



tap 社区舆情分析汇报

汇报人：金欣 汇报时间：2021年3月





1

背景&分类

2

数据展示

3

结论

4

建议&优化



Background &
Classification

PART

01

背景&分类

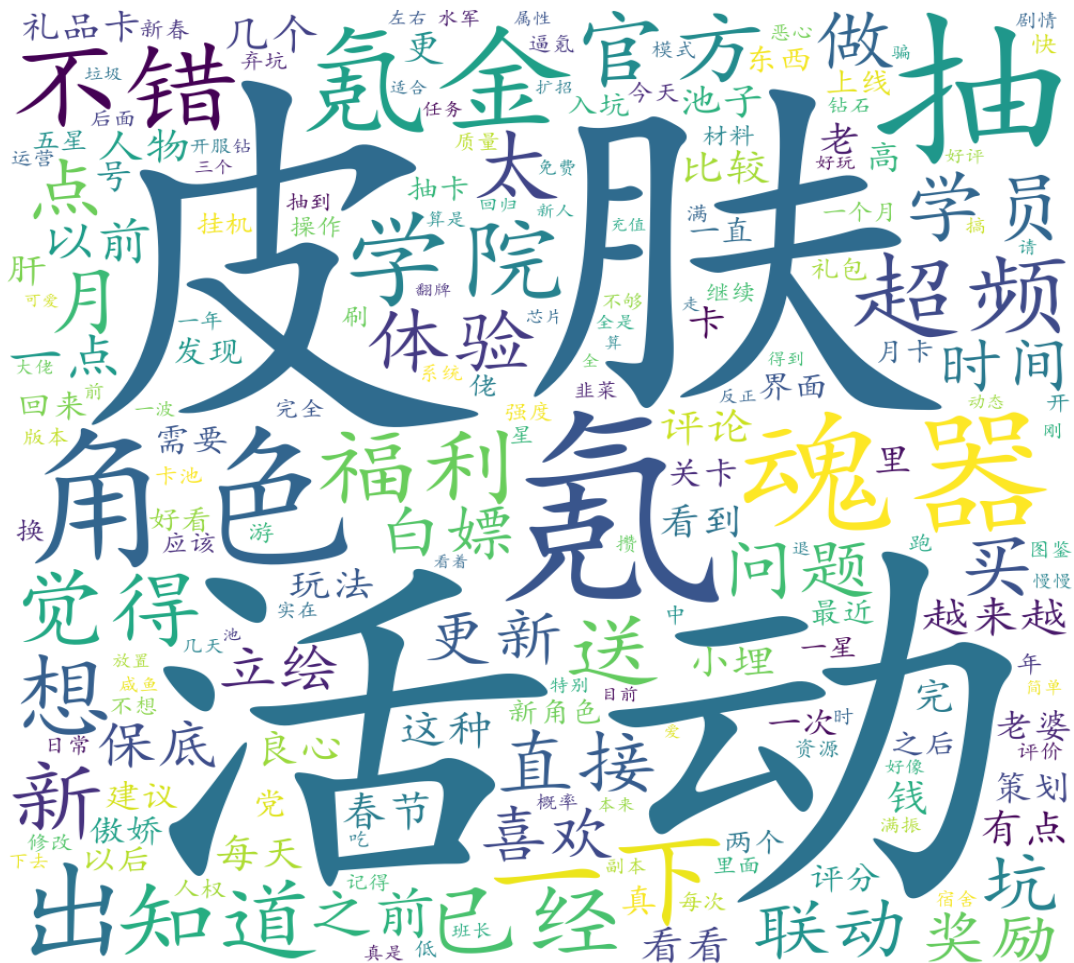


背景介绍

- 了解玩家对游戏近期的反馈，采用批量爬取tap社区评价的方法，对社区舆情进行分析;
- 通过分析，提炼玩家的讨论热点，反馈分布，同步策划及运营同学，对游戏进行优化;



词云展示



分词方法及目的

分词方法：根据 jieba 词库分词去掉停用词，如啊，哈等

无用词汇，增加游戏相关名称得来;

分词目的：了解玩家讨论热点，讨论分布；

玩家讨论的热点

- 活动氪金程度;
- 皮肤蛋池、皮肤立绘;
- 角色超频、角色更新;



Data Display

PART

02

数据展示



工具用途

1.

Tap社区文本获取工具

用途

- 获取tap社区游戏论坛内玩家帖子相关数据;
- 发帖玩家昵称;
- 发帖日期;
- 帖子类型;
- 帖子标题及内容;
- 帖子相关评论;
- 帖子源链接;

2.

