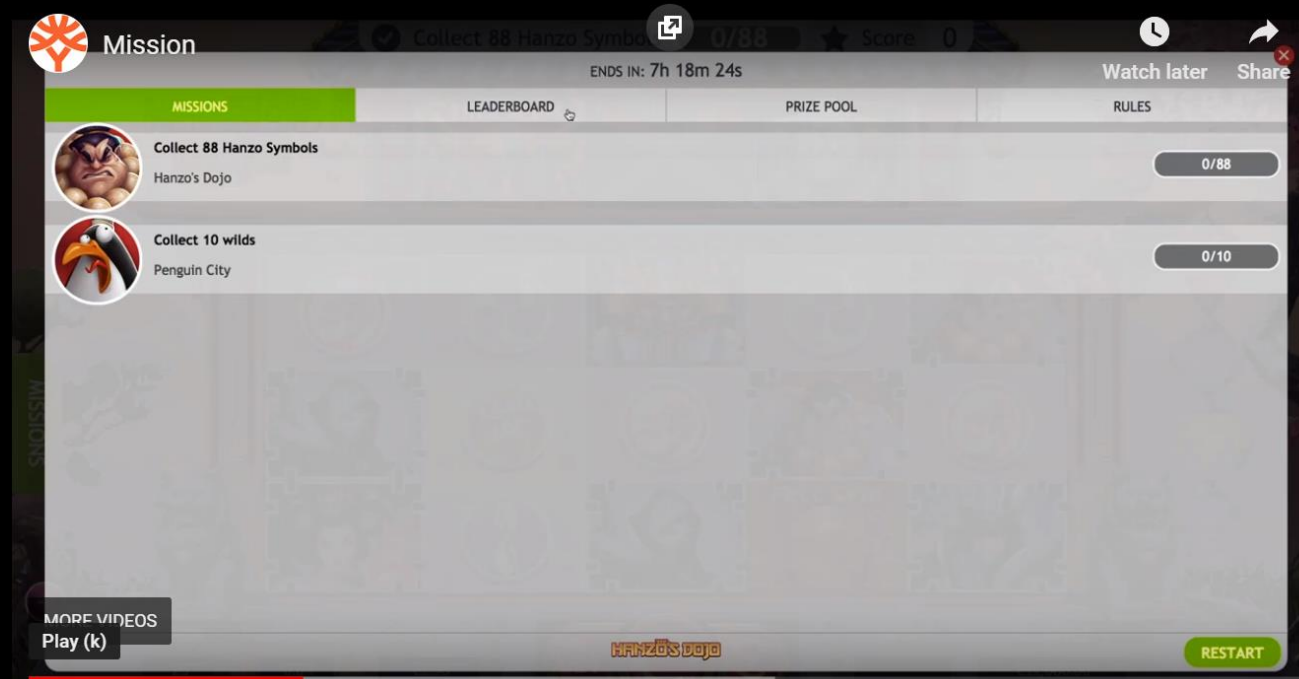




YGG 游戏促销活动工具

任务系统(Mission)

