

玩法触达

数据样本

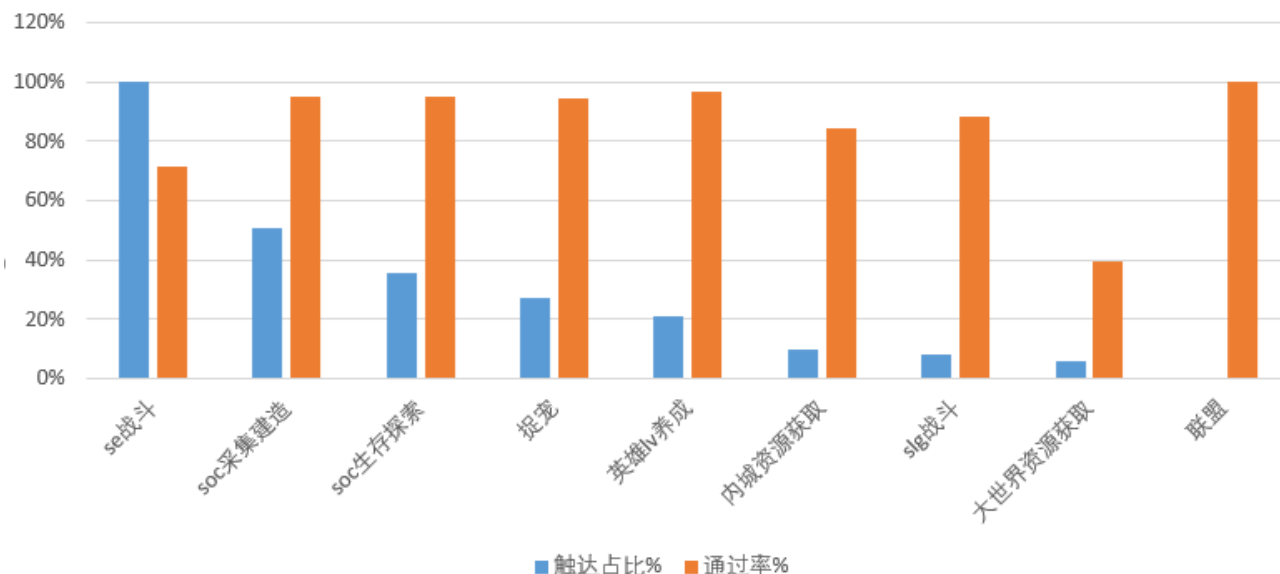
人数：3802

接取任务10101

注册时间：20230508~20230509

样本时间：20230508~20230511

基础玩法触达/通过率



基础玩法	触达人数	触达占比%	通过率%	lv
se战斗	3802	100%	72%	1
soc采集建造	1921	51%	95%	1
soc生存探索	1344	35%	95%	2
捉宠	1039	27%	95%	2
英雄lv养成	799	21%	97%	2
内城资源获取	374	10%	84%	3
slg战斗	319	8%	88%	3
大世界资源获取	232	6%	40%	4
联盟	20	1%	100%	5

- 大部分玩家只接触到新手se关卡及soc采集建造玩法(造木板)，整体玩法触达率偏低
- se新手关通过率偏低，已优化，待观察
- 大世界资源获取通过率偏低是由于任务完成不了的bug导致，后续会有专项分析
- 内城资源获取通过率偏低可能是由于在支线任务中指引，后续会有补充分析
- slg战斗通过率偏低符合预期，后面有专项分析

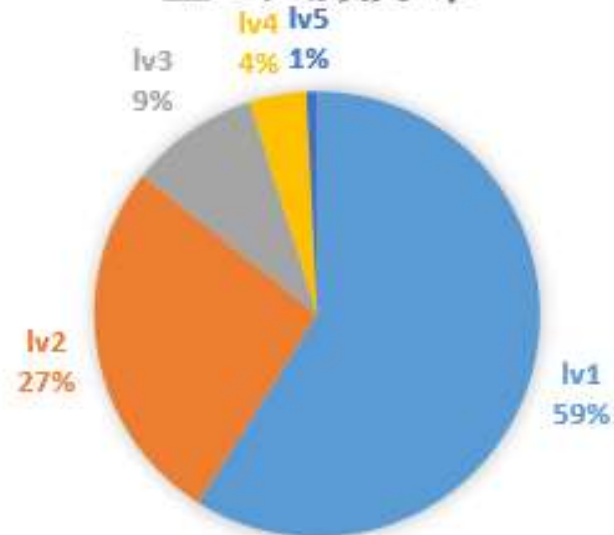
主堡升级

主Lv	人数分布	人数占比%
lv1	2192	59%
lv2	992	27%
lv3	351	9%
lv4	153	4%
lv5	29	1%

主Lv	24h留存人数	流失人数	留存%
lv1	75	2515	3%
lv2	94	386	20%
lv3	219	349	39%
lv4	111	17	87%
lv5	28	0	100%

