


Intro

我们与 **Leniu Games** 合作，针对其在 Android 平台上的 **顶级畅销 MMORPG 游戏 I9: Inferno Nine** 重新唤醒流失用户。该游戏以引人入胜的玩法、前沿的画面表现以及中世纪风格的美术设计而脱颖而出。

广告活动目标



本次广告活动的目标是召回曾进行过应用内付费的流失付费用户，使其重新游玩 I9: Inferno Nine，并推动其再次进行应用内购买。我们以 ROAS 为核心 KPI 来衡量本次广告活动的成效。

成果一览

- 

4.8倍

ROAS D7 KPI 超额达成4.8倍
- 

>100%

D14 实现广告投入回收100%
- 

30%

第 5 个月 ARPPU 提升 30%

Persona.ly 是一家卓越的 DSP 合作伙伴，合作过程顺畅，效果表现出色。他们的团队响应迅速，并积极分享有价值的洞察来优化投放效果，使我们能够共同取得强劲的成果。

基于 Persona.ly 在 I9 再营销活动中的出色表现，我们期待进一步深化与 Persona.ly 的合作关系。

Leniu 海外市场部

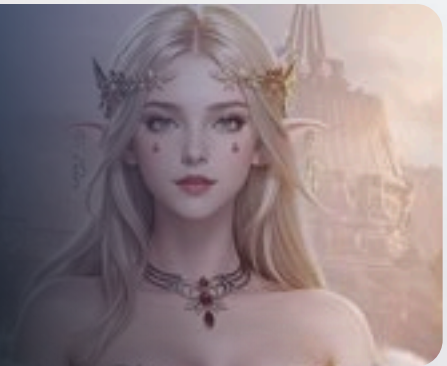


程序化再互动流程

在合作初期，我们利用客户提供的第三方数据以及免费向客户免费开放的自有 Live Audiences 工具（受众分层引擎），生成了一个 **Payers**：曾进行过应用内购买并停止使用该应用的用户细分人群。

