



# 游戏用户群分析

W W W . N E T E A S E . C O M

网易用户体验中心



# 今天的目标

---

- ▶ 了解游戏用户群的差异
- ▶ 从另一个视角，了解用户信息如何作用于游戏
- ▶ ... ...



# 目 录

1

▶ 游戏用户群体的变化

2

▶ 典型玩家故事

3

▶ 满足目标玩家需求

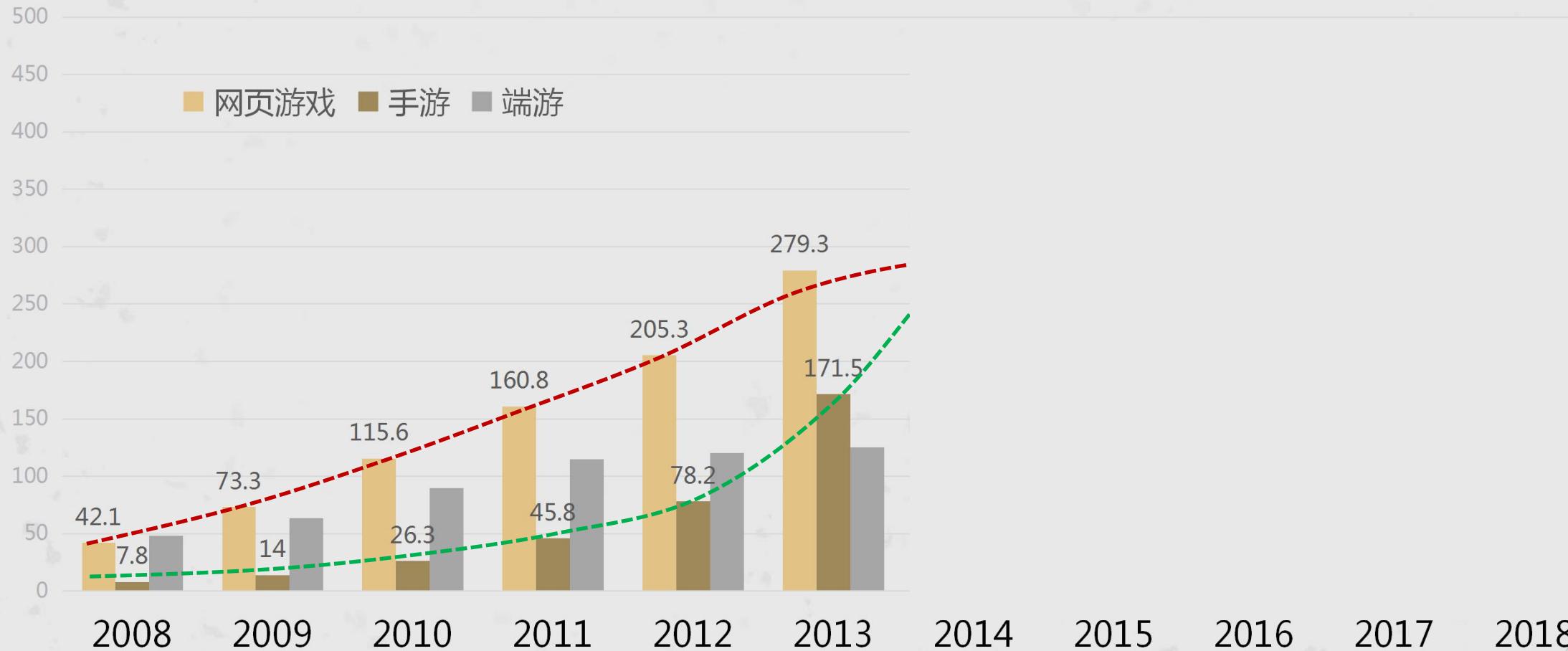


# 01 游戏用户群体的变化



# 规模/增速远超端游

用户规模对比 ( 百万 )



注：中国音数协游戏工委 ( GPC )、伽马数据 ( CNG ) 联合发布了《2018年1-6月中国游戏产业报告》



每一个看上去都不明觉厉

**无需下载  
点击即玩**

**无配置要求**

**一键挂机  
自动升级**



# 那手游解决了哪些问题？

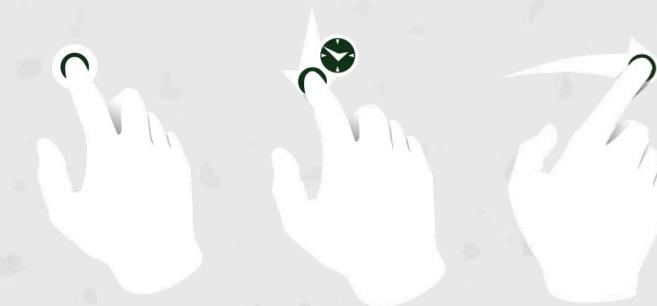
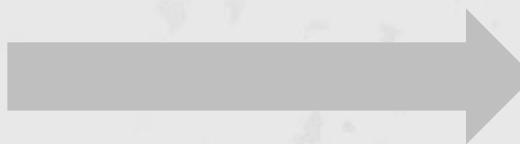
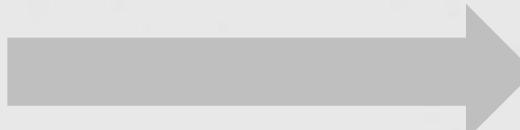
“

智能手机铲平了一切可以铲平的障碍

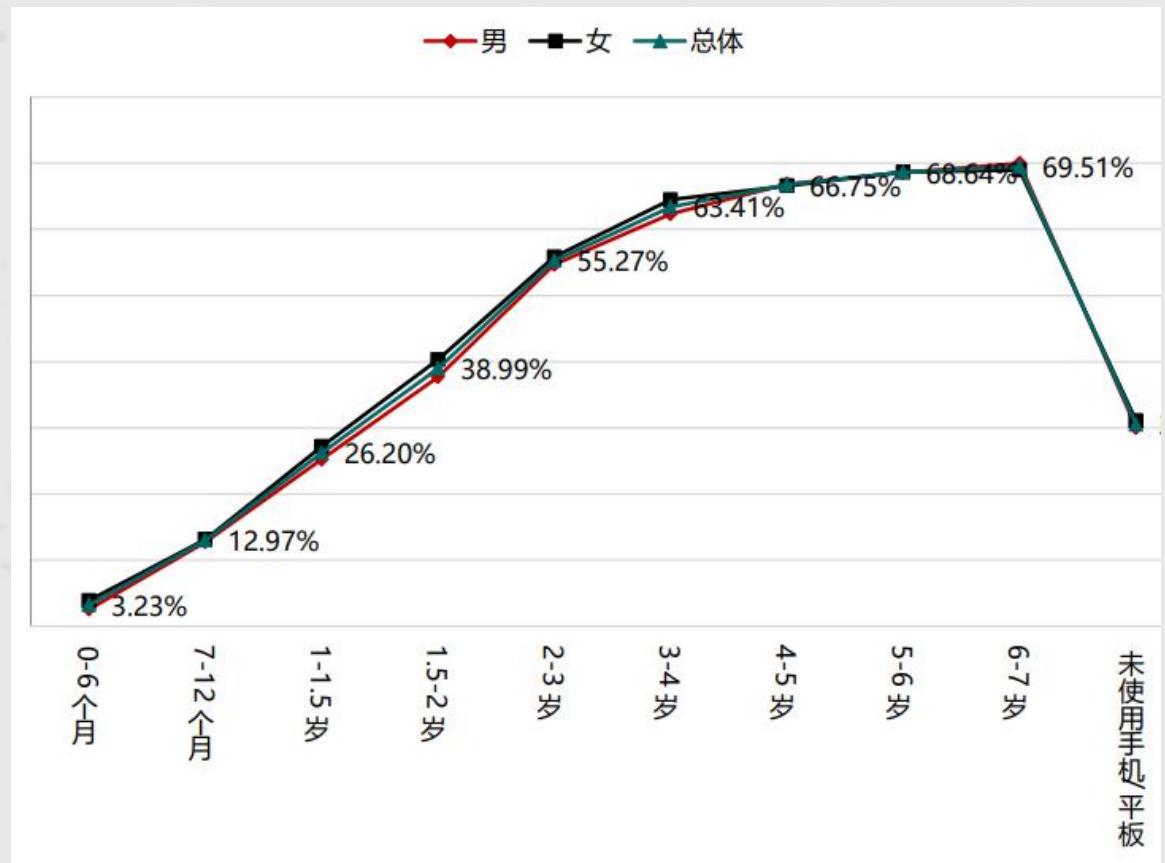
”



