



简介

我们与 **RisingWings** 合作，在美国 **Android** 平台上重新唤回其《**Golf King**》应用的流失用户。**RisingWings** 是一家韩国顶级畅销游戏开发商，专注于多人模拟游戏，拥有全球数亿用户。

《**Golf King**》是一款实时 1 对 1 的高尔夫对战游戏，具有可自定义角色、球杆、逼真的球场以及每周联赛功能。

营销活动目标



本次营销活动的目标是召回流失用户，使已付费用户（**Payers**）进行新的应用内购买，使未付费用户（**Non-payers**）完成首次应用内购买，并将**D30 ROAS**作为核心**KPI**

结果概览



35%

3个月内**D30 ROAS**提升



27%

到第3个月**D30**单次购买成本下降



16%

到第3个月付费用户人均购买次数增长

Persona.ly一直是我们确保营销活动顺利进行的卓越合作伙伴。团队值得信赖，始终全力投入到我们的目标中，并花时间深入了解我们游戏的需求，围绕这些需求制定智能且以业绩为导向的策略。

我们的业绩持续提升，他们既能应对技术和预算方面的挑战，又能始终将我们的优先事项放在首位，这使他们成为我们始终可以依赖的合作伙伴。我们期待继续携手合作，探索创造更大价值的新途径。

Yee Seul Hwang – **RisingWings** 用户获取团队主管



程序化重新参与流程

在合作初期，我们利用从客户处获得的第一方数据以及我们自主研发的Live Audiences功能（免费提供给客户的受众细分引擎），创建了两个受众细分：

- **付费用户:** 曾进行过应用内购买但已停止使用该应用的用户
- **未付费用户 (NPU):** 曾玩过《Golf King》但未进行任何应用内购买，后续流失的用户

获取第一方数据使我们能够基于用户的购买意图创建细分，并优化我们的定向策略，从而在这两类受众中取得更好的表现。

我们在游戏领域的丰富经验，使我们在活动启动的首月就达成并超越了客户的ROAS指标。随着我们不断获得哪些用户更有可能重新参与（重新安装或重新打开应用）并进行应用内购买的积极信号，模型的学习逐步深入，我们的机器学习驱动竞价系统能够更精准地定位这些受众细分。

New Churned: Payment 30D, Not Active 7D

Users that

Didn't have

Event type

App open

In the last

7

AND

Users that

Didn't have

Event type

Install

In the last

60

AND

Users that

Had

Event type

Purchase

In the last

30

Total Audience size = 62533 (10.3%)