Tap社区文本分析工具

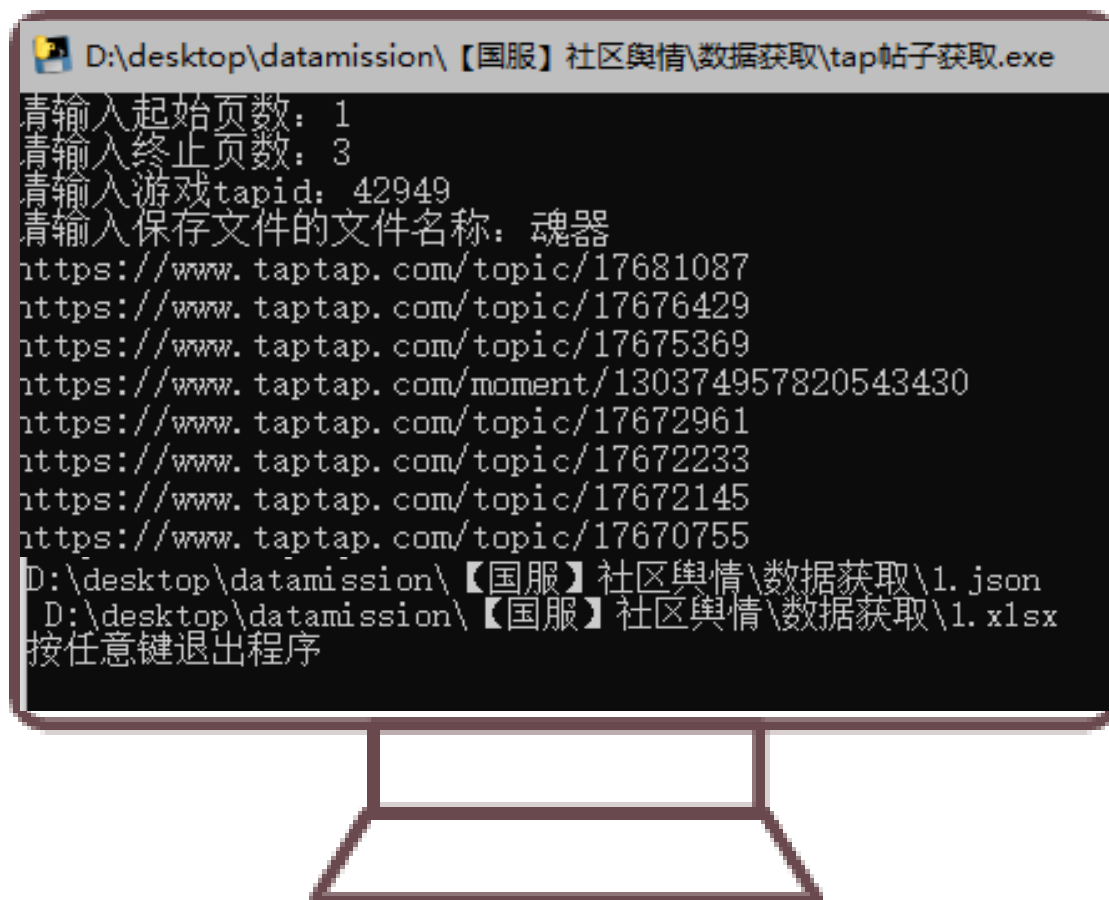
用途

- 对文本数据进行快速分析;
- 快速生成词云;
- 利用百度语言平台辅助判断帖子情感分类;

1

操作步骤:

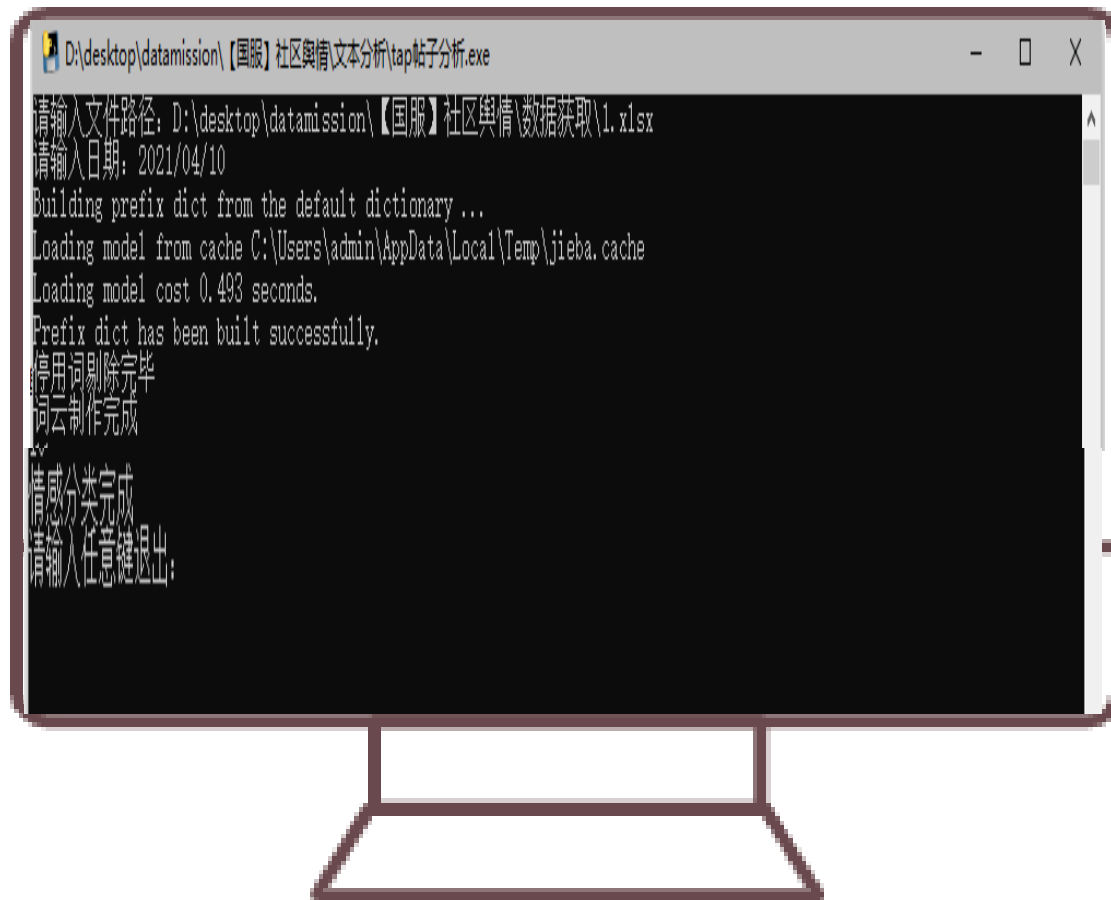
- 打开获取文本数据
- 输入目标数据范围
- 输入目标游戏的游戏的
- 输入保存文件的文
- 按任意键退出