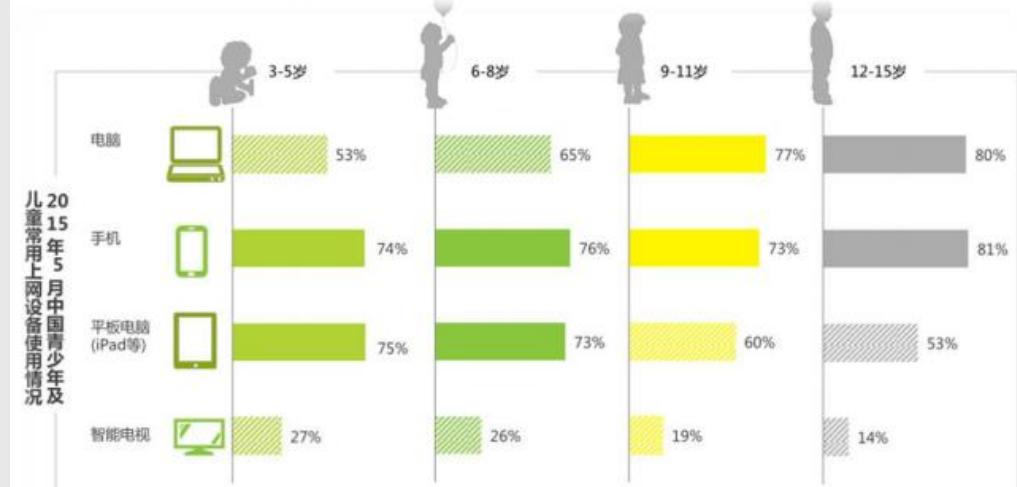
# 1. 硬件&交互



# Tips：你们觉得，现在儿童几岁就会开始使用手机？



• 从艾瑞咨询2015年常用上网设备来看，学龄前6-8岁，手机及平板使用分别为76%和73%，与本次结果相近



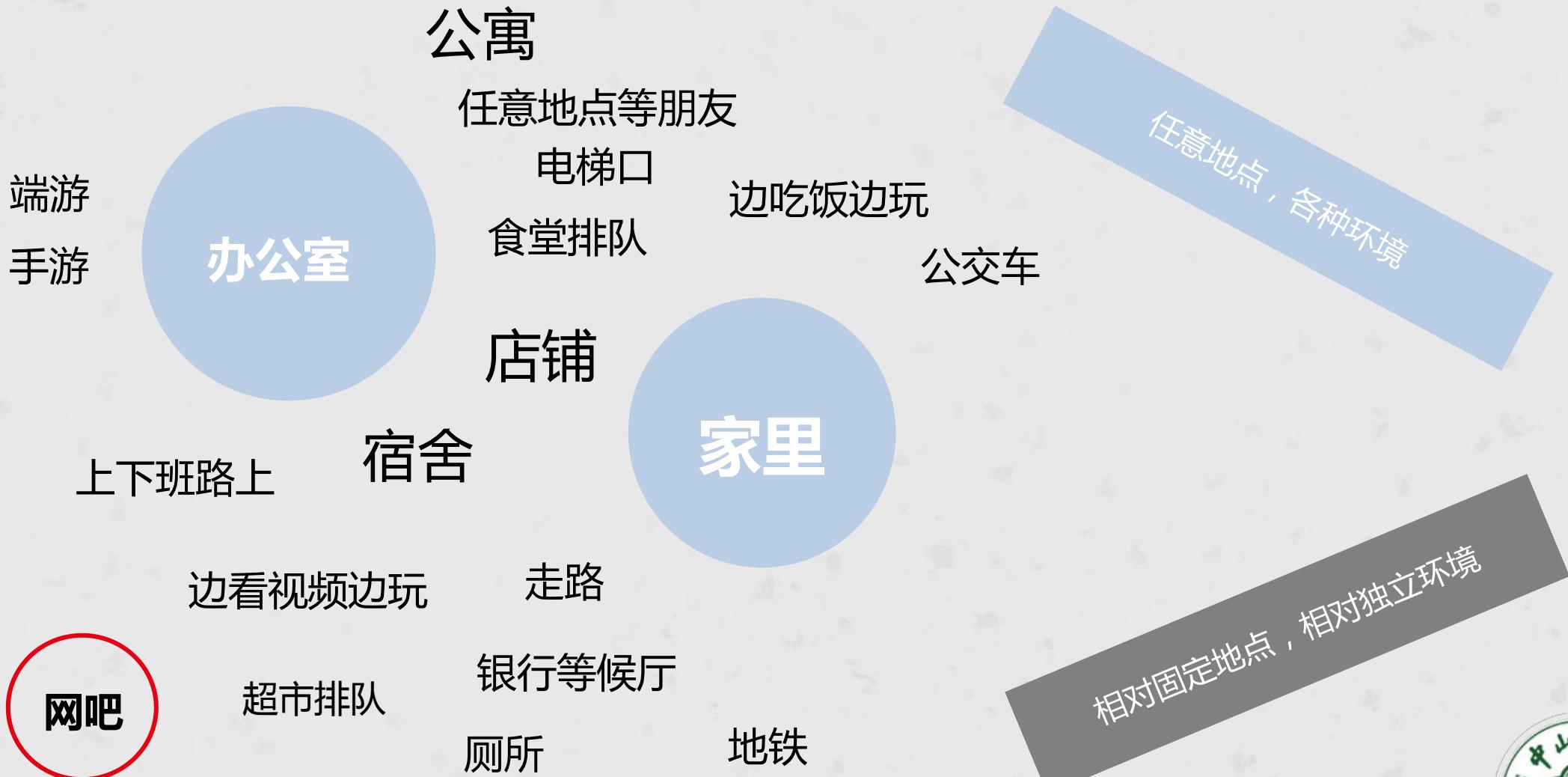
数据来自艾瑞《中国青少年及儿童互联网使用现状研究报告》



## 2.触及媒介



### 3. 场景渗透



## 4.专注度弱化

当你爱人开始呼唤你...

假如你以后回家是这个状态...