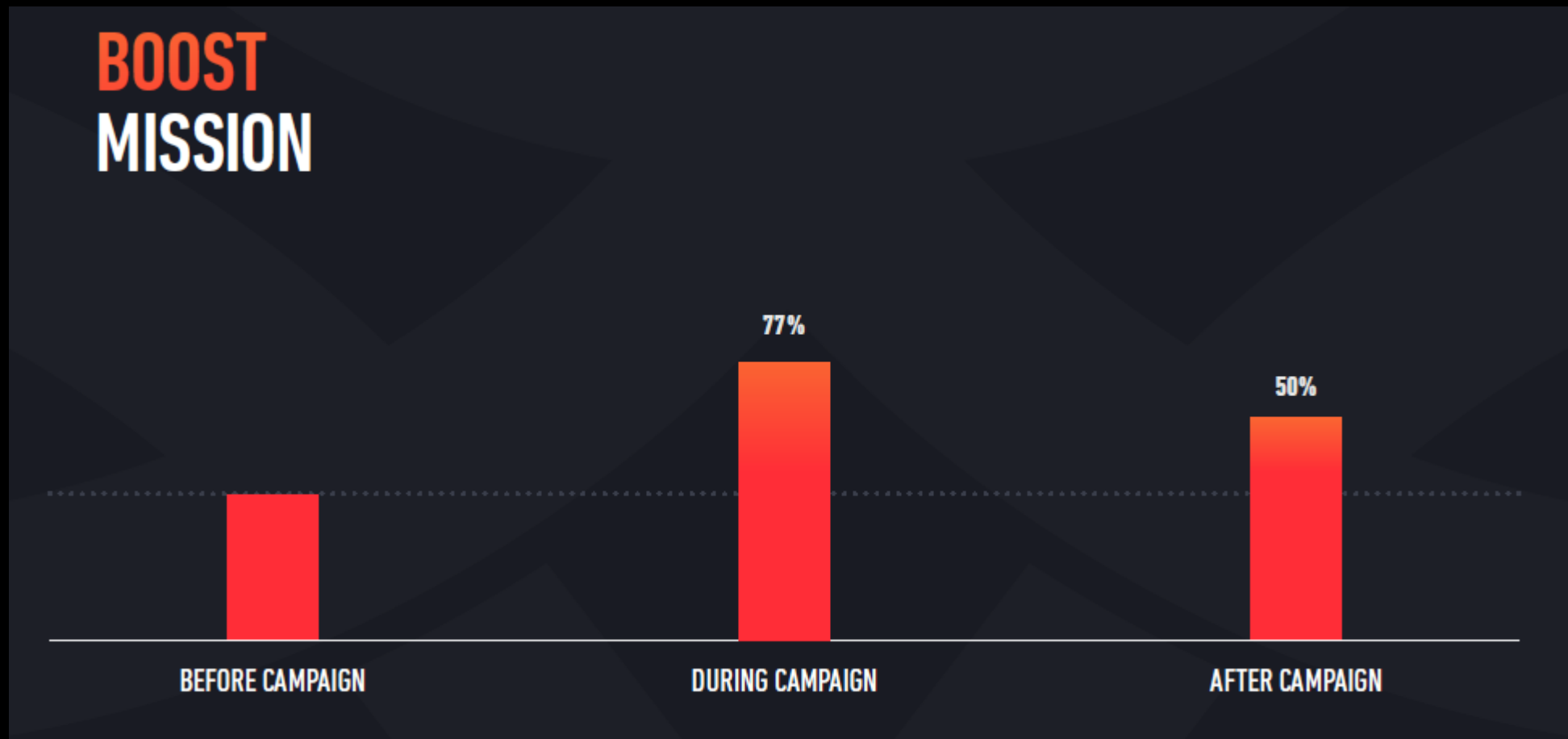
- **目的: 提升玩家驻留, 减少流失**
- 玩家完成所有目标, 完成指定任务, 可选择单一游戏或多款游戏进行任务, 玩家完成后, 即可获得制定的奖品。(可自行设定奖项)
- 多种任务设定方式, 并且提供二重抽奖功能设定, 提供营运商有多种不同活动设定选择
- BO手册: 5.8



参考范例:<https://youtu.be/XISmGNO4gEE>

任务系统(Mission)

