

## 官方对战平台作者进阶攻略 1.0



**魔兽争霸官方对战平台**

**[dz.163.com](http://dz.163.com)**

作者：大魔王

# 前言

一直以来想给作者提供各方面的支持和帮助

- 也许你很迷茫，不知道怎么突破瓶颈提升人数
- 也许你需要一些数据的支持方便你做地图
- 也许你准备开新坑

前阵子顺丰和淘宝开展了一系列战争，起因也是为了争夺数据，可见数据多么重要  
通过用户的数据可以分析出购买偏好，进行商品推荐和优化，掌握市场。

[不了解的可以百度：顺丰和菜鸟](#)

我们提供了一份 20000 人的问卷调查以及平台的数据给你，加上我近年来管理社区看到形形色色的地图兴衰经验  
希望对你的地图制作有帮助。

这篇文档适合各个阶段的作者，只要你会做地图，能独立做出一张地图，看完它！你将收获无穷。

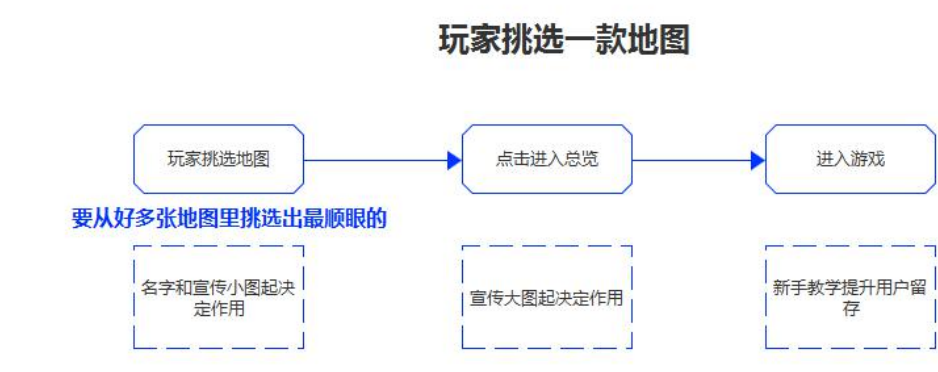
-大魔王  
2017-6-4

## 目录

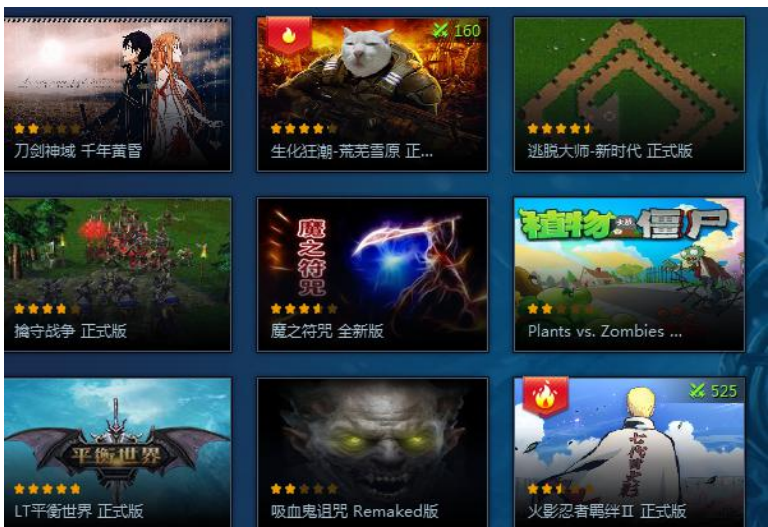
前言.....	2
一、 宣传小图和大图的设计.....	4
二、 新手的重要.....	6
三、 白痴主义.....	7
四、 留存率.....	9
五、 带新功能.....	10
六、 防改图.....	11
七、 提升地图的生命力.....	12
八、 数据-用户偏好.....	13
九、 数据-RPG 用户关注新图的类型比例.....	14
十、 数据-RPG 用户通过哪些位置获取新图内容.....	15
十一、 数据-吸引持续玩下去的原因.....	16
十二、 选择一款 RPG 地图的标准和要求.....	17
十三、 喜欢玩 RPG 的原因.....	18

