

玩法触达

1day数据样本

人数：3802

接取任务10101

注册时间：20230508~20230509

样本时间：20230508~20230511

1day+数据样本

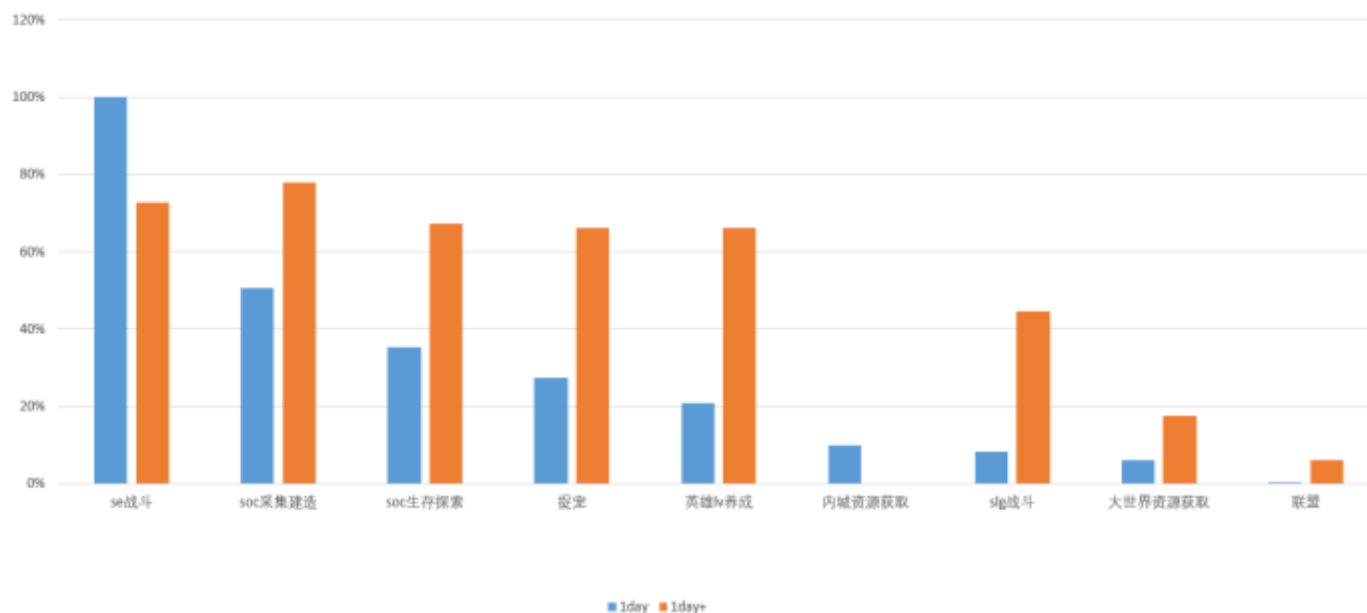
人数：3460

接取任务10101

注册时间：20230706~20230708

样本时间：20230706~20230710

基础玩法触达



- 除se战斗外，其它核心内容触达率1day+版本均有显著提高
- 1day+将se新手关后置是导致se战斗触达降低的主要原因
- 1day+无内城资源获取循环(自动采集箱玩法)

主等级

1day

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	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%

1day+

主Lv		人数占比%	自主升级占比%
lv0	663	19%	-
lv1	289	8%	-
lv2	250	7%	55%
lv3	134	4%	31%
lv4	186	5%	41%
lv5	167	5%	27%
lv6	223	6%	18%
lv7	270	8%	20%
lv8	383	11%	27%
lv9	246	7%	4%
lv10	203	6%	2%
lv11	161	5%	1%
lv12	123	4%	1%
lv13	127	4%	-
lv14	28	1%	-
lv15	7	0%	-

- 1day+提高了主堡升级的频次，等级驻留较1day版本更为平均，lv8为主要卡点
- 1day+的主堡升级与主线任务关联更紧密，故自主升级占比有所下降
- 达到lv2的玩家有55%在领取任务前已完成主堡升级，可知后续数据表现主要是受设计节奏影响，并不代表升级循环未掌握

