

# 【放置奇兵】主观体验总结报告

截至开始写本报告的时间，经过了近一个月的游玩周期（29天），实际游玩天数19天。目前游戏等级91级，任务完成至36章，拥有1个赋能1的英雄。

整体游玩下来，个人感觉游玩节奏上面有明显的断层。第一天和第二天的游玩内容较为充实，一是因为有新手引导填充玩家的游玩内容，二是新鲜感和探索欲会进一步增长玩家的平均游玩时间。

## 第一天

根据个人游玩记录显示，首日能将“战役”从1-1推进至2-10。幻境之塔也能从1推进至49层。同时玩家能获取到在前期看来相对多的资源，升级道具、高抽等等。玩家也能首次将一名英雄养成至80级。且第一天游玩结束时还未完成的任务为“合成一个五星英雄”，正好等到第二天领取大量挂机奖励之后再背包内英雄碎片合成为五星英雄并进行升级。让玩家对第二天的游玩产生期待。游玩过程平滑且顺利。

但在第一天的体验下来之后，个人认为还存在可进一步优化的地方。包括功能展示、新功能引导、战斗。

新手引导结束之后，基本上游戏的全部功能（包括已解锁的和未解锁的）都直接呈现在玩家的眼前，对于刚开始游玩的玩家来说如此大的信息量容易让玩家产生负担，且我们的游戏本来就打着“一款佛系的策略手游”的宣传，这样的做法可能会让实际情况和理想情况背道而驰。所以个人认为在前期玩家还未解锁进阶功能的时候，尽量给玩家以简洁清晰的界面，减少玩家的理解成本和负担。

## 第二天

在第二天的游玩中，游玩内容依然很充实。战役在当日推进至了7-16。中途陆陆续续解锁了很多功能，包括聊天、工会、先知之树、酒馆、悬空岛、星空竞技场、幻想游乐场等等（其中大部分都没有引导）。随着众多新功能和副玩法的解锁，游戏的内容逐渐丰富，游戏深度也逐渐加深。

副玩法的解锁再补充了游玩内容的同时，也提供了大量资源支持。在前期很好的帮助玩家进行角色养成，同时也促进了副玩法的游玩率。

但是副玩法也存在一定的争议，例如《要塞保卫战》就存在一部分人不喜欢，认为难度过大且太肝，失去了放置游戏的本质。而同样有一些人认为带有Rougelike元素的塔防游戏很上头，且奖励大方，对玩法给予好评。

## 副玩法对于玩家的意义及副玩法的设计目的

首先副玩法对于玩家来说可以提供新鲜有趣的游戏玩法，提高玩家的参与度和留存率。《2020手机游戏流失用户研究报告——以和平精英和王者荣耀为例》中显示，有20%的新用户是因为玩腻了从而放弃游玩，而老用户因为玩腻了而退游的占比高达47.8%。也就是说有很大占比的玩家会因为长期没有新的玩法而选择放弃游玩。所以为一个游戏持续更新内容和添加副玩法是一个让持续让玩家保持新鲜感和维持玩家留存率的不可或缺的方法之一。

玩家还能通过副玩法中得到的奖励来为主线提供收益，游戏本体疲乏了可以游玩副玩法给自己换个环境，降低玩家的疲劳感。获取奖励回馈主线，实现良性的游玩循环。同时也能增长用户的平均游玩时长。

同时一个玩家的游玩喜好是独立且互不冲突的，也就是说一个用户可能同时是两种完全不同类型的游戏的受众，他们是可以重合的。也就是说通过副玩法能拉进一批非游戏本体受众的玩家，对玩家来说，副玩法也是尝试一款新游戏的理由。

从以上可以总结出，副玩法的设计目的有如下几个：

- 提供新鲜有趣的游戏玩法，提高玩家的参与度和留存率。
- 增长玩家的平均游玩时长。
- 迎合更多的玩家，扩大玩家群体。
- 及时快速的为玩家提供最新的最有趣的游戏机制。
- 促进变现能力（副玩法中的道具、体力等等）。
- 更丰富且更便宜的推广和买量方式。