# 一、宣传小图和大图的设计

宣传小图和地图名字是吸引玩家点进去的重要步骤  
没有点击这一步，玩家进入不了地图总览，也就无法创建游戏。



很多作者上传宣传小图都很随意，甚至宣传小图和宣传大图都一模一样，这样的做法会给玩家带来一种不认真的感觉。



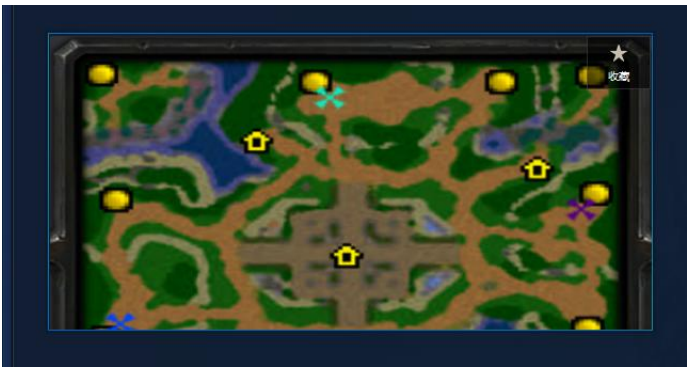
我总结了一些经验：

- 1、起名绝对不要起英文名，玩家一眼看不懂就丧失了玩的欲望（越狱这张地图刚开始 DAU 近千，改成英文名后作者认为逼格会比较高，于是玩家数量下降到没人玩了）
- 2、挑选宣传小图一定要让玩家通过地图就能感受到一些游戏元素
- 3、你的宣传小图一定要好看，因为玩家一个界面能看到好几张地图，从这几张地图中选择合适的地图。
- 4、地图总览的宣传大图一定不能随意，玩家玩不玩基本取决这个。
- 5、认真起地图名字，不要太随意。
- 6、宣传大图可以用 GIF，效果非常好。

吸引用户的总览演示：



让用户流失的地图总览演示：



## 二、新手的重要

一张地图如果人气升不上去，最主要的原因是没有持续增长的新手。

### 刘德华

先讲个故事吧，刘德华很出名吧，但是现在他不像以前那么火爆了，原因也是年轻人喜欢他的少了。大家都开始喜欢 TFBOY、薛之谦、等等，并不是刘德华不出名。

### 10 年前的薛之谦

再讲个故事，大家都知道薛之谦吧，薛之谦

10 年前一首认真的雪火了 2 年，然后就无音讯，我们通过搜索，知道了他后来开了服装店，做了火锅店（上上谦）但是毫无成果。

### 段子手薛之谦

随后他变成了一个段子手，因为年轻人喜欢段子，通过不断的发段子，薛之谦找到了做新歌的灵感，最后唱歌火，做综艺综艺成功。



### 守护雅典娜：

近日守护雅典娜在平台上拥有较多人玩，许多作者会质疑：为啥这种没啥好玩性的地图这么多人玩？

大家都忽略了最重要的一点就是上手简单，因为大家玩的懂，知道怎么玩，不用去学习。

推广决定多少人来玩，可玩性决定地图生命多长，上手决定多少人留下来玩。



对地图而言新手的体验特别重要，大部分作者都存在一个问题，就是把一系列的内容往地图上扔，让玩家自己去挖掘



### 三、白痴主义

乔布斯可以一秒变成一个白痴去看他的设计，马化腾也具有这样的能力，不理解的可以去[百度下：一秒变白痴](#)



一定要在自己做完地图后经常把自己当作一个没玩过的白痴，第一次去玩，然后看看哪里会不懂。

就好比随便玩一张防守图，听到最多的话就是：“这个在哪里，那个在哪里”  
这就是玩家的痛点了，玩家找不到 NPC 或者装备导致他被打断不能继续游戏。

我这里有一个 3 分钟概念，意思就是把游戏开局的前三分钟做好，这就好比一个餐厅，门面做的好看用户才愿意走进去，如果门面很脏乱差，里面做的菜好吃也难得有人愿意试试。

[要让用户在三分钟内知道：](#)

