1. 游戏中的关系
   1. 临时关系：为了完成某一特定短期目标而进行的组合。特征：
      1. 目的明确：一次任务、一个副本、一次交易
      2. 随着目标的达成而关系终止
   2. 门派关系：相对固定的关系场所。特征
      1. 可与门派成员进行固定频道沟通
      2. 门派规模为20 – 50人
      3. 门派建立和转移成本低
      4. 无门派玩法。
   3. 玩家组织：个性化、轻度化兴趣的小组
      1. 玩家组织松散，没有明显组织结构
      2. 有明确的阶段目标或相同爱好
      3. 人群目标轻度化，区别于游戏内强目标
   4. 各关系之间可以相互转化
2. 各种关系诉求：
   1. 临时关系：
      1. 快速找到同一目标的人
      2. 快捷、方便的达成目的
      3. 关系沉淀
   2. 门派关系：
      1. 帮主
         1. 建立门派简单
         2. 门派招人方便：找到合适的人一起游戏
         3. 门派成就（利益）
         4. 门派管理（成员上线时长之类、成员门派任务贡献）
      2. 门派成员
         1. 找到合适的门派进入
         2. 门派可解决游戏中的问题（导师）
         3. 门派特殊玩法（奖励）
         4. 门派管理（成员门派任务贡献）
   3. 玩家组织：
      1. 玩家和玩家间自发解决问题
      2. 轻度化游戏体验
      3. 丰富游戏内容
      4. 多样化的游戏目标
      5. 私密小组
      6. 推荐

（例：时装收集小组、解印符商会、暗杀团、赏金猎人会、我讨厌气功师、力士技术研究小组、7:30晚上华南固定团、坑爹小学三年二班……）

1. 游戏测试结果
   1. 1 – 20级用户
      1. 流失情况
         1. 用户在5、6级时流失较多
         2. 用户在15级时流失较多
      2. 特征
         1. 前期组队意愿不强
         2. 需要引导用户熟悉游戏系统
         3. 第一次接触到生产系统
         4. 19级时会有经验断档
         5. 19级第一个英雄副本，有组队需求
         6. 第一次耗尽活力值
   2. 21 – 35级用户
      1. 流失情况
         1. 用户在29级左右流失较多
      2. 特征
         1. 开始接触门派
         2. 有组队游戏的需求
         3. 进入游戏第二个大场景
         4. 适应剑灵的游戏模式和玩法
         5. 玩法枯燥单调
         6. 怪物强度和任务副本难度提升
         7. 29级时有经验断档
   3. 36 – 44级用户
      1. 流失情况
         1. 用户在43级左右流失较多
      2. 特征
         1. 43级经验断档
         2. 主线任务完成、只能通过日常和刷怪升级
         3. 活力值限制
         4. 无其他玩法
   4. 45级用户
      1. 特征
         1. 满级流失，除副本外无其他玩法
         2. 副本对配合要求高，组队难度大
2. 合作方案
   1. FB招募语音（方案）
      1. 主要解决诉求：临时关系（下副本时）找到同一目标的人
      2. 主要解决问题： 从19级开始，英雄副本的组队、配合需求

方案：

增加副本组队界面。

作用：

1. 要进行副本的人，可查找当前想下副本队伍情况
2. 建立副本队伍，招募队伍成员

用户流程：

我想进某个副本 – 打开副本阻队界面 – 点击某一副本 – 展示所有副本队伍 – 选择进入 – 语音沟通

我想进某个副本 – 打开副本阻队界面 – 点击某一副本 – 展示所有副本队伍 – 建立语音房间

（流程图）

预期效果：

1. 现在进行副本前，要在地区频道进行刷屏招人。上线后，用户可通过本方案快速找到合适自己的队伍。并在进入副本前，先期进行沟通。
2. 在副本当中可以有效沟通合作，提高队员间配合。
3. 方便玩家之间进行经验传授。

