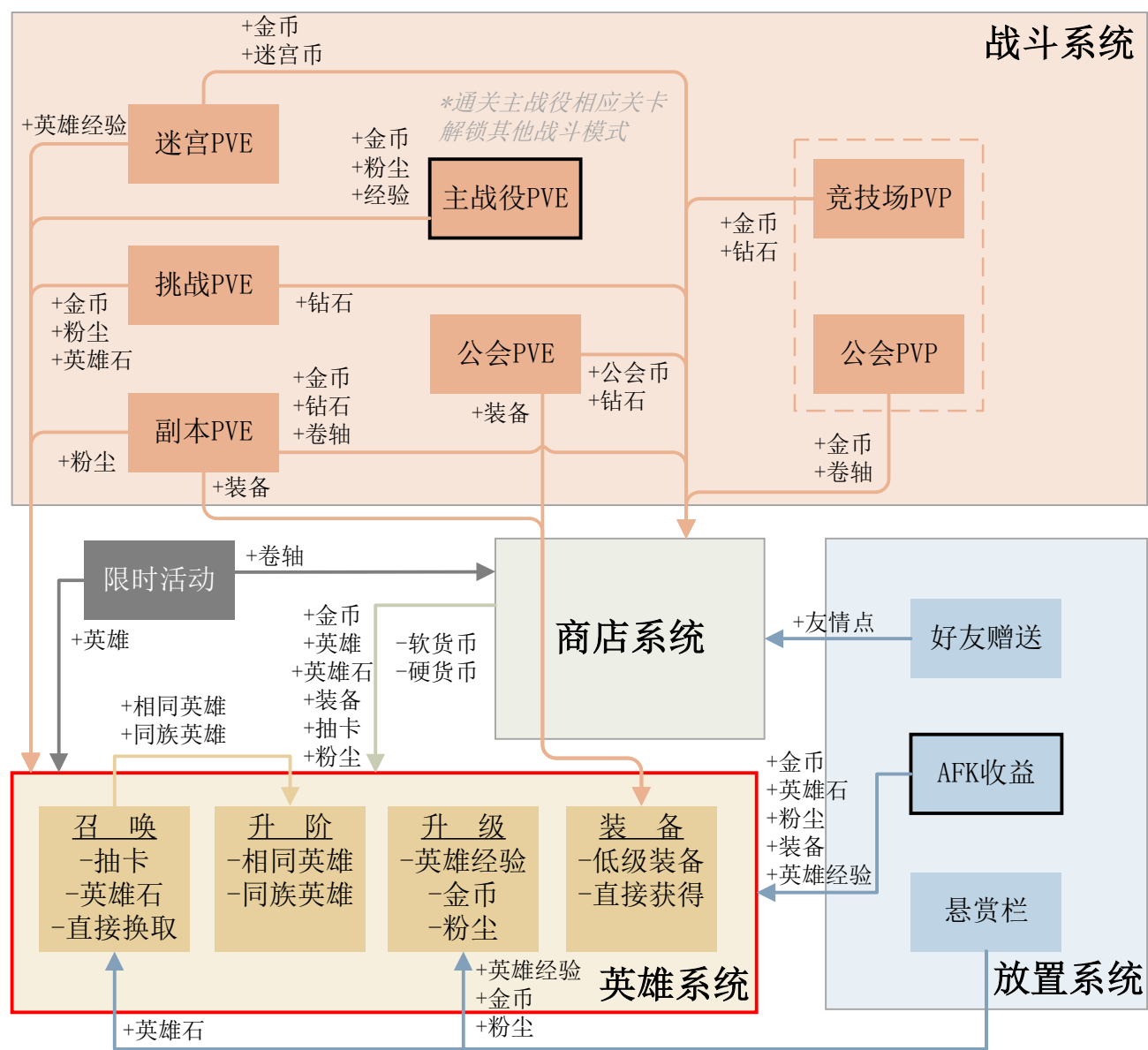


剑与远征（AFK AREAN）Core Loop分析



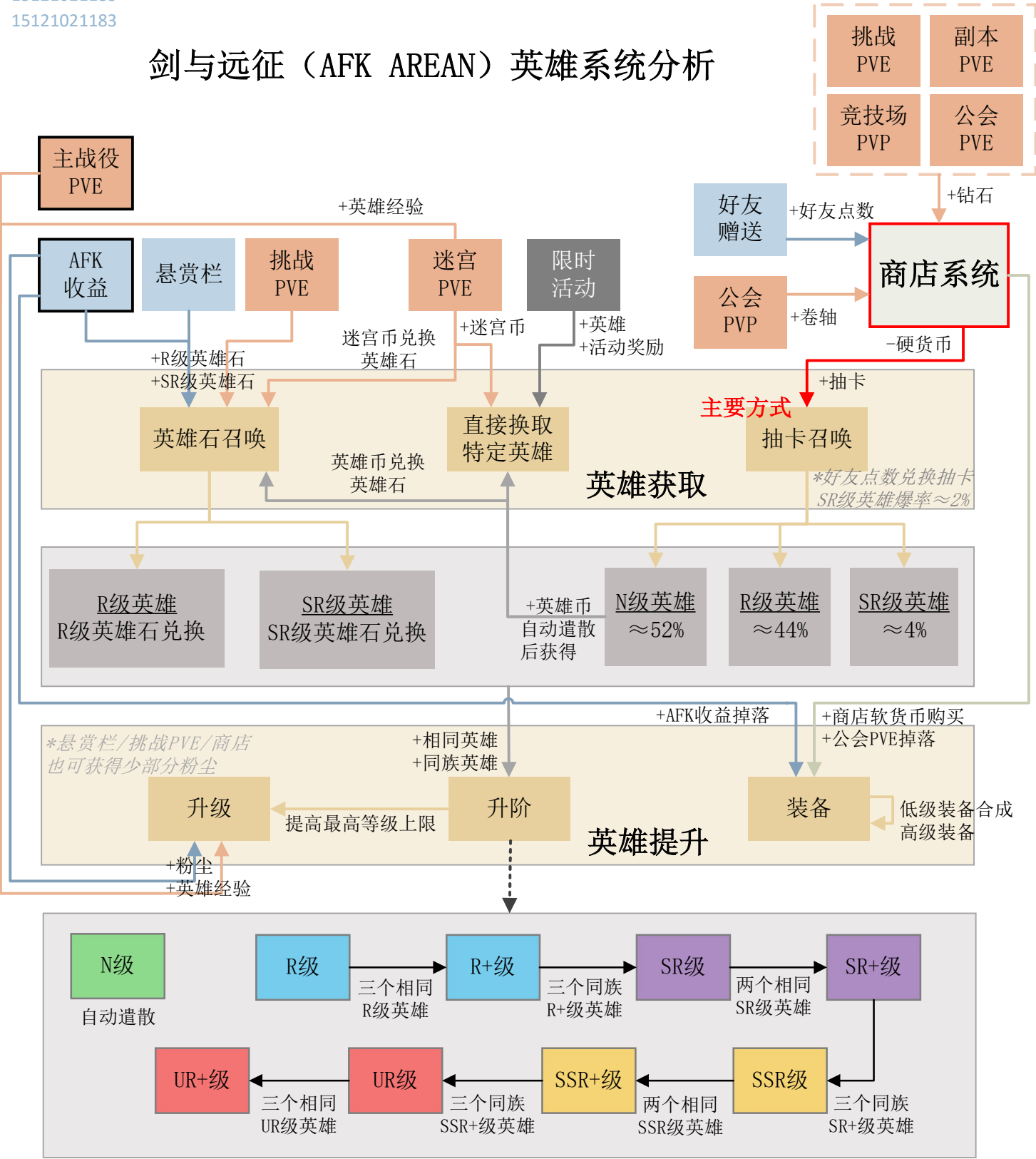
剑与远征（AFK AREAN）作为一款放置卡牌类游戏，其核心的两个要素就是“战斗”以及“放置收益”。主战役PVE是新手引导中的关键内容，也是其他战斗模式的解锁条件，主战役的通关程度决定了玩家能否游玩游戏中的其他模式，同时也影响着每次“放置收益”的回报。主战役PVE充当着衡量玩家游玩程度的“里程碑”，玩家不断深入游戏并形成循环：

