



简介

我们与 **Big Huge Games** 合作，在美国市场针对其旗下产品 *DomiNations* 的流失用户开展召回投放项目。*DomiNations* 是一款即时战略手游，玩家将带领自己的文明跨越各个历史时代，从远古部落一路发展为现代文明帝国。

投放目标



本次投放旨在挽回美国市场中即将流失的付费用户，在其彻底流失前将其召回。这些用户曾有过内购行为，但已进入不活跃状态。

投放成效以 D7 ROAS KPI 做为衡量标准。

成效一览



4.5倍

D7 ROAS 平均 达到 KPI 的 4.5 倍



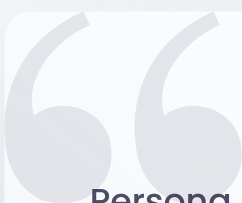
100%

每周均达成 D7 ROAS KPI



95%+

广告花费投放于全屏视频素材



Persona.ly 从合作之初就展现出高度的可靠性与透明度，这也奠定了这次合作的基调。我们很快看到了实实在在的效果，但真正让我们印象深刻的，是他们能够将早期投放数据转化为清晰的策略方向——精准识别应优先投放的人群，并持续优化以提升效果。

整个项目期间，团队始终积极主动、响应迅速、信息透明，让我们对整个流程和最终结果都充满信心。

George Wooden - Xsolla (Big Huge Games 母公司) 增长营销总监



程序化再营销流程

从项目启动之初，Persona.ly 便采用了自研的 *Live Audiences* 人群分层引擎。

在整个投放期间，竞价系统持续以程序化方式测试各类人群特征组合，识别出效果最佳的细分人群，从而实现单次竞价层面更精准的出价。我们自研的 DSP 每秒可处理超过 400 万次广告竞价请求，基于实时人群信号快速识别表现最佳的人群，并依据相对 KPI 的预测价值设定出价。

从投放初期开始，D7 ROAS 便已达到 KPI 的 2 倍以上。

在积累到足够数据后，我们机器学习驱动的 DSP 启用了定制化定向模型，聚焦于最有可能回归并产生追加购买行为的高意向用户。该模型将精准定向与价值优化出价相结合。

实时人群分层、定制化机器学习定向与价值优化出价三者结合，推动 **D7 ROAS** 持续保持在客户 **KPI** 的 **4.5 倍** 水平。

Persona.ly 再营销产品矩阵

Live Audiences 人群分层引擎

Persona.ly 自研的实时人群分层引擎，直接内置于我们的 DSP 中。该引擎与广告主的第一方数据对接，根据用户的应用内行为持续更新人群包，支持精细化的人群定义、精准定向，以及用户转化后的动态屏蔽。

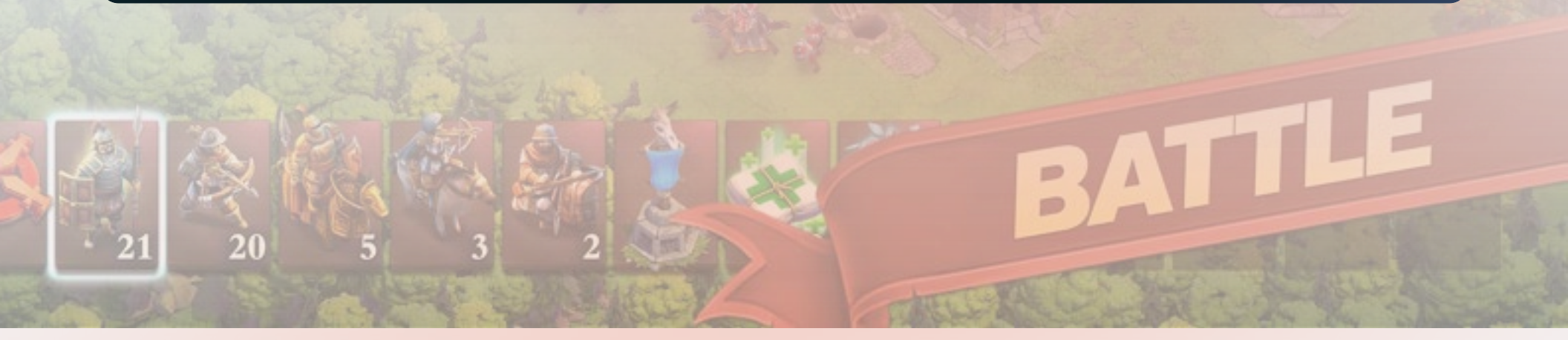
Live Audiences 支持灵活的规则组合，并且对 Persona.ly DSP 客户完全免费开放，能够在减少无效消耗的同时，最大限度提升用户召回效率。