老公，陪我去逛街嘛~~



老公，陪我看电视~~

老公，我这身衣服好不好看

老公，你觉得今天我哪里不一样？

老公，你有没有认真听我说话



# 手游解决了哪些问题？



硬件&交互



触及媒介



场景渗透



专注度弱化



那手游用户群体近些年发生了哪些变化？





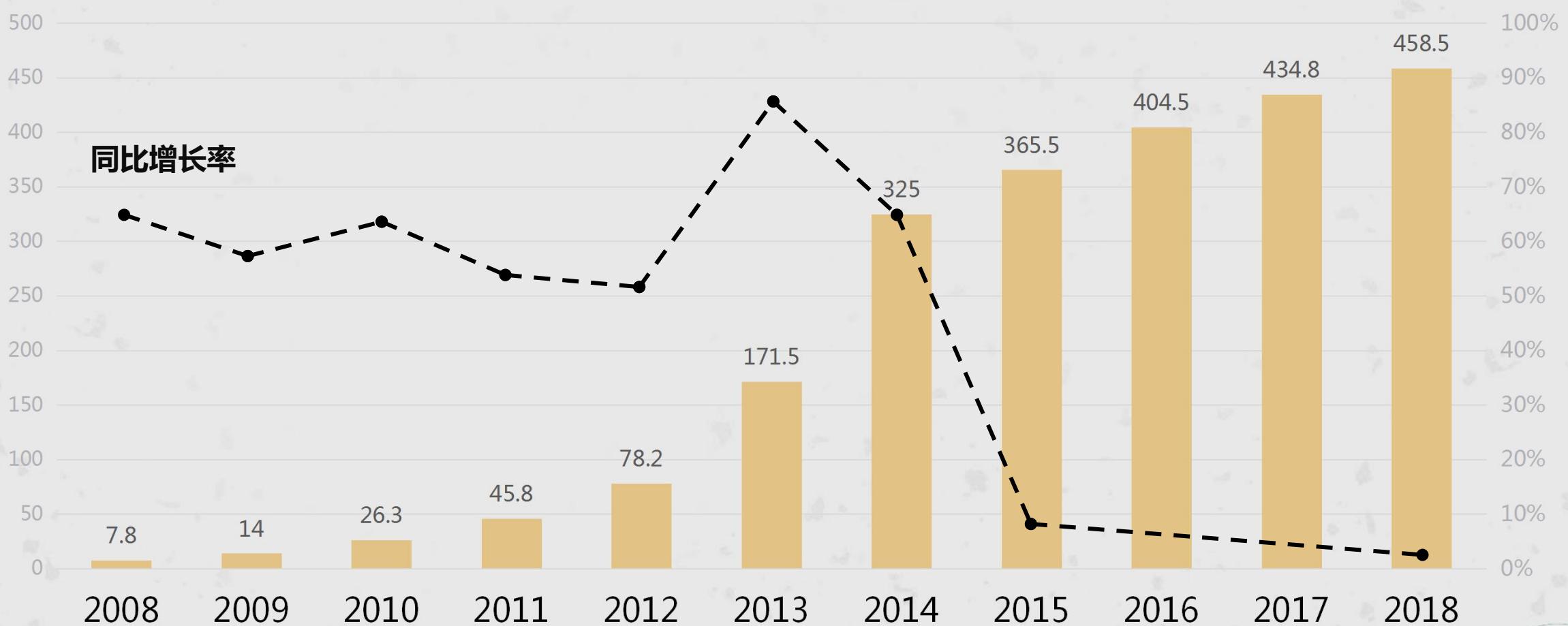
碗里的



锅里的



## 手游用户规模对比 ( 百万 )

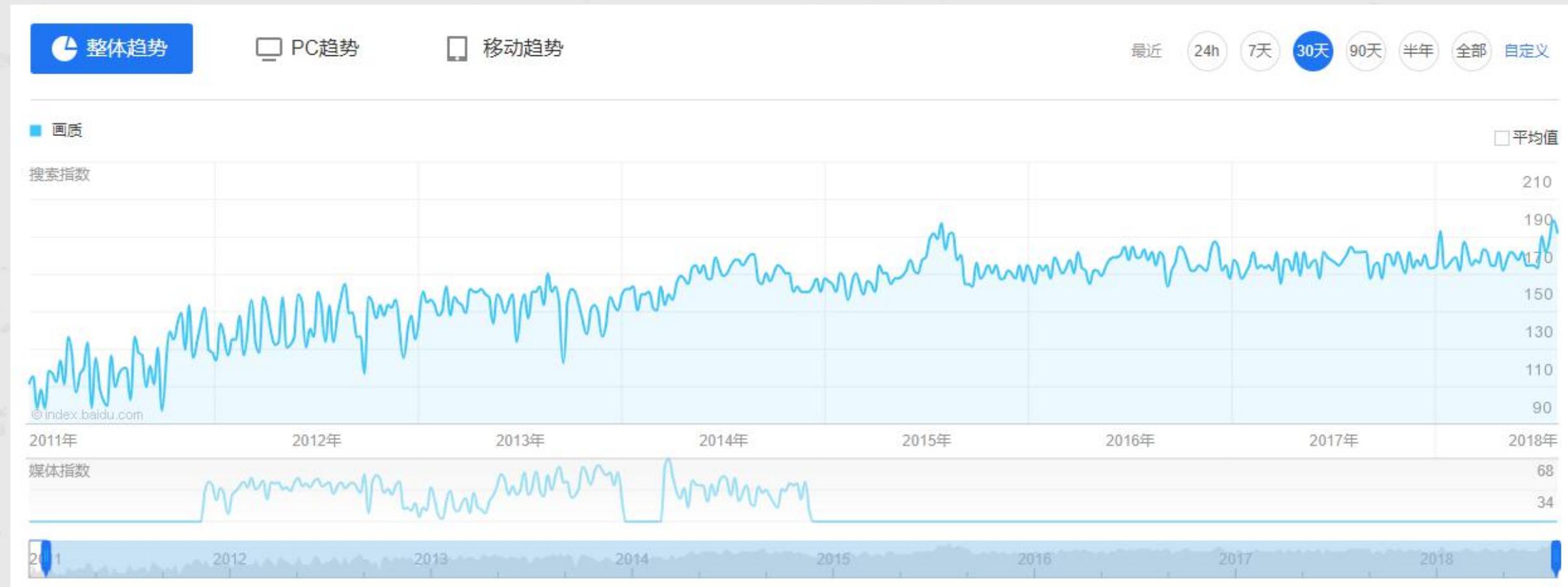


# 碗里的

“很久没有人跟我讲红利这个词了，现在更多的是红海”



