

万国觉醒用户分析

目录

01 产品特征及用户行为分析

02 用户属性及调研反馈

03 竞品分析及趋势研究



产品特征及用户行为分析

NO

多种元素结合丰富玩法，《万国觉醒》打开海外市场

《万国觉醒》是一款基于不同文化元素下的即时战略、实时对抗性SLG游戏，其玩法中掺杂了MOBA、MMO品类中的特色玩法及部分元素。该游戏先于海外发行，仅仅16个月就创下国产SLG手游出海收入新纪录。2020年9月，《万国觉醒》开启国服，公测当日就登上了苹果商店免费榜第一。



产品名称：万国觉醒
(Rise of Kingdoms)

产品品类：SLG

研发公司：成都乐狗科技

发行公司：上海莉莉丝网络科技有限公司

年龄评级：9+

- ✓ 主要玩法：玩家可以选择一种文明，作为执政官采集资源、建造城市，并通过升级城市设施、训练战斗单位提升战力，与其他玩家进行结盟或对抗
- ✓ 核心操作：地图战斗+模拟经营

游戏特色



千军万马
即时开打



统领军团
广阔地图自由行军



实时对抗
百位精锐同屏争锋



自由探索
穿越迷雾发现世界



英雄集结
传奇将领为你而战



游戏内元素及单位架构分析



注：基于游戏内元素的复杂性和多样性，此处游戏框架列举仅供参考

游戏内消费充值架构分析



《万国觉醒》中，基础货币以宝石形式存在，起充6元。和其他手游类似，大量宝石的充值可在首次获得多一倍的宝石奖励，该奖励程度略高于行业平均水平



《万国觉醒》将领养成体系中，蓝、紫色武将相对容易获得且基数较大，中、小氪玩家可以体验到绝大部分的游戏内容。而付费主要由传奇将领碎片部分产生，技能、星级升级是主要的消费需求点。



《万国觉醒》通过各种金额细分明确的Battle-pass类充值体系，增加玩家的沉浸成本和每日登陆的边际效用，从而消减玩家因为前期资源采集带来的疲劳感。



万国觉醒限购类商品较多，档次较为精细，从6到32元不等，通过限购，可让小R玩家保持追赶情绪，让中、大R玩家把内容价值点映射到时间维度，体现游戏价值。

注：基于游戏内元素的复杂性和多样性，此处游戏框架列举仅供参考

玩法具备创新性，细节设定尚有提升空间

01

画面表现精美，采用欧美风格卡通立绘+3D的美术表现手法，加上“万国”的故事背景，吸引了大量受众玩家

02

玩法强调PVP，战斗及时性更强、操作和战术维度的探索上限更高，赋予玩家更多自我发挥的空间

03

设定新奇，关于统帅的介绍文本全面且详实，容易让选择其对应文明开始游戏的玩家产生代入感

04

地图灵活自由，主城与大地图衔接顺畅，没有传送门式割裂，自由度高，昼夜过度自然，玩家代入感强

游戏优点&缺点分析



总结：万国觉醒对玩法进行了特征化的处理，如提供了大量PVP、大地图、GVG等，这样的创新可以吸引更多的新玩家加入游戏

01 地图资源生成随机性过强，部分新手玩家由于出生地偏僻或周围拥有大量高战玩家，无法进行有效的资源开采

02 开局选择组合类型过多，对新手玩家不友好，物资囤积速度慢，过分强调冲突感，种田玩家难以生存

03 部分如赛事、玩法介绍中，图文排版较为拥挤，大量细密的文字阅读成本较高，新手玩家缺乏阅读耐心

04 同地图马太效应严重，难以形成多势力对抗的局面，通常由超级联盟吃下一座城

总结：游戏内如字体设定、规则描述等细节设定仍有提升空间，如何保留玩家之间的对抗性并规避马太效应，是产品需要主要考虑的问题之一

收入成绩亮眼，海外国内两开花

2021上半年中国及海外AppStore 手游收入榜Top10 (iOS)