《芙洛拉的合成工坊》也存在争议，挂机合成类的小游戏符合“不肝”且“佛系”的准则，收到了部分玩家的好评。但同样存在部分争议，例如面包道具的使用次数回复时间太短，如果不想浪费资源就需要每间隔不到一个小时上线一次，引起玩家不满。且奖励获取周期太长，玩家需要游玩数天才能够足够的代币兑换资源。

经过大致的玩家意见收集，玩家认为副玩法最好有如下几点特性：

- 游玩压力小（不肝）
- 学习成本低（好上手/新手引导完整）
- 上线间隔与玩家习惯上线间隔契合
- 最好是放置类的（契合游戏本体）
- 短时间内获得可观的奖励。

## 特性总结思路

在总结副玩法应该具有的特性之前，首先需要明确副玩法的设计目的，即上述的：

- 提供新鲜有趣的游戏玩法，提高玩家的参与度和留存率。

- 增长玩家的平均游玩时长。
- 迎合更多的玩家，扩大玩家群体。
- 及时快速的为玩家提供最新的最有趣的游戏机制。
- 促进变现能力（副玩法中的道具、体力等等）。
- 更丰富且更便宜的推广和买量方式。

在明确了副玩法的设计目的之后，需要根据游戏本体的游戏类型和题材进行副玩法的设计。因为绝大部分游戏中的副玩法都是变相在为了游戏本体服务，所以在进行副玩法的设计方面需要注意如下几个点：

- **不能有过长的游玩时长：**用户在副玩法上玩的时间越久，在主游戏的时间就会被剥削，喧宾夺主，而这就会导致游戏违背了原本的设计初衷。
- **高的热度和话题：**副玩法的很重要的一个目的就是为了迎合更多的玩家，所以在副玩法的设计上面最好是参照当前热度较高的话题和玩法，尽量吸引更多的玩家，做到更好的买量效果。同时能让玩家在一款游戏内接触到最新且最有趣的游戏机制，能很好的保持玩家对于游戏的新鲜感。
- **契合本体游戏的玩法及题材：**以AD为例子，为挂机放置类游戏设计副玩法的时候就尽量避免那种需要长时间游玩和频繁上线的玩法，因为大部分游戏本体玩家都是冲着“挂机放置”来的，所以在副玩法的设计上要迎合游戏本体游玩习惯。在小游戏的设计方面，例如画风、人物形象等，最好要根据游戏本体来进行，避免让玩家在同一个游戏内感到强烈的割裂感。
- **上手门槛低：**副玩法的一个目的就在于提供轻松有趣的玩法，降低玩家的疲劳度。所以低的上手门槛可以很容易地将玩家掌握新玩法，增加用户的留存率和游玩时长。
- **最好有及时反馈：**副玩法作为休闲游戏，所以主打的就是要有及时反馈，不断地用新玩法和正面的奖励反馈来维持玩家的新鲜感。

## 关于前两日的相关优化思路如下

- 在主界面未解锁的功能入口暂不显示文本标题。同“先知之树”，“先知之树”在解锁前就不显示文本标题。
- 右下角的功能列表中仅显示已解锁的功能。例如“珍宝列车”、“魔兽”、“工会”这些内容在玩家未解锁之前都不显示在右下角的功能栏中。
- 针对新功能解锁添加引导。目前的游戏在解锁大部分功能后，没有任何针对该功能的引导，新功能只能依靠玩家自己去了解，又进一步增加了玩家对于游戏的理解成本。

在战斗方面，虽然说我们的游戏是自动战斗的模式，但不同阵营的组合和不同的站位都将一定程度上决定战斗的胜负，再加上不同英雄的技能会针对前后排的站位有针对性的效果。所以战斗是存在相当程度的策略性的。但是战斗中英雄身上产生的Buff却没有一个直观的描述，玩家仅能通过图标进

行猜测，建议增加Buff描述Tips来展示Buff详细信息，让玩家对战斗有一个更好的把控和了解，方便玩家针对不同的战斗对队伍和英雄配置进行调整。

优化思路如下：

- 新增战斗过程中的Buff描述Tips。在战斗过程中，点击一位英雄的Buff栏，弹出一个可上下滑动的描述框，里面包含了该英雄目前所受Buff的图标、名称和详细信息。