B） 门派关系成员招募

主要解决诉求：门派帮主找到门派成员，散人找到门派

主要解决问题：游戏20级才可以进入门派，在此之前无法与门派比较好沟通

方案：剑灵玩家，同时是QT房主可对玩家进行招募。招募的结果是玩家进入QT房间。在QT房间中，大家进行良好的互动沟通

用户流程：

发起：剑灵玩家同时是QT房主 – 申请可招募玩家入门派 – 通过后在某一地方进行展示

进入：剑灵玩家或想玩剑灵玩家，在某一地方可查找发起招募的门派。点击后可进相应QT房间

说明：在剑灵中没有门派也可进行成员招募的发起。但在剑灵中有门派后可获得奖励，并有特殊标识

预期效果：玩家可以在进入游戏时即可与门派组织进行沟通，由门派对玩家进行指导；

门派可发展状大自己。可让玩家了解门派好处，树立加入门派的志向。

C）加强的门派玩法

主要解决诉求：成员加入门派后的特殊玩法

主要解决问题：目前无门派玩法、门派升级后好处不明显

方案：在游戏外增加固定门派任务和门派主指定任务。门派成员完成后，所有人可或者奖励。

用户流程：

固定门派任务如：门派升到2级，获得XXX，门派30级达到N人，获得XXX。所有玩家角色只能获得一次

门派主指定任务：全员刷某一副本N次、获得N个道具等。任务完成后所有成页可获得奖励

D）公会荣誉墙

主要解决诉求：门派成就

主要解决问题：门派粘着度、活跃度不高

方案：公会重要成就记录。时间线：建立、升级。副本线：First Down、XXX Time。牛B任务完成

预期效果：让用户进入公会集结地（QT房间）就会有自豪感。非公会用户进入公会房间，觉得很牛X，有加入的冲动

E）玩家组织

主要解决诉求：个性化、轻度化游戏目标，自发性解决游戏问题

主要解决的问题：游戏过程枯燥，玩法单一

方案：前期通过官方发起特殊兴趣小组，通过优秀的内容和趣味的切入点吸引玩家加入，后期培养用户自发创建个性化小组。

用户流程：

用户建立固定语音房间作为小组落地点-召集同类玩家进入小组-小组成员交流活动

用户主动搜索/系统推送部分小组-玩家加入现有小组-小组成员交流活动

预期效果：

1. 丰富了游戏玩法，为用户创造了更多游戏目标
2. 满足用户在公会内无法实现的需求
3. 衍生出一种新的社交模式

F）门派管理（成员门派任务贡献）

主要解决诉求：公会会长对多门派的管理，包括对成员的贡献、发展情况进行管理，派发任务以及对奖励的分配管理。

主要解决的问题：大公会的入驻

方案：提供一套完整的多门派管理系统，方便会长对门派内所有成员的信息进行管理，增加任务派发系统，提高公会成员活跃度。

用户流程：公会会长将公会内门派绑定到QT房间-通过页面展示、管理成员信息或者派发任务-根据成员贡献分配奖励

预期效果：

1. 降低大公会入驻门槛，提供基础管理工具
2. 公会入驻后有更多的公会玩法
3. 提高公会成员活跃度

G）官方语音频道建设：

主要解决诉求：用户教育引导、活跃气氛

主要解决的问题：游戏中部分环节引导不足，游戏枯燥

方案：增加新手帮助，妹子接待，玩家答疑频道

1. 游戏各阶段合作重点
   1. 4月封测 限号、删档、规模？
      1. 公会合作：
         1. 目的：让游戏综合公会在游戏中愿意带人

（<http://www.battlenet.com.cn/wow/zh/blog/6477957>

http://www.battlenet.com.cn/wow/zh/blog/6733754）

* + - 1. 考核KPI：公会活跃人数与游戏活跃人数交集
      2. 奖励：7月限号测试激活码
    1. 组队语音合作
       1. 语音第一期上线，产品打磨
  1. 7月封测 限号，不删档、规模？
     1. 公会合作：
        1. 同上
     2. 语音二期上线全面上线，产品打磨
  2. 10月公测 不限号，不删档
     1. 市场协作投入
     2. 运营资源大量
     3. 完善的产品功能