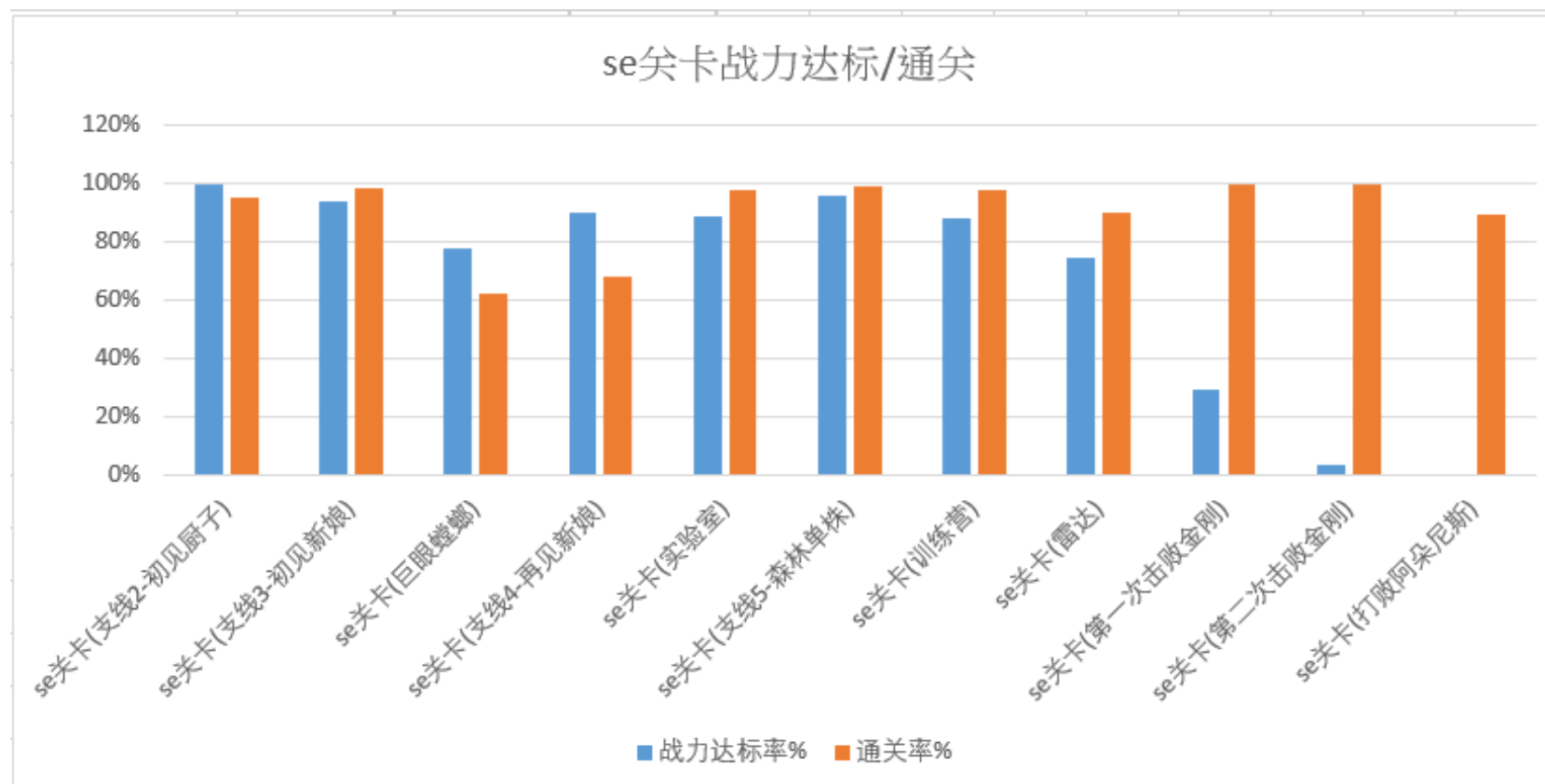
主lv	任务前自主升级人数	接取任务人数	自主%
lv2	878	1214	72%
lv3	361	423	85%

