

主要赢利点和改进措施

目录

1	收益加成	3
1.1	高级账号	3
1.2	经验加成卡	3
1.3	银币加成卡	3
2	养成加速	3
2.1	金币兑换公共经验	3
2.2	乘员训练加速	4
2.3	载具研发经验	4
3	特殊外观	4
3.1	皮肤.....	4
3.1.1	特殊外观涂装	4
3.1.2	涂装经验加成	4
3.1.3	涂装收益加成	5
3.2	挂件.....	5
3.2.1	属性加成	5
3.2.2	收益加成	5
3.2.3	特殊外观	5
3.3	贴花.....	5
3.3.1	战绩体现	6
3.3.2	联队定制	6

4	付费载具	7
4.1	经验兑换	7
4.2	金币购买	7
4.3	礼包出售	7
4.4	开箱奖励	7
4.5	活动奖励	7
5	配件调整	7
5.1	配件拆卸	7
5.2	配件购买	8
6	乘员技能	8
6.1	技能重置	8
6.2	技能加速训练	8
6.3	技能树改版	8
7	周边商品	8
7.1	坦克模型	9
7.2	设定集	9
7.3	音乐集	9
7.4	主题商品	9

1 收益加成

1.1 高级账号

高级账号可以获得经验和银币的收益加成，通过开通高级账号，可以更快的积累银币和经验，从而更快地研发新载具。通常来说，高级账号是一种长时间持续性的收益奖励，但是其具有一定的门槛，对低付费意愿玩家来说，偶尔上线且每日平均游戏时长较低的特征决定了他们购买高级账号的意愿较低，因此，可以适当推出短持续时长的高级账号，如按天购买或者按周购买，鼓励玩家在节假日期间尝试购买，同时可以在活动中提供短时间的试用机会，进一步提升付费玩家比例。

1.2 经验加成卡

经验加成可以采用持续时间型，按次加成型和结算加成型，分别对应游戏时间较长的玩家、对单次经验要求高的玩家、对胜利场次经验要求高的玩家。

这类加成道具按次售卖可能效果较差，因为玩家可能倾向于用更多的场次换取收益，因此此类道具可以以礼包形式捆绑销售，在活动中作为奖励发方，或者作为战斗奖励发方。

1.3 银币加成卡

类似于经验加成卡，此类道具也可以分为同样的三类。其中按时间判定的可以适度降低其价格，因为实际产生收益的时间是相对不确定的。容易出现浪费时间的现象。按结算结果加成的类型可以设置一个较高的价格，因为不是每一局都能产生稳定的收益，而高收益局的加成效果更加明显且是玩家可控的。而按次加成型可以规定一个适中的价格，只有玩家采取利于单次收益的策略，就能获得较高的加成。

2 养成加速

2.1 金币兑换公共经验

坦克世界中，玩家可以将游戏中某个载具的经验通过金币转化为公共经验，然后利用公共经验研发某个特定载具，使用公共经验可以跳过载具的白板期，避免一段较差的游戏体验。这种模式虽然促进了玩家通过付费方式跳过体验较差的阶段，但是这种意图过于明显，不利于新玩家的留存。为了优化白板期体验，丰富整条科技树的不同阶段体验，可以引入动态权重系统，使得每一个阶段都能获得不同的体验，通过权重调节的设置，把体验较差的部分适度后移，维持玩家对新载具的新鲜感。

2.2 乘员训练加速

坦克世界中，利用金币可以加速乘员训练，但是在乘员技能较少时，需要面对大量拥有较完美技能对手，这种模式下，新玩家往往面临较大劣势，容易在不知情的情况下被击杀。

可以把乘员技能作为权重判定要素之一，让低乘员技能载具进入较低的分房，随着乘员技能的培训，逐渐提升队友和对手强度。保证低乘员技能的体验和高乘员技能的成就感，通过不断变化的对手鼓励玩家加速乘员训练而非刻意设置阻碍。

2.3 载具研发经验

通过各种付费手段，玩家可以加速某个载具的研发速度，用更少的时间完成载具的研发，这种方式相对来说不影响平衡性，但是对可用时间较少的玩家来说是一个相对的劣势。并且催生了大量的代练产业。

