

Part 1: 调查内容



调查内容 (1)

游戏名称	CCU规模	月入规模	收入模式	核心盈利点说明
征途	历史最高值为100万；目前应该在40万名以上	根据2007年Q3的收入数据推算，月收入规模为：1.35亿元RMB	道具收费 【装备原料道具】	<ul style="list-style-type: none"> ◆顶级装备的各种“原料”道具为最核心的收入来源 ◆其道具产品体系总体上围绕这一“原料”所构筑起来的【不让玩家直接买到成型的顶级装备】 ◆该游戏的策划自始至终都围绕着“如何使原料更难获得”、“如何让用户为了获得原料付出更多的时间和金钱成本”而进行的，是免费游戏收费道具商业模式的一个极端的特例
热血传奇	最高时达到67万，目前的水平应该维持在30万名以上	根据2005年免费化之前的收入规模，推算目前的月收入规模不低于5100万元RMB	道具收费	<ul style="list-style-type: none"> ◆顶级装备的原料可在游戏中通过杀怪免费获得 ◆根据不同的升级方式，所导致的费用均比较高：以元宝锻造方式升级时，从35级升级到70级的费用将近4万元RMB；以天关或魔王岭的经验值升级时，从35级升级到70级的费用将近16.7万元RMB
传奇世界	最高时达到55万，目前应该在30万的水平	保守推断月收入规模为：5600~6000万元	道具收费	<ul style="list-style-type: none"> ◆顶级装备的原料可在游戏中通过杀怪免费获得 ◆在一个充值类促销活动中，一个玩家为了得到充值额排名第一才能得到的稀有装备，充了28万余元RMB
魔域	去年Q4突破了40万，该游戏的人数仍有增长空间	2007年Q3的月收入水平为4280万元，目前应不低于该水平	道具收费 【幻兽道具】	<ul style="list-style-type: none"> ◆除了RPG类经典道具产品体系以外，该游戏拥有“幻兽”道具，共计20种幻兽 ◆该游戏的“幻兽”（即宠物）系统产品线较发达，提供五花八门的20种幻兽供用户购买
跑跑卡丁车	最高时达到50万以上，目前应该稳定在20~40万的水平	N/A	道具收费	<ul style="list-style-type: none"> ◆装扮类、功能类道具为主导的产品线特性 ◆由于该游戏的人物形象设计的局限性，通过人物装扮类道具（avatar、其它装饰物）创高收入的概率不大 ◆从道具种类数量上看，卡丁车、装备、装饰等3类道具款数占总体数量的82%
问道	最高时突破了65万名，目前应该稳定在40万名以上	2007年Q3的月收入为2630万元，目前推断与该水平持平	道具收费	<ul style="list-style-type: none"> ◆盈利方式和《热血传奇》、《传奇世界》等大同小异 ◆该游戏开发公司的官方就该游戏为什么能成功的回答是：该游戏的成功有一定的偶然因素
梦幻西游	历史最高：131万	N/A	按时收费	《征途》、《巨人》、《问道》、《天龙八部》等等同质化的但免费运营的竞争产品已形成气候，网易现在将该2款游戏改造成道具模式可以认为已错过最佳时机。 网易事实上有变相销售经验和游戏币。
大话西游2	历史最高：2007年12月22日152万	N/A		

调查内容 (2)