- 1、我是谁
- 2、地图怎么玩
- 3、NPC 在哪里

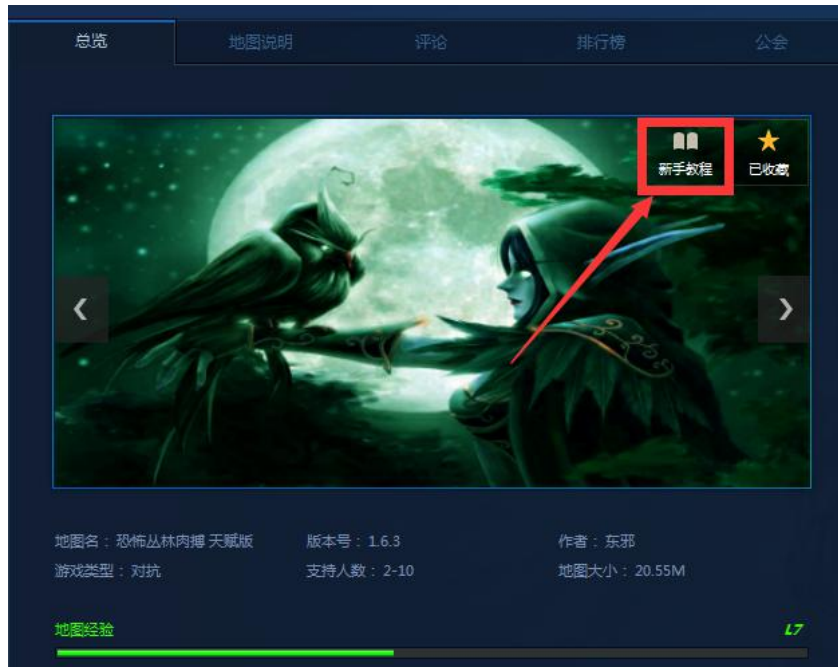
这样才能刺激他坚持玩下去。

我提倡做好第一个用户的体验就是不要想着地图刚上就一大堆人去玩，先想想怎么留住第一个用户，第一个用户进入地图，没有对手，他只能自己去玩，觉得好玩了才会去宣传给朋友。

演示：

大家可以看看平台上的恐怖丛林肉搏天赋版

未来将会提供[新手教程](#)的功能给各位作者，你们可以在[作者之家](#)上传一张额外的地图作为新手教学。





## 四、留存率

推广只能给你带来新用户，留不留得住用户得看这个你的地图，我们会在后期提供各位作者[次日留存率的功能](#)，在作者之家的数据中心查看。

次日留存率的定义：昨天玩过这张地图的新手，今天继续玩的比率



以后大家就可以[学会看数据了](#)，不只是每天盯着日活跃看看玩家增加了多少  
后续可以通过新用户数量和留存率判断地图的新手功能做的是否到位

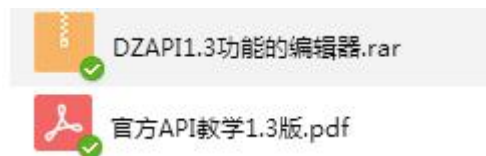
打比方：一张地图昨天进来了 1000 人，第二天继续玩的只有 10 个人，那肯定是这张地图的原因，而不是推广效果不好。

[总结：](#)