## 后续时间

从第三日（第十章）开始就能明显感觉到游戏节奏被放缓。第十章的任务需要挂机将近5个小时才能获取到足够的金币。后续的挂机任务在未充值VIP的情况下基本都需要5-10个小时。

24章以前（游玩前十天）限制玩家游玩进度的主要为挂机时间。而24章以后的任务限制玩家的主要是经验，玩家需要达到一定等级的经验才能继续推进主线战役关卡。

在第三日或第四日以后，一天内的游玩内容就有了断崖式的下降，基本上一天的游玩可以总结为：

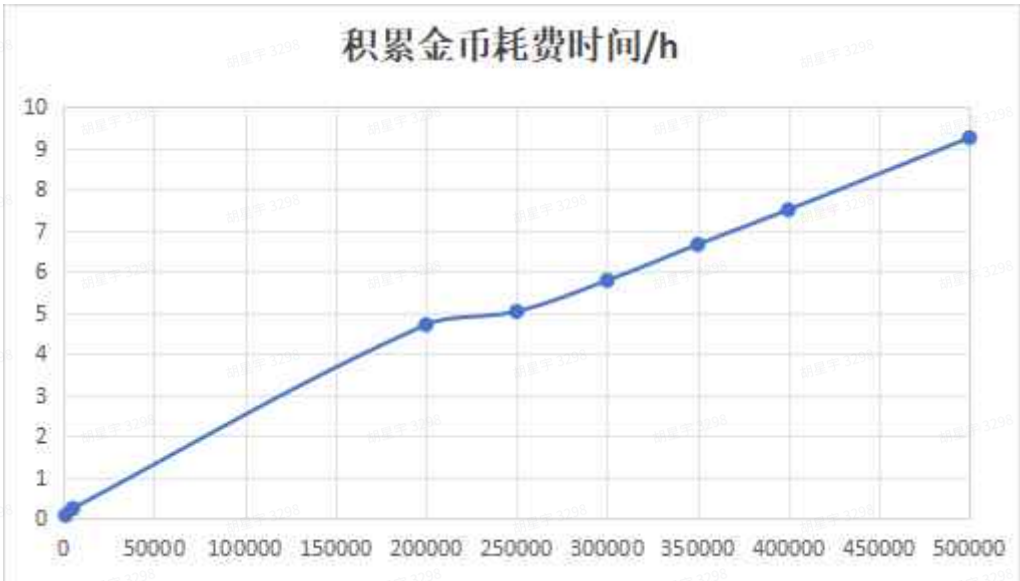
早上上线一次，领取前一日的挂机奖励，完成当日的常规任务，购买物资（高抽低抽）囤货，养成英雄，推进任务主线和幻境之塔，下线。

下午或者晚上上线一次，领取挂机一天的奖励，推进一下任务和主线，下线。

一天内有效的游玩时间平均大概在10-20分钟。

这是挂机放置类游戏的常态游玩状态，但个人认为问题出在于游玩体验存在一个叫较为明显的断层。前两天的基本上玩家能陆陆续续游玩一整天，而进入第三天之后玩家的有效游玩内容就开始急剧缩减。主要的原因是因为：

- 挂机金币要求急剧式上涨。
- 经验限制主线推进。





这种缓慢的节奏从进入到38章（等级为92/93，刚好游玩30天时）开始更加明显。

首先是等级提升速率问题，该时刻挂机获取经验的效率大致为74/5s。从个人纪录可知，在92级之前均能做到一天内升一级，但从92级开始便演变成了中途需要间隔一天才能升级的情况。以当前96级为例子，经验获取效率效率未75/5s，96升至97级所需要的经验为2932711，根据计算： $2932711 / 75 * 5 / 60 / 60 = 54.31$ 。这意味着需要挂机长达五十多个小时才能升一级。进一步拖慢了主线推进的进度。

同时38章任务存在一个“获取一个赋能2的英雄”的任务，在进入该任务之前玩家正常来说已经有了一个赋能1的“迦楼罗”，而进行到这里时玩家距离将其升级成赋能2则需要一个九星英雄和一个五星“迦楼罗”。这两个要求在这个阶段的获取难度不算小，“迦楼罗”的获取方式只有“先知之门”、“置换英雄”、“工会商店（有等级门槛）”。