主战役通关→放置收益增加→提升英雄水平→继续攻克主战役。

但当游戏进入到一定阶段，玩家会遇到主战役卡关，同时放置收益不足以提升英雄水平。这时玩家会尝试游玩其他游戏模式过渡，积累每日的放置收益以提升英雄水平，或跳出上述的循环进入商店通过软货币和硬货币购买强化英雄的资源。

*英雄强度决定了游戏通关进度，下页将对英雄系统进一步地分析。

剑与远征（AFK AREAN）英雄系统分析



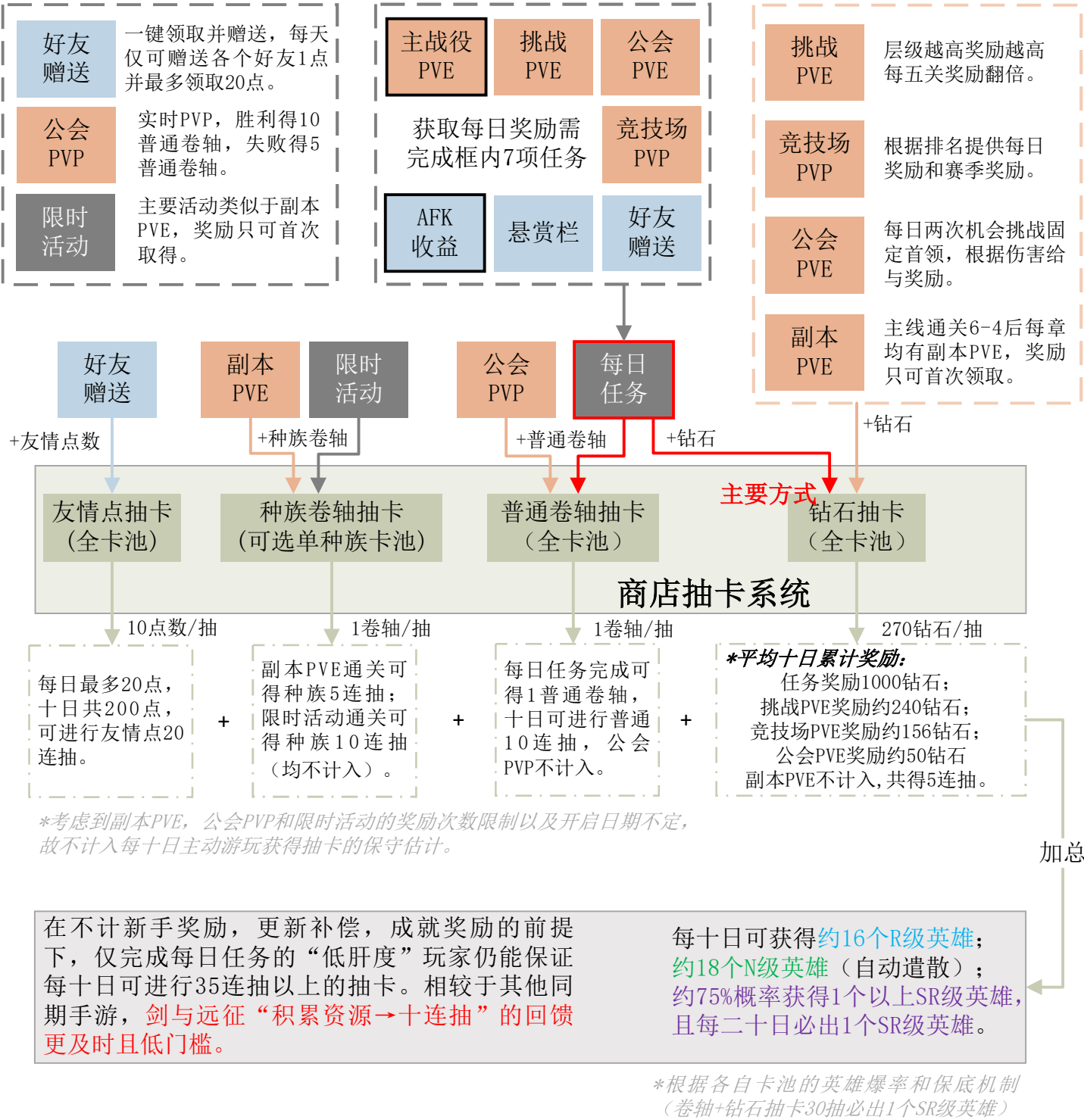
随着关卡难度的提升，玩家需要提升英雄等级，强化装备。升级英雄需要金币，英雄经验和粉尘（特定等级的升级材料）。其中英雄经验只能通过主战役PVE, 迷宫PVE及AFK收益获得，无法直接购买，**培养玩家应按时回到游戏领取放置收益并且稳定地进行core loop中游玩循环的习惯。**