国内	海外
王者荣耀	PUBG MOBILE
和平精英	原神
梦幻西游	王国纪元
三国志战略版	State of Survival
天涯明月刀	万国觉醒
原神	使命召唤
万国觉醒	荒野行动
阴阳师	黑道风云
大话西游	大话西游
率土之滨	口袋奇兵

数据来源: App Annie intelligence、易观分析整理;

© 易观分析

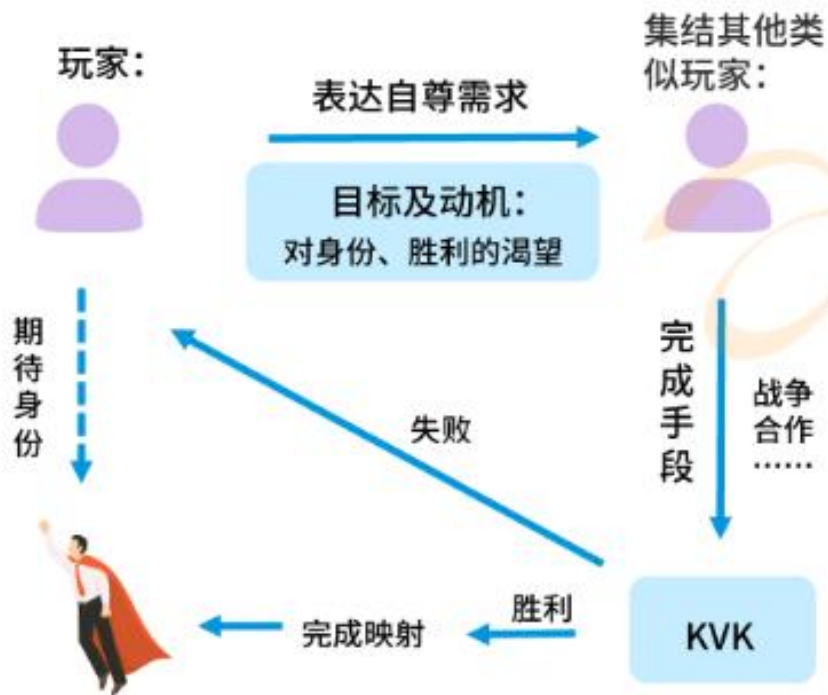
www.analysys.cn

《万国觉醒》海外上线后，在2020年9月以月收入5,400万美元的成绩打破了由《列王的纷争》保持了三年的记录。在国内上线后，其流水也超过了同类手游《三国志战略版》和《海岛奇兵》。同时，于9月23日公测首日当天登上了iOS免费下载榜榜首，首周就打破了由国内同类型三国手游创下的下载记录。

《万国觉醒》在东南亚等地区同样表现较好，实现了月流水3.86亿元人民币，上线两个月即登上了东南亚Google Play畅销榜。另外，其在韩国上市时一度打破了韩国本土手游《天堂》的销售记录，同样稳居畅销榜单前列。《万国觉醒》现阶段已在全球152个国家地区上架，登顶44个地区畅销榜的Top1，进入102个国家地区免费榜的Top5。

游戏目标及动机促成社交模式，制度与规则维持社交状态

01 游戏社交模式



基于对身份、胜利、权力及资源等因素的追求，《万国觉醒》中玩家倾向主动表达社交需求，实现有效互动

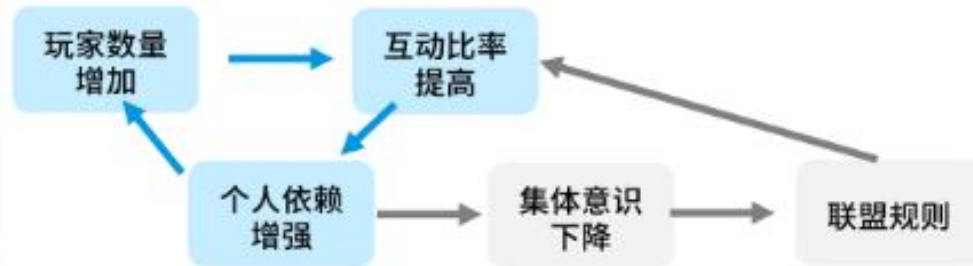
02 玩家的社交状态

“联盟”作为万国觉醒里最小的群体社交单位，用户在其中的行为模式与体验最终会影响到整个游戏的氛围、风格、与环境。对于玩家而言，在游戏中，最影响用户体验的就是联盟的制度与规则。