Churned Payers: Payment 30D, Not Active 7D

Users that	Event type		Days	
Didn't have	App open	In the last	7	-
AND				
Users that	Event type		Days	
Didn't have	Install	In the last	60	-
AND				
Users that	Event type		Days	
Had	Purchase	In the last	30	-

Total Audience size = 62533 (10.3%)

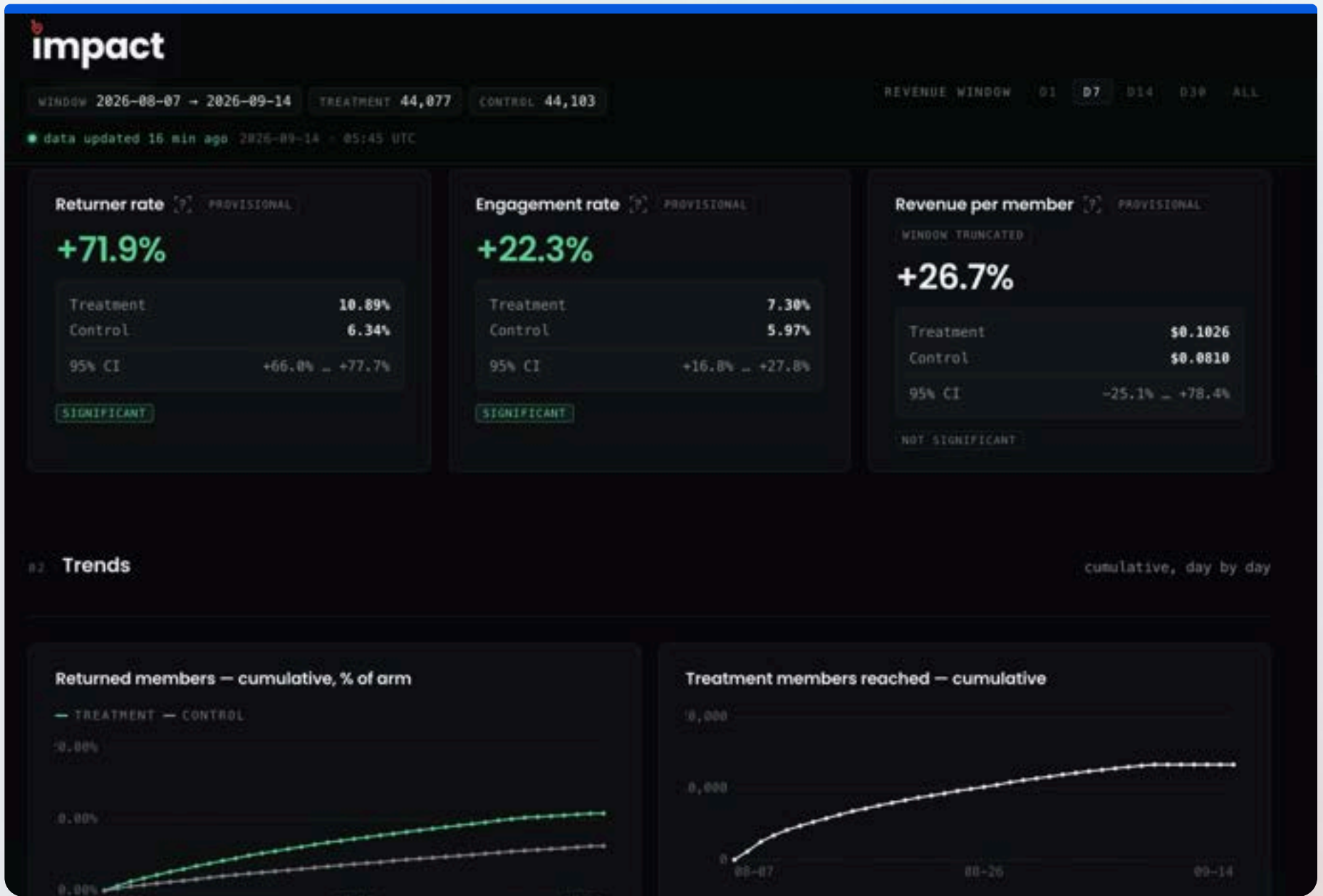
Update



IMPACT 增量效果衡量平台

IMPACT 是 Persona.ly 打造的增量效果衡量平台，用于评估再营销及 CTV 买量项目所带来的真实业务价值。IMPACT 突破传统归因的局限，识别出真正由广告驱动产生的转化和收入，在人群、投放项目、细分维度上提供透明的效果衡量数据。

IMPACT 与 Persona.ly 的程序化竞价系统直接打通，实现效果衡量与投放优化的闭环帮助广告主了解增量价值产生的具体来源，并据此做出更明智的预算分配与人群决策。



IMPACT 整合了广告主大规模规划、执行和解读增量测试所需的全部功能与工具：

- 细分人群级别的效果分析
- 支持多项测试同时运行
- 业务影响力指标
- 增量收入、iROAS 等指标，将媒体表现与业务成果直接挂钩。
- 实时可视化及全天候自助访问
- 完全透明