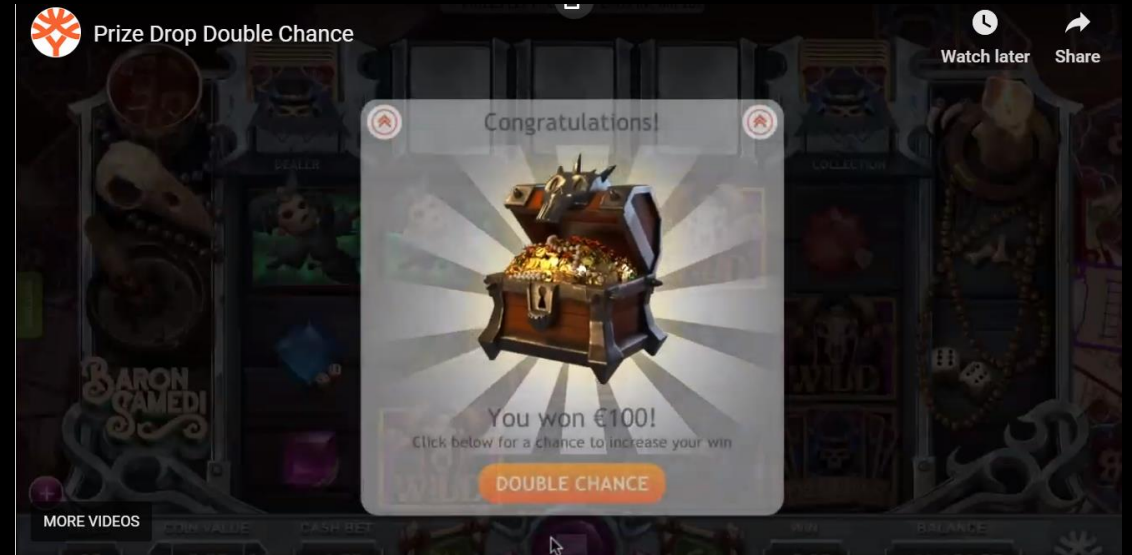
- 过往成效:提升7成以上的玩家數，並於活動結束後保有5成的成長



奖从天降系统(Prize Drop)

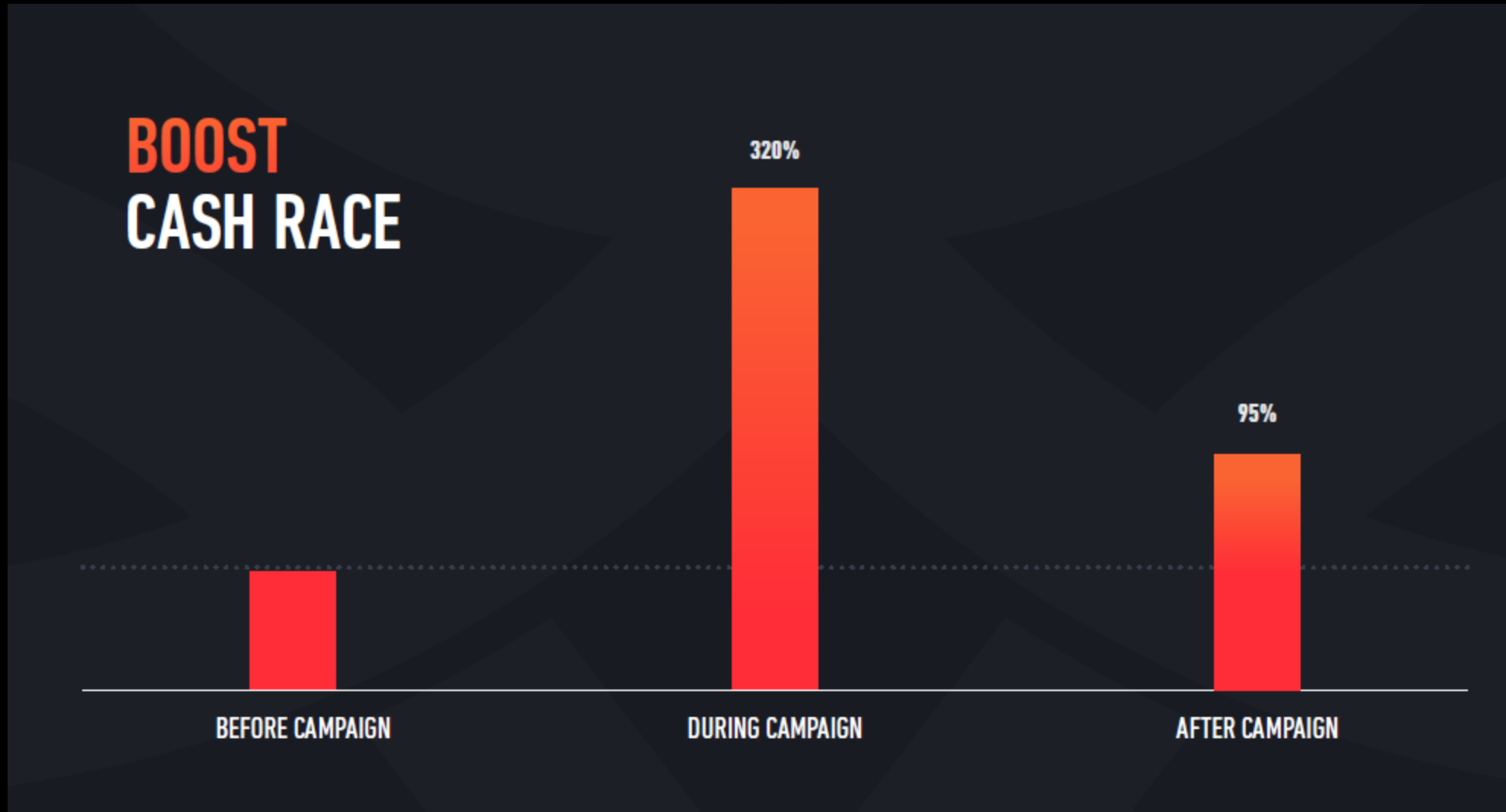
- **目的: 吸引新玩家**
- 允许随机运行现金奖项。 玩家的任何旋转都可以触发来自预定义奖池的额外现金奖励！ 您可以在一个后台系列中设定对单个游戏或多个游戏进行奖品投放。 短期和长期活动的理想工具，带来巨大的营业额增长。
- 可以搭配“双重机会”功能，让玩家有机会让奖金翻倍。可由运营商完全定制。（在活动设置期间可以定义奖品数量和增加的金额。）
- BO手册: 5.9 **旧名称-现金竞赛(cash Race)**