制度与规则

- ✓ 资源主义：联盟玩家通过产出和采集进行资源积累，并要求其对他人援助
- ✓ 工业主义：集体加速联盟科技对联盟内生产力的发展
- ✓ 军事监控：以初级KVK为标准，对联盟内成员的战力要求

规则如何产生



游戏倾向丰富，丰富且有针对性的内容将更好吸引用户

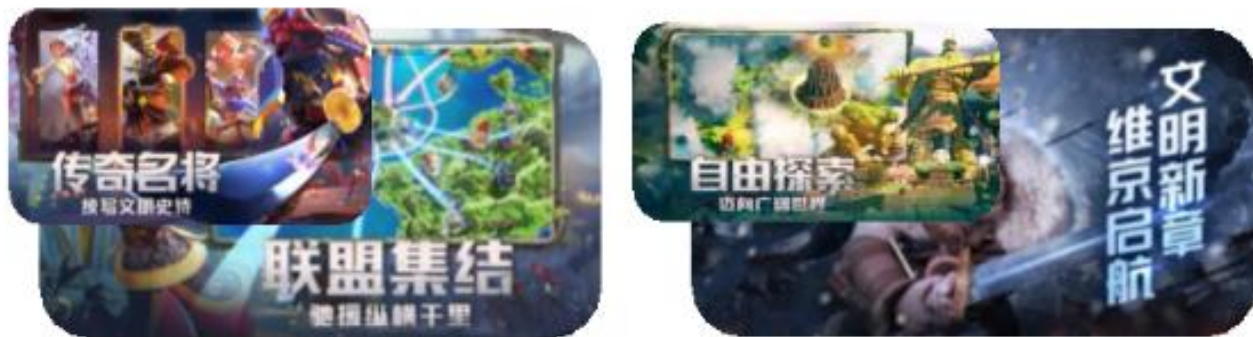
《万国觉醒》游戏用户在其他App渗透率

App名称	领域	目标人群对APP的渗透率(%)
和平精英	射击	39.16%
我的世界(网易)	SIM(模拟游戏)	13.41%
使命召唤手游	射击	13.31%
穿越火线:枪战王者	射击	11.80%
迷你世界	SIM(模拟游戏)	10.99%
部落冲突(supercell)	SLG(策略游戏)	9.54%
元气骑士	ACT(动作类游戏)	7.08%
王者荣耀	RPG(角色扮演游戏)	6.94%
植物大战僵尸2	SLG(策略游戏)	6.71%
腾讯欢乐麻将全集	TAB(桌面游戏)	6.42%
皇室战争(腾讯)	SLG(策略游戏)	6.24%
三国杀	TAB(桌面游戏)	5.98%

© 易观千帆

www.analysys.cn

万国觉醒的部分推广广告



- ✓ 《万国觉醒》中国区用户同时偏爱相对重度的射击类、策略类游戏。这也说明了游戏留存忠诚用户应主要关注游戏强度、细节和玩法设定。中、重度玩家的游戏在线时长和付费意愿不容小觑。
- ✓ 其次，也有一部分玩家选择了休闲、棋牌品类游戏，如植物大战僵尸和欢乐麻将。这部分用户会被吸引来很大程度归功于万国觉醒的美式卡通画风。这部分玩家更有可能在游戏中成为“种田流”玩家。游戏可通过丰富游戏角色的设定背景，体现游戏的故事性和节奏感，来巩固这部分用户。
- ✓ 结合《万国觉醒》的广告风格也可以看出，不仅有传统SLG的战斗情节，也有凸显游戏“宏大史诗”故事性的内容。多样化的广告能够更加针对性的吸引中、重度，及轻度游戏玩家，使其均能找到自己的乐趣。

评分波动明显，争议性话题拉长“洗用户周期”

