装备是玩家需求和关注点之一,我们可以将装备道具 3D立体化展现,从而刺激用户,提升点击率和转化效果

说对话-素材与LP的统一,避免流失,转化精准用户



开机小助手-大图素材

开机小助手-对应落地页1



点击率: 0.4%

转化率: 4.2%

说对话-素材与LP的统一,避免流失,转化精准用户



开机小助手-大图素材

开机小助手-对应落地页2



点击率: 0.4%

转化率: 2.9%

结论-相同素材,使用不同的落地页,转化效果不同



开机小助手-大图素材

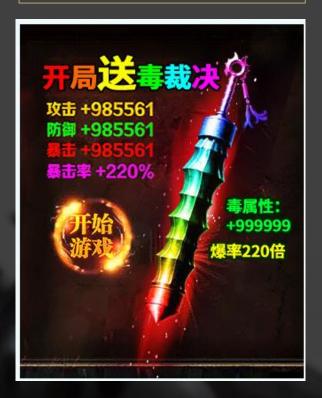




根据对比可以看到,落地页越相似转化率越高,故而我们可以通过落地页调整不断优化和提升转化效果!

说对话-创意CTR及CVR生命周期的数据对比

开机小助手-大图素材1



	Day1	Day2	Day3	Day4	Day5	Day6	Day7
CTR	0.61%	0.53%	0.49%	0.35%	0.30%	0.26%	0.21%
CVR	3.60%	3.10%	2.70%	2.20%	1.70%	1.50%	1.40%

从数据可以看出,随着时间的推移,创意时间越久,CTR及 CVR效果会逐步下滑,第7天的效果只有第一天的三分之一。

说对话-创意CTR及CVR生命周期的数据对比

开机小助手-大图素材2



	Day1	Day2	Day3	Day4	Day5	Day6	Day7
CTR	0.55%	0.51%	0.48%	0.39%	0.35%	0.31%	0.26%
CVR	3.90%	3.60%	3.20%	2.60%	2.20%	1.80%	1.30%

同样,可以看出第三天开始,CTR及CVR效果逐步下滑,这个时候就需要补充新鲜素材,保持创意新鲜度。

说对话-创意CTR及CVR生命周期的数据对比

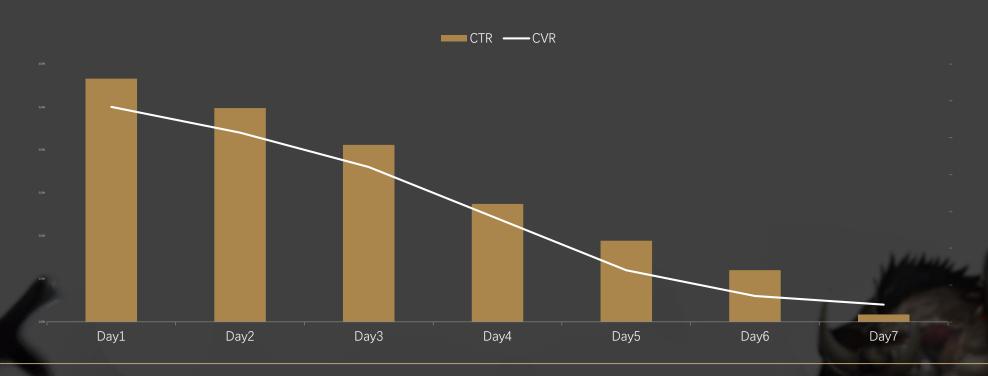
开机小助手-大图素材3



	Day1	Day2	Day3	Day4	Day5	Day6	Day7
CTR	0.53%	0.49%	0.44%	0.36%	0.31%	0.27%	0.21%
CVR	3.50%	3.20%	2.80%	2.20%	1.60%	1.30%	1.20%

同样,可以看出,随着时间的推移,用户视觉疲劳,素材的 CTR及CVR效果明显下滑。

说对话-定期更换素材可保持创意新鲜度避免转化下降



结论:

- · 我们可以根据素材CTR及CVR的生命周期,定期更换素材创意,时刻保持用户体验,避免视觉疲劳,造成投放成本增高及转化效果下滑。
- 一个账户中,需多套素材同时投放,避免只有一套素材效果下滑后无素材替补,影响整体账户效果。



效果评估& 方法论总结

效果评估-客户游戏品牌关注趋势上升35%





效果评估-日均消费增长率810%!



整个8月为客户带来

展现

展现

16亿 2.7千万

日均消耗

对比Q2增长 810%

PS: 相比客户初期游戏放量翻一番的期望目标, 优品广告消耗8倍的增长率为客户带来一个大大的惊喜!

360展示优品广告传奇页游放量方法论总结

如何预算灵活轻松找到人

选择360优品广告-强势曝光&品效协同

投放时媒体资源流量全面覆盖



如何茫茫人海精准导流找对人

安装转化代码收集精准人群,降低转化成本,提升ROI

利用DMP大数据系统找到高价值目标受众,提升ROI

不同媒体效果不同, 所有人群都需从新单独测试



干人干面不同玩家如何说对话

针对不同的目标用户投放不同内容的游戏素材,且需定期更换新素材,提升 CTR

游戏装备用3D素材立体化展现,刺激用户,提高CTR及CVR

不断优化素材与落地页,提高相似度,可提升CVR及ROI