参考范例:<https://youtu.be/Z8WR9xo-T7Y>



奖从天降系统(Prize Drop)

- 过往成效:超過3倍的參加人數成長，即便活動結束也還有1倍的成長



锦标赛系统(Tournament)

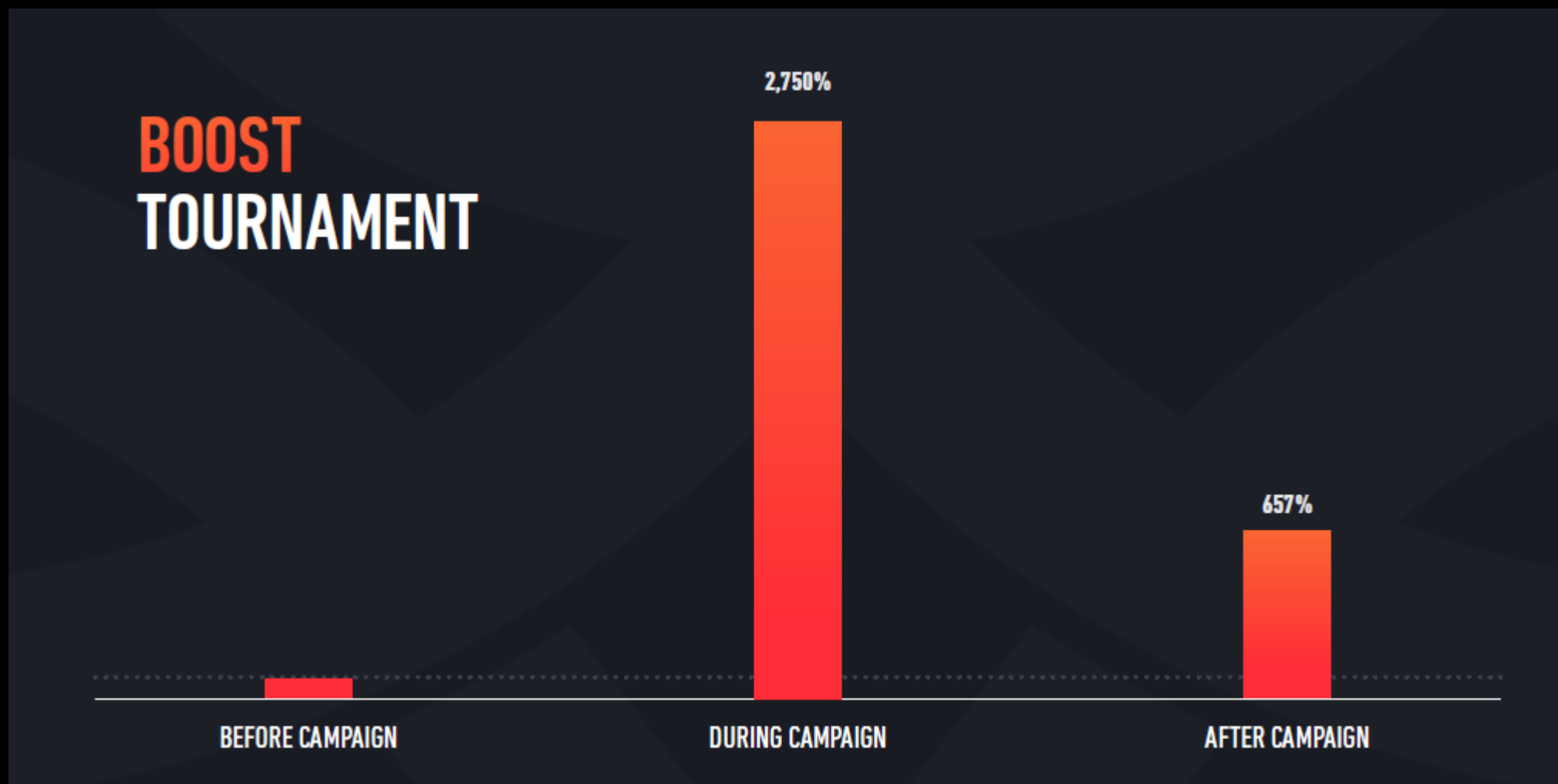
- 目的: 提升玩家押注
- 可选择单一、多款或指定游戏交叉进行排名, 可自行设定获得的奖品。(现金奖项或实体奖励都可)
- 可搭配提供二重抽奖功能设定, 可以为选定的玩家提供额外的奖励。提供营运商有多种不同活动设定选择
- BO手册: 5.10