# 单一因素难打动人



# 分类模糊

即时MMO

战术沙盒竞技

ACT

生存+创造

ARPG

AVG+换装？

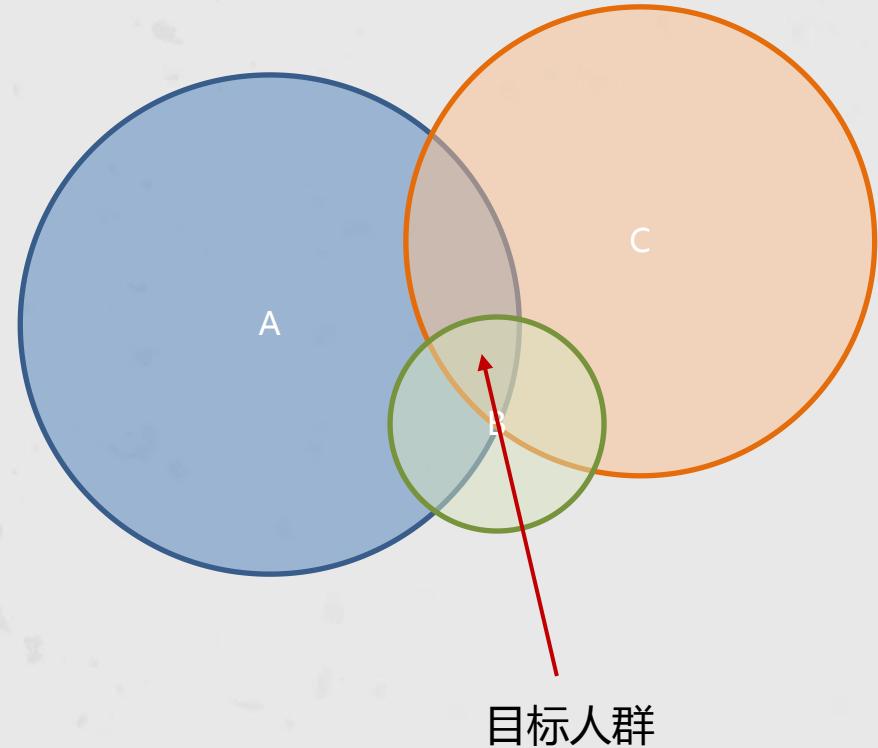
FPS ( TPS )

非对称竞技？

沙盒



# 不断的细分需求

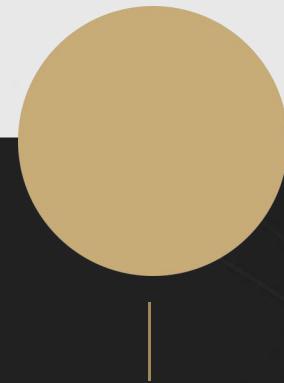


恋与制作人

收集  
卡牌  
女性  
声优  
恋爱  
.....

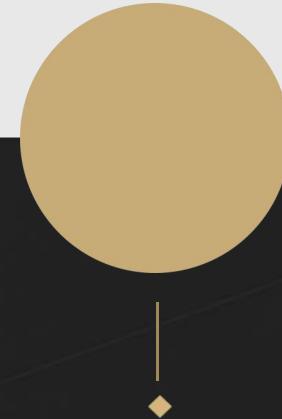


# 碗里的发生了哪些变化？



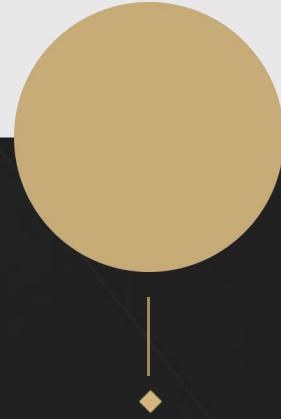
复合

单一因素很难打动



品类

变得越来越模糊



需求

不断细分的需求



锅里的

“未来游戏行业趋势的关键词  
是不断细分”



# 新群体——女性



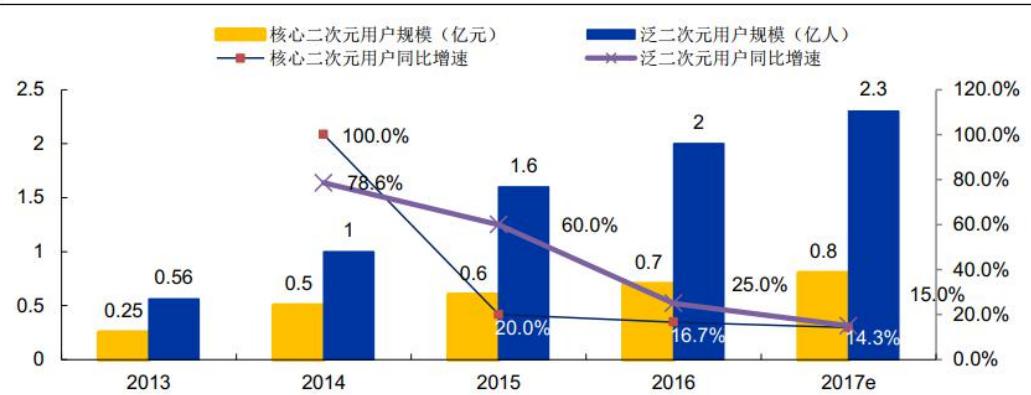
深圳京基100LED广告报价（仅供参考）

广告上画图	投放天数	投放时长	媒体报价	播放形式
	1天	180秒	12万	滚动播放
	1天	360秒	20万	滚动播放
	1天	540秒	30万	滚动播放
	3天	540秒	35万	制定播放
	7天	1260秒	75万	制定播放
	15天	2700秒	150万	制定播放
	30天	5400秒	252万	制定播放