游戏名称	CCU规模	月入规模	收入模式	核心盈利点说明
QQ音速	06年7月份推出60天后达到45万, 目前应该维持在7-13万	根据腾讯Q3财报推算出月收入规模应该在800万元左右	道具收费	<ul style="list-style-type: none"> • 装扮和积分加成道具是QQ音速的主要收入 • 紫钻在商城中有免费专区, 购买所有商城物品打折, 而且有特权, 象征贵族, 紫钻也是QQ音速收入来源之一 • 异业合作非常成功, 比如游戏中为蒙牛、肯德基等量身定做的极富创意跑道在游戏中的使用率也很高
劲舞团	最高达到78万, 目前维持的30-50万	久游2007年总收入为8.9亿, 官方称劲舞团占其总收入的60%, 推算出月收入规模是4450万元	道具收费	<ul style="list-style-type: none"> • Avatar是劲舞团最主要的收入来源, 用户搭配一身服装一般需要上百元 • 功能道具的收入次于装饰类商品 • 通过网吧合作给玩家多倍积分的方式实现久游和网吧的双赢
完美世界 (国际版)	根据其Q3财报提到各款游戏平均在线人数是51.3万, 和其对各个游戏的宣传程度, 估出完美世界 (国际版) 人数应该在30-40万	根据完美时空Q3财报推算出目前月收入规模约为1300万元	道具收费	<ul style="list-style-type: none"> • 时装类物品是本游戏的特色之一, 结合了中西文化经典或现代的服饰, 使人物角色更具个性, 也给玩家更美的视觉效果 • 道具类和秘籍类 • 材料类, 合成装备的必需品 • 宠物 <p>这几种针对不同喜好的玩家, 收入方面可能会平分秋色</p>
街头篮球	目前同时在线35万	目前月收入规模在1000千万	道具收费	<ul style="list-style-type: none"> • 游戏将avatar和道具进行了结合, 每件avatar都能增加角色的属性 • 技能也可以购买, 这是此游戏的一个特有商品模式 • 与耐克和可口可乐等其用户群接触较多的品牌合作很多, 也非常成功
天龙八部	目前同时在线人数维持在50万	根据搜狐Q4财报推算得出目前月收入规模约为5870万元	道具收费	典型的RPG, 盈利点可参照问道、魔域和传奇
奇迹世界	最高时超过40万, 目前维持在25万	1000万元	道具收费	
魔兽世界	目前维持在80-100万	根据九城Q3财报推算出目前月收入规模约为9300万元	按时收费	<ul style="list-style-type: none"> • 按时收费游戏最关键因素就是游戏性和深厚的文化底蕴, 游戏必须对玩家有足够吸引力, 才能使玩家继续充值

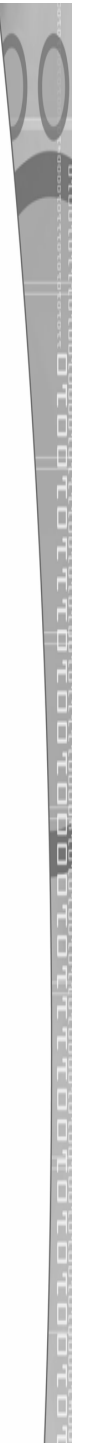
道具收费模式的进一步思考

目前虽然所有收费网游都是道具收费机制，但玩家购买道具的目的,道具用途并不单一，这些道具服务用途有不少差距：

坐骑	召唤	技能加成	宠物饲养
婚姻	坐标传送	复活	地图雷达
礼品	背包空位	留言箱	门票
经验	清屏保险	逃跑	赌博
自动挂机		角色特效	属性提升
形象更改		状态提升buff	装备强化
聊天特效		好友增加	洗点
			摆摊加强
回复道具		算命	特色服饰
			道具修理
物品保护		帮会扩建	装备/材料

早期的征途主要消费在装备材料上，但不同等级阶段乃至时间阶段的用户这笔钱事实上花在不同的细部系统上。另外，道具的销售模式也有：一次性\流通性\租赁型\运气型\礼包型等。