新用户进入数量少，可以对地图宣传小图和地图总览优化  
留存率低要对新手上手功能优化。

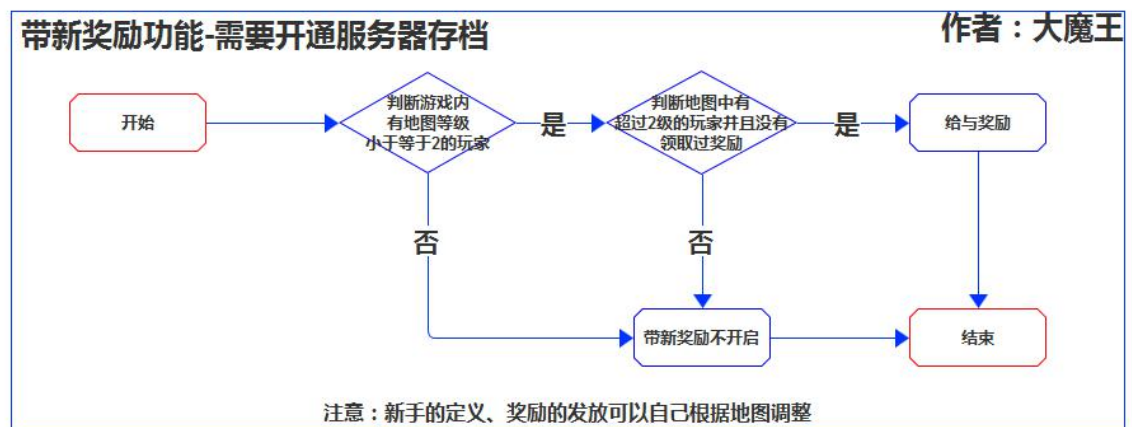
## 五、带新功能

现在越来越多作者使用了 DZAPI，如果你没有使用可以去看下 DZAPI 的文档和功能。



在这里我推荐大家使用服务器存档做一个简单的带新手的功能。

逻辑如下：



奖励的发放可以根据自己的地图设计，比如你可以设计每个老手最多带 1 次新手，也可以设置每天最多带一次新手。

如果做了这个功能一定记得在地图载入图和游戏开始说明。

这样营造的效果就是每个玩家第一次玩你的地图都能感受到被欢迎，而不是被嫌弃。

## 六、防改图

改图就相当于游戏私服，比如魔兽世界也是有私服的，但是玩家都去玩公测，因为人多，有荣耀，有公认的指标进行对比。

比如我会问身边的人，你魔兽世界多少级？

玩私服的玩家只能低下头说，我玩私服，公测没等级。

**所以我们就需要让地图通过服务器存档和等级奖励做出一系列公认的指标！**

目前平台的机制，房间列表中游戏大厅的地图是置顶的，自定义的房间排序级别会低于游戏大厅。

但是仍然有许多作者为改图头疼，我这里可以教大家一些办法，帮助大家杜绝改图。

**我们先弄清除改图作者为什么愿意去改你的地图？**而不愿意去改 DOTA、真三、等天梯地图。

-因为你的地图缺少了玩家积累

-因为你的地图没有公认的排行榜奖励

如果用技术手段去杜绝改图这是不明智的，而且很消耗体力，我们要用策略去杜绝改图，下面举个例子

### ➤ 战三国

战三国刚火的时候也是改图特别多，作者将地图等级奖励加入了地图之后，马上就再也没有人玩改图了，当改图没人玩，改图作者也就没有动力去制作改图了。

你可以使用 DZAPI 的服务器存档、地图等级系统、地图排行榜、获取公会给游戏做出丰富的积累奖励，让每个玩家玩过都能留下沉淀，以至于他们不会去玩改图。

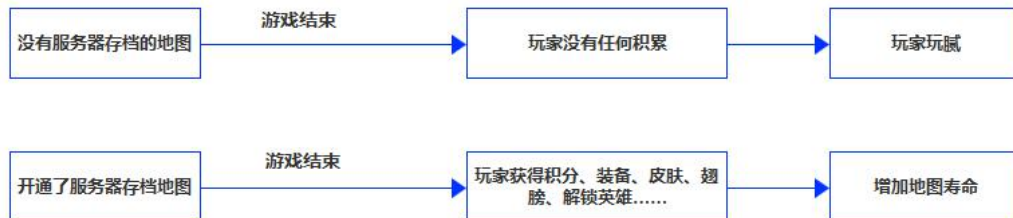
### ➤ 开放排行榜

当然后续我们也会把排行榜开放给你们，做出更多公认的指标，改图将会越来越少，甚至到没人玩……

总览	地图说明	评论	排行榜	公会
排名	昵称	等级		
1	蜜亮、Z	5	+	
2	老菜鸡、	5	+	
3	北辰殇	4	+	
4	<恒兴竞技> 秋明山拐弯车神	4	+	
5	玖《《《酷紫	4	+	
6	恒道	4	+	
7	唐薇、	4	+	
8	<枫岫> 刘德华就是我	4	+	
9	Yui、普	4	+	
10	石户之衣	4	+	