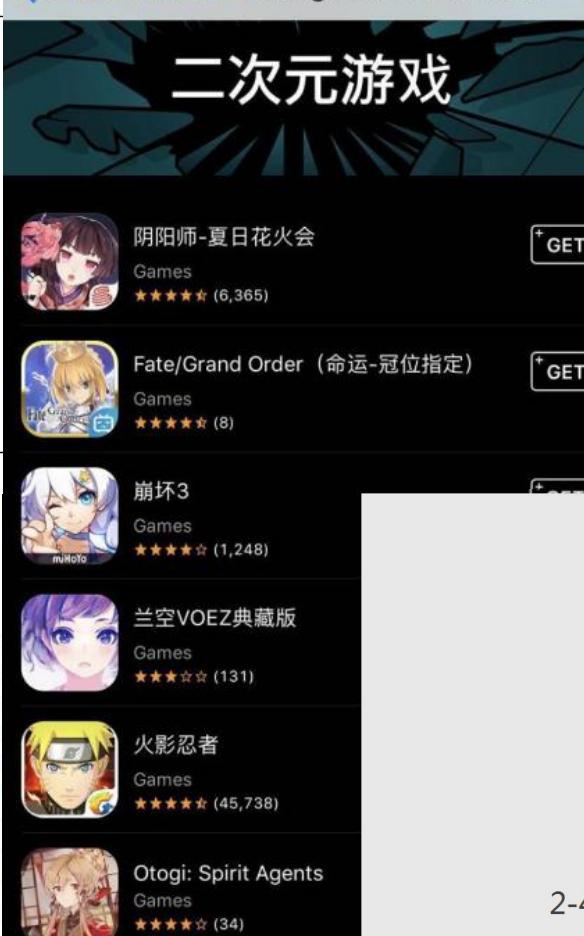
# 新群体——二次元

图 3: 2013-2017 中国二次元用户规模及增长率 单位: 亿人、百分比



资料来源: iresearch、国海证券研究所

Game Collections Manga & Anime Games

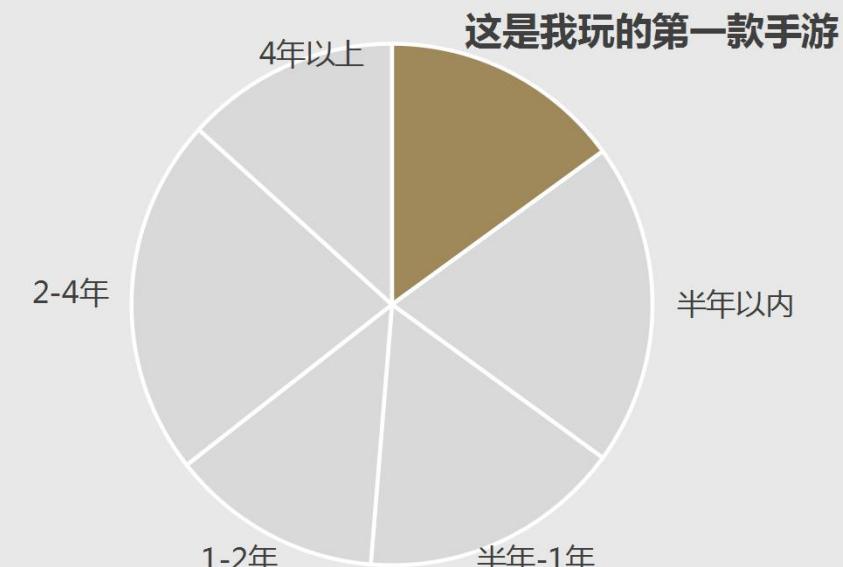


在玩\*\*\*之前，你玩手机游戏多久了？

图 30: 2014-2017 年中国二次元手游市场规模及同比增速

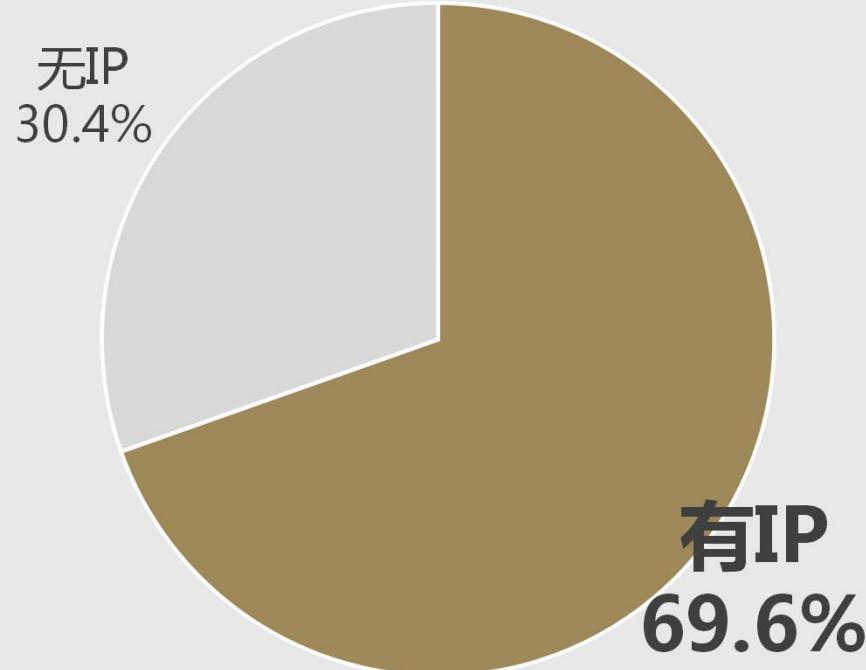


资料来源: iresearch、国海证券研究所



# 文化延伸——IP

新品计划IP占有情况



# 娱乐的拓展——泛娱乐

## 网文IP影响力表现

iResearch  
艾瑞咨询

### 网文IP改编游戏：用户付费率高，实现多方互利共赢

网文IP的市场价值在千亿量级，而在游戏界IP价值更是被放大，目前已有多款人气网文作品改编成游戏，无论是产品人气还是流水表现等方面都取得了较大的成功。此外，游戏、影视、小说实现同一IP入口，多产业渠道互利共赢。

#### 网文IP改编游戏流水

- 手游《花千骨》首月月流水近**2亿**流水
- 手游《琅琊榜》上线十天破**千万**流水
- 页游《盗墓笔记》2016年10月流水宣告**破亿**
- 手游《龙王传说》首日破收入**300万**



#### 游戏、影视、小说相互借力

- 《苍穹变》游戏里连载小说，游文互动，玩家行为影响小说发展，实时互通。
- 《花千骨》游戏剧情与电视剧同步，高度还原影视剧中情节、场景及服饰，影视游戏实现相互导流。
- 《百炼成仙》游戏曾联合百度贴吧推出“参与游戏改写结局”活动，尝试通过与玩家互动完成小说后续创作。



# 传统领域的碰撞-声优

——这个行业最活跃始终是那么几个熟悉的名字。



《恋与制作人》日语声优大公开！\_恋与制作人\_九游手机游戏

[www.9game.cn](http://www.9game.cn)，恋与制作人，游戏视频 ▾

2017年11月15日 - 超现实恋爱经营手游——《恋与制作人》。超人气中日声优边江、阿杰、夏磊、吴磊、

东里个乐)V(白)：我能告诉这位孩子，我就是冲着这四位老师去的么😊

2017-12-27 21:05

回复 | 山 1950

汪叽叽和冰球\_溜溜II)V(白)：我就冲他们去的。乙女游戏那么多，为什么这款游戏这么火心里  
没点数吗

2017-12-28 14:10

回复 | 吧 82

Amber\_Wang94)V(白)：我也是冲着四位大大去的。人物长相的活动漫看多了也就那样了没  
什么新奇的😊

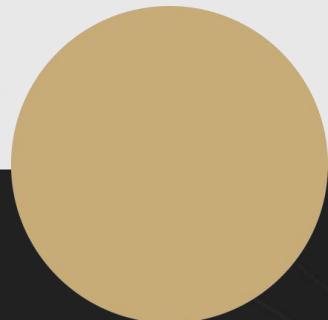
2017-12-28 14:29

回复 | 吧 16

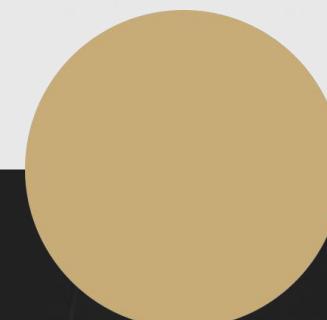
共40条回复



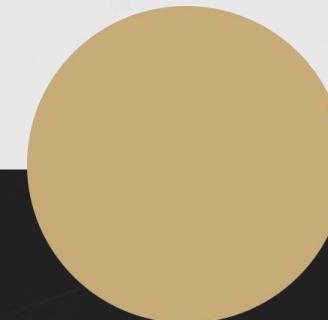
# 锅里的用户从哪来？



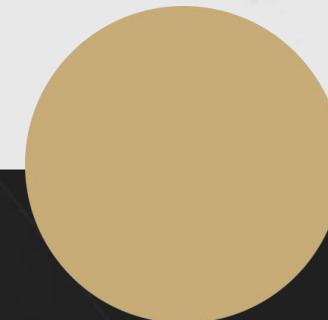
新群体



文化延伸



娱乐拓展



领域碰撞



刚才我们都是讲群体

下节课我们想跟大家聊聊“人”



