# **游戏消费系统结构浅析**

作者：[月落西山](http://gad.qq.com/user/index?id=38735)

链接：<http://gad.qq.com/article/detail/41298>

## 支撑型消费

简单直接的消费方式，在游戏前期既让玩家大量投入RMB的消费方式。

### 特点：

1、 操作简单：

a、 步骤最少：压缩玩家的操作步骤，能一步完成的绝不两步；

b、 没有选择：去掉所有的选择性设计，这样就不会让玩家因为选择而对消费产生犹豫；

c、  百分百成功：没有成功几率的设定，但可以加入幸运值的概念，增加玩家对消费结果的可控性和可预见性，让玩家花钱花的放心大胆。

2、 展现简单直接：

a、 结果立竿见影：玩家花钱后所获得的收益（一般为属性上的提高）是立竿见影的，立刻花钱，立刻就能够获得收益。

b、 一次投入，终身受益：这样的设计一定是伴随玩家角色终身的，不能因为等级的提高、装备的更迭而使消费成果打了折扣。

c、  炫耀性外观展示：一定要有炫耀性的外观展现，特别是高阶之后，一定要让玩家一看就知道谁是大R，谁不是大R；

3、 消费前期性：

a、 消费无门槛：这些系统没有任何等级和VIP等级等等要求，但是可以在玩家10级或者15级之后再开放给玩家看，但总的来说一定要玩家进入游戏的第一天就推送给玩家；

b、 阶段初期免费：在系统开放的前期，可通过活动、每日赠送等方式让玩家在系统的前期投入中不花钱或者少花钱；

c、  属性成长的阶段递增和投入性价比的阶段下降。

d、 独立性强：一般消耗独立的货币，加成的是固定的属性；对游戏中其他模块的影响较小或者毫无影响；

### 优点：

1、 立竿见影：在开服前期，对拉动游戏的整体营收和整体留存有很强的效果，非常适合页游整体上的滚服开服模式；

2、 方便在游戏的中后期短线拉动游戏的收益营收，榨取游戏的剩余价值；

3、 对平衡型影响较小：因为采取独立的货币产出和消耗，加成的属性是固定的属性，不会受到玩家等级、装备等属性的影响，所以对游戏整体结构的影响较小。

### 缺点：

1、 因为每个几乎都是独立的货币产出和消耗，所以如果系统过多，会造成货币类型过多，使玩家产生迷惑；

2、 因为简单直接的投入和立竿见影的收益，所以时间的持续性不强，每个系统都会在短期内消费完毕，不利于培养玩家长期的消费习惯；

3、 若游戏内该类型系统所占比重过大，则会造成游戏的月营收不稳定，忽高忽低。有运营活动时，就高，没有的时候就会降下来。若想稳定营收就要不断的开发新的消费增长点。（明显例子就是飞升的月营收和QQ九仙的月营收差别，飞升的就不稳定）

### 相关系统举例：

页游《神龙战士》里的坐骑系统、仙翼系统等；《拳皇98终极之战OL》中的装备觉醒系统；



## 辅助型消费

### 成长型消费

#### 特点：

1、 百分百成功：允许有成功几率、幸运值等几率型的消费方式在里边，但是不能有幸运值清0的设置方式，增加玩家对消费结果的可控性和可预见性，让玩家花钱花的放心大胆。

2、 缓慢投入，长期受益：可以长期投入，也可以一次性投入，但是获得的收益是随着玩家的等级提高、装备的更迭而缓慢升高的。

3、 一般没有炫耀性的外观展示。

4、 消费后期性：

A、通过系统开放的条件进行限制，比如角色等级等，满足一定条件才会开启；

B、通过使用该系统的最优化性价比，来使玩家在后期才开始投入；比如装备的强化，在前期装备的更迭比较快，所以不会在上面强到满，游戏后期才会出现满星的装备；

C、使收益后期才逐渐体现，比如投入获得的属性加成为百分比属性，在前期玩家基础属性较小的情况下收益较小，越往后收益越高。

5、 通过角色投入逐渐递增的速度比属性成长的递增快来使投入性价比的不断下降；

6、 独立性弱：货币的产出途径通常会与其他系统联系到一起，

#### 优点：

1、一般手段比较温和，不会引起玩家内心的抵触情绪；

2、但是数值上的深度较大，系统带来的整体收益较高；

3、在适当时候可以为了运营策略而牺牲。

#### 缺点：

1、 收益获得的周期较长；

2、 系统的消费刺激做的不明显，玩家往往投入的不高；

#### 相关系统案例：

《拳皇98终极之战OL》中的两件特殊装备：徽章和格斗手册的升级和进阶。



### 赌博型消费

#### 特点

1、 依靠运气，以小博大：有很低的概率以很低的代价获得极大的收益。（买彩票）

2、 限制了部分赌博产出物品的产出途径。在其他地方均获得不了这种东西，只有在这里赌博才能够获得。

3、 一般赌的都是稀有的材料、物品等。

4、 为了让玩家放心大胆的赌博，必须对赌博失败的玩家进行一定的收益补偿。

#### 优点：

1、有足够的消费深度，挖的坑非常大。

2、改善游戏的整体付费结构，为游戏的活动留出付费空间。

3、更多的为游戏的留存率服务，比如开获得宝箱，获得随机奖励。

#### 缺点：

如果赌博失败，对玩家的心理创伤较大，所以这种玩法在游戏中所占的比例不能太大。

#### 相关系统案例：

很多游戏中的抽奖和装备洗炼都是这种类型

#### 经典赌博模式：

老虎机：通过摇把摇出相同图案来获取奖励；

黑市：俩种方式：

1、有极低的几率刷出十分稀有的非绑定物品，每个达到一定级别的玩家每天有一定次数的免费刷新次数；大额RMB可以通过花钱不断刷新，免费玩家可以通过多建号来刷新，便于增加游戏的留存率；