参考范例:<https://youtu.be/fk5jbWw26kU>

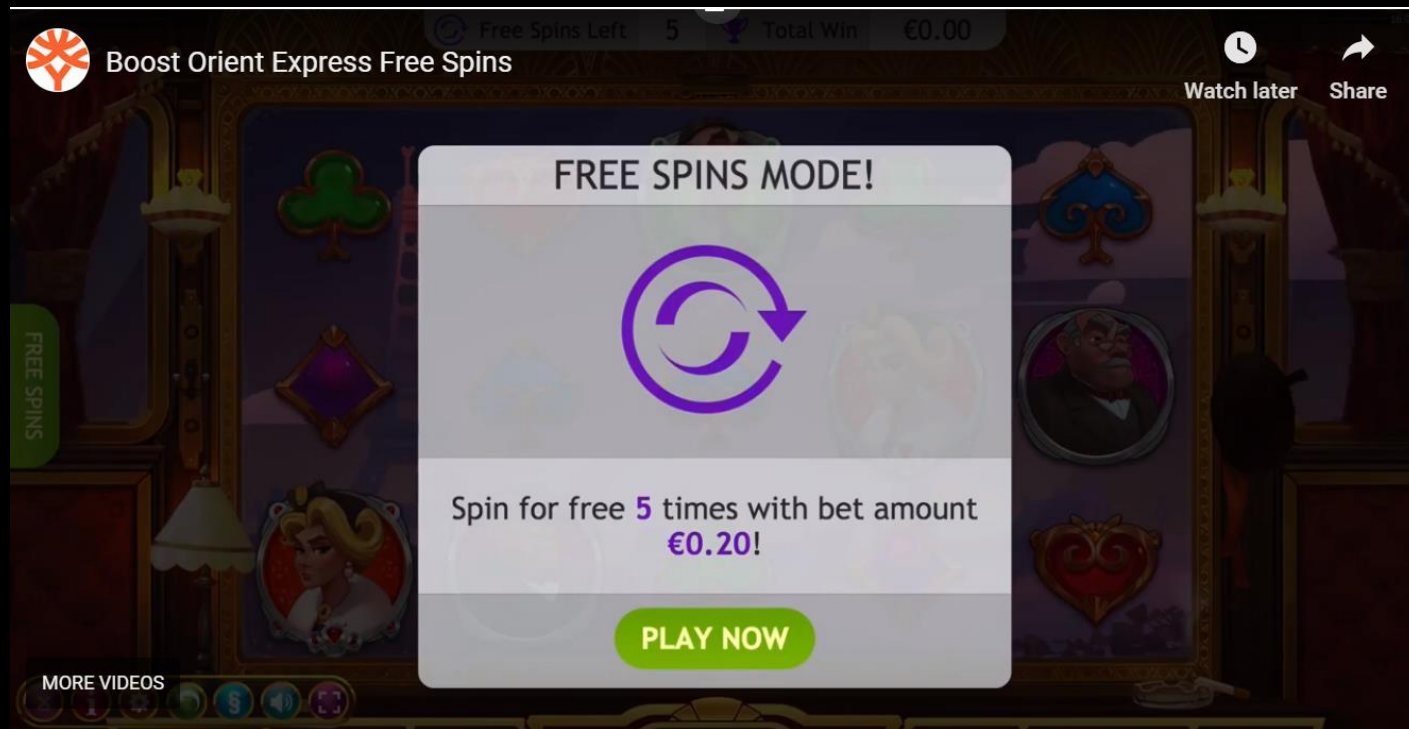
锦标赛系统(Tournament)

- 过往成效:大幅提升玩家押注成長



免费旋转系统(Free Spins)

