

提高新手留存 新手玩家的六大难题

有人说，最理想的新手教程是没有教程！

但是不能仅仅从字面上去理解，换一种表达是指让玩家完全感受不到在接受教程的新手教程。也就是玩家在进行新手教程，但是认为所接触所学到的东西，完全是自己探索的，不是系统引导的。

当然，也可以另外一种思路理解为游戏简单到不需要教程，一看就会，完全不需要学；但是在游戏越来越复杂的今天，网页游戏已经没有一看就会的了。

如果不负责任的分类，常见的新手教程一般可以分为三类

1.完全强制类

完全强制性的让玩家遵照教程，玩家没有任何自由，除了教程引导的内容，玩家根本接触不到其他内容。这种类型的教程，将玩家和游戏逼入了一个死角，只给予了玩家两种选择，进行下去或者退出。

2.半自由类

对玩家进行新手教程引导，但是给予玩家一定的自由度，熟悉游戏的玩家也可跳过繁琐的教程，直接自行游戏。

半自由类的新手教程目前最为普遍，也容易让玩家接受，但是教程的好与坏在于对于玩家自由度的一个把控。

3.没有教程类

没有教程的游戏基本上很少见了，较多的是教导玩家比较基本的东西之后就没有内容了，对于复杂的游戏内容让玩家自行摸索。

对于玩家来说游戏上手难度较大，容易造成流失。

对于留存率来说，新手教程的影响是非常大的，玩家的流失阶段，绝大部分都是在新手阶段，所以一个好的新手教程对于判断一款游戏是至关重要的。

什么样的新手教程才能算是一个好的新手教程？

新手教程都是带有目的性去教导玩家，并且需要为玩家解决一些相应的问题。一个好的教程，首先是解决玩家需要在新手阶段学习的问题，其次控制好时间以及节奏，让玩家既学到了游戏的玩法又不会造成反感。那么，新手阶段要为玩家解决那些问题？

新手阶段要为玩家解决的问题如下：

1.这是一款什么游戏？

玩家进入游戏的第一反应，就是想知道是一款什么样的游戏，游戏的题材、类型、画面等是否与玩家所期望的一样。

那么，可以在这些地方：登录页面、载入页面、创建角色、第一次进入的画面、剧情 CG 等，对玩家进行展现游戏好的画面、系统、职业等，这样玩家会对于这是一款什么游戏会更加明确。通过展示相关内容，让玩家对游戏产生期望。

2.游戏怎样玩？

进入游戏后，有了个初步的接触，玩家很想快点上手，知道这款游戏怎样玩。

从游戏开始的职业、第一场战斗、游戏装备、宠物、坐骑、副本等开始，陆续开始引导玩家游戏的玩法以及怎样开始这款游戏。

对玩家进行的主动引导需要简单、顺畅；游戏的相关内容要显眼，以及特定的内容要对玩家有针对性的明确引导。

3.游戏有什么特色？

玩家对游戏逐步上手之手，会开始与其他的游戏开始对比；想要了解这款游戏有没有比较独特的地方，对比其他游戏更好玩的系统在哪里。

游戏的特色展现，通常在于美术、战斗模式、操作模式、系统设定、创新系统等；对于有特色的地方，游戏内一定要主动展示，通过公告、图片、剧情 CG 加深玩家印象，并设置特定的引导教程，让玩家容易上手。

4.游戏有那些玩点？

逐步熟悉游戏之后，玩家开始想要了解游戏的玩点在哪里，玩这款游戏是玩什么？以及那些地方是好玩的。

对于游戏玩点，一定要展示出玩点的趣味性，不然玩家会感觉到无聊、索然无味。除开那些创新内容，要为玩家展现出战斗趣味、角色趣味、宠物/坐骑趣味、交互趣味等。

5.游戏有那些消费点？

所有玩家在游戏进行中，都会有想法，要比别人升得快、要比别人更强等。这种时候，游戏的消费服务就体现出价值了。玩家不担心充钱问题，担心的是充值后钱花在错误的地方。

在这种情况下，游戏的消费点要体现出如下：

- a.满足玩家的消费需求
- b.引导消费点要合理，不要让玩家觉得花钱没得到相应的回报
- c.无时无刻的诱导玩家消费，包括但不限于首充礼包、续费优惠、限时免费使用、赠送道具体验等等
- d.针对不同的消费群体，体现出差异化，并展现出便捷性、炫耀效果以及性价比

6.我遇到不会的怎么办？

对于再高端的玩家，去熟悉一款游戏的所有内容也会觉得复杂，也会出现不懂的地方，更何况我们面对的大部分都是小白玩家。玩家在游戏中一旦被一个地方卡住，心里就会开始出现恐慌，以及排斥感，最后可能造成流失。

我们要预设到玩家在熟悉游戏时遇到的困难，升级以及通关时被卡主的情况，被同等级玩家 pk 后想变得更强的情况。所以我们要对玩家最后进行的引导，是告诉玩家遇到不会的情况怎么办？

游戏可以通过设置帮助系统（FAQ）、在线 GM、GM 邮件、任务追踪；在玩家的不同阶段直接进行提示，比如战斗失败时、挑战失败时等。针对不同的情况，给予明确的引导，不要笼统，进行提示的 UI 越明显越好。

当一个新手教程，能够为玩家解决这六大问题之后，那么新手阶段的流失将会降低很多，为次日留存、周留存、月留存打下了良好的基础。