2、商人卖的物品定时刷新，玩家不可刷新，吸引玩家定时上线，增加玩家上线率；

秘境探宝：

可按稀有程度分为不同的秘境，不同的秘境产出不同；

## 日常型消费

### 日常型消费

#### 特点：

1、 限定每日消费的次数，次数的上限比较小。

2、 按照角色的消费能力划分档次，与其他系统纠缠很深。

3、 消费的深度很深。

4、 人民币加速的速度是有限的。也就是不允许大人民币玩家在短期内达到该系统的消费极限。

#### 优点：

1、 获得的收益可为其他消费系统的货币产出途径；

2、 为玩家每天的消费提供了途径，为游戏每月的稳定收益提供了支柱；

#### 缺点：

1、 不利于短期内拉升游戏的整体收益；

2、 通常会对免费玩家做出留口，所以大部分玩家在这上面花费较少；

#### 相关系统案例

家族捐献、一元翻牌等玩法。每日充值等活动

### 渐进型消费

#### 特点：

1、 每日限定付费次数，但次数较大，使得大R也能够通过大量花钱来缩短时间；

2、 消费额度按次数增加，次日计数清0；

3、 消费的坑比较大，付费的渗透率较高；

4、 单次消费的性价比逐渐下降。

#### 优点：

1、 可根据玩家的付费能力提升每日的最大购买次数；

2、 依据玩家的付费能力，对玩家进行档次划分；

#### 缺点：

人为划定世界的等级秩序，会给免费以及小人民币玩家带来挫败感；

#### 相关案例

《神仙道》中猎妖玩法中的购买灵石，购买财神符；  
《拳皇98终极之战OL》中的点金等



### 活动型消费

**免费活动：**玩家不需要付费，只需要准时上线就可以获得远超过正常收益的活动；

**目的：**

1、 改善免费玩家的生存环境，增加游戏玩家的留存率；

2、 增加游戏玩家的活跃度，并为其他时间的活动做出配合；

3、 对一些深度付费功能进行推送，引导玩家熟悉功能，促进玩家消费；

**打折促销活动：**对游戏中的部分道具，进行大幅度降价处理，或者消费返还；多见于新功能的推送，或者老付费功能的牺牲；

**目的：**

1、 对游戏中新加入的付费功能进行推送，促进玩家消费；

2、 对游戏中已完成付费使命的功能，进行牺牲，榨取最后一点利用价值；

#### 特点

1、 开始就活动的付费留出空间。

2、 活动期间，要故意限制促销道具其他渠道的产出。

#### 优点

1、 可根据游戏玩家的实际付费能力，进行商品价格的微调；

2、 拉升人气，提升游戏付费率；

#### 缺点

1、 所谓的提升付费，很多情况下，是把玩家以后花的钱提前到现在花；很容易缩短付费系统的生命周期，以及整个游戏的生命周期；

2、 变相加速了游戏的进程，所以在游戏运营的前期，一定要慎重使用（开服冲级活动除外）；

#### 相关案例

天降宝箱活动，欢乐打坐活动，真龙促销活动

## **后记**

这篇文章最早成型于13年，最早是分析《QQ九仙》和《傲剑》两款游戏内的付费系统所综合得出来的结果。以至于以后养成了习惯，在做任何系统之前先将其进行归类，看这个系统归属于上边的那种类型。基本上现在在任何的MMORPG游戏中都可以看到上述这些系统类型。

说到这里说一个比较无奈的事儿，很多数值策划应该都遇到过。就是当你加入一个项目组时，这个项目已经开发的中期甚至中后期，很多系统玩法都已经做完并且验收通过了。这个时候作为一个数值来讲能做的事儿可能只是梳理一下整个游戏的数值内容，使之体验更好一些。但是你已经不能改变一个东西：**调整这个游戏的系统三维结构**。

系统三维结构：一个游戏中各种付费类型的系统在整体所占的比例，最常出现的情况有以下两种：

1、 支撑性付费类型系统比较多；

优点：游戏的付费数据比较容易通过做活动来拉升。

缺点：游戏数据起伏比较大，一旦不做活动，付费数据会直线下降。

会导致游戏的运营数据波动性比较大，比较依赖游戏的运营活动，有活动付费就高，没活动付费就低。这种情况无论数值怎么调整都改变不了，除非改变这个系统三维结构。

2、 日常型付费类型系统比较多；

优点：游戏的付费数据比较平稳，即使没有运营活动，游戏中的付费数据也比较平稳。

缺点：运营做活动时比较难以拉升游戏的整体付费数据。

以上这两种情况，在系统三维结构已经定下来后，数值策划是改变不了这种情况的。除非在后续的功能开发中逐渐改变这种比例。