可以加入适当的放置养成系统，只要选定特定载具，其研发经验便会自动上涨，通过付费方式可以提升上涨速度，通过控制这种加速的上限，让愿意付费养成的玩家能够通过 1 个月左右的时间完成整条科技树的研发。同时适度提高公共经验的获得比率，降低本线研发经验获取，鼓励玩家通过擅长的载具来研发整条科技树。

3 特殊外观

3.1 皮肤

皮肤可以看作是一种改变载具外观和少量性能的消耗性道具，可以免费获得或付费获得，有次数限制或者无次数限制，涂装可以获得一定收益加成。

3.1.1 特殊外观涂装

外观涂装作为常见的付费方式，可以设置一类永久的、具有少量加成的涂装类型，通过付费购买，可以获得一个外观特殊、具有纪念意义、拥有一定加成的涂装。涂装的价格可以根据加成效果进行调节。通常这类涂装是永久且无限制的，使得少量涂装即可获取大量收益。除了永久不限次数的涂装，可以加入限时限制每日次数的较低价格涂装，鼓励玩家每日出击有限次数从而获得稳定但较少的收益，提高日活数量。

3.1.2 涂装经验加成

涂装作为一种接近特殊外观的外观道具，可以为玩家提供经验加成，通过使用涂装，加速载具的研发，采用更少的场次实现科技树的开启。这类道具适合和新科技树一起推出，让希望快速开线的玩家能够获得一定渠道。可以和新线的金

币车礼包捆绑销售，提高玩家的购买意愿。

除了购买外，可以引入其他游戏的活动奖池概念，在活动期间，通过积累活跃点数，即可在活动池子中抽取奖励，达到一定点数后即可获得全部奖励。

3.1.3 涂装收益加成

类似于经验加成，收益加成主要是战斗中获得的银币收益，为了研发新载具和新配件，玩家需要大量的银币，而较快的方式即是采用高收益载具和各种收益加成道具。涂装的获取除了收费之外，还可以以战斗成就等方式进行少量发放，让优秀玩家可以获得一定的战斗奖励。

3.2 挂件

挂件是一类较小的外观道具，这类道具往往是体现玩家个性和适度提升属性的方式，部分挂件是玩家视实力的展现。

3.2.1 属性加成

挂件可以提升乘员技能效果，提高配件性能，相应地会引起权重的变化。这列挂件的属性提升和技能配件效果可以叠加，从而为拥有挂件的玩家提供优势。

3.2.2 收益加成

挂件导致的收益加成可以类比为涂装、高级账号的收益加成，适度限制加成的程度，避免其效果高于高级账号的效果，同时推出廉价版本，但是限定每日使用次数，提升玩家的粘性。

3.2.3 特殊外观

由于挂件的体积通常较小，对于其他玩家来说可能只有在开镜状态才能看到，因此必须限定其放置位置，不能使其遮挡住玩家的弱点区域而造成不平衡。

3.3 贴花

贴花作为一种体现玩家自定义风格的外观改动，可以通过任务获得、战绩奖励、直接购买等方式获得。



3.3.1 战绩体现

当玩家驾驶某载具达到一定水平后（如综合表现高于一定比例的玩家），则可以获得战绩奖励贴花，如坦克世界中的击杀环。



除了场次综合表现奖励外，还可以给予单场表现奖励，以单场表现作为判定，获得的成就可以自动作为贴花呈现在炮塔和炮管等位置。

3.3.2 联队定制

玩家间可以组成类似公会性质的玩家群体，即战斗联队，为了提升游戏的社交性和组织性，可以为参加联队的玩家提供显示自己所在联队信息的专属贴花。当联队队长设定好指定贴花后，本队队员皆可使用。这种自定义内容最好经过一定的审核，避免极端主义通过此类内容传播造成负面影响。

4 付费载具

4.1 经验兑换

此处经验指公共经验，可以设定某些载具需要较多的公共经验才能获取，这种方式可以避免新玩家直接购买金币载具造成的“坑队友”现象，同时提升老玩家的归属感。典型的代表是战舰世界中的特殊载具密苏里，只能通过公共经验购买。

4.2 金币购买

作为常驻游戏内的购买方式，玩家可以直接使用金币购买部分出售的金币载具。为了促进礼包销售同时不浪费早期出场的金币载具，可以将之前出现在礼包中的载具直接加入金币可购买部分，同时给予一定折扣，让之前错过限定礼包的玩家获得购买机会。