主LV人数分布



- 60%玩家只升级到lv1，整体养成进度偏低
- lv1停留玩家大部分为流失用户，亟待优化1级体验流程
- 达到lv2的玩家大部分掌握了主堡升级的循环，可在任务前自主升级，认知基本建立

Se关卡



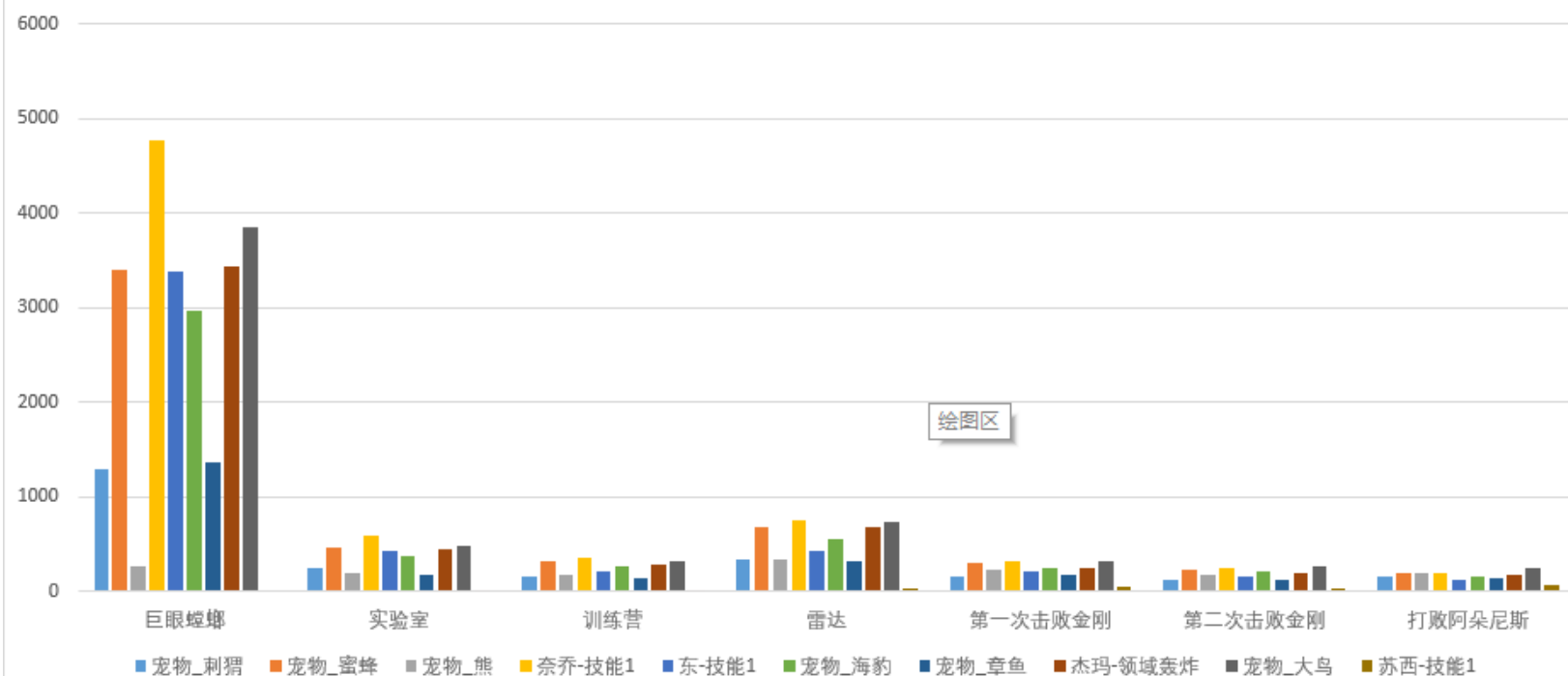
se关卡	推荐战力	进入人数	战力达标人数	战力达标率%	通关率%
se关卡(支线2-初见厨子)	120	1216	1215	100%	95%
se关卡(支线3-初见新娘)	150	873	821	94%	98%
se关卡(巨眼螳螂)	230	2216	1723	78%	62%
se关卡(支线4-再见新娘)	300	713	643	90%	68%
se关卡(实验室)	280	457	405	89%	98%
se关卡(支线5-森林单株)	320	205	196	96%	99%
se关卡(训练营)	350	290	256	88%	97%
se关卡(雷达)	400	358	266	74%	90%
se关卡(第一次击败金刚)	450	161	47	29%	100%
se关卡(第二次击败金刚)	500	115	4	3%	100%
se关卡(打败阿朵尼斯)	550	74	0	0%	89%