2

操作步骤:

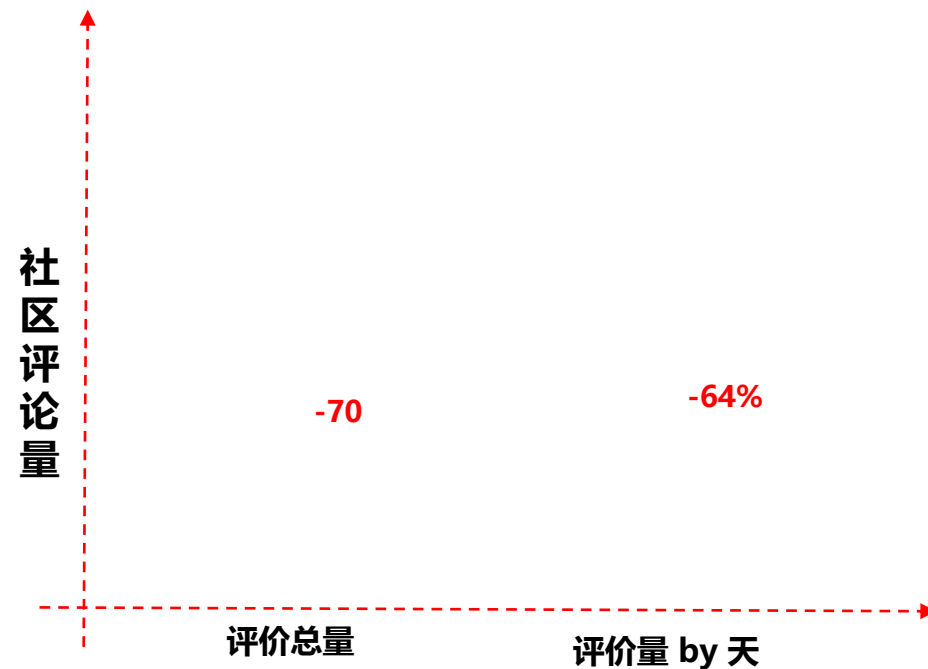
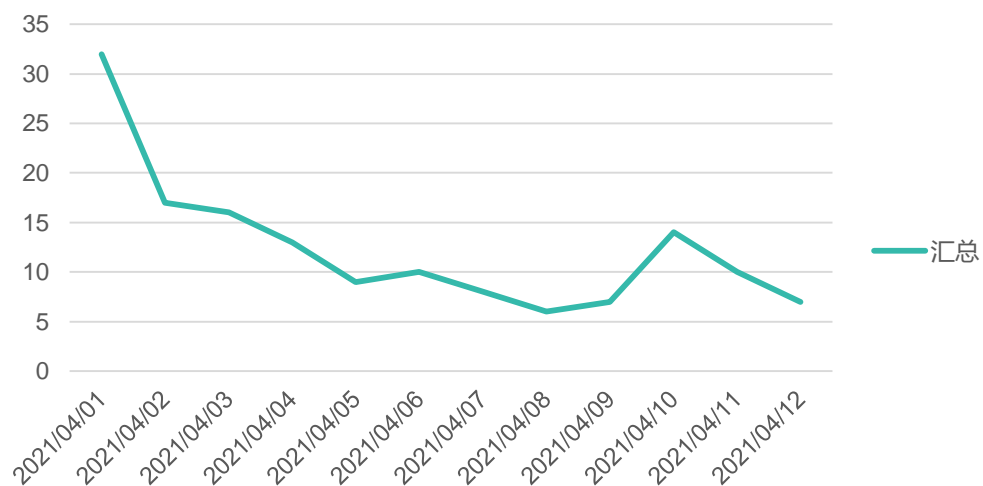
- 打开分析文本数据工具
- 输入文件完整路径
- 输入数据时间范围 (可空)
- 按任意键退出



