

游戏内容分析

讲师：萨缪尔 Samuel



萨缪尔老师

网易数据分析教研负责人

前盛大游戏战略规划总监、前腾讯游戏商业智能中心Leader

上海交通大学高金硕士、《哈佛管理导师》外部导师

- 知乎大V：「萨缪尔」主要聚集与商业分析、行业与战略分析、Python数据分析等
- BAT互联网巨头商业洞察分析 & 咨询公司战略咨询背景
- 擅长行业趋势研究和战略管理咨询工具，为20多家上市公司提供战略发展决策建议

课程

亮点

1

游戏的核心架构: 以即时
MMO为例

2

案例&说明

游戏的核心架构



游戏的核心架构：以某即时MMO游戏为例

产品结构

核心系统

战斗系统

法宝系统

装备系统

技能系统

城战系统

帮会系统

跨服系统

基础玩法

任务

副本

天梯竞技场

传说强敌讨伐

野外资源抢夺

活动玩法

日常活动

闯关

泡温泉

锁妖塔

书中仙

帮会BOSS战

组队闯关

开服及登录活动

签到奖励

VIP礼包

登陆奖励

双卡福利

首充豪礼

等级基金

成长基金

充值返利

每日充值

消费返利

每日消费

节日营销活动

异宝拍卖

高阶法宝拍

卖

材料10连抽

法宝10连抽

社交玩法

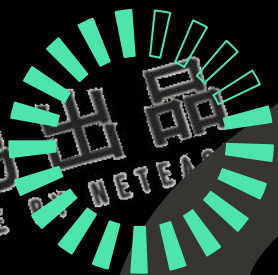
帮会

结拜

情缘

师徒

案例&说明



2

玩家成长分析：明确玩家的核心追求

玩家成长

等级

等级提升：除了体力控制经验获取，还会有社交类玩法额外提供经验值鼓励玩家一起玩

法宝

等级提升：依品质需要不同材料提升

星级提升：需要相同法宝碎片和特殊材料才能提升

本命法宝境界提升：玩家可以设定八个法宝为本命法宝，并用特殊神品提升本命法宝的境界

装备

等级提升：花费游戏币提升装备等级

属性提升

强化：不同品质装备需要不同强化仙玉进行强化

宝石：武器可以镶嵌不同宝石产生不同外观特效，同时可以提升法宝技能效果，作用非凡

技能

属性提升

技能升级：通过每日指定活动可以获取修炼新的书给技能升级

心法影响：游戏中每个NPC势力（数十种）会贩卖一些心法书，玩家在做每日任务后可提升其好感度，当好感度达到一定程度时可以购买心法书以提升技能效果

类型：玩家可以通过提升等级学习本门派的所有技能，技能可以随意配置组合

付费点分析

预设玩家的付费点及金额，分析**是否符合预期**

付费点设置

购买体力

刷副本需要体力，而副本掉落的各种材料是玩家提升能力最重要的资源之一，此付费点是**强刺激点**

购买精力

抢夺护身符碎片以及参加一些PVP性质的活动需要扣精力，这些也是提升战力的重要途径，所以此付费点是**中度刺激点**

购买金币

提升装备等级，购买道具，提升各种能力时都需要花费金币，所以需求量很大，**强刺激点**

抽奖

游戏中最重要的法宝以及强化和精炼法宝的材料通过抽奖都能够最容易的获取，**强刺激点**

商城购买道具

很多强力道具如：极品法宝，装备强化石，本命法宝境界提升道具等都需要在商店购买，**强刺激点**

商店刷新

可以通过时间自动刷新，**弱刺激点**

竞技场购买次数

每天可以多打几场竞技，更快的提升排名，并可以更快的兑换竞技场商店的道具，**较弱刺激点**

换名字

弱刺激点

重置副本

弱刺激点

帮会高级捐献

可以在帮会中快速成为核心成员，**中度刺激点**

提升飞剑品质

弱刺激点

等级分布：消除前期的卡点，改进产品，提升留存

- 1~4级驻留较高

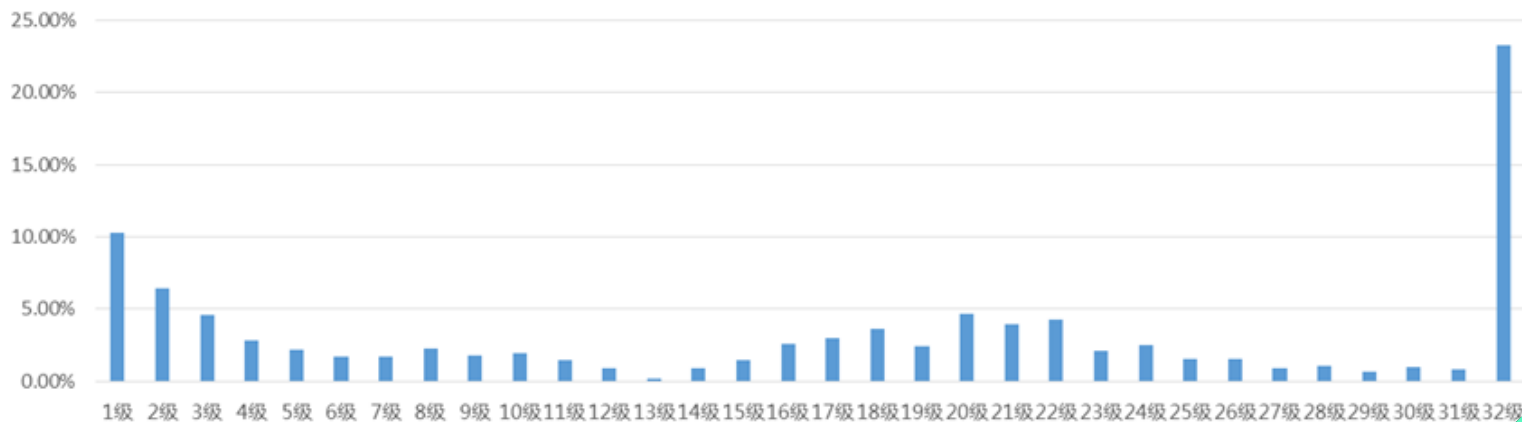
通过1-4级驻留数据表现，发现次核心用户对游戏整体的画面、操作不够满意，从调研数据也可以看到，流失玩家对视角、战斗操作等方面都表示很难接受；