- 样本关卡中，支线整体战力达标率较高，主线较低，可推测玩家对关卡推荐战力的提示比较在意，或者支线都留在较后面才去挑战
- 前期关卡达标率大多高于通关率，可推测难度偏大
- 后期关卡达标率普遍低于通关率，可推测对于掌握了se战斗的玩家难度偏低
- 需要考虑当前se机制方差较大，推荐战斗力有较大的误差

Se战斗

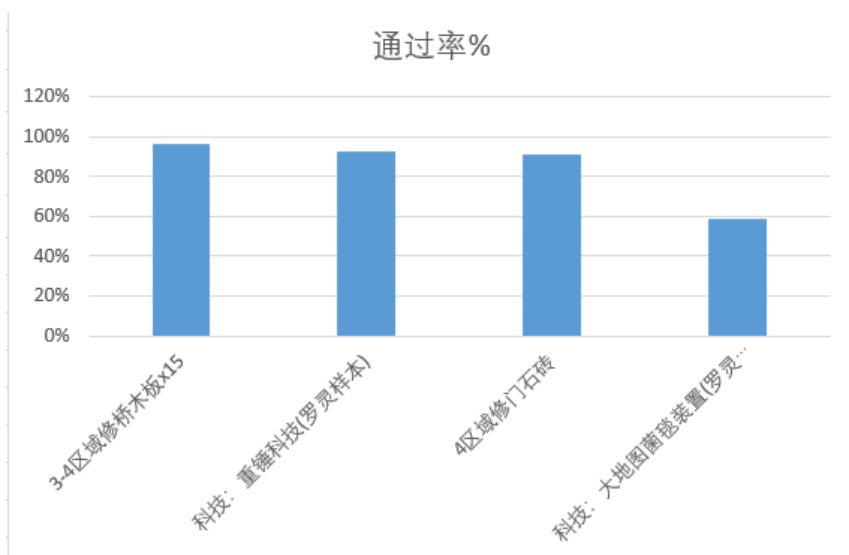
样本se关卡	关卡id	进入人次	进入人数	通关人数(0)	流程失败人数(1)	中途退出人数(2)	超时失败(3)
新手关	10001	6966	3708	2811	0	1349	
救爷爷	1100201	1998	1968	1948	8	49	
巨眼螳螂	11000	2001	751	510	610	58	

se战斗出卡次数分布



- 新手关人均进入1.87次，表现异常，后续对比观测1day数据进一步分析原因
- 巨眼螳螂关卡失败率81%，后续对比1day测试降低难度后数据进一步分析原因
- 使用频率较高的卡为：奈乔技能、大嘴鸟、杰玛技能、蜜蜂，且在各主线关卡呈现相同特征