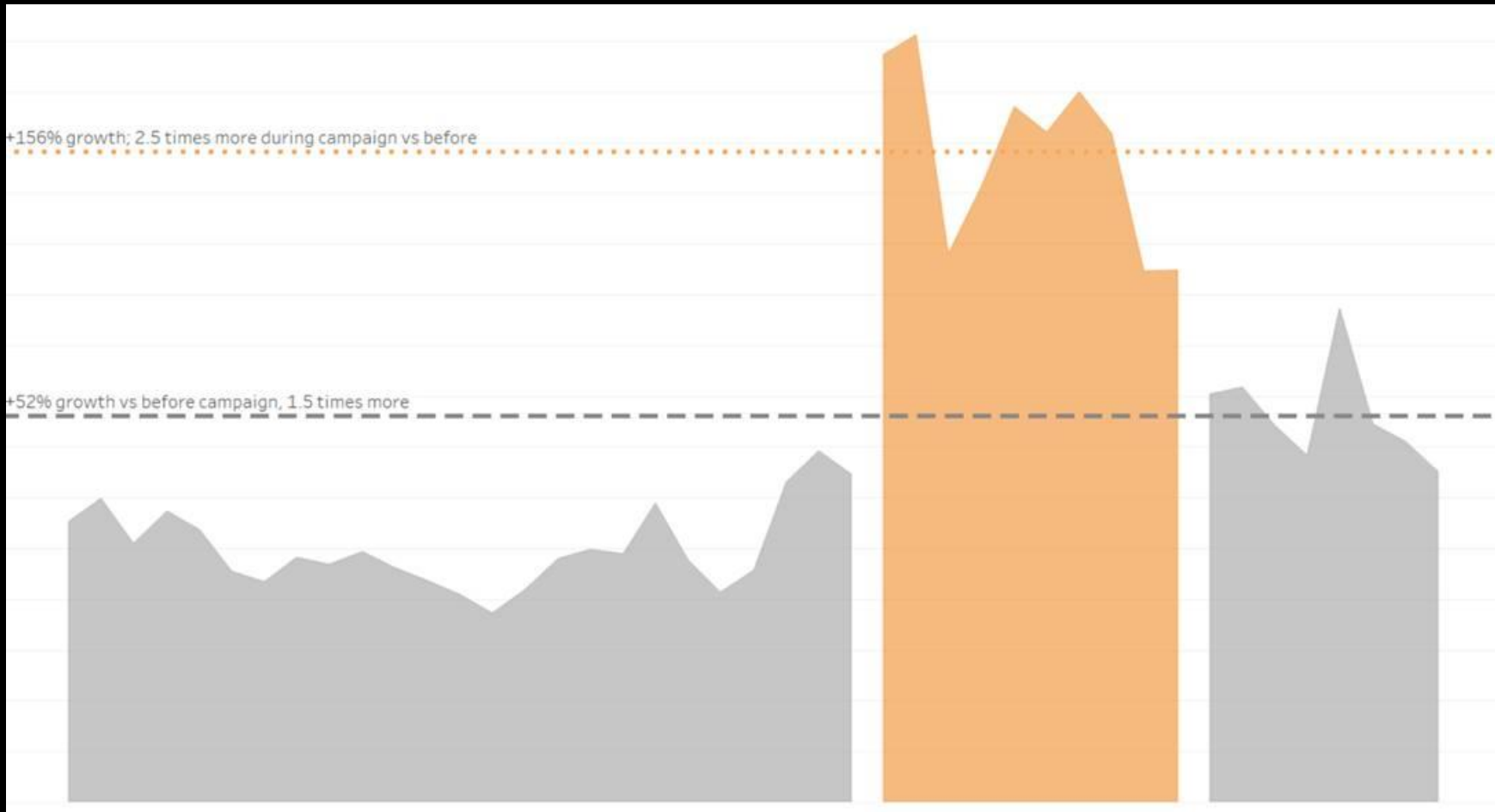
- **目的: 吸引新玩家; 提升玩家驻留, 减少流失**
- 玩家在进入游戏时会获得一定数量的免费旋转。支持所有游戏和下注金额! 可以针对特定玩家进行免费旋转配送, 方便运营商利用活动目的不同, 派发指定给不同对象



参考范例: <https://youtu.be/1IH8oAbKbHQ>

免费旋转系统(Free Spins)

- 过往成效:2倍以上的成長数据, 並且在活動結束後持續維持1.5倍的成長



包赢旋转系统(Win Spin)

- 目的: 促销新上线游戏, 奖励高储值玩家
- 以可预测的促销成本让玩家赢得胜利。没有固定的免费旋转数量限制, 玩家在达到设定的总中奖金额之前, 游戏是免费的。例如设定保证赢得总奖金40欧元以上, 代表玩家可以“最少”赢得40欧元, 但有可能会赢得更多。
- 大多用在提供高额储值玩家, 例如本月储值100欧元, 送包赢旋转40欧元。



参考范例: https://youtu.be/hP48YDFgZ_M

爆赢旋转系统(Thrill Spin)

- 目的:促销新上线游戏, 奖励高储值玩家
- 以可预测的促销成本让玩家赢得胜利。 没有固定的免费旋转数量限制, 玩家在达到设定的单一旋转中奖金额之前, 游戏是免费的。例如设定保证赢得单一旋转奖金40欧元以上, 代表玩家可以“最少”赢得40欧元, 但有可能会赢得更多。
- 大多用在提供高额储值玩家, 例如本月储值100欧元, 送爆赢旋转40欧元。

参考范例: <https://youtu.be/QbyXHeq-GZY>



中奖旋转系统(Hit Spin)

- 目的:促销新上线游戏,
- 以可预测的促销成本, 没有固定的免费旋转数量限制, 玩家在达到设定的中奖条件之前, 游戏是免费的。例如:在进入bouns游戏之前, 游戏免费。



参考范例: <https://youtu.be/eikKucL-7Mc>