经实测用时7-8天完成了38章所有任务，而其中有6天时间除了每天上线两次领取挂机奖励、完成每日任务和简单参与活动（前提是如果有新活动），便没有其他的有效的游玩内容了（封印之地、幻境之塔等玩法由于战力因素无法继续推进）。

这段时间无有效的游玩内容和极为缓慢的节奏会很大程度上造成玩家的流失。建议加快前期游玩的节奏。

且玩家解锁虚空战役的门槛有点过高，需要花费的时间太长。玩家需要通过66个大关卡才能解锁虚空战役。同时虚空之门的解锁条件为有一个赋能5的英雄，这些对于目前新入坑的玩家来说门槛和所需要花费的时间都太大了。可能玩家都还没体验到游戏的核心内容就已经退坑了。

## 玩家流失原因及缓慢游玩节奏的出现原因

首先需要注意的是，放置类游戏在内的休闲类游戏，他们主要的一个特点之一就是能带给玩家“即时反馈”，用明确的关卡、富含一定趣味性的玩法和内容吸引玩家。在现在这个碎片化时间居多且快节奏的环境之下，玩家们最希望的是能在游玩初期就带给他们足够的体验感。手游的容错时间相对短很多，玩家可能在前几天体验不到游戏带给他们的乐趣之后就会直接选择卸载。所以对于新玩家来说前期的节奏把控显得尤为重要。

根据资料显示，手游新玩家的流失集中在前五天的，而这刚好是游戏阶段中的最初的适应期，这段期间玩家不希望收到过多的阻碍和挫折。所以在前五天需要尽量设计出良好的游玩节奏来让玩家保持游玩欲望。

在AD这种挂机放置类游戏中，能带给玩家最明显的及时反馈就是玩家每次登录时领取挂机期间积累的奖励。大量的奖励弹窗会带给玩家很大的满足感，但仅仅只有奖励并不足以维持玩家的游玩欲望，更为重要的是玩家需要推进游戏进程。而挂机积累奖励正是为推进游戏进程而服务的。

以AD为例子，前两天的游戏节奏设计的紧凑且丰富，玩家能持续的保持较高的游玩欲望。但从第三天开始，玩家有效的游玩内容就有了显著的下降，玩家会遇到很多阻碍，例如需要积累一定的挂机

时长、等待某些活动的开启等等。玩家是收获到了挂机的即时反馈，但玩家还需要继续推进主线来满足自己游戏初期的探索欲。

虽然说挂机放置类游戏的主旋律就是“挂机”，每天不需要太多的游玩时间，但对于新手玩家来说，他前期需要丰富的持续的“及时反馈”来形成对游戏的依赖，形成游玩习惯之后才能正式的进入“挂机”的主旋律，而两天时间肯定是不足以让玩家形成游玩习惯的。

前期这种节奏出现的原因可以大致总结为两点：

- **任务设计：**前期存在长时间的挂机等待任务，会一定程度上削弱新玩家的游玩热情，挂机等待任务应该存在，但在前期我认为不应该成为新玩家的体验阻碍。前期的挂机等待任务可以适当的缩短时间，让新玩家前期的游玩欲望尽可能的得到满足。
- **玩法数量：**在玩家由于各种原因无法推进主线战役等“主线”类任务时，没有太多丰富的其他玩法供玩家选择，这也会成为玩家游玩过程中的阻碍。以《剑与远征》为例子，前期玩家有非常多丰富的玩法，例如“异界迷宫”、“时光之巅”、“诡秘收藏馆”、“冒险活动”等等，同时活动中也会定期出现很多新的玩法，在前期能够非常好的满足玩家的探索欲望，毕竟玩家不会嫌玩法太多。并且这些玩法的游玩成本和上手门槛都很低。

如果前期有足够多的玩法和内容供玩家探索，同时这些玩法的上手门槛和理解成本都很低，那么玩家肯定是会有较强的游玩欲望的。

还有就是作为一个已经运营了若干年的游戏，新玩家入坑的难度也会相比运营初期大很多，所以这个时候更需要加快新玩家的游玩节奏，尽量让他们用更快的时间接触到游戏的核心内容，不然一直跟不上游戏的版本和内容，也会造成玩家受挫并导致玩家流失。