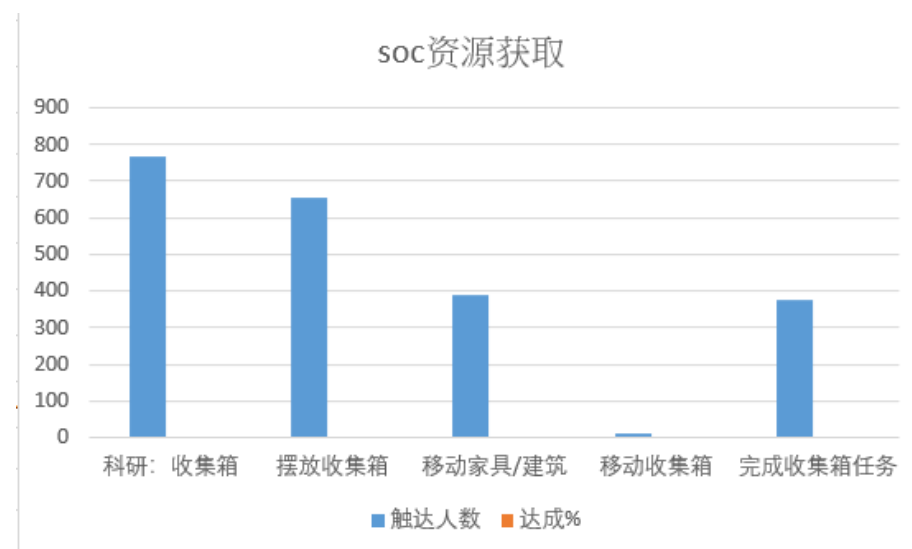
Soc循环



- Soc 循环设置的卡点中罗灵晶体的通过率较低, 推测与卡断时间较长相关(收集样本+生产50分钟)
- Soc资源获取行为中自主摆放收集箱的玩家是完成引导任务的玩家2倍(多数玩家可自主完成科技与建造摆放)
- 摆放收集箱的玩家中只有10个人移动了收集箱, 需要加强对家具/建筑移动操作的引导及收集箱功能的教学

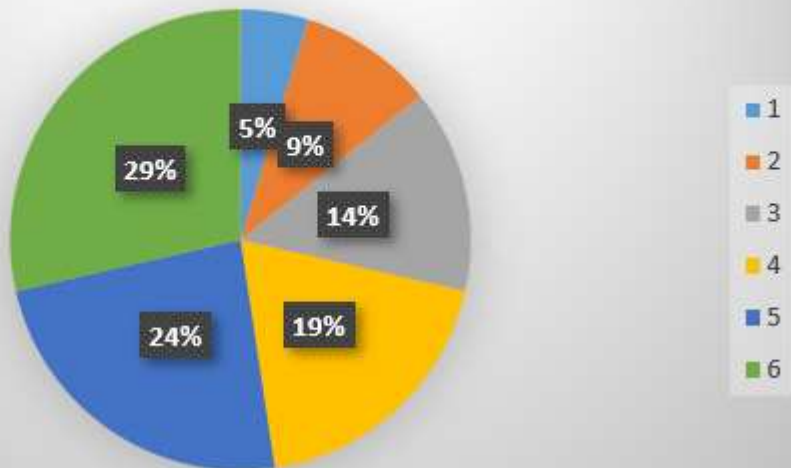
soc卡点	触达人数	通过人数	通过率%
3-4区域修桥木板x15	413	398	96%
科技: 重锤科技(罗灵样本)	350	324	93%
4区域修门石砖	198	180	91%
科技: 大地图菌毯装置(罗灵晶体)	124	73	59%

soc资源循环	触达人数	达成%
科研: 收集箱	765	77%
摆放收集箱	653	85%
移动家具/建筑	387	10%
移动收集箱	10	2%
完成收集箱任务	374	38%