当英雄等级到达上限后，玩家则需要获得更多相关英雄进行升阶，提高英雄的最高等级上限。相比同期其他手游的升级设定，这款游戏对玩家收集英雄给予了更多推力，玩家目标传递如下：

为了攻克更高关卡→需要升级英雄→需要升阶英雄→需要收集英雄。

*英雄获取主要来源于商店，下页将对商店抽卡系统进一步地分析

剑与远征（AFK AREAN）商店抽卡系统分析

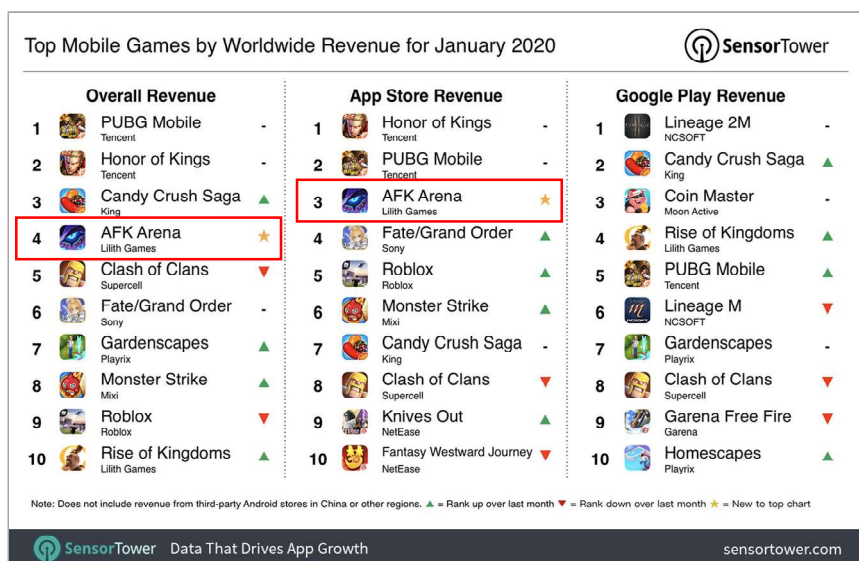


每日任务完成后的奖励对于英雄收集至关重要，但每日任务的要求并不繁琐，也无需取得胜利或达成成就，只需玩家游玩相应模式一次或两次，并领取放置收益即可。玩家在完成每日任务的过程中不会感到太多压力，而每日任务中的游戏模式本身就会给予玩家提升英雄的关键资源，这使得玩家可以“不知不觉”地收集提升英雄的资源，将重心放在收集英雄上。

简单重复高回报的每日任务使玩家养成“完成每日任务→攻克更高关卡→收集英雄”的习惯。

**平均十日累计奖励计算基于：每日任务奖励100钻石；挑战PVE前十关奖励；竞技场PVP排名300至2000的每日奖励和赛季奖励的每日平均；公会PVE解锁后前5次随机掉落宝箱奖励平均。以上除任务奖励外，其余均会随着游玩深入提高奖励。*

剑与远征（AFK AREAN）免费游玩到付费的引导



根据国外著名移动应用数据分析公司SensorTower的数据，剑与远征在全球手游营收榜中位列前茅，作为一家成立不到7年的公司，莉莉丝先后创作出三款爆款游戏，其中剑与远征与万国觉醒均保持着不错的玩家留存和高收益。这离不开莉莉丝对于引导玩家从了解游戏到付费的成熟把握。