## 七、提升地图的生命力

在 DZAPI 的文档中我曾经讲过：



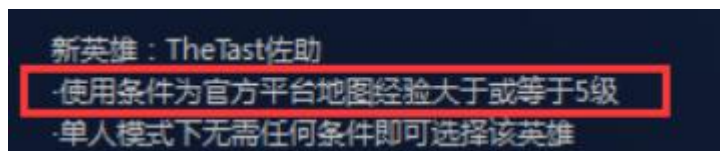
地图需要有积累，让玩家玩过之后有成长，这样可以促使大家反复玩，持续玩。

打比方：一张防守地图每次通关送一个碎片，集齐几种碎片可以获得一个神器。

打比方：一个对抗地图，玩多少盘解锁一个隐藏英雄。

### ➤ 其他地图的做法

火影忍者羁绊：

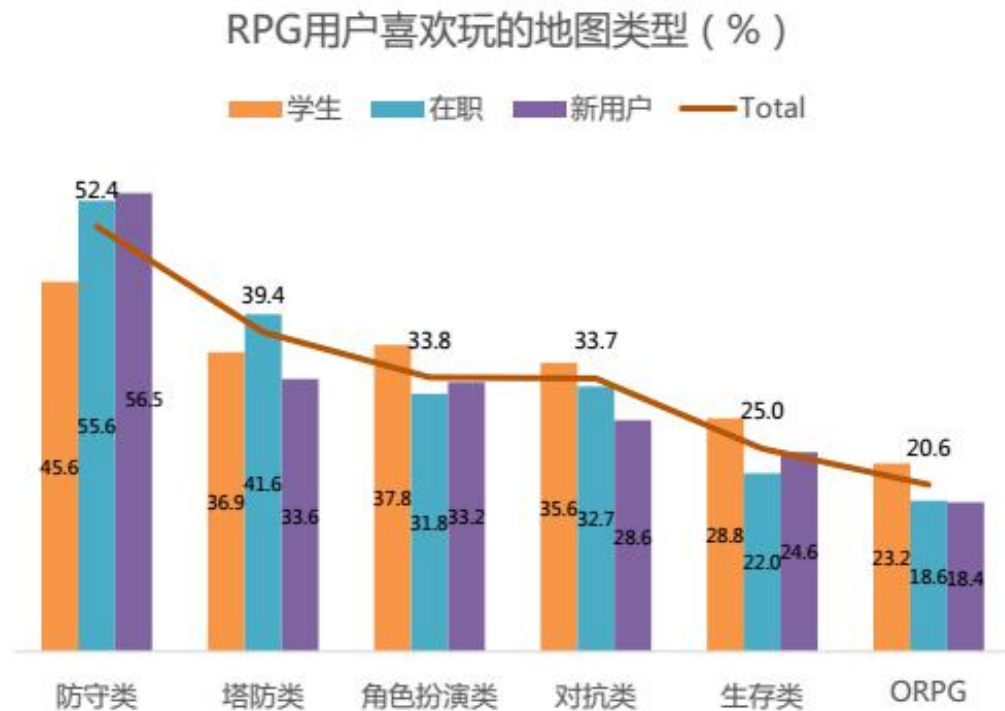


战三国：



## 八、数据-用户偏好

这是平台的一份 20000 人的调研报告得出的结论，事实上不看一下图你也会发现平台上的防守地图隔三差五就很容易火，虽然有的图火 1-2 天，有的能火一周。

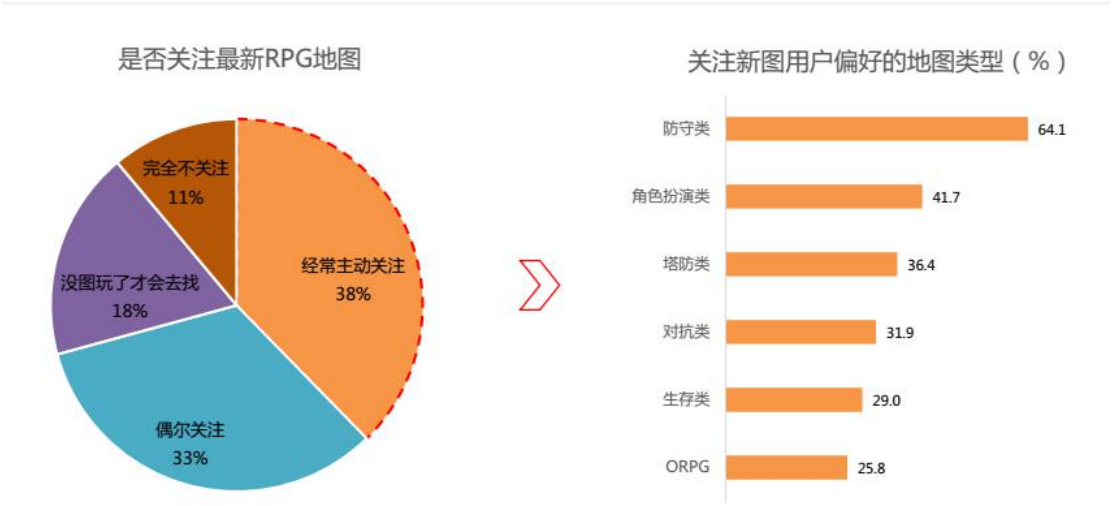


这是目前平台用户的习惯，我曾经建议对抗地图可以把英雄提取出来单独做个防守图吸引用户为主，当用户通过防守地图把英雄玩熟了以后便会自觉产生对抗的需求。

[丛林肉搏：](#)