借助第三方数据，我们能够基于用户的购买历史和购买意图创建细分人群，从而进一步优化定向策略，并在整体受众中实现更强劲的投放表现。

由于目标受众细分市场的需求和竞争激烈，主要挑战在于确保广告活动预算投向最有可能重新参与的用户，并推动其进行应用内购买。



随着更多积极信号的积累以及学习阶段的推进，我们基于机器学习的出价系统能够更精准地定向这些受众细分人群，从而实现广告活动的快速规模化。

通过将预算战略性地投入到最有可能进行额外应用内购买的受众细分人群中，将预算分配给高意向受众细分人群，我们持续优化了广告活动的整体表现。

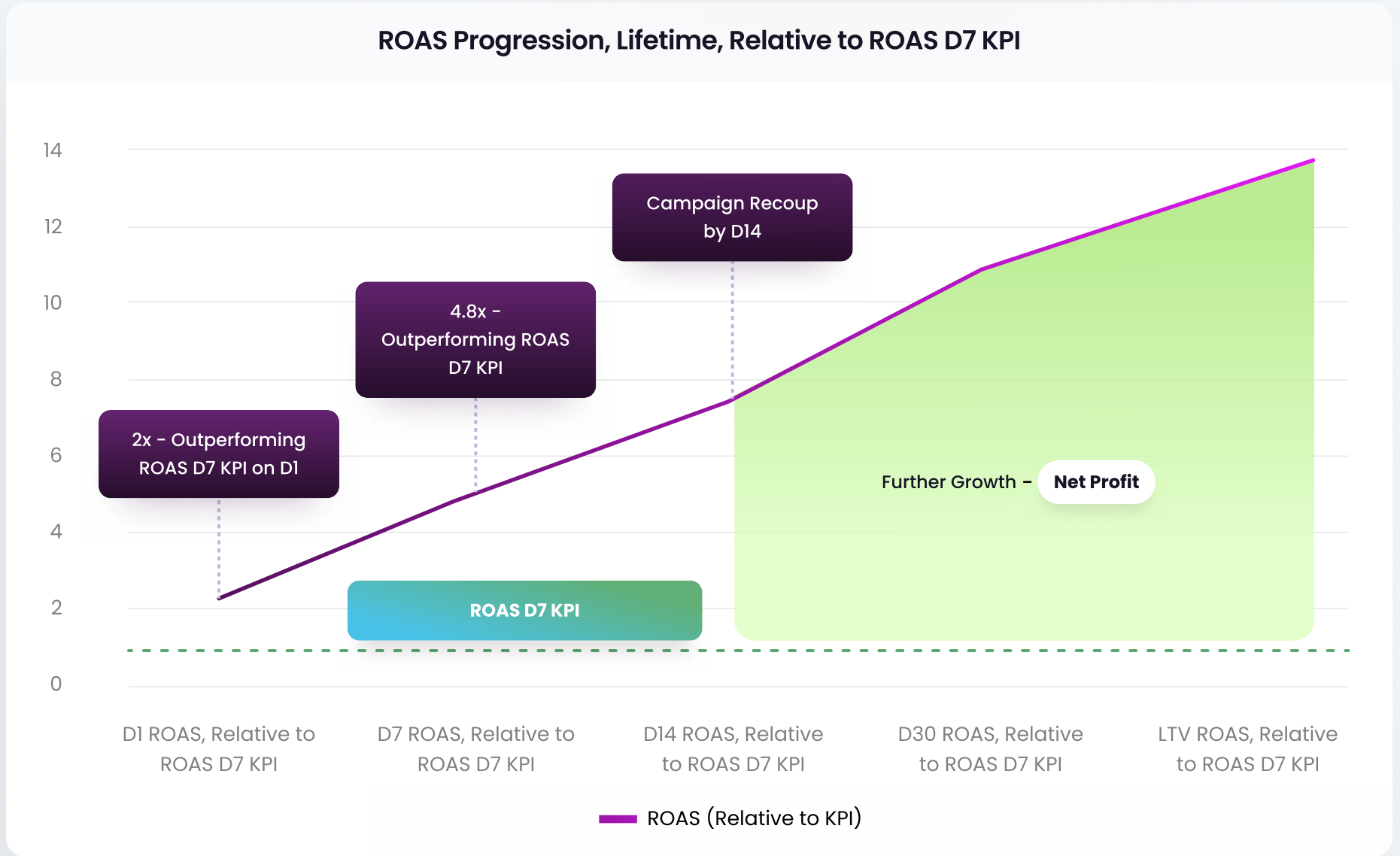


广告活动结果

ROAS 走势

凭借我们在游戏垂直领域的深厚专业知识，我们在第 1 天（Day 1）便以两倍的速度提前超出了 Leniu 的 D7 ROAS 目标。通过优先选择最有可能进行额外应用内购买的细分人群，我们将 D7 ROAS KPI 提升至接近 5 倍。