前文分别介绍了剑与远征的core loop，英雄系统和商店抽卡系统，并逐步分析了该款游戏设计是如何引导玩家慢慢深入到游戏的核心玩法“收集”。

主战役游玩→（卡关）→提升英雄等级→（等级到达上限）→收集英雄并升阶

该款游戏以简易“无操作”的放置战斗为表，吸引玩家进入游戏，以单向线性的关卡（不可游玩已通关关卡）和刻意的难度设置（主战役每四关设立较高难度，其余关卡难度较低，使玩家通过难关后可以轻松连破数个关卡，*作者主观猜测）让玩家一心向前且深刻感受到通关后的畅快。但在另一面，游戏以英雄提升对收集的巨大压力和收集英雄的“看似容易”使玩家就像进入了一根根愈发狭窄的管道，越往前越难挤过去，但每次尝试都得到了反馈，让玩家明确自己一点点地在往前。



低潜力高阶英雄带动
高潜力低阶英雄

低代价重置英雄，获得原先
升级该英雄的全部资源

从主战役到收集英雄之间还有“提升英雄等级”这一过渡。提升英雄等级所需的英雄经验，粉尘等资源大多只能通过每日登录游戏领取，不可直接使用硬货币购买。所以“提升英雄等级”这一环节更多是为了养成游玩习惯，维持用户留存。

同时作为游戏性与盈利之间的过渡，“提升英雄等级”本身不应过多要求玩家花费精力，因此游戏中设计了“等级复制”和“英雄重置”，缓解玩家一部分收集英雄的“尴尬期”，提高玩家操作的容错率。

剑与远征（AFK AREAN）主要付费内容

作为游戏的核心要素，剑与远征的收集设计与其他同期游戏有着较大的不同。由于剑与远征独特的英雄升级机制，导致玩家需要大量收集英雄才能推进游戏，因此收集系统极大地决定了玩家游玩体验。

作为引导玩家深入游戏的最后一环，同时也是该款游戏最大的盈利点，莉莉丝很好地解决了一些同期游戏在抽卡设计上的痛点。

剑与远征的独特的升级机制使得“英雄”可以被当作“资源”进行流通，提高了收集的灵活度，但也因此丧失了玩家对“英雄”角色本身的一部分黏度。相较于其他同期游戏，剑与远征很难在角色皮肤或周边限定道具上增加营收。

*同期游戏以“碧蓝航线”，“食物语”，“明日方舟”等为例。

剑与远征	其他同期游戏
平均单次抽卡成本低，“低肝度”下仍能保持 较快的抽卡周期 。	平均单次抽卡成本高，需要一定的时间投入和积累，抽卡周期慢。
高品质英雄需要收集相关低品质英雄合成升阶，抽卡仅可获得SR级英雄， 培养合成 才能获得更高品质英雄。	高品质英雄以直接抽卡获取为主，抽卡可直接获取SSR级或更高级英雄，英雄很少能外部提升自身品质。
获取高品质英雄需大量抽卡，通过相关低品质英雄合成升阶，抽到的“陪跑”英雄利用率高， 抽卡浪费率低 。	最高品质英雄需要大量抽卡，直到抽中该英雄，“陪跑”英雄利用率低。
抽到重复英雄有利于该英雄的后期培养，同族英雄可以互为升阶资源， 灵活选择发展方向 。	抽到重复英雄并没有太多增益，常以少量提升英雄技能和解锁皮肤作为英雄重复的补偿。
除极个别英雄需氪金购买或参与活动，其余英雄均在同一抽卡池中， 减少不确定因素 。	存在限定池的收集要素，一些特典英雄会使玩家产生“损失厌恶”心理。