根据苹果商店中万国觉醒国服上架以来的评分分布统计，游戏曾经在2020年11月陷入短暂的低迷期，高分低分两极评价减少，中档分数增多，在漫长的资源储备期后城战开始，万国觉醒的KVK游戏节奏较快，导致新玩家进入游戏时难以得到升级的体验感，所以打分的新用户减少，玩法趋于套路化，用户评价变得温和，向中等星级靠近。但从另一方面来看，这些争议起到了保持游戏话题性、拉长了“洗用户”周期，留存更多目标用户。

2020年9月-2021年7月 万国觉醒苹果商城评分数量及波动趋势



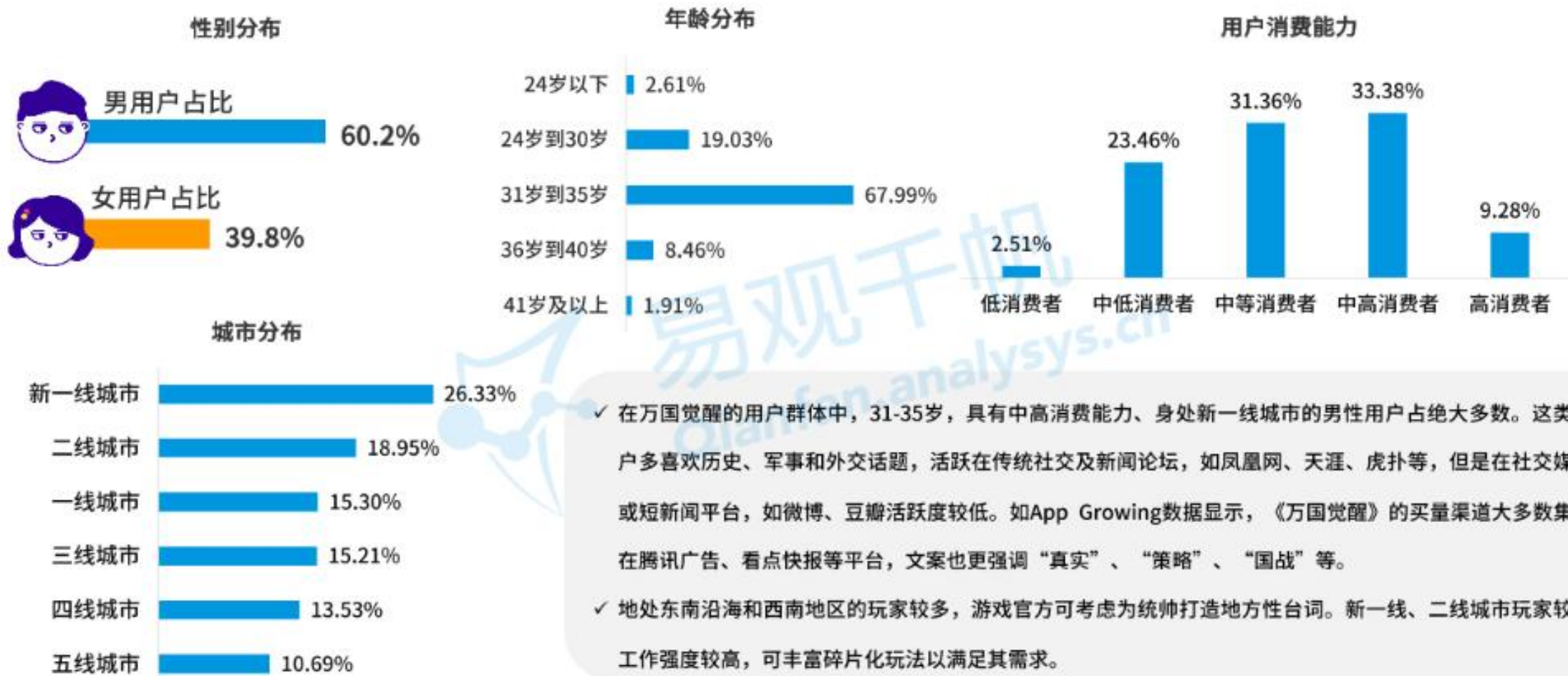
数据来源：七麦数据、易观分析整理；



用户属性及调研反馈

NIO

用户属性分析：中、青年男性较多，消费水平良好



上线频繁且倾向连续登录，对氪金性价比较为不满

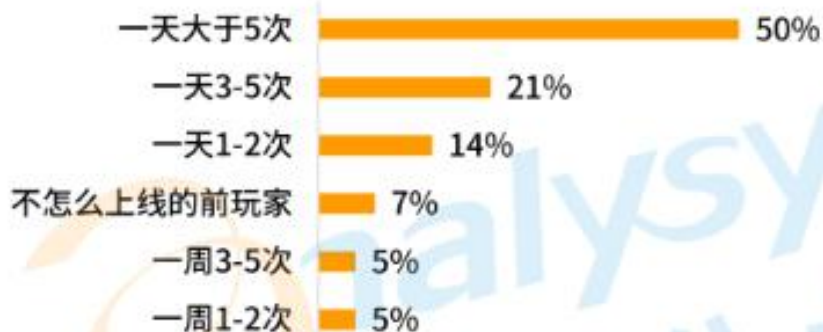
问卷用户累积登陆天数

问题Q.2. 您的《万国觉醒》累积登陆天数是？（单选）
N=440



问卷用户上线频率