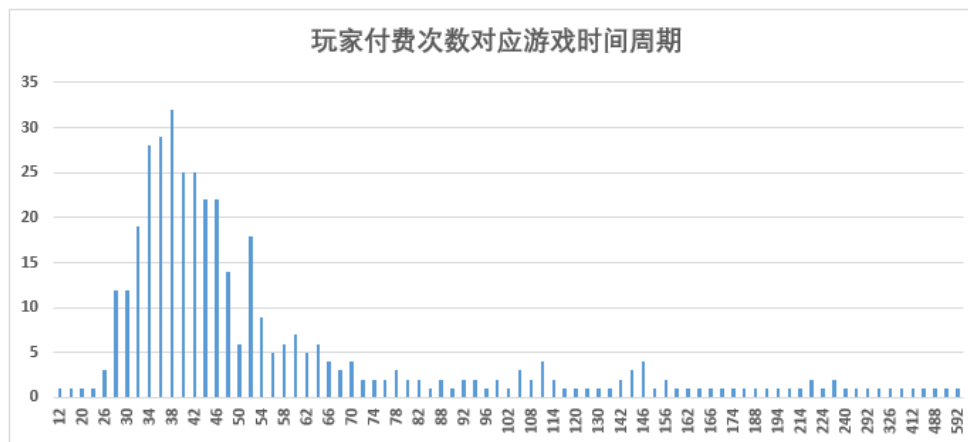
商业化

★ 1daypus付费人数为380，付费金额为913.7美元，渗透率为13.3%，活跃ARPU为0.32\$，付费ARPU为2.4\$；

付费时间分布

★ 玩家发生付费行为主要集中在主城为5级时，占比68.4%；首次付费是在游戏后的第12分钟，付费时间主要集中在28~52分钟，该时间段付费次数占比为66%；

主城等级	付费次数	占比
2	1.00	0.2%
3	5.00	1.2%
4	6.00	1.5%
5	275.00	68.4%
6	42.00	10.4%
7	18.00	4.5%
8	13.00	3.2%
9	17.00	4.2%
10	14.00	3.5%
11	6.00	1.5%
12	1.00	0.2%
13	4.00	1.0%
	402.00	100.0%



消费内容分布

商品id	购买数量	单价	流水	流水%
100零件	1509	2	3018	6.6%
抽卡	167	180	30060	65.8%
100银币	276	10	2760	6.0%
100小麦	75	5	375	0.8%
100木头	613	1	613	1.3%
瞬间回城	19	10	190	0.4%
电子元件	285	30	8550	18.7%
改名卡	2	60	120	0.3%

付费礼包分布

7.6~7.8 新注册用户付费情况						
主城等级	ssr.1200_Special_Z	ssr.300_Special_Z	ssr.60_Special_Z	ssr.600_Special_Z	总计钻石	总计美元
2			60		60	1
3	1200	300	180		1680	28
4			360		360	6
5	3600	9600	12800	3600	29700	495
6		300	2220		2520	42
7		300	960		1260	21
8		600	660		1260	21
9		1200	480	1800	3480	58
10		300	480	600	1380	23
11			240		240	4
12			60		60	1
13			60		60	1

- 付费行为大部分(68.4%)发生在1小时内，主要分布于主城5级，即首充英雄活动展示的时间点
- 消费内容主要为抽卡道具(65.8%)，其次为电子元件(18.7%)
- 总充值钻石(42060),消费钻石(45686)，有效用户奖励钻石约为(15000),整体钻石消耗率：80%

Se战力验证

1day

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%

1day+

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%
se1(杰玛单挑)	10	2845	2845	100%	97%
se2(杰玛+大嘴鸟)	40	2406	2396	100%	100%
新增1	60	2104	2103	100%	99%
新增2	70	2098	2095	100%	98%
新增3	80	1915	1915	100%	99%
se5(苏西+炸弹客)	120	1879	1879	100%	99%
se3(厨子)	50	1691	1691	100%	99%
se7(巨眼螳螂)	200	1728	1687	98%	81%
se8(熊+大嘴鸟)	300	1244	1107	89%	88%
se9(金刚)	450	1064	555	52%	67%
se10(夫妻双打)	500	557	362	65%	93%
se11(阿多尼斯)	650	422	225	53%	75%

- 1day+ 版本SE关卡进入的战力达标率普遍有所提高
- 两个版本se都出现前期战力达标率大于通关率、后期则相反的特征，与当前se战斗机制相关(掌握一定技巧则可跳过战力验证)