- 20~24级出现驻留高峰

20级有一个等级硬性卡点，玩家通关深渊2-1后升级20级后，要到22级才开放新关卡，而此时无任何引导，玩家很容易在这个关卡丢失目标；

该等级用户已体验所有系统，20~32的过渡期较长，没有新的系统刺激用户兴奋点，容易造成流失

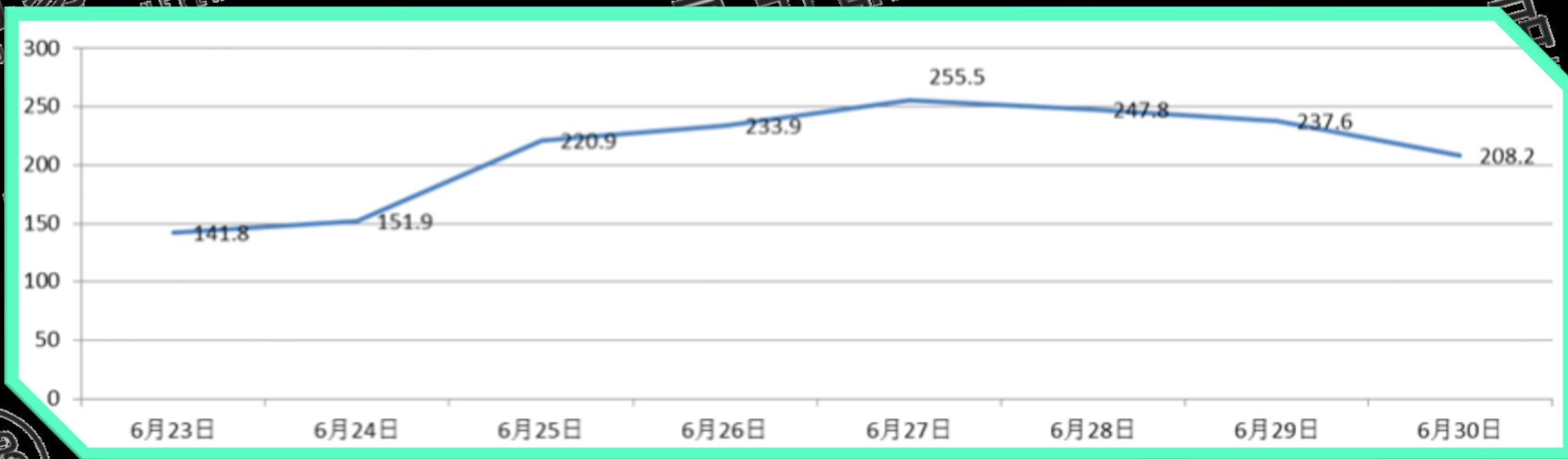
某游戏所有角色等级分布



在线时长分析：关注内容是否符合玩家的习惯

平台期在线时长逐步提升

开服四天后，大部分玩家升级到32级，巢穴开启的等级，玩家在该玩法消耗较多时间，且不少玩家玩多个职业，或延续端游的站街习惯，游戏在线超过10小时的玩家最高占比达到9.52%；



职业分布：分析生态是否均衡，玩家职业分布是否合理

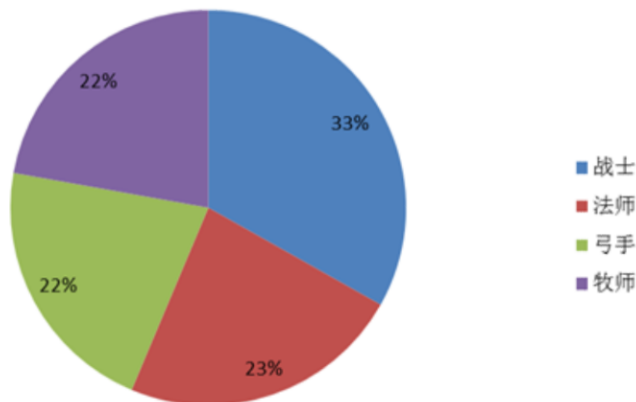
● 职业分布平均

职业分布总体较为平均，一转职业略有差异，主要是当前测试阶段的PVE和PVP需求差别的影响

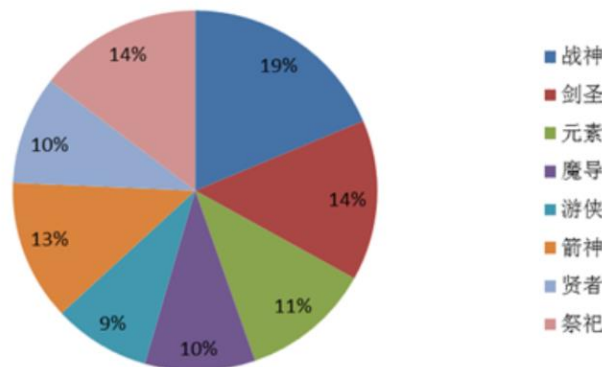
● 职业平衡

箭神前期的等级驻留都比较高，这主要是箭神是远程攻击职业，技能在手机端操控难度较高，且对比法师技能特效和打击感较弱，玩家整体体验不佳，导致玩家转职或直接流失

初级职业数量



一转职业数量



代币分析：代币消耗是否符合预期，消耗点在哪里

🛒 龙蛋占比最高

玩家在测试期间，消耗龙币最多是十连抽，占比54.6%，且累计购买的人数也是最高的；