问题Q.1. 您现在上线频率是？（单选）
N=440



玩家对不同项目及设定的评分整理

问题Q.12. 您是否满意游戏的以下属性
N=440
计算公式：将(各项分数x人数占比)相加后x10



- ✓ 调查用户表示，其游戏时长及上线频率较长且频繁，分别为201天以上及一天大于5次，符合SLG游戏高粘性、玩法碎片化、偏向中重度的特点。
- ✓ 《万国觉醒》游戏用户对游戏的画面、社交氛围平衡性和策略性比较满意，这也是《万国觉醒》走向成功的基石。
- ✓ 绝大多数玩家对游戏的氪金性价比不满意，以酒馆功能为例，部分玩家反馈获得传奇武将及珍惜道具的概率较低；另外，如限时、定制礼包，每日限定等均有玩家表示对内容和概率不满。如何差异化满足大、小R的不同氪金需求，是游戏需要着重考虑的因素之一。

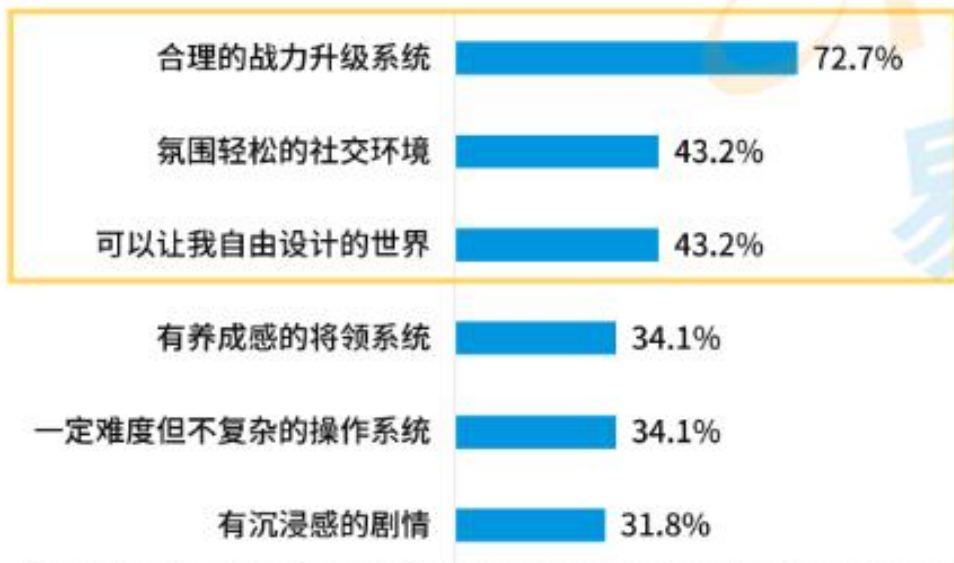
数据来源：易观分析整理；数据说明：N=440 于2021年10月通过腾讯问卷进行问卷调查获得，本结论仅为本次分析结果的描述。后续标注题号内容均来自于本次调查问卷。

