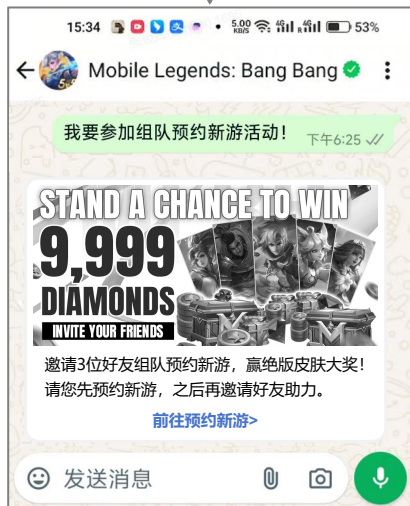
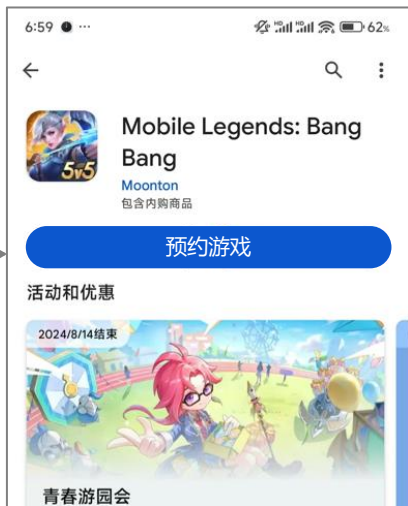


支持从多处导入种子流量：游戏端内导入、UA广告导入、官网导入、其他社群导入、主播私域导入等

邀请人



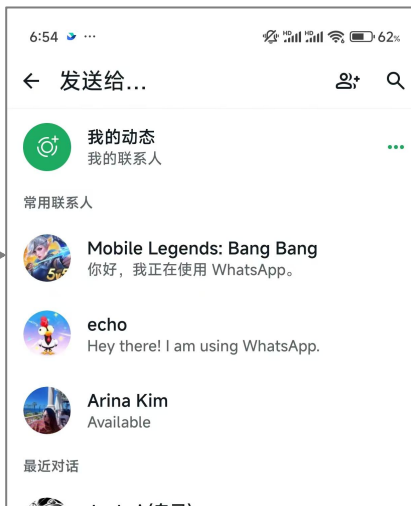
在公众号领取开团任务



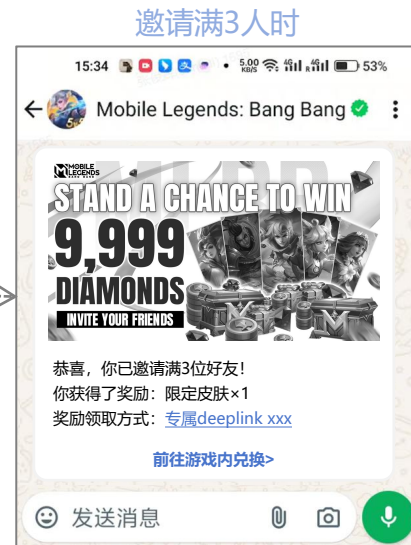
完成开团任务（例：商店预约）  
任务也可以是其他点击行为：浏览/观赛/关注等



正式开团



邀请助力（WA好友列表）



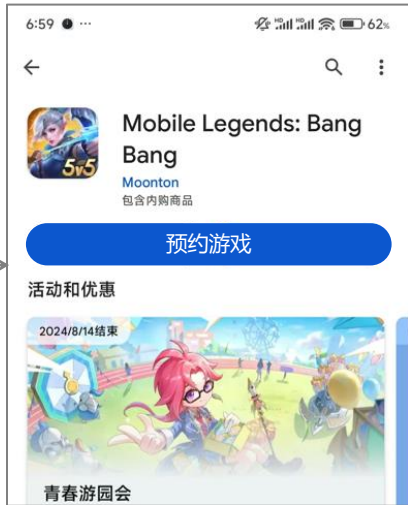
受邀人



好友收到邀请链接并点击



跳到公众号领取助力任务



完成助力任务（商店预约）



成功助力并自己开团

继续裂变...