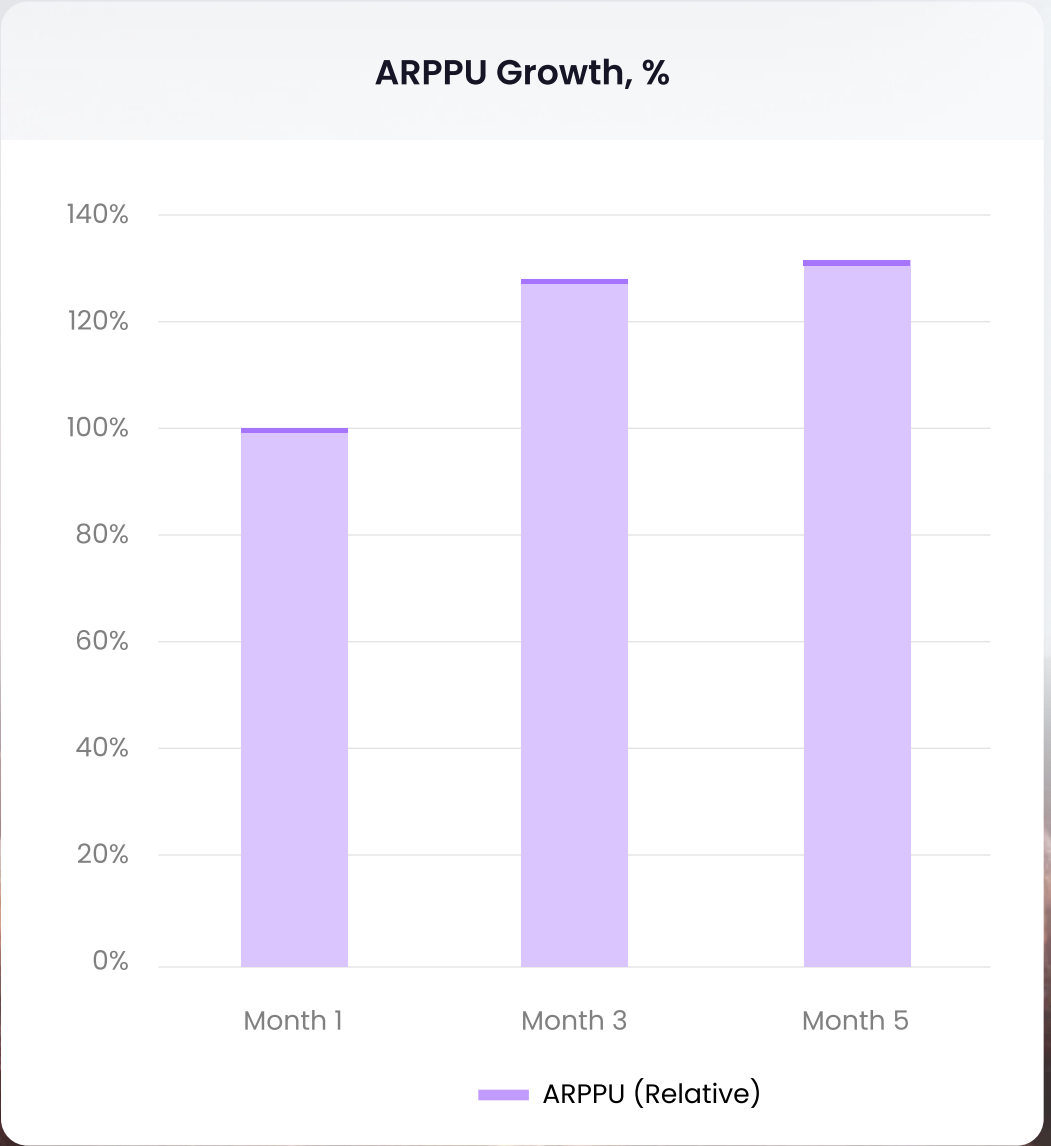
精准的定向与游戏出色的质量相结合，推动了 I9: Inferno Nine 的强劲推进，在第 14 天实现了广告活动的完全回收，并持续改进。



ARPPU 增长

通过将支出集中在购买意向最强的用户身上，我们持续优化广告活动，并实现了稳步提升的结果。

即使在持续超出 KPI 之后，我们仍然不断优化广告活动，并在第 5 个月实现了付费用户平均收入（ARPPU）30% 的增长。




关于 Leniu

Leniu Games 成立于 2015 年，是一家专注于高品质 MMORPG 产品的中国高科技移动游戏开发商及全球发行商。其旗舰产品包括《Divine W: Perfect Wonderland》、《Flame of Valhalla》以及《Age of Ashes: Dark Nuns》，多款作品已在全球发行并取得了巨大的商业成功。

我们对与 Leniu Games 合作开展的广告活动成果感到非常满意。他们的团队高度专业，深度数据驱动，并始终专注于效果表现。

随着我们在大中华区持续扩展，我们很自豪能够将世界级、由机器学习驱动的 DSP 引入市场，连接东西方，赋能开发者以最前沿的用户获取与再营销能力，实现全球规模化发展。

Persona.ly 大中华区（GCR）总经理 Vicky Mao



关于 Persona.ly

Persona.ly 是一家数据驱动的产品公司，专注于移动用户获取与再营销，并由自主研发的机器学习算法和强大的第一方数据管理平台提供支持。

我们帮助包括 King、Tencent、Papaya、NextNinja、Tilting Point、Nexon 在内的众多领先移动公司，通过精准预测最有可能参与和转化的用户，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 进行优化，以定向高价值用户，从而推动强劲的 ROAS 和长期用户质量。

- 我们的自有程序化 DSP 与顶级广告交易平台和 OEM 直接集成，在全球范围内每秒处理超过 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，我们赋能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。