社区热度

- 对比碧蓝航线3月以来社区热度下降属于正常现象；但我游下降曲线斜率较大，即下降幅度明显；
- 对比来看，3月的前两周，碧蓝航线上线两个活动，一定程度上维持了社区热度，我游3.11上线伊迪斯誓约活动，因在社区进行了版本的更新宣发，所以提高了社区热度；

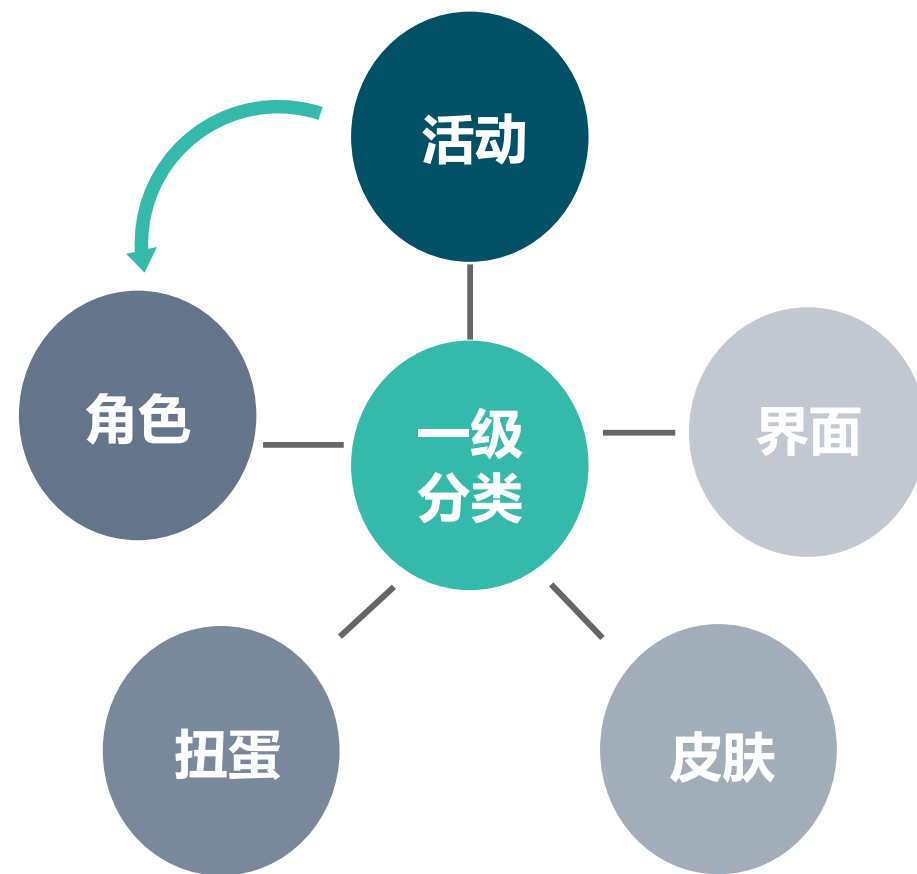
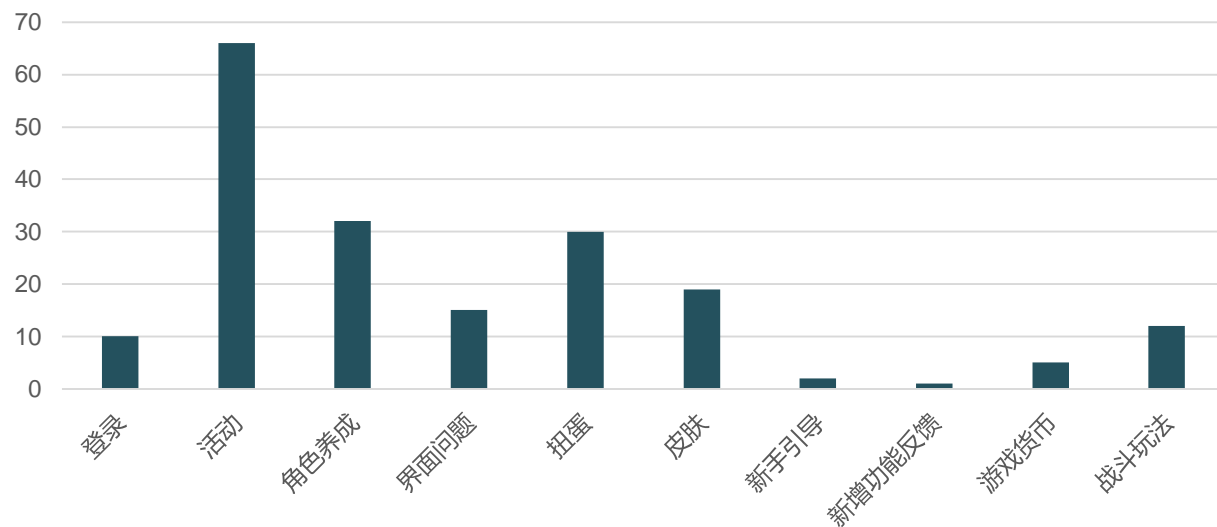
每日发帖趋势图