关注更加合理的战力系统，希望新玩法的可玩性更强

- ✓ 问卷用户在选择“SLG游戏的重要元素”中，排名前三名的元素分别是“合理的战力升级系统”、“氛围轻松的社交环境”和“可以让我自由设计的世界”。其中，针对玩家普遍对战力系统表示重视。现阶段，SLG游戏战力系统多于其城市等级、兵力部署以及统帅等级直接挂钩，但该模式无法客观反映所有玩家的实际战力水平。综合考虑玩家过往赛事胜率、统帅属性及装备搭配情况等因素，能够将战力系统更加合理化，给予策略性玩家更多发展空间。
- ✓ 另外，多数玩家表示希望未来能够添加更多可玩性强的玩法。一方面，官方需关注游戏内容的丰富性，填充玩家游戏时间。另一方面，游戏可以考虑增加如内城设计等玩法，具体可参考开罗游戏，即不同的城镇排列有不同的加成效果。

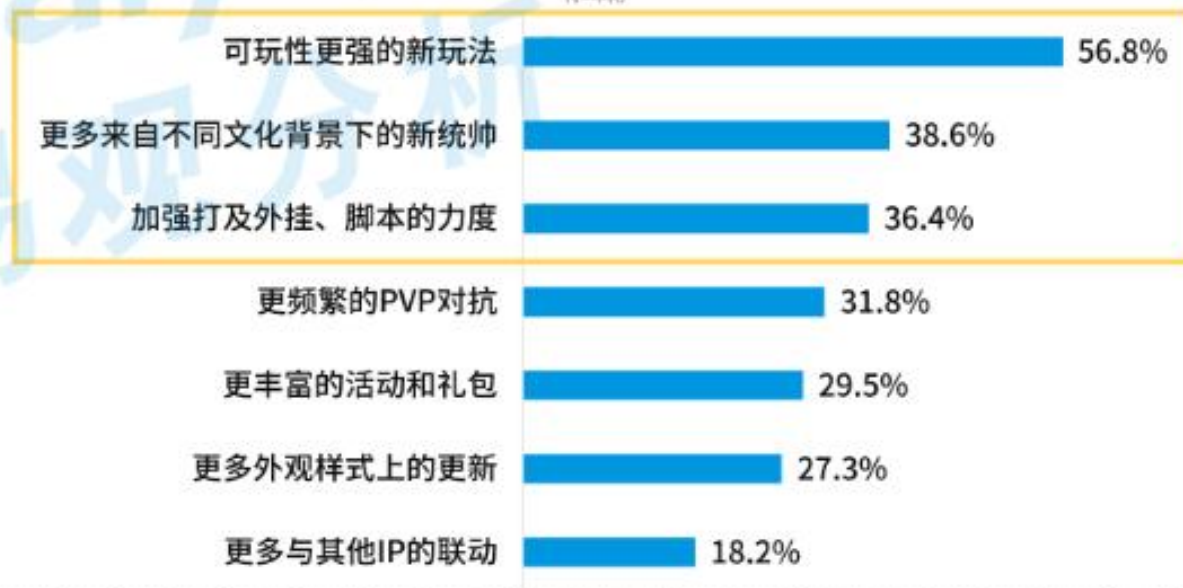
玩家眼中好的SLG游戏需要的元素

问题Q.22. 您认为一款好的SLG游戏需要以下哪些元素 (可选1-4项)
N=440



玩家希望未来游戏增添的元素或玩法

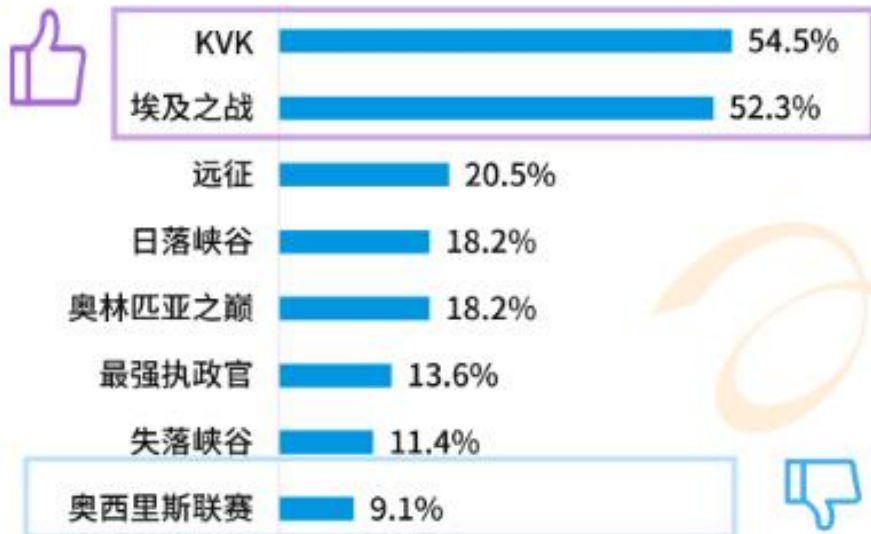
问题Q.15. 您希望未来游戏增添哪些元素或玩法? (可选1-4项)
N=440



PVP团体战受玩家追捧，盘口、假赛破坏玩家游戏体验

玩家喜欢的活动或玩法

问题Q. 10. 你喜欢以下哪个活动或玩法 (可选1-3项)
N=440



高评价活动：埃及之战

埃及之战为联盟团体战，是万国觉醒游戏的策略性以及精神体现，零充或者小R玩家也可以有用特定的贡献方式，并采取策略实现战斗的胜利。该玩法得分方式灵活，可通过保守占领得分、积极对战等多种形式取得胜利。埃及之战更注重“策略竞技”本身，并且活动奖励丰厚，玩家们愿意投入时间精力参与活动。

低评价活动：奥西里斯联赛