## 02 典型玩家故事



## 本节课内容

### 目录

1

▶ 每个人的游戏诉求是不同的

2

▶ 四个玩家游戏诉求举例剖析



# 不同人的游戏诉求不同



# 游戏对于我来说意味着什么？



# 不同的人会选择不同的游戏

数值卡牌



集换式卡牌



TPS沙盒竞技



益智休闲



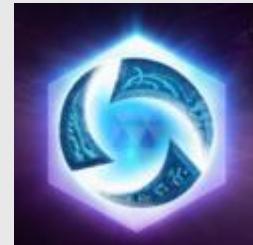
MMORPG



策略类SLG



MOBA类



FPS类



恋爱养成类  
AVG



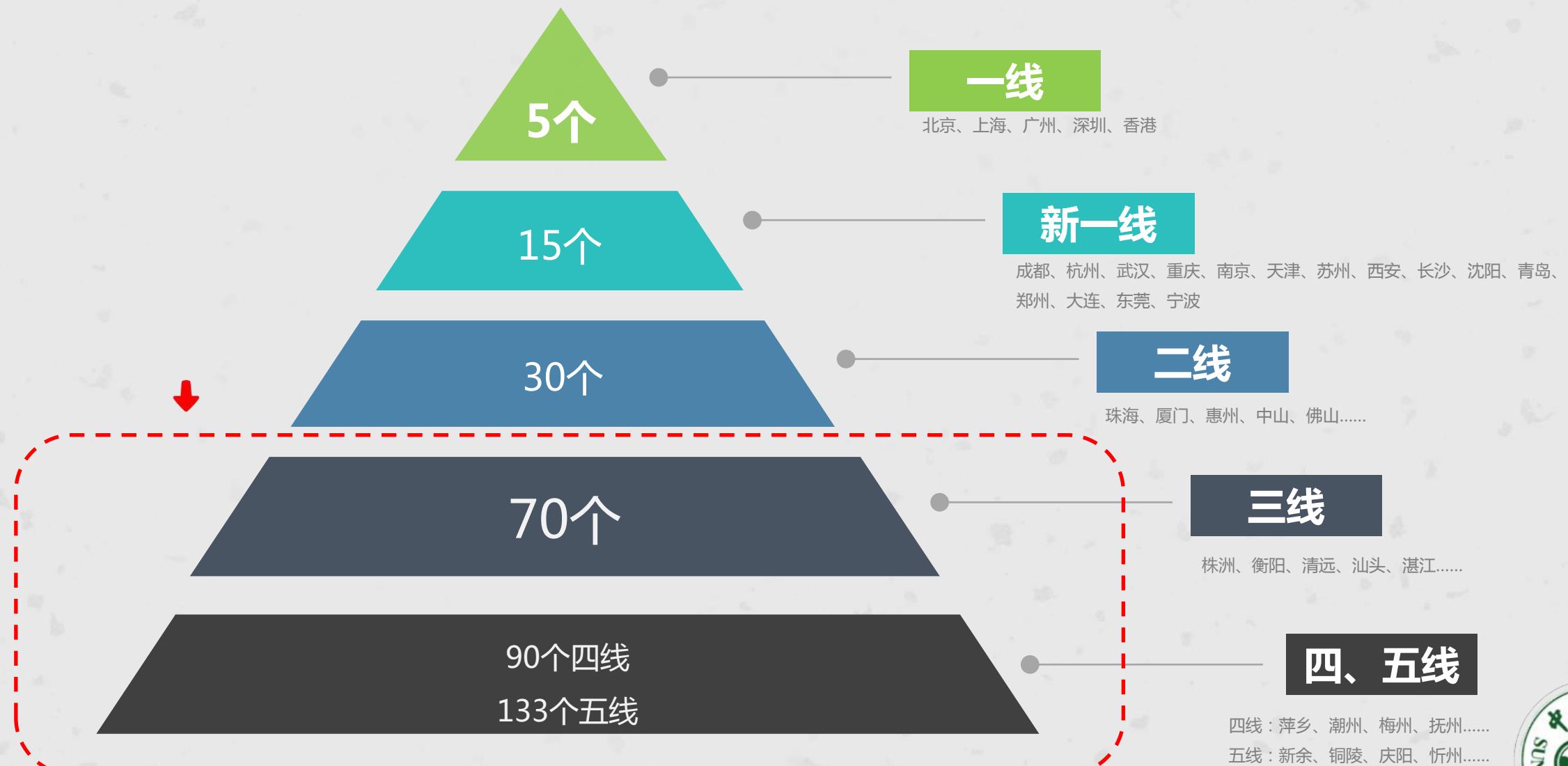
亲子养成类



# 发掘人的隐藏需求



# 深挖其他市场需求



# 用户细分化需求调研越来越重要

产品 IDEA



美术，程序，策  
划，QA.....



投放市场

玩家细分需求 + 产品IDEA



美术，程序，策  
划，QA..... + 玩家测试验证模型



投放市场



# 做过的调研

小镇青年研究

女性玩家研究

南美玩家研究

00后研究



# 本节课的收获

## 四个玩家的游戏诉求剖析



故事一

# 罕见病患者的 虚拟世界



# 生病离人们并不遥远，特别是高压力群体



# 比普通病更可怕的是罕见病

1400W

总体病人

5W

单个病群





# 游戏里的价值探讨



禁疗——使目标受到治疗效果为0；  
沉默——无法施放技能可以移动；  
眩晕——无法控制但可以吃药；  
禁锢——可以施放技能但无法移动；  
震慑——驱散敌人的增益BUFF；  
净化——驱散友军的减益BUFF。