大家都不知道这张地图的前身叫恐怖丛林生存吧？是一张完完全全的 PVE 地图，后来经过了玩家几个月的扫荡，玩家产生了“老子要跟人打”的需求，于是作者把地图改造成了 PVP 的对抗地图然后就持续火爆了。

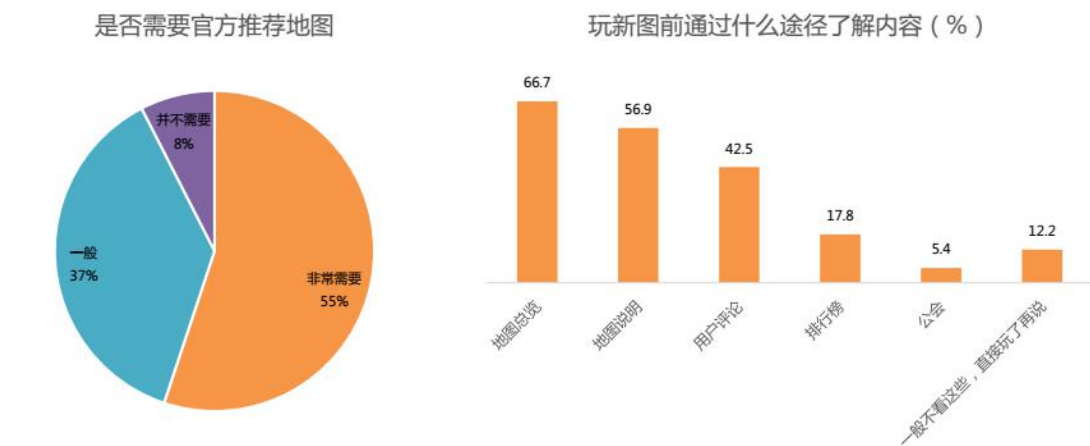
## 九、数据-RPG 用户关注新图的类型比例



从这个图表可以看出大部分用户是关注新图的，这就是我们平台的最大的优势  
你可能在其他平台发布地图会石沉大海，但是在我们这发布了地图就会被用户主动关注。



## 十、数据-RPG 用户通过哪些位置获取新图内容



从数据来看，用户最关注的是地图总览，其次是地图说明。  
在设计这两块内容的时候一定不能随便写。

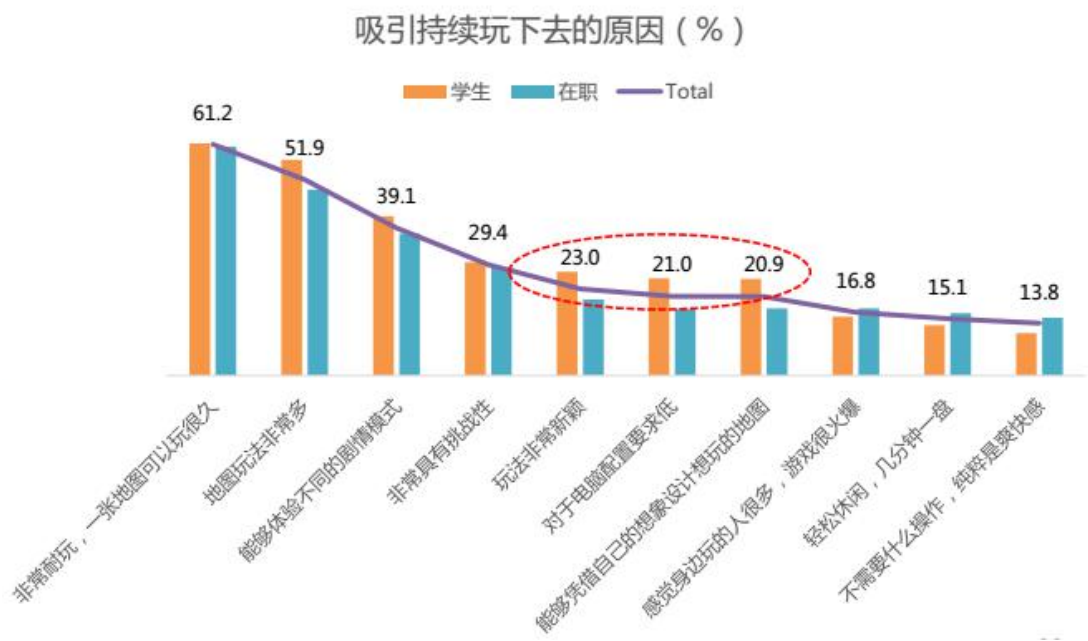
### ➤ 地图总览：



### ➤ 地图说明：



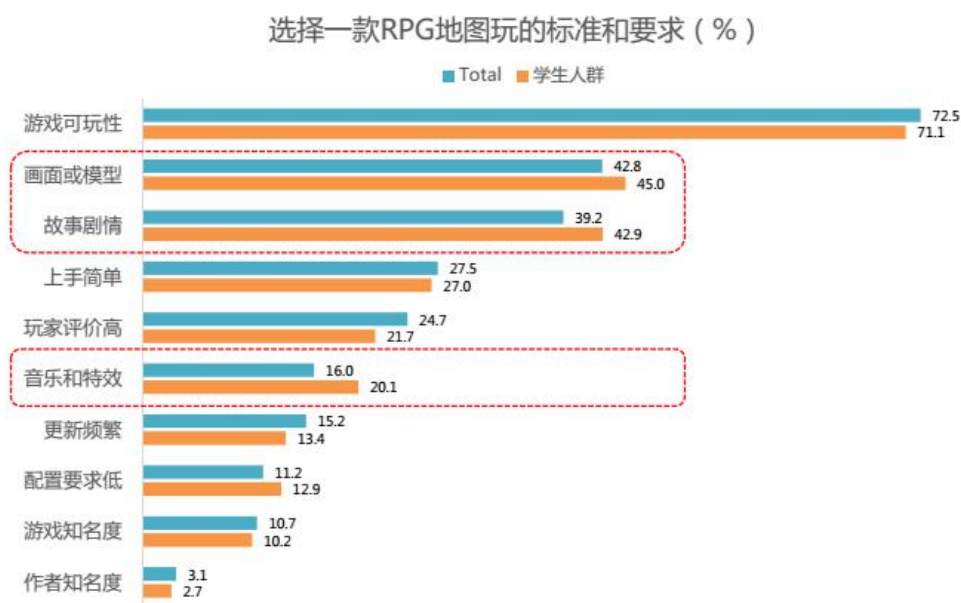
# 十一、数据-吸引持续玩下去的原因



“玩法新颖、能凭借脑洞设计地图”这两点更为看重：另外不可忽视的**配置问题**，也是吸引学生能够继续玩 RPG 的主要原因

这里主要要关注学生用户，因为在职用户随着年龄增加有了自己的家庭玩游戏的时间就越少了。