人工分类

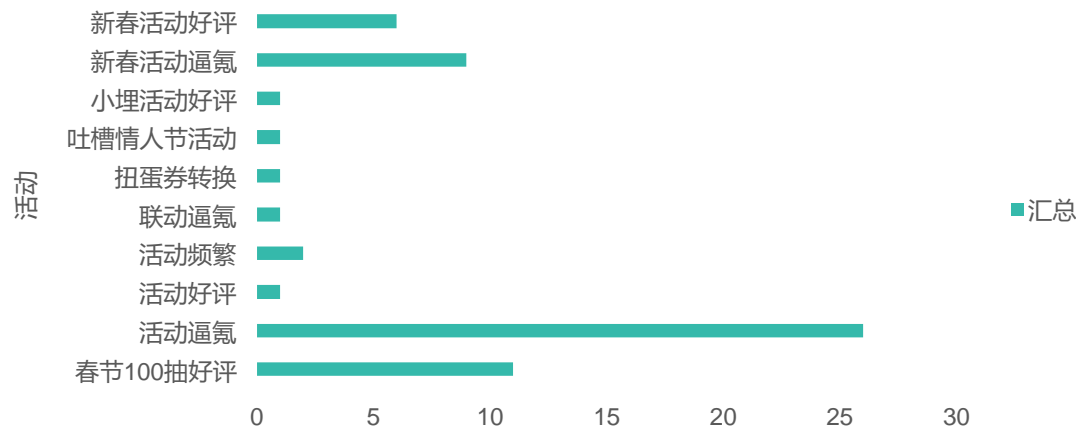
- 爬取帖子数量为446;
- 通过人工对其过滤分类:
 - I. 其中无效内容帖子数量为160;
 - II. 春节有效内容评价数量为240;
 - III. 情人节有效评价数量为28;
 - IV. 玩家讨论的热点为活动、角色、扭蛋、皮肤、界面;

帖子一级分类



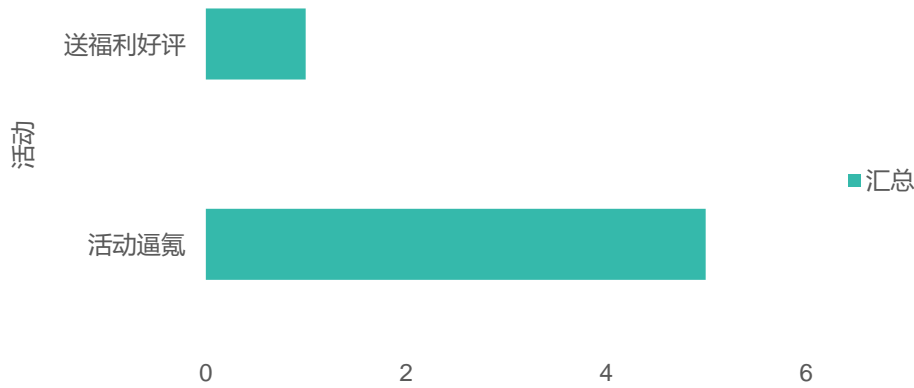
活动及角色养成分类

春节活动讨论热点分类



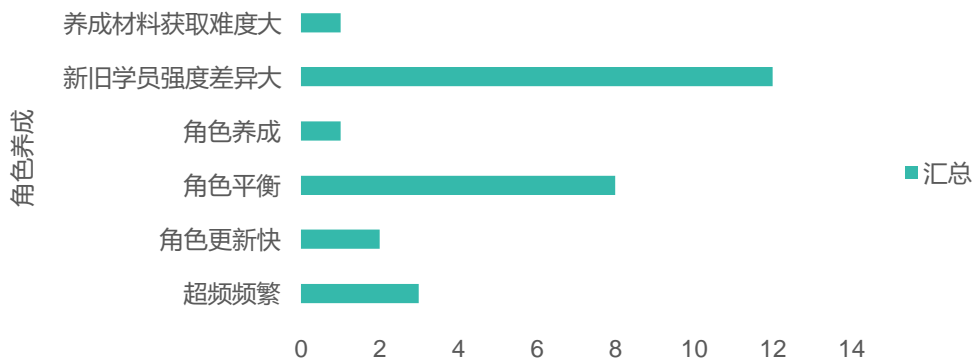
- 讨论活动的评价数量为59篇，占比36.8%；
- 讨论分布：
 - I.活动逼氪—26篇，占比44.06%；
 - II.春节活动100抽福利—11篇，占比18.64%；
 - III.新春活动逼氪—9篇，占比15.25%；
- 讨论热点总结：在活动分类下，玩家讨论的重点多为游戏时下活动，以及**氪金程度**；