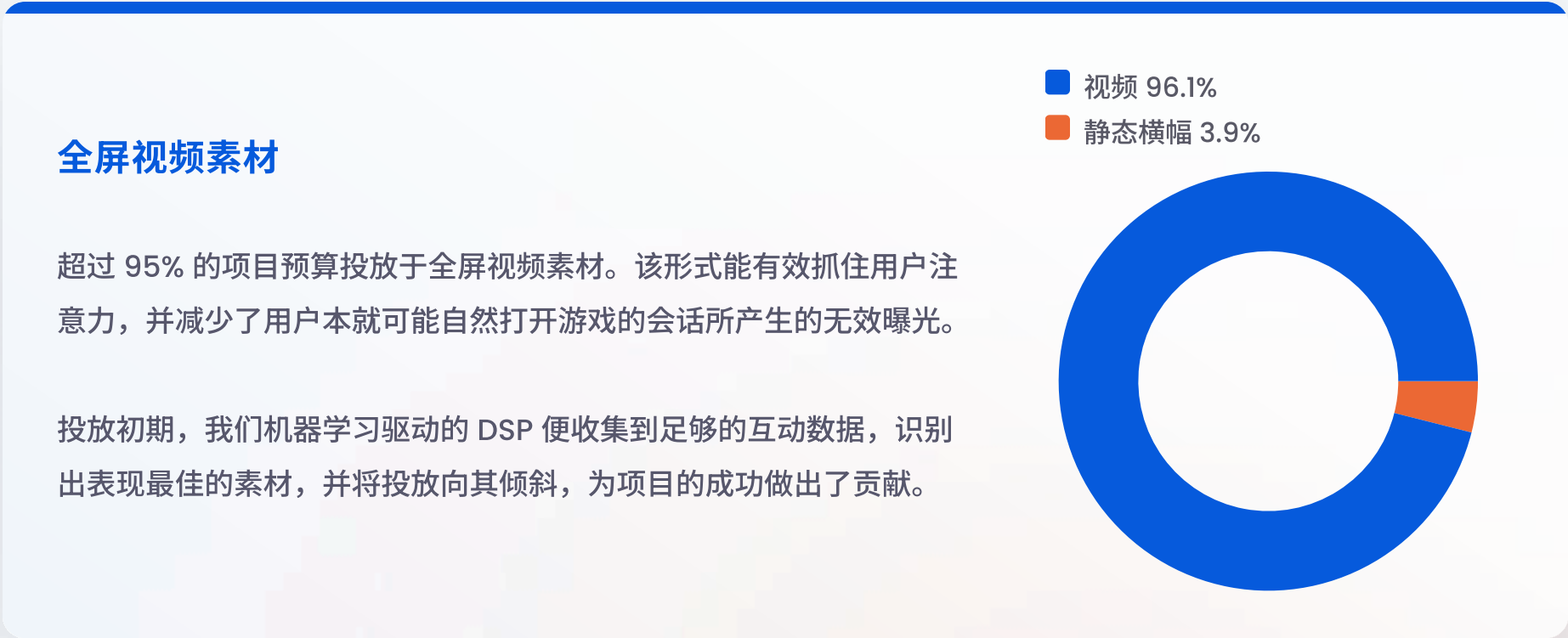
投放成效

D7 ROAS 超额达成 KPI

我们的程序化竞价系统迅速识别出最有可能回归或重新安装 DomiNations 并产生追加内购的人群，以及转化可能性较低的人群。

通过持续将投放向转化率最高的人群优化，所有已完成测试的周次均达成了 D7 ROAS KPI。平均 D7 ROAS 达到 KPI 的 4.5 倍。

在拥有完整 30 天数据的批次中，72% 已在 D30 实现广告花费全额回本，表现最佳的一周回本率达 2.3 倍。



关于 Big Huge Games（Xsolla 子公司）

Big Huge Games 是一家致力于通过快速原型开发和卓越用户体验来"寻找乐趣（Finding The Fun）"的游戏工作室。

Big Huge Games 最广为人知的作品是 2015 年推出的 *DomiNations*。*DomiNations* 是一款围绕文明演进、探索与征服展开的史诗级战斗策略游戏。



稳固的合作关系建立在信任、透明，以及对可衡量成果的共同追求之上。这是 Persona.ly 在所有市场和地区对待每一位客户合作关系的一贯方式。