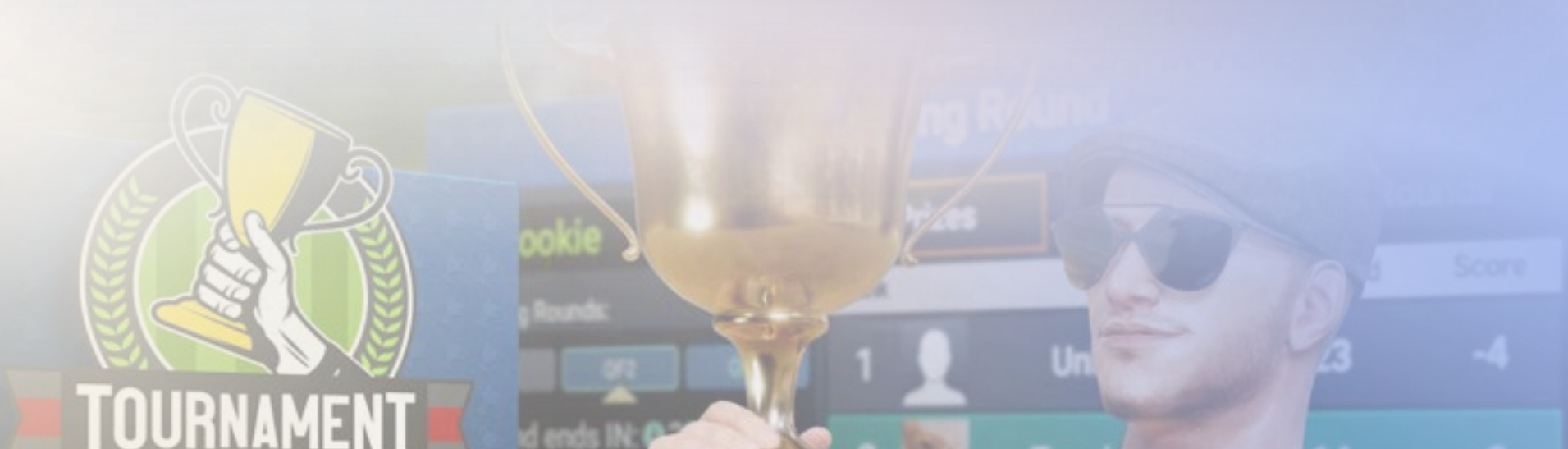
Update

Persona.ly's **Dynamic Audiences** feature in action

我们的程序化机器学习驱动DSP与顶级广告交易平台独家集成，全球每秒处理超过400万次广告请求。这使我们的竞价系统能够快速收集数据，以优化广告活动并大规模带来高质量流量。

通过将预算战略性地分配给应用内购买意图最高的核心受众群体，我们不断优化并提升了活动的整体表现。

D30 ROAS的稳步增长，再加上**D30**单次购买成本的下降以及付费用户人均购买次数的增加，证明了我们的细分与优化策略的有效性。这一成功迅速建立了客户对我们交付可扩展成果能力的信任，并促成了与RisingWings的长期合作。

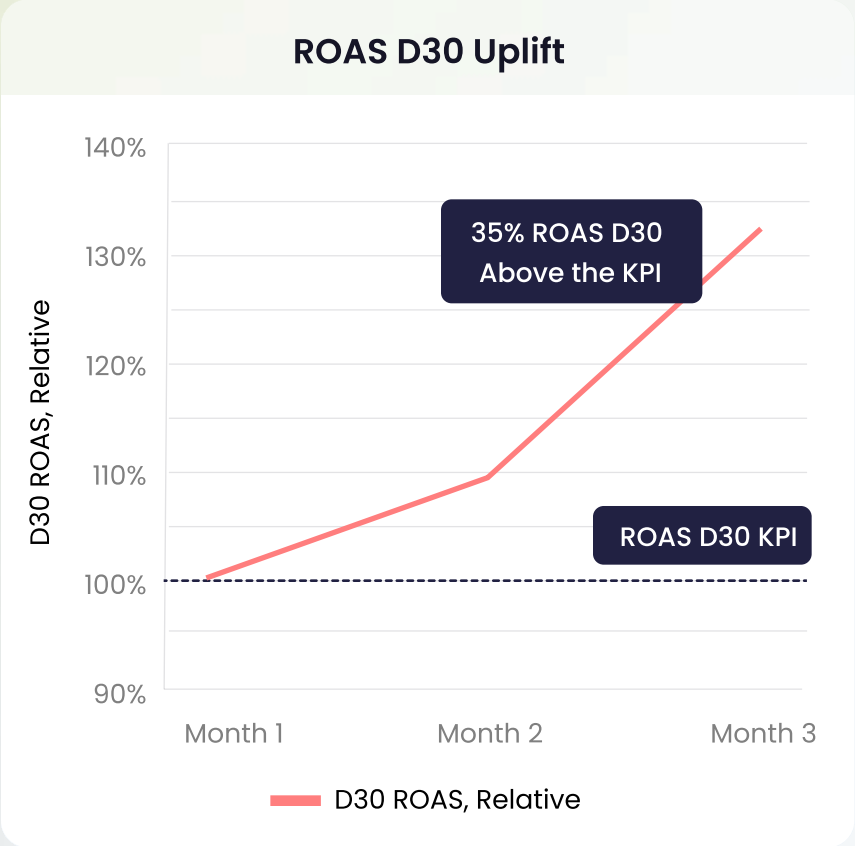


营销活动结果

D30 ROAS增长趋势

在与RisingWings合作的活动初期，我们迅速达成并超越了D30 ROAS KPI。随着学习的深入，我们的程序化竞价系统能够区分出哪些用户会重新参与并进行应用内购买（包括付费用户和未付费用户），以及哪些用户不会。

