# 游戏体验报告

报告人：织法

体验服务器：网易官方渠道-金桂飘香

角色：龙将（女）

体验时间：5天（60级）

# 整体风格与受众

镇魔曲是一个画面精致，有职业配合与区分，开放型经济的大型MMO手游。

从我们公会的人群看，以大学生，工作较清闲的上班族为主。年龄从17~35，主要用户85后到95后。从我接触的来看，女性用户大概占35%以上。用户一般是玩过一些其他端手游的玩家，纯小白也有，但是少数。玩家的职业上，大多是工作相对较为清闲的普通工作者和大学生。

总结一下用户特点。第一，工作清闲，并愿意在游戏中投入大量时间。第二，对外观有较高追求。第三，有过一些游戏经历。第四，更喜欢良性交互，需求别人与被别人需求的体验。

# 游戏的调性与盈利方式

整个游戏的调性以良性交互为主。游戏内不强调战力，讲求相互需要的良性交互。普通玩家的追求主要是跟上大家节奏（等级），以及对外观的追求。游戏支持装备和一些材料的交易，使活跃玩家有希望通过交易发家致富。游戏系统围绕玩家社交展开，简直像一个聊天APP。

从百度上查的数据，这个游戏1月份测试，次留35%，ARPPU200左右。从体验上看，当前版本的数据应当比这个更高。

游戏虽然是营造一个绿色低付费压力的环境，但通过两张月卡，梦想基金，30级紫装售卖，7日特惠礼包，首冲奖励，这些几乎不影响留存的前置付费的活动，应当可以把ARPPU的基点拉高，保证一定盈利。一些在第2天第3天出现的对生活技能产出的需求，诸如40级开放的乾坤炉，50级后师门任务，以对留存较低影响的时间点投放，进一步促进了付费率的增长。

很多漂亮的时装系统，家园的家具，乾坤炉的升级与消耗，可以快速的消耗玩家的元宝，促使月卡玩家向中大R渗透；或者多等时间攒元宝，参加相关活动，提高服务器的长留。

我玩了5天，几乎看不到强战力验证的地方。游戏是通过星辰之路(变强任务)，时装翅膀的解锁等较隐晦的地方，引导精英玩家对系统养成的追求。而普通玩家，即使不充钱，不做太深入的养成，也能在游戏中混下去，提供较好的社交环境。~~游戏中的战力展示在公会名单中，是个小范围的竞争性系统，对非R心里影响小，同时能刺激小范围头部玩家的竞争。~~

在属性投放与付费上，这个游戏的整体特点是，各属性点虽然很细碎，但其实总量很高。每次强化行为花费没那么高，但总坑其实很大。并且随着等级段开放，付费有效性呈现较大梯度下降。同样60级的玩家，付费1000, 200, 0元的，战斗力各相差10000（我战力40000，充值200，和公会成员PK，发现战力还是比较准的）。

游戏中有很多组队的PVP活动，如王城禁地，困兽斗，决战光明顶，桃花劫。在这些活动中，一些玩家希望凸显自己，让公会或小队成员尊称他们为大佬，能够接受较高额度的付费。但这些活动多为良性引导，可能这些大佬玩家的比率会比较低。

整体上，游戏的付费是一种愿者上钩的模式，除月卡外，付费优势持续时间不长。这样养用户的模式，更适合存量时代，放长线钓大鱼。

# 游戏前5天如何抓住目标用户

游戏前20分钟，主要依靠精美的画面，诙谐的剧情对话，抓住目标用户，避免筛选性流失。10~35级，游戏节奏较为缓和，主线任务以采集，14级，18级，20级，24级，29级都有等级停滞点，逐步引导玩家，以较缓和的节奏，使玩家从剧情体验向，转变为单人挂机体验向，再转变为多人挂机体验向。进而在挂机中语音聊天（这阶段也没啥可做的事）。

36级时，有个等级大卡点。这个时候，玩家需要点开活动按钮，把每个活动都做完，加入帮会，做完70环（内政），做完各种活动。而后继续过量刷无筝琴，才能突破40级。这时候传递给玩家的信息是，这是以经验为主线的游戏，每天最好做完活动中各任务才可不落节奏。同时，这一阶段还有大量的组队玩法，如无筝琴，神兵副本，百鬼猎行，地煞星，魔族精英等。促使玩家形成小团体，进而建立公会（虽说很多玩家，进第一个公会是带服性质的公会）。