## 总结及建议

截至目前的体验，总结下来导致游玩节奏变慢有如下三个原因：

- **任务：**前期英雄的养成很大程度上依赖完成任务后获得的奖励。而又存在若干需要积累挂机时长的任务来强制性的拖慢节奏。同时由于章节制的任务形式，挂机类任务会导致整个章节的进度停滞,从而导致养成和主线推进受阻。
- **养成：**同上，前期英雄的养成很大程度上依赖完成任务后获得的奖励。但任务所给的奖励并不能保证玩家顺滑的通过之后的任务（例如将一个英雄升级为赋能2），以“迦楼罗”为例子，将其从5星培养为赋能2需要7个本体英雄。而正常能从任务中获取到的只有4个。剩下的3个玩家只能通过各种渠道获得。从而加大了后期养成的难度。而在这个完成任务的过程中有效的游玩内容又太少了（由于养成受阻导致战力提升受阻，无法推进其他玩法），进而也会拖慢游戏节奏。
- **等级：**等级限制主线推进，而挂机升级的效率又太低,需要等待大量的时间。

针对以上三个问题，我认为或许可以考虑如下的优化办法：

## 针对任务

**建议一：**可以调整挂机挂机类任务的要求门槛，适当降低或者调整来加快游戏节奏。

**建议二：**保留挂机任务，但取消章节进程，将原章节奖励的任务分散至子任务中（避免分散至挂机类任务中）。将任务按条目和类型分类，各个任务之间独立，不受章节限制，这样就不会出现一个任务卡住从而导致整个任务进度被耽误了的现象。

例：“战役通关14-10”完成后更新为“战役通关15-5”，其余未完成的任務保持不变。



## 强制挂机时长任务的设计原因

作为放置挂机类游戏，“挂机”肯定是游戏的主要玩法和主旋律，出现这种强制挂机一定时长的任务我认为有如下几个原因：

- **提高用户参与度和留存率：**设置强制挂机时长的任务可以激励玩家定期登录，让玩家养成周期性的游玩习惯。同时玩家为了获得该任务的奖励，也会愿意去等待一定的时长，并在一定时间后登录，这样能一定程度上提高用户的参与度和留存率。
- **控制游戏节奏：**设置类似的需要等待一定时长的任务很大一部分作用也是减缓玩家的游玩进度，防止玩家在短时间内推进太多的内容。

## 针对养成

在任务中，有引导玩家养成“迦楼罗”的意向。建议在任务中增加五星“迦楼罗”的数量，让玩家能够仅通过做任务就能得到足够的能将其升级为最终任务中“赋能3”所需的五星“迦楼罗”的数量。而升级过程中需要的“狗粮”则需要玩家自己通过其他途径获取。

## 针对等级和主线战役

建议取消主线战役中的等级限制，转而提高战役的难度，让玩家受阻于战力的不足而不是等级。当前主线战役的难度对于玩家来说可以说是非常小，如果不是由于等级限制，战役的进度相比当前来说可以被大幅推进。但受阻于等级的话玩家是没有办法做出相应的努力来加速进程的（除了充值成为VIP增加挂机的效率），会削减玩家的动力。但是如果取消等级限制，并提高战役的难度，让玩家需要不断地RE和提升战力才能推进主线，这样玩家在遭遇瓶颈时能依靠自身做出的行为来突破，而不是干等时间来升级。

## 针对部分核心功能解锁进度

最后同样建议将“虚空之门”、“飞升殿堂”等功能的解锁时机提前，尽量早的让玩家接触到游戏的大部分内容，按如今的进度进行游玩的话普通玩家可能要半年及以上的时间才能接触到“虚空之门”和“虚空战役”等内容。例如将“虚空之门”的解锁条件改为“拥有一名赋能3的英雄”。这样在玩家刚好从新手任务从毕业之后就能解锁“虚空之门”，进入一个新的领域开始探索和养成，让玩家始终有新鲜的功能可以体验并让玩家在合适的时机接触到游戏的核心和大部分内容。

在解锁了新功能后也能加速玩家养成，然后推进由于战力限制导致进度停滞的玩法，例如“幻境之塔”和“阿斯布地牢”等，实现良好的游玩循环，并缩短无有效可玩内容的时间。