受邀人



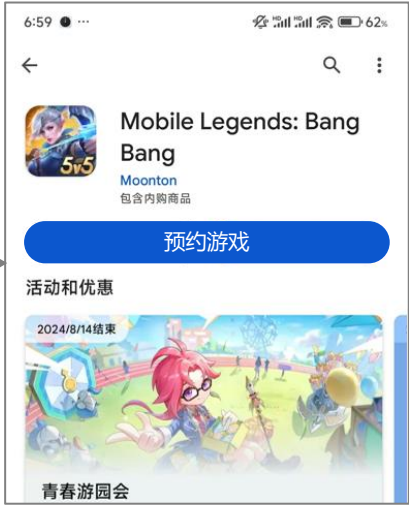
好友收到邀请链接并点击

未达上限

到达上限



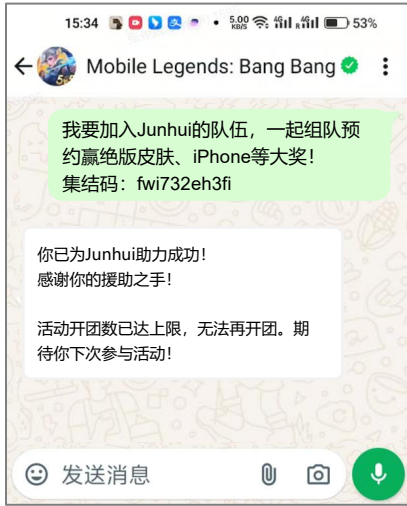
跳到公众号领取助力任务



完成助力任务（商店预约）



成功助力并自己开团



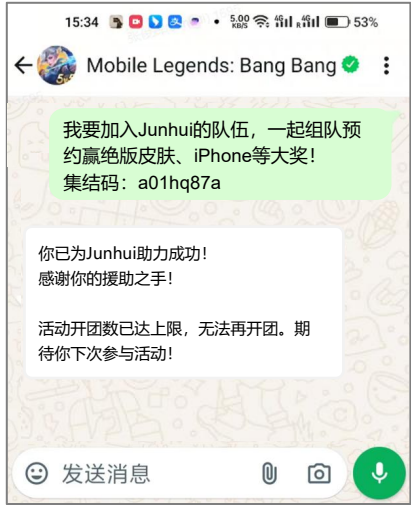
回复助力成功，结束流程  
不能开新团

活动期（7天）	缓冲期（1天）	活动结束
---------	---------	------

允许开团	不许开团（可回消息）	不许开团（不回消息）
允许助力	允许助力（可回消息）	不许助力（不回消息）

细化规则：

- 1、活动设置三个阶段，每个阶段决定了用户能否开团、助力，以及公众号是否需要回复玩家消息。
- 2、消息回复数可设置阈值，当达到上限后，提前进入缓冲期（不允许新开团），并在1天后正式结束活动。
- 3、开团任务是可选项（如示意图中的预约），这次需要开团任务，但下次可能会要求去掉。
- 4、每个用户只能开一次团，同时每个用户只有一次助力次数，只能帮一个人助力。
- 5、新进玩家在5小时内未成团or未做开团任务的（如有），推送提醒催促他成团or开团，并且触发额外任务：只要转发消息即可获得1个红包链接。如果玩家没有转发消息领取红包，则再过3小时后，直接无条件下发红包链接。这项需要有免打扰时段，晚上11点~次日9点的10小时内，所有主动提醒的推送，均顺延至非休息时间推送。
- 6、活动的所有消息交互均是service类型的消息，且确保5中主动提醒的消息为开团24小时内的提醒，超出后不下发。
- 7、需要确认能否把好友的名称都抓进图片中？



