

# 【商业化】【AFK、放置奇兵、咸鱼之王】付费礼包简要分析

游戏中的付费模块大致分为如下几块：首充礼包、特权等级礼包、弹出限时礼包、活动礼包、针对用户特定礼包。而其中又可以分为即可生效类、长线收益型的商品。

## 首充礼包

大多会在刚结束新手流程时弹出该礼包。礼包里会包含一些基础资源和装备，同时附带一位前期强力的英雄帮助玩家推进流程。在前期资源的消耗量其实玩家是没有一个清晰的概念的，而这个礼包我认为真正重要的是“英雄”。在大部分挂机卡牌游戏中，新手玩家最迷茫的一个点之一就是“我应该培养哪个英雄？”、“哪个英雄比较强力？”。

而首充礼包中的英雄无疑是在告诉玩家这个答案。通过“强力推图”、“最强”、“5星”等字样来暗示玩家这个英雄超强。

最低仅需花一份早餐钱就能解决掉前期的一大困惑，且能让前期流程更加平滑，大部分玩家都会为此付费。

在游戏中，多数都会存在“首充翻倍”或者是“充值赠送”这样的活动，跟游戏中的促销礼包或者活动礼包比起来其实性价比相对较低，而“首充翻倍”或“充值赠送”其实是作为一个价值锚点，用首冲来衬托出限时礼包和活动礼包的高性价比。





## 特权等级礼包

在“挂机”类游戏中，时间往往是需要投入最多的要素也是最重要的要素。养成英雄和推进流程需要挂机累计资源、经验、装备等等。这个过程就是在用“现实时间”换取“游戏资源”。

而特权的出现就能加大单位时间内获取游戏资源的效率，而这就提供了一个用“金钱”换取“现实时间”的服务，特权玩家就能在相同时间时间内获取更多甚至成倍的资源。

特权会根据不同的特权等级有着不同的加成，例如增加挂机的金币产出、经验产出、挂机时长上限，或者是提前解锁部分功能、额外每日奖励、新增特定的Buff等能提高玩家角色晋升效率的加成。



# 弹出限时礼包

在玩家通过特定关卡，或者英雄/宠物/装备养成至特定阶段（即某种资源消耗至特定程度，也就是在分析完玩家的行为之后，匹配出玩家正好需要的资源）——这种限时礼包就正好包含玩家所需要的资源。

例如刚将某位英雄的品阶从“紫”进阶至“金”，接下来还需要更多的该英雄资源继续完成进阶。这个时候就有很大概率就会弹出带有该英雄资源的限时礼包。

这种礼包是通过分析玩家的行为，目的在合适的时机用合适的价格提供合适的资源来满足玩家的欲望和需求从而促进玩家付费。

同时这种礼包多会带有“限时”+“超值1999%”等字样。大部分玩家其实并不会去计算这个礼包是否真的对得上“超值1999%”，真正重要的是让玩家有一种“占便宜”的感觉，毕竟玩家更喜欢的是“便宜”，而是“占便宜”的感觉。

倒计时则不断地在给玩家营造危机感和紧迫感，玩家会不断地想“再不占便宜可就没有这个机会了”，这种情况下玩家冲动消费的概率就会加大。

同时这种限购礼包大多都会设置限购为1次或者2次，为的就是避免玩家在短时间内用相对较少的金额就击穿整个游戏内容。

不仅如此，游戏还会针对用户现在正好需要的物品推出礼包。例如缺少体力继续推进游戏进度了，就推出限时的体力礼包。又或者是在新手阶段推出“新手礼包”等等。

针对用户的购买习惯推出礼包。例如用户经常购买抽奖券，则可以推出抽奖券促销。

而以上这些根据用户习惯和现状推出的礼包的定价也是会跟随玩家的付费习惯和喜好进行调整的，大R收到的限时礼包大多都是“648”或者“328”的。





## 活动礼包

在兑换活动周，大多都会推出与活动兑换道具相关的礼包，，如购买钻石赠送若干兑换道具，额外的兑换道具就能获得额外的兑换奖励，这种礼包的性价比较高，对于小R和中R的吸引力较大，因为他们往往不追求最高档的奖励，而是想用相对最少的钱获得价值最高的奖励。





# 通行证

通行证的特点就在于玩家的活跃度或者参与度越高，则能获得到的奖励就越多，同时比较吸引人的一点是玩家可以在把通行证等级打满了之后再选择购买，很适合在活动末期或者月底的时候拉一波玩家付费。



# 自选礼包

部分礼包当中会包含自选元素，无论是直接选择礼包中所包含的物品，或者是礼包中包含物品自选箱。这种自选要素将选择权交给了玩家手中，即给了对方一个选择的空间时，那么玩家接受的可能性会大很多。





## 新英雄/新功能试用

在AFK中，推出了新英雄通常都会给玩家若干天的试用期，新英雄的品质和战力是与玩家当前的战力相匹配的。目的就是为了让玩家养成使用习惯，虽然说英雄不直接进行售卖，但在试用期结束后能促进促进玩家进行抽卡，从而促进消费。

这其中还有一个较为细节的。以AFK为例，前面几个章节（新手第一天）的敌人配置基本上都是四族中在前期较为强势的英雄，玩家在战斗的过程中就能体验到这些英雄的强度。如果玩家这个时候仔细观察的话，会发现新手礼包就会包含一个蛮族的“狮子”英雄。这就是侧面让玩家体验到该英雄的强度，从而促进玩家消费购买。

## 最后关于限时礼包的界面设计

在这三个游戏中，除了AD的限时礼包是集成在“活动”界面中的“特惠礼包”标签页里的，剩下的两个游戏的限时礼包都是常驻在首页的，同时会用“数字倒计时”或者“圆圈倒计时”的方式来提示玩家礼包具有时限性。