## 十二、选择一款 RPG 地图的标准和要求



# 十三、喜欢玩 RPG 的原因

➢朋友、玩法和剧情是用户喜欢玩RPG的共同原因；另外“时间”“简单”是在职用户生活所迫的心声；而学生拥有的更多是快乐和可玩性。

	在职用户		学生用户
朋友	➢ 最享受的就是几个老朋友开着语音大呼小叫玩着rpg的感觉	朋友	➢ 本来是一名LOL玩家，后来觉得LOL没意思，开始玩RPG，非常喜欢火影动画，然后发现了羁绊这款RPG;就和同学朋友一直在玩。
时间	➢ 我都33了最早接触电脑游戏是95年。现在游戏时间少了RPG节奏快不用花经历。	快乐	➢ RPG给我带来了快乐;不会让我那么寂寞的！还能和同学们一起玩。
玩法	➢ 玩了10年了一直玩不腻;每一款地图都有自己的玩法;真的很喜欢	玩法	➢ 玩法多样，自由，各式各样的剧情体验，防守类的挑战，RPG让我脱离氪金网游坑
剧情	➢ 玩魔兽RGP也很久了，就是喜欢体验不同的剧情，不同的场景	剧情	➢ 作为一个宅男可以亲身体验动漫剧情，亲身操控人物。
简单	➢ 玩法比较简单，很容易上手。现在很多游戏做的太过于复杂，上手难度大，反而没有以前的RPG好玩。	可玩性	➢ 可玩性太高了，只要有人作图基本上囊括了所有游戏类型。