情人节活动分类讨论热点



- 讨论活动的帖子数量为6篇，占比33.33%；
- 讨论分布：
 - I.活动逼氪—5篇，占比83.33%；
 - II.送福利福利—1篇，占比16.67%；

春节角色养成热点分类



●讨论角色相关的评价为27篇，占比16.87%

●讨论分布：

I.新旧学员强度差异大—12篇，占比44.44%

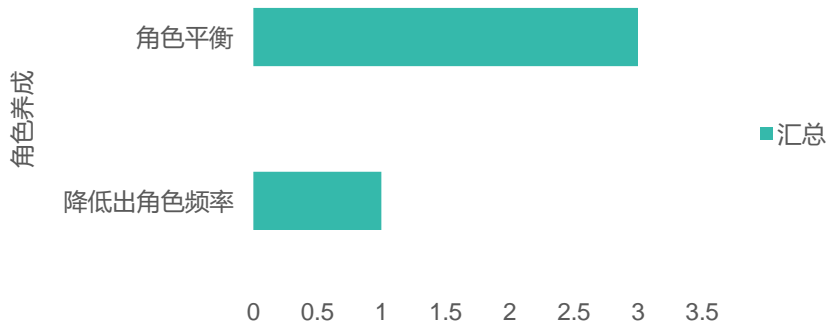
II.角色平衡—8篇，占比29.62%

III.角色超频频繁—3篇，占比11.11%

IV.角色更新快—2篇，占比0.74%

●讨论热点总结：在角色分类下，玩家的讨论重点多为**角色平衡**问题，包括新出的学员强度明显高于老学员，老学员的强度不加强或加强不明显。角色推出速度过快，玩家养成资源跟不上，角色超频频繁等等；

情人节角色分类讨论热点



●讨论角色相关的帖子为4篇，占比88.89%

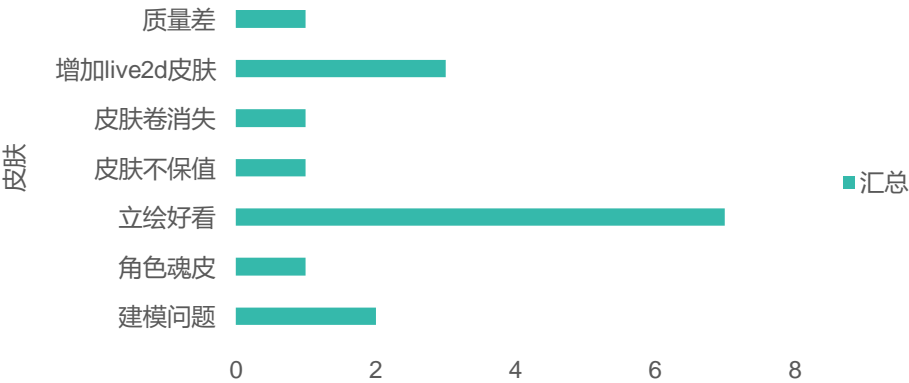
●讨论分布：

I.角色平衡—3篇，占比75%；

II.角色超频频繁—1篇，占比25%；

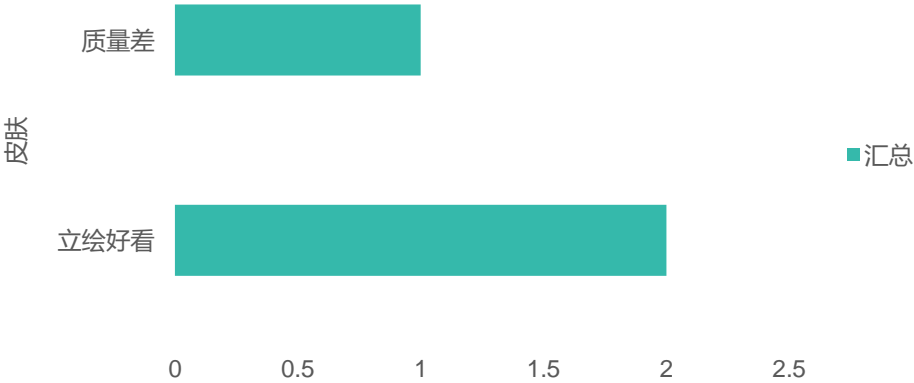
扭蛋及皮肤分类

春节皮肤讨论热点分类



- 讨论活动的帖子评价为16篇，占比10%；
- 讨论分布：
 - I.立绘好看—7篇，占比43%；
 - II.增加live2d—3篇，占比11.53%；
- 讨论热点总结：在皮肤分类下，玩家讨论的重点多为**皮肤立绘**，皮肤建模等问题；