回复助力成功，结束流程  
不能开新团

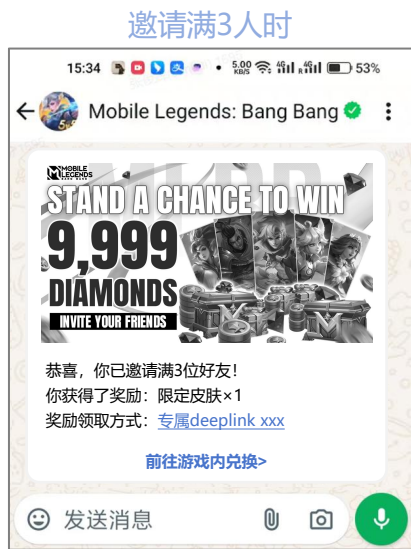
# 集结码格式约定：a0101hq87a

<u>a</u>	<u>01</u>	<u>01</u>	<u>hq87a</u>
渠道	语言	代数	玩家识别码
端内引入	英语	第一代种子	入团玩家A
社区引入	汉语	第二代裂变	入团玩家B
KOL引入	印尼语	第三代裂变	入团玩家C
UA引入	马来语	第四代裂变	00000=种子开团
xxx	xxx	xxx	xxxx
		最多统计至99	

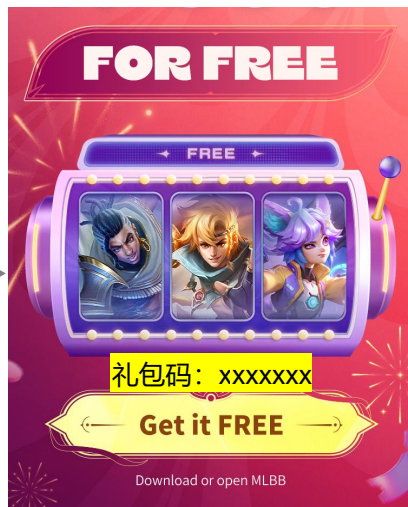
细化规则：

7、集结码的格式，我们如上约定一下。





点击专属deeplink



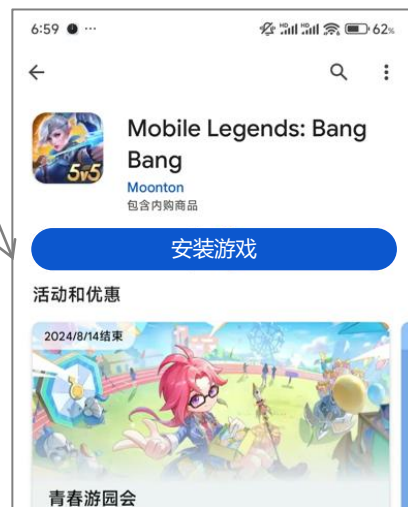
进入deeplink页面

如已安装MLBB

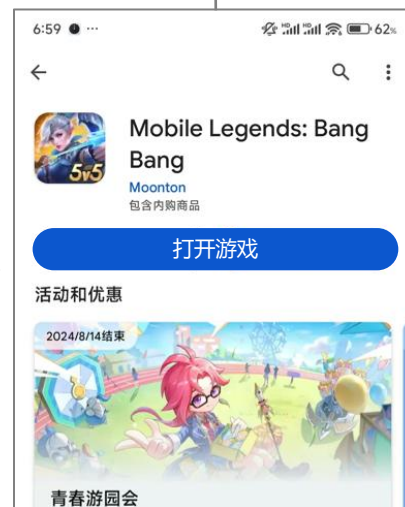
如未安装MLBB



打开游戏兑奖页面

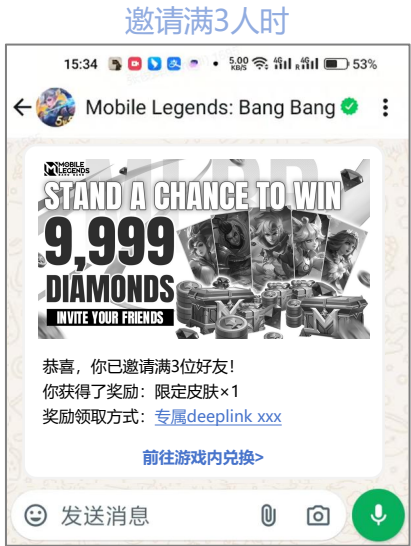


进入应用商店安装