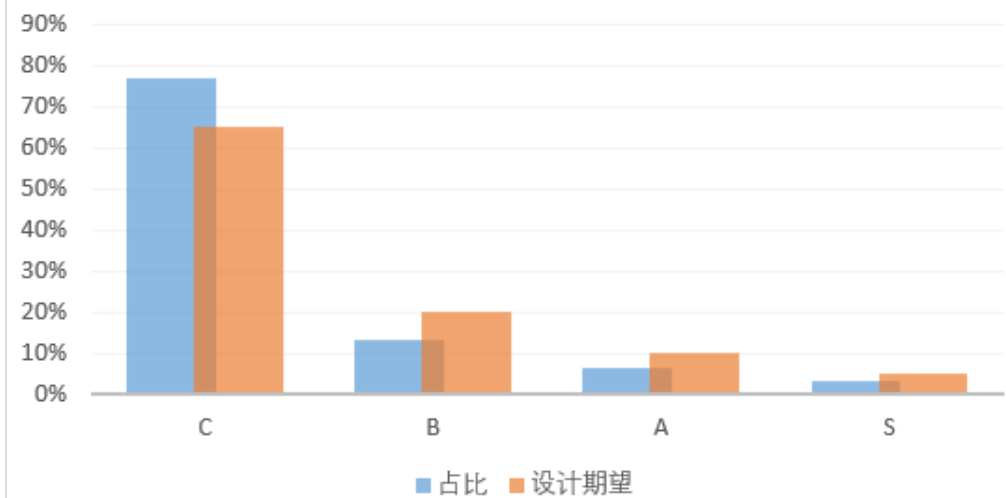


宠物玩法

捉宠次数



捉宠品质分布



宠物玩法	
捉宠次数	6840
捉宠人数	1276
平均捉宠次数	5.36
捉宠成功率	92%
宠物升级	1%
宠物放生人次	9%

捉宠次数	人次	占比
1	53	1%
2	497	7%
3	2116	31%
4	2686	39%
5	1040	15%
6	448	7%

宠物品质	占比	设计期望	人次
C	77%	65%	5264
B	13%	20%	919
A	6%	10%	434
S	3%	5%	223

- 平均捉宠行为基本满足标准线，成功率及难度、品质大致符合预期
- 升级、放生基础循环及数值本版本未完成，故参与率较低

英雄玩法

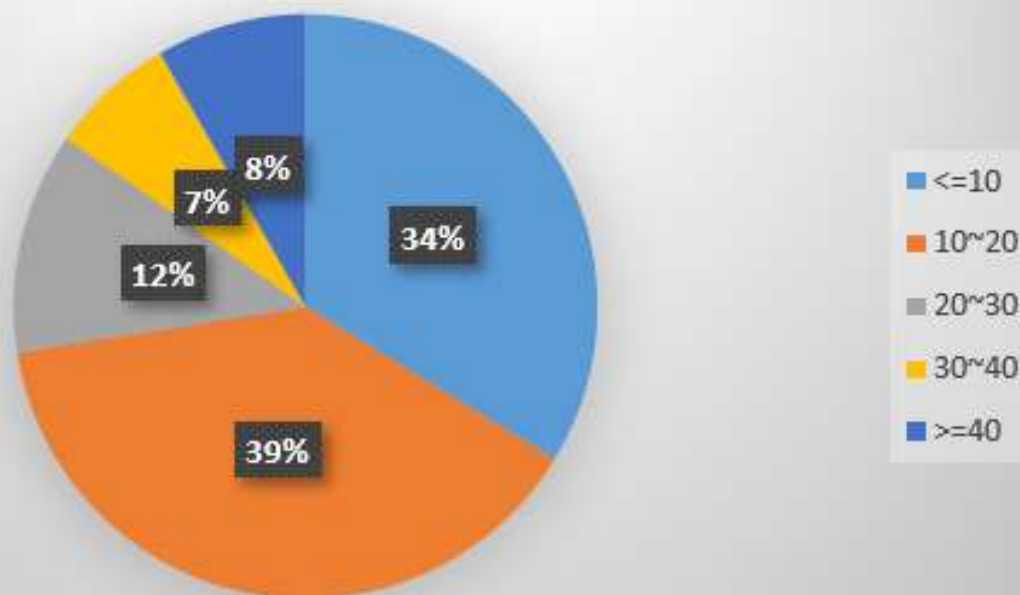
英雄获得	人数
戴维斯	4
南希	6
苏希	220
工人1	31
工人2	32

英雄突破	英雄可突破	自主突破率
10	74	14%

- 英雄等级养成可参看se关卡战力达标数据
- 除苏希外，新英雄获得途径没有引导(商店购买)，玩家参与率较低
- 24小时留存的用户中仅有220人领取了苏希，可推测新英雄对玩家吸引力不足或者活动按钮未被发现
- 本版本英雄突破循环未完成，故参与率较低
- 英雄整体循环亟需改进，增强玩家对英雄的追求

SLG战斗

slg战斗胜利人数



slg 战斗玩法	人数
slg战斗胜利人数	530
slg战斗胜利人次	8941
人均胜利	16.87
slg战斗失败人数	348
slg战斗失败人次	920
人均失败	2.64
slg战斗胜率	91%
世界事件参与人数	372
世界事件触发次数	732
人均触发	1.97
占领资源地参与人数	198
成功占领资源地数	629
占领资源地失败次数	0
人均占领	3.18