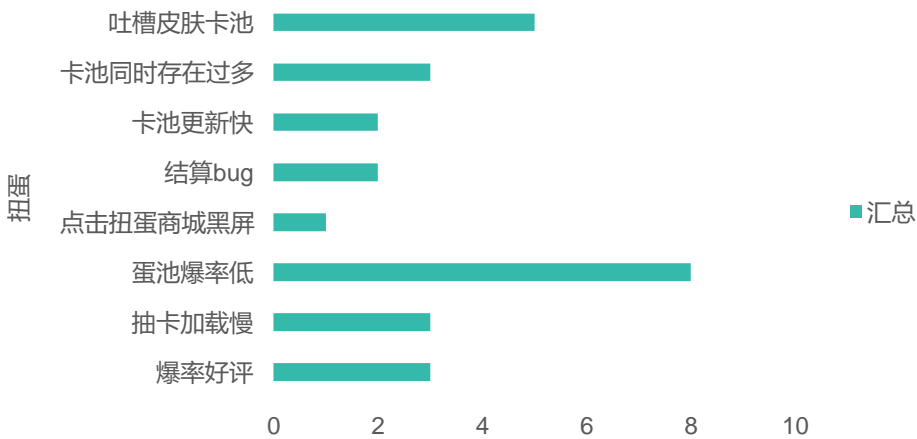
情人节皮肤讨论热点分类



- 讨论活动的帖子数量为4篇，占比22.22%；
- 讨论分布：
 - I.立绘好看—3篇，占比75%；
 - II.质量差—1篇，占比25%；

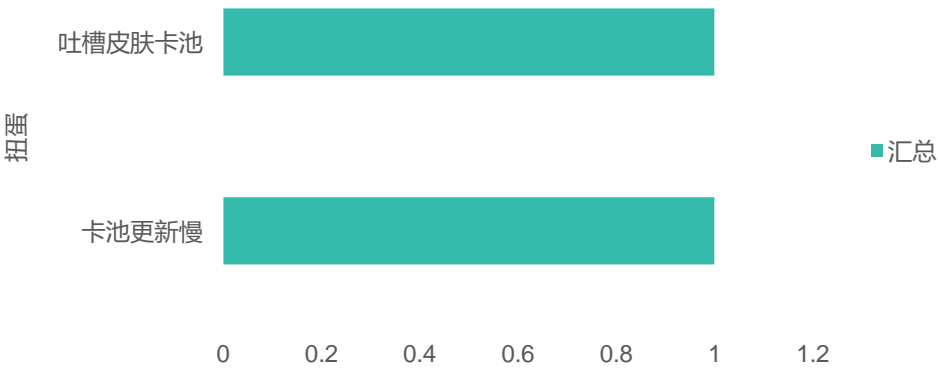
扭蛋及皮肤分类

春节扭蛋讨论热点分类



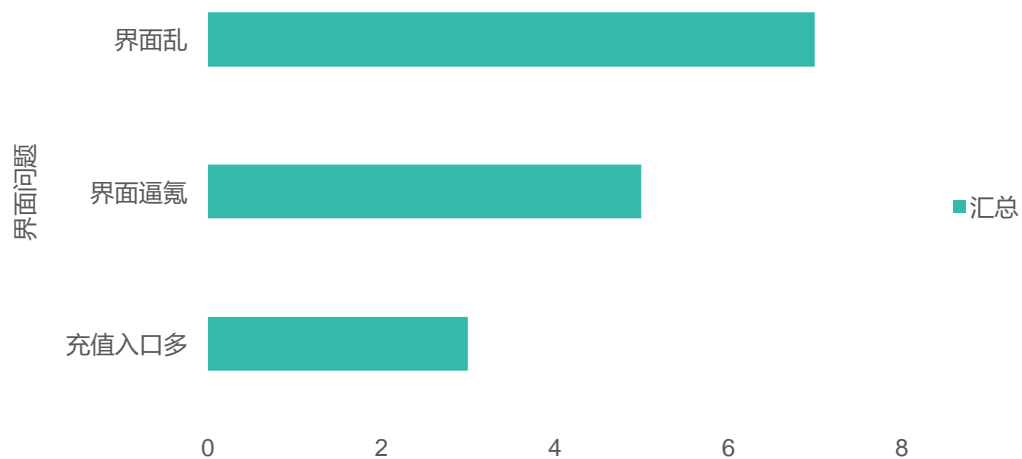
- 讨论扭蛋相关的评价为27篇，占比16.87%
- 讨论分布：
 - I.蛋池爆率低—8篇，占比29.62%；
 - II.皮肤券卡池—5篇，占比18.5%；
 - III.蛋池同时存在过多—3篇，占比11.11%；
- 讨论热点总结：在扭蛋分类下，玩家的讨论重点为**皮肤蛋池**，蛋池同时存在过多。其中，玩家对于皮肤蛋池这种新的蛋池形式接受能力不是很好，会对玩家造成**游戏逼氪**的负向印象；