没有希望

自我价值

没有社交

虚拟社交

经济紧张

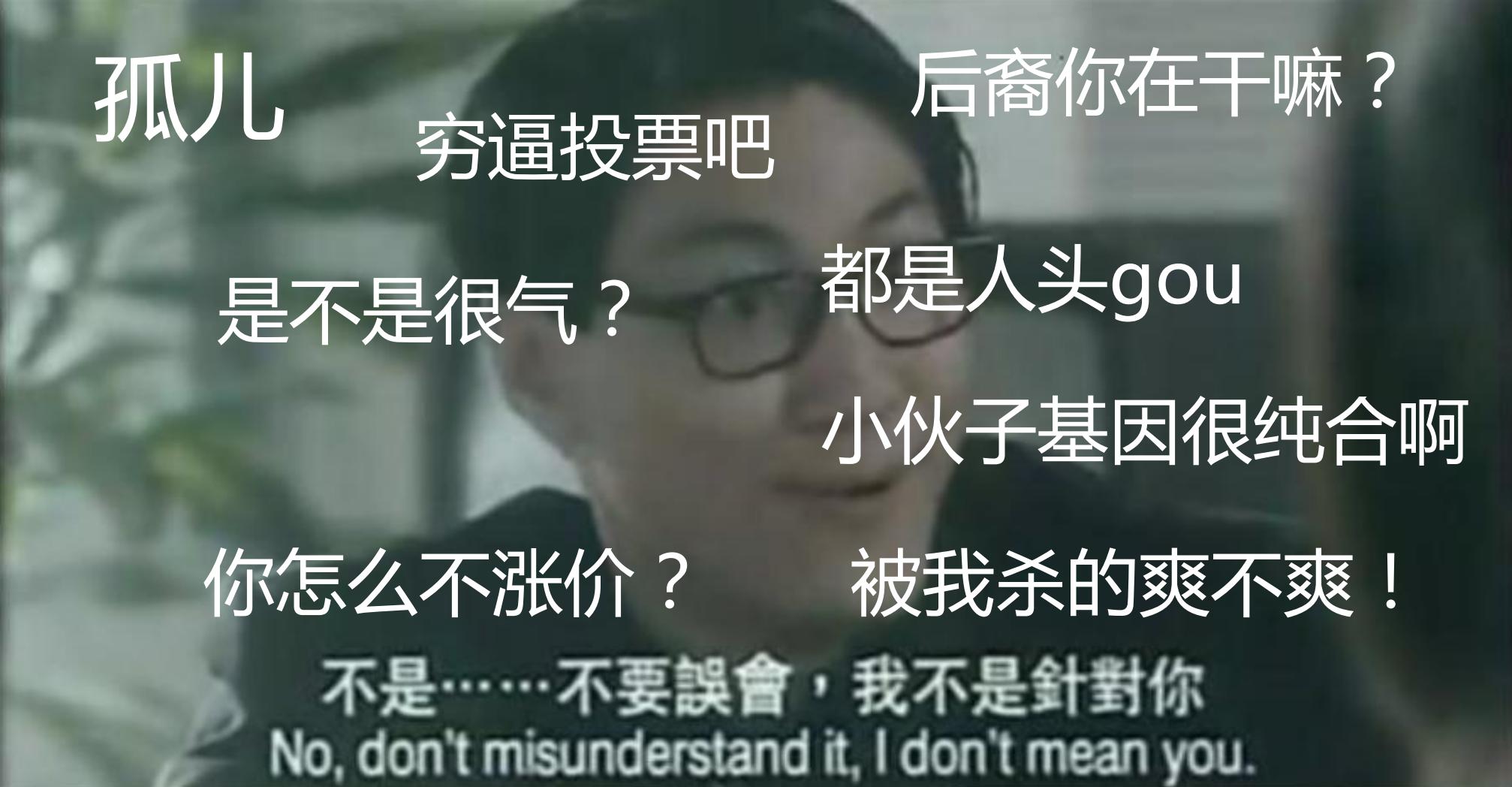
很少花费



故事二

# 外国玩家的大 同世界





孤儿

穷逼投票吧

是不是很气？

你怎么不涨价？

后裔你在干嘛？

都是人头gou

小伙子基因很纯合啊

被我杀的爽不爽！

不是……不要誤會，我不是針對你

No, don't misunderstand it, I don't mean you.



# 战乱国家的SLG玩家



104K  
99/126

[AwA]Sar Viajero : Gryphon (K:325 X:183 Y:445)

[AwA]Sar Viajero : remember to save the hero at any time, friend ..



## 王国头衔



国王 [Agg]DMD15

军团攻击力+10%

军团防御力+10%

军团生命力+10%



大主教

研发速度+10%

# 游戏的竞争非常激烈



懦夫 komandorrrr

军团防御力-10%

所有资源产量-20%



小人 [WSm]BAHULLI

军团生命力-10%

军营训练速度-8%



小丑

军团攻击力-10%

军团生命力-6%



典狱长 [REs]kingdomred

军团攻击力+6%

军团生命力+6%



祭司 [G\*G]PetrosK7

军团防御力+15%



军需官 [G\*G]WEST13BLOCK

行军速度+15%

资源采集速度+10%



建筑师 [Agg]Rock n Rolla

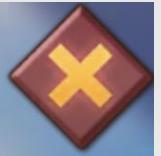
建造速度+10%

军团生命力+3%



104K +  
99/126

[AwA]Sar Viajero : Gryphon (K:325 X:183 Y:445)  
[AwA]Sar Viajero : remember to save the hero at any time, friend ..



中国联通 10:39 78%  
< 详情 ...

[M44]ZF York shen 08-18  
@ 謝依穎日: 我们盟有个女生，叫星星，我们叫她大美妞子，是个很棒的姑娘，她战力不高，应该也没充多少值，但是大帝战，星星陪我们熬了一宿，做仓库帮我运了一整晚的资源，不得不说。好的战争，离不开好的后勤。我们为拥有星星这样的后勤大总管骄傲！

Pa9xh 08-18  
Have you ever had more than one account? In what kingdoms did you start? ID: 382498845

[M44]ZF York shen 08-18  
202, 我拥有多个账号

謝依穎日 08-18  
@ [M44]ZF York shen: 也是，这是讲究团体的游戏，如是不爱战争，做个后勤也是为盟

[M44]ZF York shen 08-18  
@ 謝依穎日: 每个人都能找到自己的定位，相信你也能找到自己的定位

BlueElephant 08-18  
@ [M44]ZF York shen: What was the worst defeat you ever had? IGGID: 441174997

[M44]ZF York shen 08-18  
@ BlueElephant: 其实我很不愿意回答这个问题

留下你的评论...



## (联盟全体信件)

10/55

[AwA]STeR str



08/08/18  
23:41:55



Hola a todos! Este mensaje es para despedirme ha sido un palcer estar con vosotros pero necesito crecer, tal vez algun dia regrese.

Un saludo y suerte

(原文)



大家好！这个消息是说再见，和你在一起很痛苦，但我需要长大，也许有一天我会回来。问候和运气



# 游戏中的葬礼



贫穷落后

无需花费

没有社交

家族社交

专乱纷争

礼仪之邦



故事三

# 男玩家的萝莉世界



# 我们总会隐藏自己

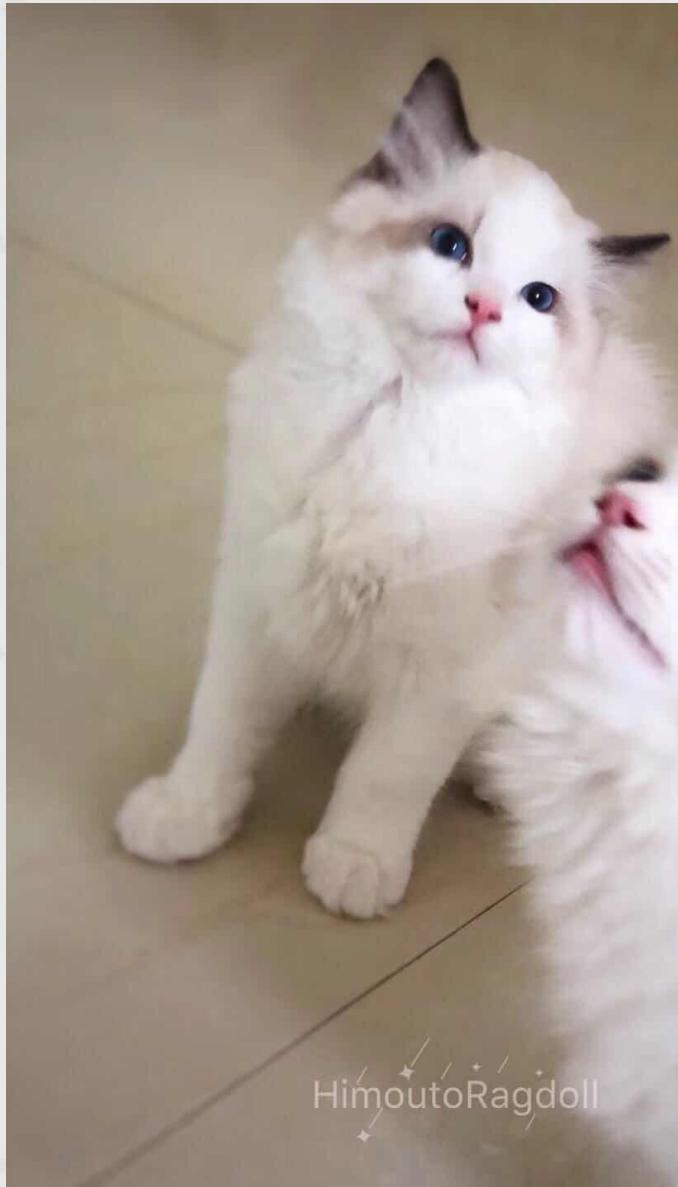


女装大佬

体验互换







HimoutoRagdoll



HimoutoRagdoll





# 他是游戏大佬



他是可爱萝莉



异性带入

真实扮演

害怕歧视

匿名社交

渴望真实

真实场景



# 00后语C玩法十分流行



# 率土之滨文言文对话



故事四

# 职高女孩的设计师梦



# 永远不被家人支持



# 理想遥远，现实很近



缺乏自信

信仰寄托

理想太远

提供平台

经济有限

花费较少



# 游戏不是为了逃避现实 而是为了体验不同的现实

“人生的意义应该是去体验世间不同的美好，  
而游戏恰恰提供了这样一种途径！”