剑与远征的付费内容主要包括6类：

1. **通行证**，完成每日任务或迷宫探险到达积分给与更多奖励。
2. **月卡**，购买即得部分资源，每日登录游戏领取剩下资源。
3. **周期单次特惠**，每日，每周，每月的特惠礼包，每个周期内只能购买一次。
4. **钻石礼包**，无单日购买限制，首充翻倍。
5. **英雄礼包**，购买单独英雄，仅一次。
6. **成长礼包**，等级到达一定数字时出现的限时礼包，价格较低性价比高。

购买上述礼包同时会获得大冒险家经验，玩家的大冒险家等级可以给玩家带来放置收益的大量提升。剑与远征的付费内容几乎涵盖了当下手机游戏常见的付费形式，照顾到绝大部分玩家的偏好和需求。单次特惠内容少，主要帮助玩家凑够资源升级或十连抽卡，而除钻石礼包和英雄礼包外，其余付费内容都需要玩家购买后通过游玩关卡获得。剑与远征时刻注意着玩家是否能长期留存，**付费内容不单是玩家通关游戏的捷径，也保持着玩家留存和盈利的平衡。**



*玩家自身等级提升也能获得大冒险家经验。



*单次特惠定期免费领取，玩家养成登录商城的习惯。

剑与远征（AFK AREAN）短期收益和长期留存



*每日特惠礼包，每日仅一次



*每月特惠礼包，每月仅一次



*钻石礼包，无次数限制，
首充双倍钻石奖励



*月卡，分普通月卡和超级月卡

由于通行证的奖励领取周期接近50天，时间跨度过长，故选择以30天为周期，分析剑与远征最常见四项付费内容。

为同一度量，将所有抽卡资源换算成英雄石。60点SR级英雄石换一个SR级英雄，30抽理论有75%几率出一个以上SR级英雄，但综合30抽必出一个SR级英雄的机制和计算的考虑，**将一次抽卡视为2点SR级英雄石，270钻石也换算为2点SR级英雄石；同理一次抽卡视为25点R级英雄石。**（R级英雄爆率约为43%）

去除钻石礼包的首充奖励和免费领取的限时礼包，仅考虑抽卡资源的换算如下：

平均单价是指该付费内容获取1点英雄石所需的人民币，根据换算表可以清晰看出：

1. 每日特惠SR级英雄性价比极高但没有R级英雄，前期可以快速形成队伍，后期升阶SSR时会缺少充足的R级英雄材料。

2. 每月特惠SR和R级英雄性价比常常错开，有较为优质的选择但每月限购一次，适合凑单。

3. 钻石礼包的性价比无疑是最低的，但由于没有购买次数限制，也是**唯一一种可以短期通过高消费快速收集英雄的礼包。**

4. 月卡综合性价比最高，但购买内容需每日登录游戏领取，看似“高性价比”背后是用玩家留存做了贴现。

	价格	SR级英雄石	平均单价	R级英雄石	平均单价
每日特惠礼包	6	10	0.60	0	/
每月特惠礼包	12	25.9	0.46	11.1	1.08
	30	2.2	13.64	327.8	0.09
	30	12.2	2.46	152.8	0.20
	68	65	1.05	62.9	1.08
	98	17.3	5.66	340.7	0.29
钻石礼包	30	2.2	13.64	27.8	1.08
	68	5	13.60	62.9	1.08
	128	9.5	13.47	118.5	1.08
	198	14.7	13.47	183.3	1.08
	328	24.3	13.50	303.7	1.08
月卡	30	24.4	1.23	305.6	0.10
	98	96.1	1.02	1201.9	0.08

剑与远征以操作简单，奖励反馈及时吸引了一大批用户，有些玩家热衷于快节奏通关，前期顺利的发展让他们一时无法接受中后期高要求的英雄储备，他们很难留存，但总有玩家会购买钻石礼包快速收集英雄度过“尴尬期”；同样的也会有慢节奏的玩家并不急着通关，而是稳定地回到游戏收集资源。精确细分的付费内容能使不同的玩家找到适合他们的游戏节奏。

当然付费内容的成功不只来于性价比，从战斗到收集的顺利过渡，每日任务的习惯养成，收集系统的痛点设计，每一步都使付费内容更值得玩家投入。