情人节扭蛋讨论热点分类



- 讨论扭蛋相关的帖子为2篇，占比11.11%
- 讨论分布：
 - I.蛋池爆率低—1篇，占比50%；
 - II.皮肤券卡池—1篇，占比50%；

界面讨论热点分类



- 讨论活动的评价数量为14篇，占比8.75%；

- 讨论分布：

- I.界面乱—6篇，占比51.60%；

- II.界面逼氪—5篇，占比35.71%；

- III.界面充值入口多—3篇，占比24.42%；

- 讨论热点总结：在界面问题分类下，玩家讨论的重点多为**界面乱**，**界面内容多**，**充值入口多**。活动充值氛围强烈，使玩家产生不适感；



conclusion

PART

03

结论



总结

- **64.12%**的评价为无效内容;
- 春节期间玩家讨论重点分布集中:
 - (1) 活动频繁, **活动逼氪**, 界面充值入口过多等;
 - (2) 角色更新速度过快, 角色平衡差, **新旧角色强度差异大**;
- 情人节期间上述现象有好转;
- 且在社区中了解到, 玩家和玩家之间也有对立的趋势;

总结

1

活动
逼氪
间隔短

2

角色
新旧角色强度差异大
超频频率过快

3

扭蛋
卡池更新慢

4

皮肤
立绘好看
增加live2d



S u g g e s t i o n s a n d
o p t i m i z a t i o n

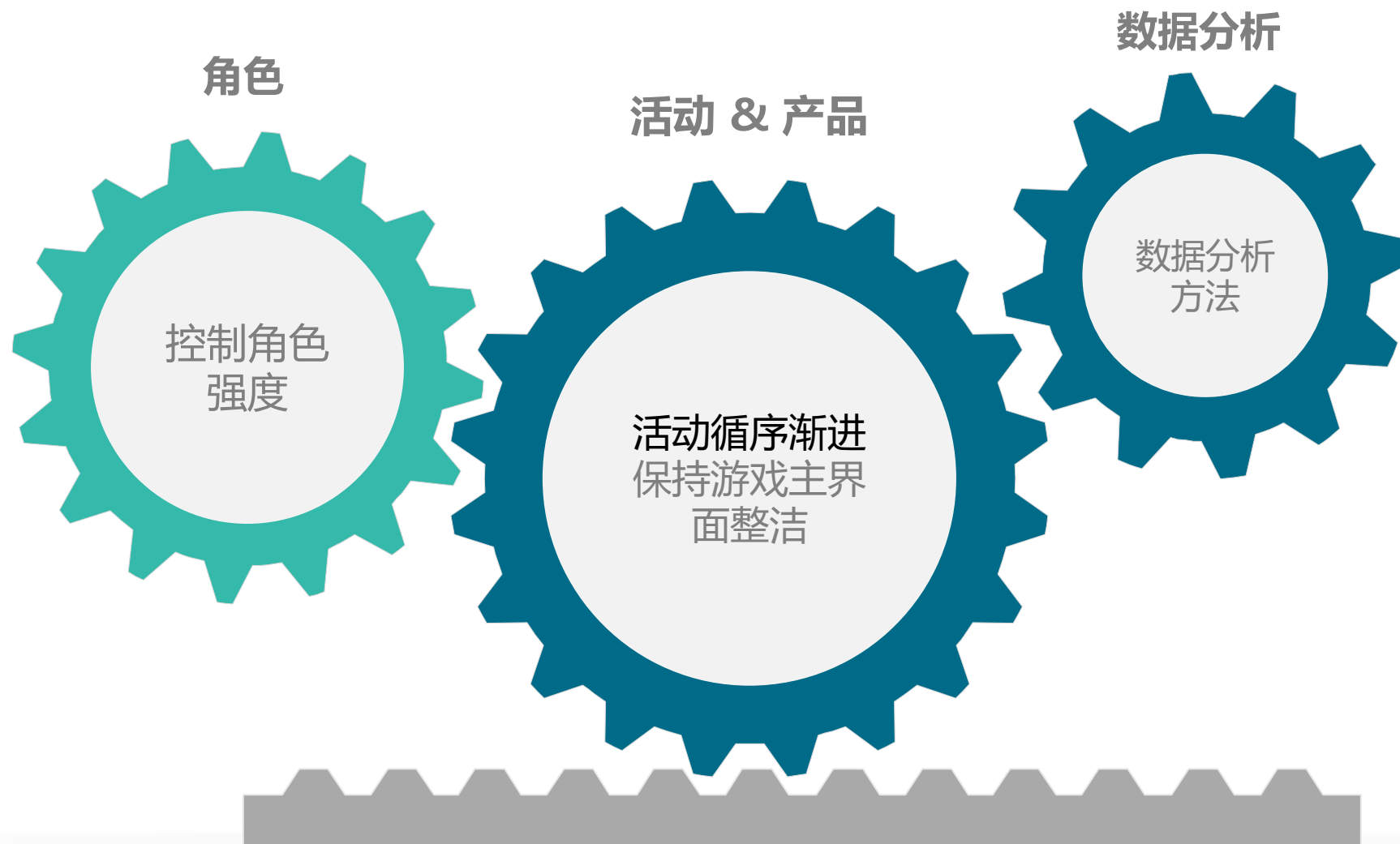
PART

04

建议及优化



建议及优化





2021

感谢您的观看

TEARS TO SUMMARIZE

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut efficitur