我们持续优化该活动，在第3个月实现了比KPI高出35%的业绩。



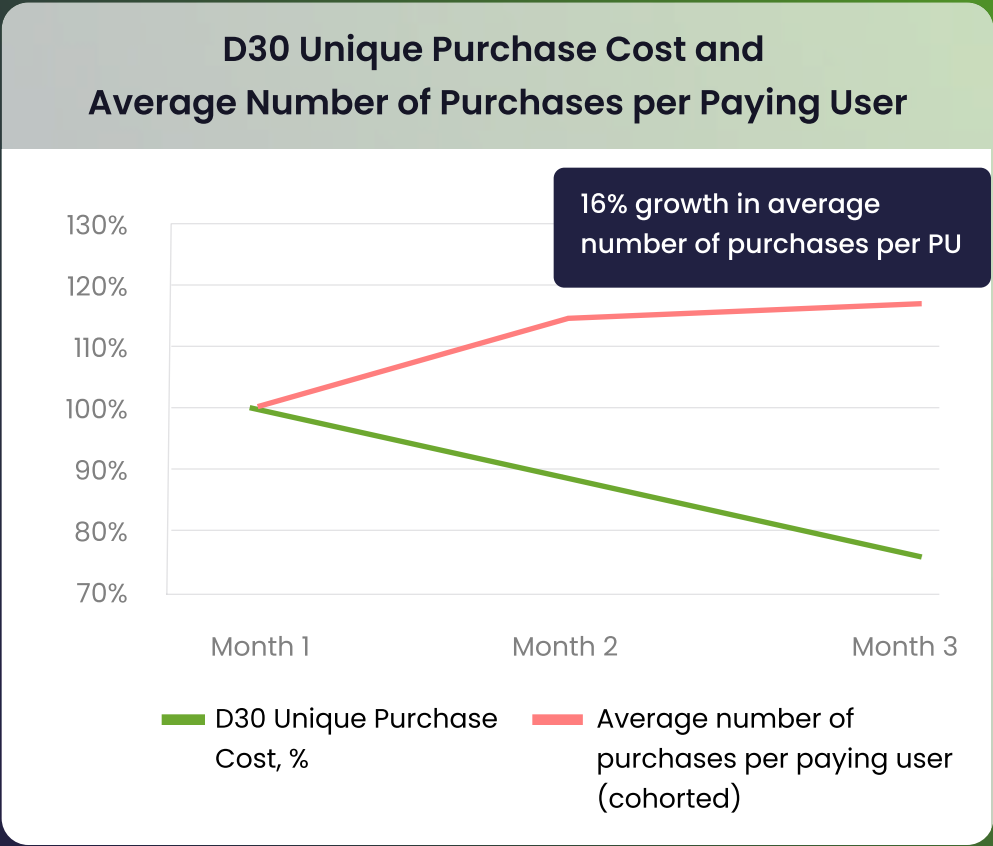
单次购买成本下降及付费用户人均购买次数增长

一旦我们在两个细分群体中识别出具有更高应用内购买意图的用户（付费用户群体的独特重复购买以及未付费用户群体的首次购买（FTD），单次购买成本便开始下降。

通过针对ROAS指标进行优化，我们的程序化竞价系统利用不断增长的数据集，精准锁定更可能进行多次购买的用户群体。结果，付费用户人均购买次数得到了提升。

通过持续针对最核心的受众群体优化活动，我们在第3个月实现了：

- 付费用户人均购买次数增长16%
- 单次购买成本下降27%（包括重复购买和首次购买）



关于RisingWings

RisingWings成立于2011年，已成长为一家以易上手且富有竞争性的玩法而闻名的领先移动游戏开发商。该工作室推出了《Golf King》《Castle Craft》《Archery King》《Bowling King》等热门游戏，全球用户数已超过数亿，多款作品长期位列全球排行榜前列。

我们非常高兴能与像RisingWings这样具有创新精神的韩国游戏行业领导者合作，通过我们的Android和iOS再营销解决方案提升LTV，助力他们超越目标。

与RisingWings的合作非常愉快——他们积极采用数据驱动的策略和机器学习驱动的定向，并持续分享宝贵的见解，推动了我们双方的共同成功。

Rachel Seo – Persona.ly韩国业务发展总监



关于Persona.ly

Persona.ly是一家数据驱动型产品公司，专注于移动用户获取和再营销，依托自主研发的机器学习算法和强大的第一方数据管理平台。

我们帮助包括King、Tencent、Papaya、NextNinja、Tilting Point、Nexon在内的领先移动公司，通过精准预测哪些用户最有可能参与并转化，从而实现并超越其增长目标。我们的机器学习模型基于预测的LTV优化，专注于定位高价值用户，带来强劲的ROAS和长期的用户质量。

我们的自研程序化DSP与顶级广告交易平台和OEM直接集成，全球每秒处理超过400万次广告请求。

通过将实时预测分析与程序化规模相结合，我们帮助合作伙伴实现更智能的增长、更高的LTV，以及可衡量的增量效果。

