**主题相关问题**

1. 主题类型是怎么确定的， 从别的游戏找，还是从某些网站上找的？

前期的主题都是借鉴别人的，主要来自赌场里的老虎机，比较受欢迎的主题有：吸血鬼，大熊猫，宙斯，狼，牛，冰美人，爱尔兰，弗兰克林，泰山丛林，大猩猩，招财猫，富贵猫，印度，埃及

2.主题是否需要剧情对话之类的

目前大多数SLOT游戏中没有剧情对话

1. 主题和 其触发的特殊玩法要有逻辑性吗？

例如：海盗主题，触发特殊玩法后会让你 在岛上随机开启一个宝箱

要有逻辑性

1. 主题中每个转动的图片是否有什么特殊需求，例如要和主题紧密相关之类的

分三个等级图标，一级大图标（必须要有动画和特效）二级图标（要有特效）三级图标（9、10、J、Q、K、A，不需要动画和特效）

1. 主题转动的图案怎么区分倍数大小

即，哪一个中奖倍数应该最小，哪一个应该最大

这个跟玩法相关

1. 特殊图案有哪些，且有和主题之间要有必然的联系吗

WILD ：万能图案

BOUNS: 额外奖励图案

JACKPOT： 中奖池图案

SCATTER: 免费01转动次数

必须有联系

1. 一些特殊英文提示有哪些？

例如：中大奖后的 BIG WIN 、mega win 、 super win 、 super mega win、5 free spin 、5 of kind

**运营相关问题**

1. 产品怎么包装？

我们推广时，用什么噱头吸引用户？

新玩家送礼包 如：金币，主题卡片...

1. 欧美一般从哪些渠道导用户，且哪个渠道比较适合老虎机用户？

主要是以Google Facebook 为主，其次是Amazon

1. 欧美老虎机做用户留存会用哪些方式？
2. 对新用户有什么特殊处理吗？ 比如将其中奖率调高之类的

前期会以各种活动送金币给新玩家和相对调高中奖率

1. 是否有首冲礼包或者 充值奖励活动之类的

这类有，奖励经验值和VIP等级

1. 用户付费方面有什么方法没？

例如： 活动刺激 或者 特殊手段降低其中奖率之类的

对，以西方节日为主做一些活动，每周也会有新活动，至于调中奖率以不同主题为准

1. 用户一般在哪个时间段人数较多，哪个时间段人数较少？
2. 一个用户一天一般是只玩一两个主题，还是会在不同的主题之间切换
3. .一个用户大概每天会在游戏中玩多久？
4. 用户在什么情况下会付费？是只有在钱金币用完的情况下吗？

老玩家一般在有新活动时会选择付费，如：新主题上线，节日活动，每周活动

1. 怎么立马检测哪些玩家数据有异常？

例如某个玩家金币值不正常，我们要怎么在第一时间就知道这个玩家数据不正常呢？

13. 你们有遇到服务器异常，或者一些BUG，导致玩家数据不正常的情况？ 该怎么处理

一般有客服跟玩家沟通，以邮件的方式处理，如：经常会出现玩家付费后金币不到账问题，会在24小时内返给玩家

1. 玩家流失了，还有什么办法能让他再回来游戏吗？

以发邮件的方式告知玩家新主题上线（这种方式针对老玩家流失）

以推送金币的方式针对新玩家的流失

1. 游戏稳定后，充值的玩家和不充值玩家之间的一个比例大概是多少



1. 运营工具包含哪些功能？

例如：要查询某个玩家身上的金币数，每天转动多少次之类的。