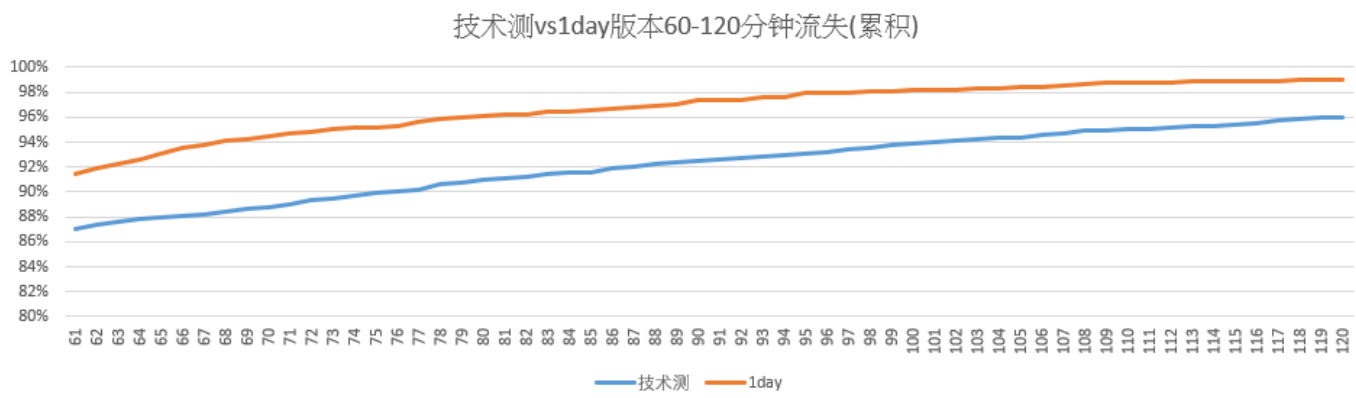
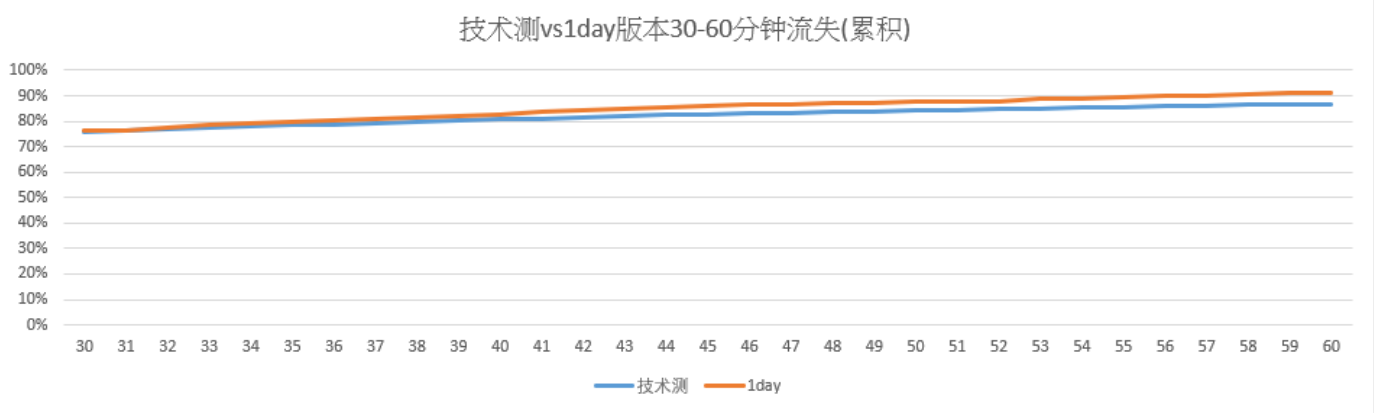
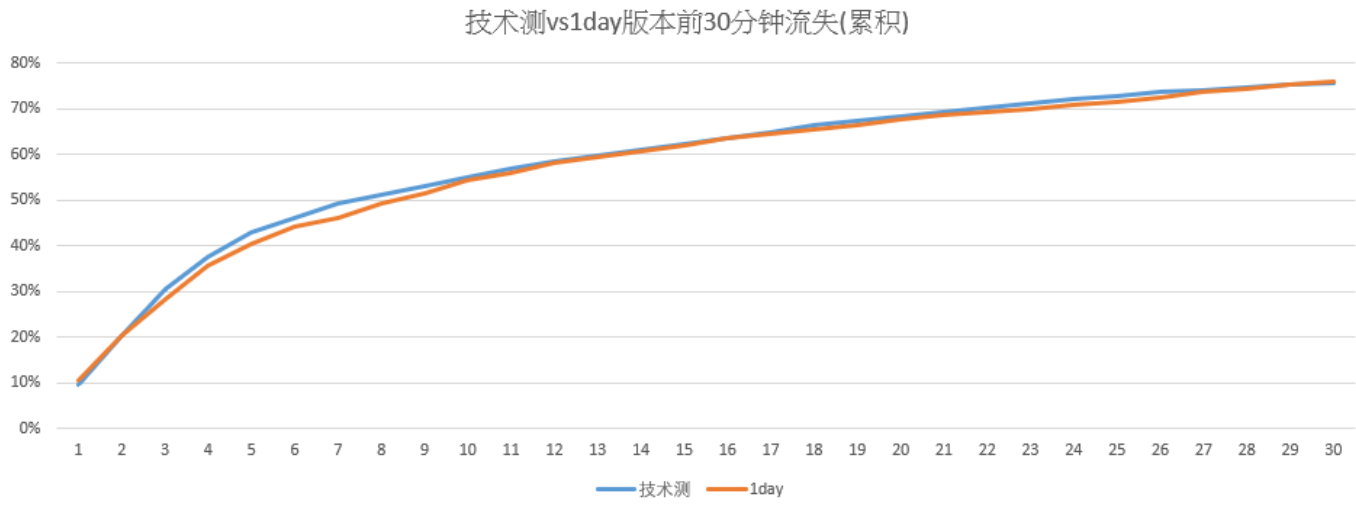
- 当前版本每日slg战斗上限次数约等于50次，平均完成率约为40%
- 当前版本玩家可占领资源地上限为6块，平均完成率约为53%
- 以体力作为每日行为上限，整体体力消耗偏低