总体来看在现未开启付费的测试下玩家愿意把仅有龙币消耗在抽奖系统；

📊 付费模型定位

当前消耗占比符合预期，验证了时装对核心用户的吸引力，对后续游戏商业化设计有一定帮助

龙币消耗项	次数	人数	总额	消耗龙币占比
十连抽	23569	8294	12846492	54.6%
商店买	89795	5290	3937990	16.7%
拍卖行消耗	15422	3769	3876916	16.5%
购买关卡次数	21447	4783	697460	3.0%
购买金币	10655	2951	532750	2.3%
购买体力	13425	4619	432325	1.8%
开龙玉孔	9219	2442	276570	1.2%
送花	3402	1235	222948	0.9%
技能重置	4134	2673	206700	0.9%
公会卡牌	6507	1704	125815	0.5%
复活	4887	3017	86120	0.4%
神秘商店刷新	1897	696	73670	0.3%
买金币	1324	473	66200	0.3%
补签	3226	1906	43850	0.2%
买体力	1158	454	37275	0.2%
创建公会	544	530	27200	0.1%
工会boss	261	191	25550	0.1%
公会扑克消耗	794	207	15655	0.1%
进入关卡消耗	583	497	5830	0.0%

课程

总结

1

游戏的核心架构

2

游戏案例分析：玩家成长分析、付费点分析、等级分析、在线时长分析、职业分布分析、代币分析