**游戏名：彩虹六号 围攻**

开发者：育碧

发行时间：2015年

游戏特色：FPS，战术，硬核

发展过程：初始起点低，现在日益壮大，2018年5月全球玩家突破三千万

原因分析：初始发行时因为可选的干员少，系统漏洞多，BUG多，导致玩家没有很好的游戏体验，而且因为游戏本身难上手的原因对于游戏时间不够长的新手很不友好。后来（16年末到17年初）随着定期的更新（比OW快得多的更新频率），不断加入新的干员，完善游戏系统，玩家游戏时长增加，越来越能够感受到游戏的魅力，所以能够做到稳中有升。同时，大量的同人创作（丰富了角色形象）也为彩六的壮大贡献了很多，很好地帮助了游戏的传播与宣传，官方也利用到了这一点，及时地回应了玩家的创作，重视社区，将一些玩家作品加入到了游戏内容中。是玩家将这款游戏带出了初期的低迷，有趣的视频带来了流量，同人作品丰富了人物，玩家的自传播帮助游戏坚持并发展。

游戏优点：

打法多样，玩家可以采取多种战术，地图灵活，可以各种拆迁，外侧爬墙，速降，小车侦查等。

近距离冲突多，考验玩家硬实力，实力好的玩家游戏体验不会差，而在游戏过程中看到自己实力慢慢提升的过程也是一种乐趣。

代入感强，画面制作精良。

不足：

对新手玩家不友好。作为一款注重战术的FPS游戏，对地图的熟悉程度一定程度上决定了玩家所能打出的战术水平。而无论新手引导怎么做，对于新手玩家来说都需要一定的时间来熟悉每张地图。而不熟悉地图的新手玩家在初期的游戏中可能会出现不知道怎么打，或者被老玩家“阴”一波等破坏游戏体验的情况。所以，可以说对于彩六来说，有一个游戏时间阈值，超过该阈值玩家才能开始体会到游戏的乐趣。

如何改进：

首先是匹配系统需要保证将玩家游戏时长作为一个重要的匹配标准，尽量让新手局中只有时长和其他数据都差不多的新手。虽然此举不能保证新手局里一定都是对地图不熟悉的人，因为玩新号的人不一定是新玩家，但是至少起到了一定的排除作用。

之前提到对于彩六来说有一个游戏时间阈值，那么如何尽可能降低这个阈值也是提升新手游戏体验并留住新玩家的重要一环。解决这个问题可以通过发布官方的点位教学或者地图讲解，或者推出如躲猫猫等娱乐模式，降低竞技性，在轻松的环境下帮助玩家熟悉地图。

怎么做分析：

干员胜率高低？选取率高低？在不同地图上分析干员的选取率和胜率。

进攻方防守方胜率？在不同地图上分析攻守双方的胜率。

正面冲突率？战术击杀率（通过隔墙炸弹或者其他方式击杀对手）？

平均破墙数？使用小车的时间？使用技能次数？针对不同干员不同地图分析

部署防御（封墙等）行为对胜率的影响？

交战距离？

更新的新内容的影响？新干员在上线之后的选取率及胜率，加入新内容后对游戏活跃度的提升。