借助 IMPACT，我们将这种透明度提升到新的高度。通过衡量增量效果，我们不仅帮助客户理解其广告投放本身带来的成果，更让他们看清 Persona.ly 真正创造的价值。对我们而言，透明意味着为客户提供数据与信心，帮助他们做出更好的增长决策。

Dana Purinson – Persona.ly EMEA及北美业务拓展负责人



关于Persona.ly

Persona.ly 是一家数据驱动型产品公司，专注于移动用户获客取与再营销产品，依托自研机器学习算法及强大的第一方数据管理平台，为客户提供增长服务。

我们已服务了 King、腾讯、Papaya、NextNinja、Tilting Point、Nexon 等众多全球领先移动企业，通过精准预测用户参与及转化概率，助力其持续达成乃至超越增长目标。我们的机器学习模型基于预测 LTV 定向高价值用户，从而实现更优的 ROAS 与更长期的用户质量。

- 我们自研的程序化 DSP 与头部顶级广告交易平台及 OEM 直接集成，全球每秒可处理超过 400 万次广告请求。
- 通过将实时预测分析与程序化投放规模相结合，我们帮助合作伙伴实现更智能的增长、更高的 LTV，以及可量化的增量效果。

借助我们的增量效果衡量平台 *IMPACT*，广告主可以突破归因的局限，理解 Persona.ly 真正带来的增量价值。*IMPACT* 在人群、细分及广告项目维度提供透明的效果衡量数据，将媒体曝光与增量转化、收入及 iROAS 相连接。