经过之前较为乏味挂机升级，40级时，神兵副本难度陡升。引导主动告诉玩家，你已经不能像之前那样挂机打本了，需要职业配合，需要走位躲技能以降低治疗压力，龙将需要让BOSS背对玩家。给玩家以较大惊喜感，使有端游时代游戏经验的用户对游戏品质认可。同时，也促进有技巧的老玩家向新玩家指导，加深玩家间的羁绊，增强社交的深度。

同一时刻，开放了乾坤炉系统，需要玩家提交生活技能产出的药和食物。促使玩家参与摆摊交易。也很大程度的促进玩家充值，使用元宝兑换交易币，购买其他玩家的东西。在这个节点，RMB玩家与非RMB玩家就有了显著的不同。非RMB，每天获得精力，生产商品，卖给RMB玩家。RMB通过做乾坤炉任务，获得装备打造材料，更快的穿齐40级套装。同时购买非R的产品，促进了非R的留存。

也是在这个等级段，升级技能槽开始使银币紧缺；升级乾坤炉可提高秘银的产量，但也要消耗大量银币；家园的家具同样需要大量银币。游戏中交易币和元宝均可兑换银币。在如此密集的银币缺口下，充值玩家可以在这个时间点获得较大爽快感。同时，这些系统提升战力不大，整个游戏环境也不强调PVP，所以并不会对非R造成太大影响。

50级后，师门任务需要提交生活技能产出的食物和药物。进一步促使非R玩家参与交易玩法。50~55要1天，55~60要两天。在这一阶段，玩家需要熟悉系统的各种玩法，参加各种周常日常，做星辰任务，摆摊贩卖等等，真正的融入游戏。

# 游戏6~8天的体验

等到60级，大多数玩家差不多第8天。到了这个阶段，各养成系统的消耗陡增。神兵副本60级装备掉率骤降，大概1周产4件，已经无法承担装备的产出需求。升级速度骤减，做日常挂机活动带来的实际收益占比，已逐渐降低。玩家的焦点，从之前的结识朋友，挂机聊天，提升等级，在这一阶段逐渐转变为提升战力和进入高战力组织的追求，整个游戏的核心玩法从梦幻西游向剑网三(WOW)倾斜。各玩法系统已经开始对战力和操作进行要求，神兵本3.5W战力，首席挑战4W战力，导师挑战要5W的战力，十分考验操作，团队本要6W的战力才有可能过第一个BOSS，需要团队指挥，精密配合。

这样一来，对于那些纯挂机社交向的玩家，要么熟悉游戏玩法，成长为游戏核心玩家；要么扩大付费，直接购买装备；要么失去目标，逐渐流失。原先的核心玩家，则需要花光身上的资源，尽可能的提升自身的战力。由于装备减产，月卡党这一阶段则需要收非R的生产物资，做乾坤炉，尽快穿齐60套以求进入能够进入团队本。中大R，往往会直接去拍卖行购买60紫装或职业套装。

一句话型总结：60级后装备获取难度加大，玩家想跟上节奏，必须同时玩神兵，乾坤炉，团队本。各玩法对战力要求提升，促使玩家提升战力。各系统提升战力的消耗量急速上升，迫使玩家高额付费或去玩高活跃系统。

# 系统分析

# 产销数值分析

# 一些可以学习的套路

1. **以帮会为单位的答题系统**

以帮会为单位，大家用语音答题，正确给经验和帮贡，平时潜水的就都炸出来了。

1. **初期体验安排**

前期以挂机和剧情体验为主，不做挫败感体验。等到第二天逐步加深技巧。这样做谁然可能筛选掉一些技巧玩家，但整体留存可能更好些。

1. **一些霸气时装对养成系统做要求**

作用：1. 看到穿这样时装的人，那一定是大佬。2. 让RMB玩家追求时装的同时，不要忘了养成

1. **养成进度可以解锁初期的第一个翅膀**

用时装做养成的目标，可是使很多妹子玩家参与进来。

1. **队伍聊天用弹幕呈现**
2. **算卦系统**

一个包装较好的折扣活动系统。在师门任务做完后，个人运势做完后，

# 现阶段发现的不足的地方

1. 没有帮主弹劾功能
2. 门派闯关按等级段设置BOSS难度，一旦过了等级段，就很难通过。致使星辰之路难以完成
3. 困兽斗可以刷些随机BUFF，让低战力的一方有可能通过操作反败为胜，不至于被坑杀。
4. 帮会战的设计有待商榷，既缺乏策略性，两边人数战力也经常严重失衡，使玩家失去信心，有极大弃坑冲动。举个例子，可以按房间来。比如高分1V1，高分3V3，高分5V5，中分3V3，中分5V5，低分5V5。除了低分场，房间数量有限制，先报名，再由帮主分配。