4.3 礼包出售

礼包内通常含有多种付费道具，虽然总价较高，但是性价比高，含有除了载具外的付费道具。可以通过节日和活动限定等方式，将最新推出的载具放置在礼包中出售，在经过一定时间后，把付费载具拿出来单独出售。

由于礼包的单次付费较高，对大量低游戏时长玩家来说比较不划算，因此可以推出永久占有但限定每日出击次数的礼包类型，让付费意愿低的玩家获取尝试机会，并且给出一定的选项，允许将其转化为无出击次数限制的类型。

4.4 开箱奖励

开箱子类似抽卡类手游，即付费换取补给箱，打开补给箱获得奖励的形式。开箱奖励可以和节日活动结合起来，且开出的限定道具在一定时间内无法通过其他渠道获得。除了付费开箱，也可以加入战斗活跃奖励开箱，但是要适度降低其奖励上限，体现鼓励玩家每日活跃的意图。

4.5 活动奖励

在活动期间，玩家通过完成指定目标即可获得对应奖励，为了使得“有钱无闲”的玩家无需通过代练等途径获得奖励，可以设立阶段性的付费加成，通过少量成本即可适度加速获取，或者以“战斗通行证”等方式提供活动结束后直接获取的选项。

5 配件调整

5.1 配件拆卸

配件拆卸作为坦克世界中常规的付费项目，可以通过金币或者拆卸攻击拆解。

在移动端，为了鼓励玩家多尝试不同方案的配装，可以适度降低拆卸成本。

5.2 配件购买

坦克世界中的常规配件可以通过银币购买，作为消耗银币的方式比较可行，但是这种消耗较大，对爬线玩家难以负担。可以把配件购买所需的成本分摊到载具研发的整个过程，适度降低单配件的成本。

6 乘员技能

6.1 技能重置

技能学习后，可以通过重置选项选择其他技能，若使用银币，技能熟练度会一定程度损失，使用金币则无损失，这种设定限制了新玩家在理解本载具特性后进行选择的可行性，在移动端应当被适度简化。仍然保留重置技能需要的成本，但是应当削弱这种惩罚，不对技能效果进行削弱。

6.2 技能加速训练

在坦克世界中，乘员技能的训练和战斗经验是密切相关的，而金币车加成等其他因素也和乘员技能的培训速度有关，因此出现了使用金币车练乘员使其技能达到一定程度后再转回银币车的方式。对于新玩家来说，需要使用无技能乘员和老玩家的高技能乘员进行战斗，这种情况下新玩家会处于绝对的劣势中。

通过之前提到的权重动态修正系统，使得拥有不同乘员技能的玩家进入不同权重的分房，尽量避免乘员技能差距过大的玩家进入同一场战斗。

为了使付费玩家可以尽快获得更多乘员经验，可以适度给予放置养成加成，提供乘员自动培训功能，加速乘员技能培训。

6.3 技能树改版

坦克世界的技能分配是按照每个乘员来进行的，虽然更加接近真实情况下的乘员分工，但是玩家需要反复点击乘员并选择技能，在移动端有限的屏幕上显得过于繁琐，可以将乘员技能进行统一，对于同一种类载具的乘员不再进行详细分割，提供一个统一的技能树系统，并且给出一个官方的推荐技能选择。

7 周边商品

通过周边商品的售卖，可以让玩家获得实体商品，一方面增加了玩家线下的体验方式，另一方面通过随商品附赠游戏内物品，可以规避平台的抽成，有利增加实际营收。

7.1 坦克模型

可以和几个较为知名的模型商进行合作，推出联动款模型。或者利用包装盒等方式进行推广，精准推送给模型爱好者。

7.2 设定集

在经过一定时间的上线运营后，可以在周年纪念期间推出设定集，让玩家可以从开发者的视角更多的了解开发过程中的详细设定。

7.3 音乐集

通过结合地图原型、历史背景，对知名曲目进行改编作为地图配乐，以实体光盘等形式进行出售。

7.4 主题商品

主题服饰、饰品、文具等常见的周边产品，可以以游戏中的经典设定为原型，以合适的方式体现在周边商品上。可以参考动漫周边产业的成熟经验。