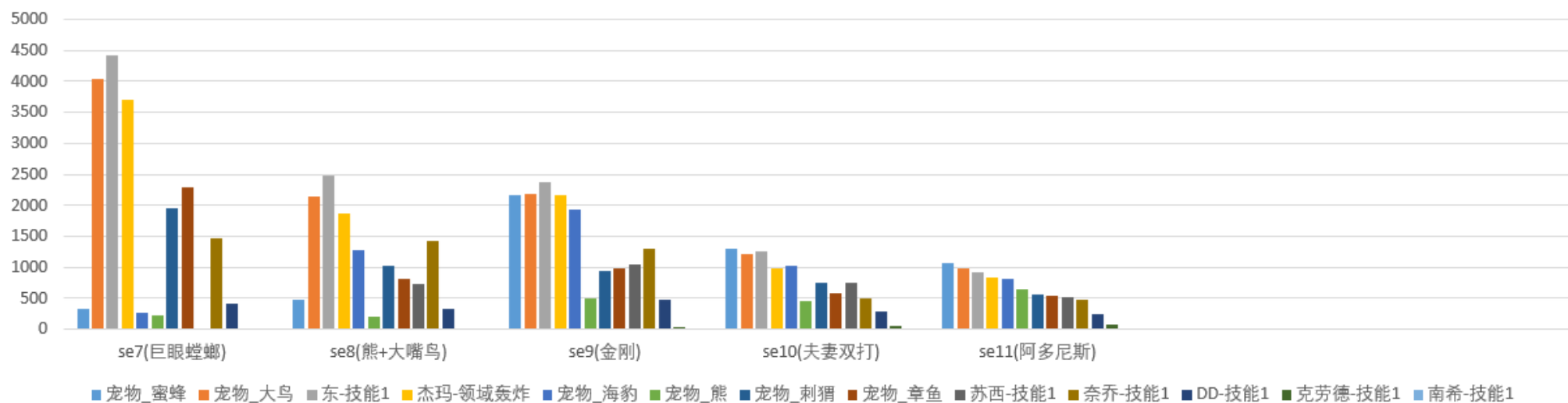
SLG战斗

slg 战斗玩法	1day人数	1day+ 人数
slg战斗胜利人数	530	1581
slg战斗胜利人次	8941	34366
人均胜利	16.87	21.74
slg战斗失败人数	348	273
slg战斗失败人次	920	517
人均失败	2.64	1.89
slg战斗胜率	91%	99%
世界事件参与人数	372	397
世界事件触发次数	732	1415
参与中位次数	1.97	2.00
占领资源地参与人数	198	606
成功占领资源地数	629	1714
占领资源地失败次数	0	0
人均占领	3.18	2.83

- 1day+ 版本slg战斗参与玩家数量显著提高，人均战斗次数提升了20%
- 1day+ 版本资源田参与玩家大幅提高，而世界时间参与人数基本与1day持平
- 1day+整体slg战斗难度偏低，胜率达到99%，缺少挑战性内容

Se战斗

se战斗出卡次数分布



- 1day+使用频率较高的卡为：东技能、大嘴鸟、杰玛技能、蜜蜂，蜜蜂受开放节奏影响
- 1day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
- 考虑1day+东与奈乔的出场顺序调整影响，两个版本玩家出卡的喜好基本一致

Soc循环

soc玩法	人次	人数	人数%
移动建筑	4561	1478	42.7%
生产药剂	9550	1602	46.3%
生产精灵球	9120	2285	66.0%
生产装备材料	7471	1026	29.7%
生产木板建材	7076	881	25.5%
生产零件建材	3633	530	15.3%

lv	移动次数	占比%
1~3级	2228	48.8%
4~6级	867	19.0%
7~9级	1133	24.8%
>9级	333	7.3%

- 1day+版本soc内容与1day版本改变较大，无可比性
- 除移动建筑玩法外，其它各项内容参与率与触达率或主线需求强相关，且没有循环玩法
- 移动建筑的行为主要分布在前3级(探索游戏阶段)

英雄玩法

英雄id	英雄	1day获取	1day+获取	1day突破	1day+突破	1day进阶	1day+进阶
1	杰登	4	425	0	250	0	1
10	克劳德	0	167	0	102	0	20
11	南希	6	5	0	4	0	0
12	苏希	220	1090	0	470	0	39
19	杰玛	-	-	5	579	0	240
20	东	-	-	4	706	0	45
21	奈乔	-	-	1	370	0	241

- 1day+英雄玩法参与均大幅提高(付费、投放内容增加)
- 英雄整体追求相较1day版本有很大的改善

宠物玩法

宠物玩法	1day	1day+
捉宠次数	6840	16296
捉宠人数	1276	2406
平均捉宠次数	5.36	6.7730673
捉宠成功率	92%	99%
宠物升级	1%	69%
宠物放生占比	9%	5%

捉宠使用道具次数	1day	1day+
1	1%	23%
2	7%	49%
3	31%	22%
4	39%	5%
5	15%	1%
6	7%	1%

宠物品质	设计期望	1day	1day+
C	65%	77%	54%
B	20%	13%	36%
A	10%	6%	7%
S	5%	3%	3%

- 1day+版本中捉宠玩法的参与人数提高了近一倍，次数提高了一倍多，人均捉宠次数提高1.4次
- 1day+版本中降低了捉宠的难度，使用道具次数降低，成功率提高
- 1day+流程中固定奖励了B品质宠物，故影响了整体C、B的品质分布，A、S品质分布和1day版本基本相同

联盟&其它

内容	1day	1day+
创建联盟	9	30
加入联盟	91	208
联盟公告	2	6

每日任务进度	人次	驻留%
1	960	13.4%
2	831	25.2%
3	589	21.0%
4	387	10.7%
5	284	29.6%

内容	人次(扣除主线)	人数(扣除主线)	人均
抽卡	3945	1131	3.488064
装备打造	11728	1231	9.527214
装备强化	333	168	1.982143
装备分解	297	26	11.42308
解锁迷雾	14546	1402	10.37518

- 联盟相关内容参与率均有所提高，但对比日常玩法，整体参与率依然较低
- 每日任务满进度完成率大约为30%，较低
- 其它内容中装备强化参与人次偏低，其它基本符合设计预期