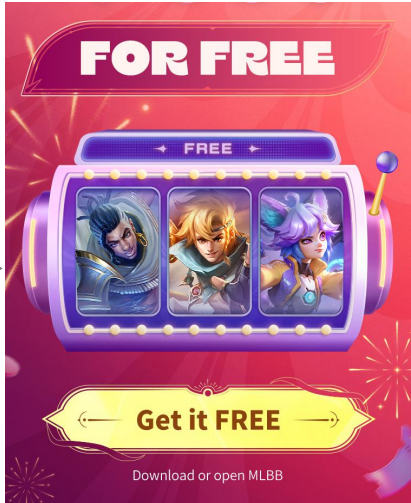


安装完毕，打开MLBB

- 1、每条deeplink有自己的礼包码
- 2、玩家点击按钮的同时，复制礼包码，并打开游戏或商店
- 3、到时候我会提供几百万个礼包码，怎么批量嵌入deeplink？deeplink可能需要你们开发



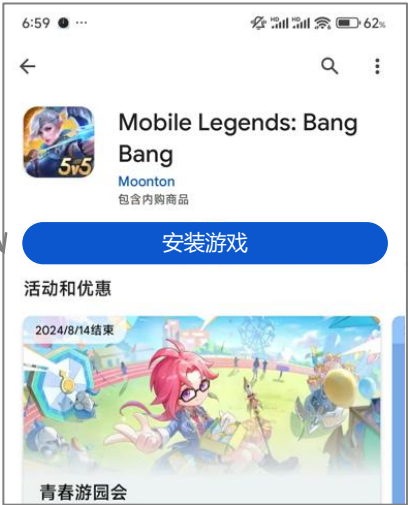
点击专属deeplink



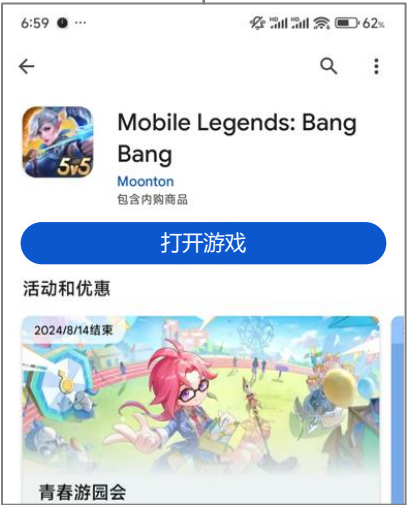
进入deeplink页面

如已安装MLBB

如未安装MLBB



进入应用商店安装



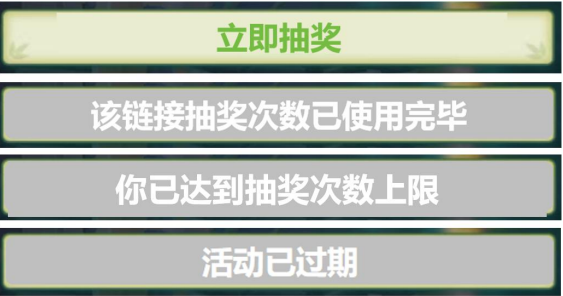
安装完毕，打开MLBB



打开游戏，并触发抽奖界面（该界面非公开）

每条链接对应1次抽奖次数，用后即焚

根据链接使用情况or时效性，让按钮呈现不同状态



- 1、需要产品经理梳理下，都需要什么素材什么文案，出个列表。
- 2、除了我提到的预算问题，尽量都考虑一些极限的场景，尤其影响预算爆炸的。
- 3、除了我提到的消息提醒，是不是还有怎么环节可以优化互动效果。
- 4、集结码的统计
- 5、deeplink的实现。