Part 2: 参照过的一些数据



附件1

热血传奇人物升级所需人民币总汇(元宝锻造版)				
等级	经验(万)	总计经验	换算	所需人民币
35-36	400			
36-37	480			
37-38	560			
38-39	820			
39-40	900	35-40级 = 3160万	1元宝约等于40万经验	35-40级 = 79元人民币
40-41	1200			
41-42	1600			
42-43	3000			
43-44	5000			
44-45	8000			
45-46	12000			
46-47	48000			
47-48	36000			
48-49	40000			
49-50	42000	40-50级 = 196800万	1元宝约等于60万经验	40-50级 = 3280元人民币
50-51	43000			
51-52	44000			
52-53	46000			
53-54	48000			
54-55	50000			
55-56	52000			
56-57	55000			
57-58	60000			
58-59	70000			
59-60	80000	50-60级 = 548000万	1元宝约等于90万经验	50-60级 = 6057元人民币
60-61	425000			
61-62	425000			
62-63	425000			
63-64	425000			
64-65	425000			
65-66	425000			
66-67	425000			
67-68	425000			
68-69	425000			
69-70	425000	60-70级 = 4250000万	1元宝约等于140万经验	60-70级 = 30357元人民币

说明:
 1, 这里仅以元宝锻造为例说明, 元宝锻造的经验随人物等级的提升会有所增加。
 2, 人物升到50级约花费3360元人民币。人物升到60级约花费9500元人民币。
 3, 60级以后经验值都为425000万, 即人物每升一级约花费3000元人民币。
 4, 编辑整理: 木偶娃娃mir2 QQ: 214406204 2007/12/17

附件2

热血传奇人物升级所需人民币总汇(魔王岭天关版)				
等级	经验(万)	总计经验	换算	所需人民币
35-36	400			
36-37	480			
37-38	560			
38-39	820			
39-40	900	35-40级 = 3160万	1元宝约等于30万经验	35-40级 = 105元人民币
40-41	1200			
41-42	1600			
42-43	3000			
43-44	5000			
44-45	8000			
45-46	12000			
46-47	48000			
47-48	36000			
48-49	40000			
49-50	42000	40-50级 = 196800万	1元宝约等于30万经验	40-50级 = 6560元人民币
50-51	43000			
51-52	44000			
52-53	46000			
53-54	48000			
54-55	50000			
55-56	52000			
56-57	55000			
57-58	60000			
58-59	70000			
59-60	80000	50-60级 = 548000万	1元宝约等于30万经验	50-60级 = 18266元人民币
60-61	425000			
61-62	425000			
62-63	425000			
63-64	425000			
64-65	425000			
65-66	425000			
66-67	425000			
67-68	425000			
68-69	425000			
69-70	425000	60-70级 = 4250000万	1元宝约等于30万经验	60-70级 = 141666元人民币

说明：
 1，这里以天关或魔王岭的平均经验来计算。每次大约30万经验值。
 2，人物升到50级约花费6600元人民币。人物升到60级约花费24000元人民币。
 3，60级以后经验值都为425000万，即人物每升一级约花费14000元人民币。
 4，编辑整理：木偶娃娃mir2 QQ：214406204 2007/12/17

附件3

活动结束时充值排名第二将获得此神器			
当前排名 TOP 20			
排行榜截至 2007-8-31 23:59			
排名	通行证帐号	区服	充值金额
1	dav****6	96区 大悟	283,000.00
2	she****9	42区 王者	260,500.00
3	lik****r	102区 剑兰(电信组)	100,000.00
4	foo****3	75区 猛龙过江	97,000.00
5	abc****7	101区 魔兵(网通组)	92,678.00
6	ljx****9	86区 独秀	76,450.00
7	zhe****7	90区 风暴	72,900.00
8	yel****4	64区 江南仙境	69,500.00
9	li6****8	52区 般若	68,350.00
10	hou****6	10区 龙图·霸业	64,500.00
11	xi4****5	63区 虎啸龙吟	61,500.00
12	m13****7	78区 圣魔	61,350.00
13	mk1****3	6区 白龙	58,100.00
14	myy****4	101区 魔兵(网通组)	57,830.00
15	qzy****5	100区 傲世	54,000.00
16	an1****3	63区 虎啸龙吟	51,500.00
17	wzs****b	96区 大悟	50,914.00
18	azs****s	100区 裂地	50,000.00
19	dzb****3	35区 碧海青天	49,800.00
20	yhb****2	2区 伏羲	45,900.00