联盟&NPC势力

联盟id	人数	联盟GVE	联盟公告
294682626	1		
295698434	45		
295759874	4		
312475650	28		
329252866	12		salut aux nouveaux arrivants, ambiance tranquille et bon enfant ici 😊
346030082	1		
362807298	1		Holy shit buddy we loooooock up to you. join us HolyBlackSheeps for fun Family and play ;)
379584514	5		
396361730	1		

NPC势力	获得声望人数	获得声望总数	建交人数
粉红神教	38	422	0

- 整体参与率较低



分钟	流失用户(1day)	流失用户(1day)
1	113	130
2	148	152
3	187	182
4	232	208
5	274	240
6	312	272
7	350	304
8	381	336
9	408	368
10	436	396
11	464	428
12	490	456
13	516	484
14	540	512
15	564	540
16	588	568
17	612	596
18	636	624
19	660	652
20	684	680
21	708	708
22	732	736
23	756	764
24	780	792
25	804	820
26	828	848
27	852	876
28	876	904
29	900	932
30	924	960
31	948	988
32	972	1016
33	996	1044
34	1020	1072
35	1044	1100
36	1068	1128
37	1092	1156
38	1116	1184
39	1140	1212
40	1164	1240
41	1188	1268
42	1212	1296
43	1236	1324
44	1260	1352
45	1284	1380
46	1308	1408
47	1332	1436
48	1356	1464
49	1380	1492
50	1404	1520
51	1428	1548
52	1452	1576
53	1476	1604
54	1500	1632
55	1524	1660
56	1548	1688
57	1572	1716
58	1596	1744
59	1620	1772
60	1644	1800
61	1668	1828
62	1692	1856
63	1716	1884
64	1740	1912
65	1764	1940
66	1788	1968
67	1812	1996
68	1836	2024
69	1860	2052
70	1884	2080
71	1908	2108
72	1932	2136
73	1956	2164
74	1980	2192
75	2004	2220
76	2028	2248
77	2052	2276
78	2076	2304
79	2100	2332
80	2124	2360
81	2148	2388
82	2172	2416
83	2196	2444
84	2220	2472
85	2244	2500
86	2268	2528
87	2292	2556
88	2316	2584
89	2340	2612
90	2364	2640
91	2388	2668
92	2412	2696
93	2436	2724
94	2460	2752
95	2484	2780
96	2508	2808
97	2532	2836
98	2556	2864
99	2580	2892
100	2604	2920
101	2628	2948
102	2652	2976
103	2676	3004
104	2700	3032
105	2724	3060
106	2748	3088
107	2772	3116
108	2796	3144
109	2820	3172
110	2844	3200
111	2868	3228
112	2892	3256
113	2916	3284
114	2940	3312
115	2964	3340
116	2988	3368
117	3012	3396
118	3036	3424
119	3060	3452
120	3084	3480

1. 1day版本前13分钟流失明显改善，但优化效果逐渐降低，13~30分钟和技术测趋于一致；
2. 30~60分钟1day版本流失斜率高于技术测；
3. 60~120分钟技术测流失斜率略高(1.1 vs 1.08)