- 玩家的游戏诉求会因各种因素而不同
- 四位玩家诉求剖析举例



## 03 满足目标群体的需求



# 用研

产品

目标玩家



那我们怎么去了解目标玩家的需求？



代入他（她）的视角



每一个女孩能有一个属于她的白马王子



# 案例1：女性向换装游戏的角色原画



代入

局限



## 案例2：



你喜欢左边还是右边？



代入他（她）玩游戏时的情境





# 你每天是这样玩游戏的么？

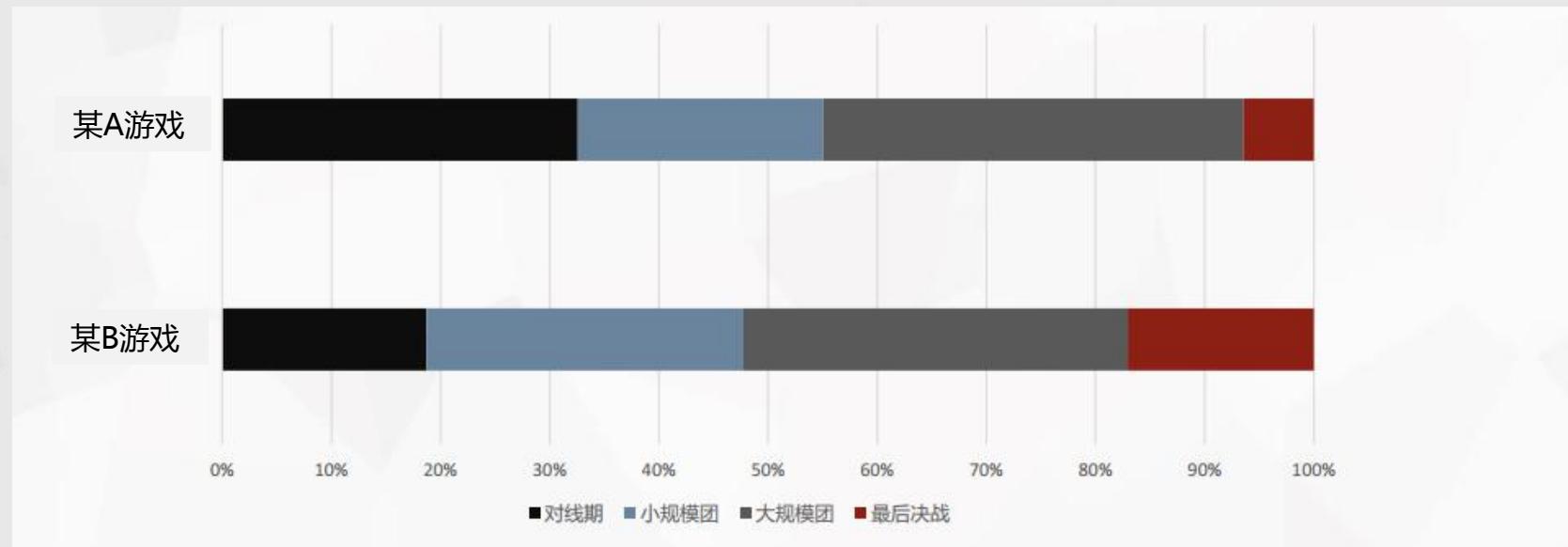


# 案例3：实时在线数据的应用



# 案例4：战斗节奏调整

——“感觉每局的时间很长，不如\*\*\*那么快，时间不够就不玩了”



代入他（她）的能力



哪一个更难？

卡通Q版

人头数量

普攻

主角

西方魔幻

击杀、死亡、助攻  
经济、出装、配合

主动、被动、大招、补血

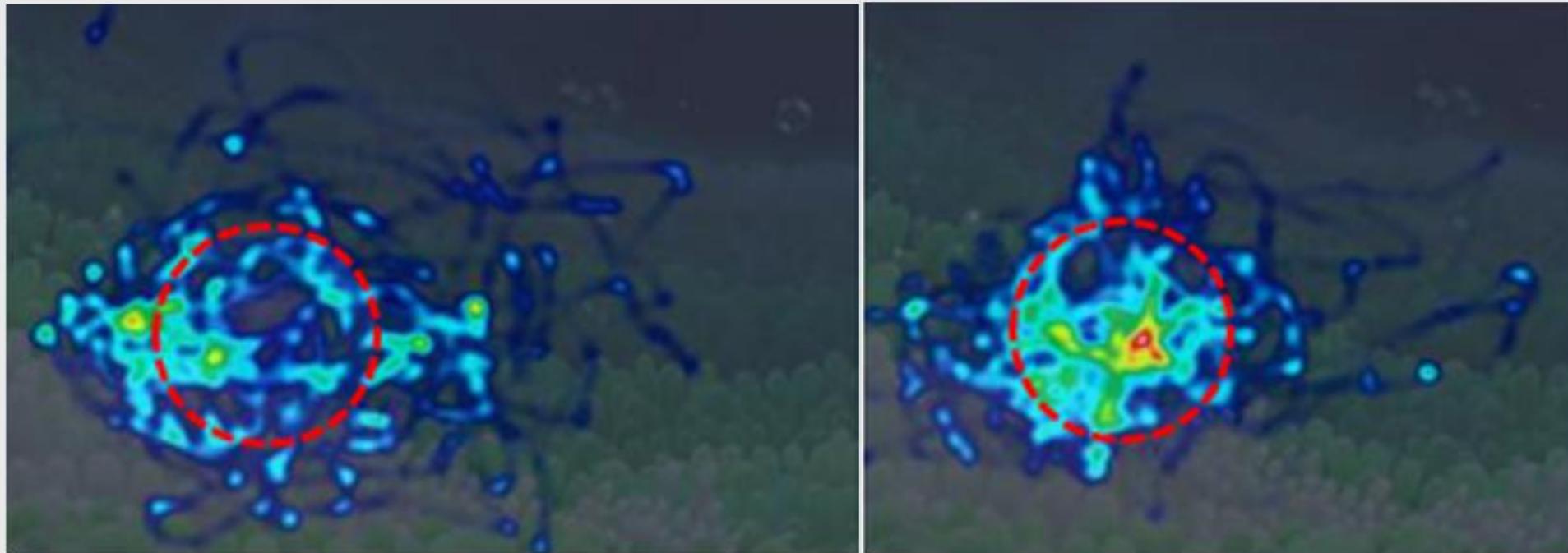
法师、奶妈、肉盾、射手





# 案例5：休闲类手游摇杆操作测试

——“这个摇杆很难控制，乱撞，拉不回来”



代入他（她）游戏时的思维



# 游戏应该往哪个方向创新？

这就是绝大多数产品的创新思路：

微创新

加法

创造



# 示例1：游戏目标受众分析



## 示例2：游戏目标受众分析



# Q&A



► 感谢大家的观看和参与

W W W . N E T E A S E . C O M