游戏周期较长，过于繁重的前期准备工作和长期的备战容易让玩家精神紧绷，从而产生疲惫感。另外，部分区服出现了晋级盘口等赌注玩法，滋生了假赛等有悖游戏精神的现象，假赛的难以预防和避免让绝大部分玩家在对决中体验较差，从而导致大多数玩家不喜欢奥西里斯联赛，评分较低。

© 易观分析

www.analysys.cn

改进玩法分析：远征

20.5%的玩家选择了喜欢远征玩法，该玩法有一定可取之处，但需要改进。首先，积极层面，远征在前期起到了新手教程的作用，让玩家在前期学习了如何进行兵种搭配和自由行军。但其次，随着玩家后期对游戏内容的了解，远征玩法中变化较小，导致远征活动出现“新手打不过，老手不爱打”的现象。针对此类现象，建议万国觉醒改进远征各个关卡难度区分度，如前期以战术教学/埃及之战人机模拟为主，让玩家在了解如何搭配的基础上接触真实PVP内容。同时，在后期加高难度和奖励丰厚程度，从而吸引更多玩家加入。

： 联盟合作、实时战斗吸引玩家，历史考究程度表现一般

游戏吸引玩家的主要特点

问题Q. 13. 请问你觉得万国觉醒吸引你的地方是？（多选）
N=440



玩家选择给游戏设置的广告词

问题Q. 10. 如果你要给万国觉醒选择广告词，你会选择什么（多选）
N=440



© 易观分析

www.analysys.cn

本质来看，吸引玩家主要游戏特点与其所选择的广告词**契合度高**，玩家倾向性较为明显。

- 首先，绝大部分玩家被游戏的独特模式吸引，其主要内容即体现在玩家对广告词的“合作”、“实时战斗”的认可。小R玩家可通过加入联盟的方式寻求合作和保护，实时行军的模式也让其能够免于大R的碾压。
- 其次，仅10.3%的玩家认为游戏的历史考究严谨，广告词中，仅20.5%的用户选择了“真实统帅，还原历史”，游戏的故事线基本以大段文字表达，不符合用户的阅读习惯。可以把将领传说改成内置的小故事VCR或者PVE小游戏。

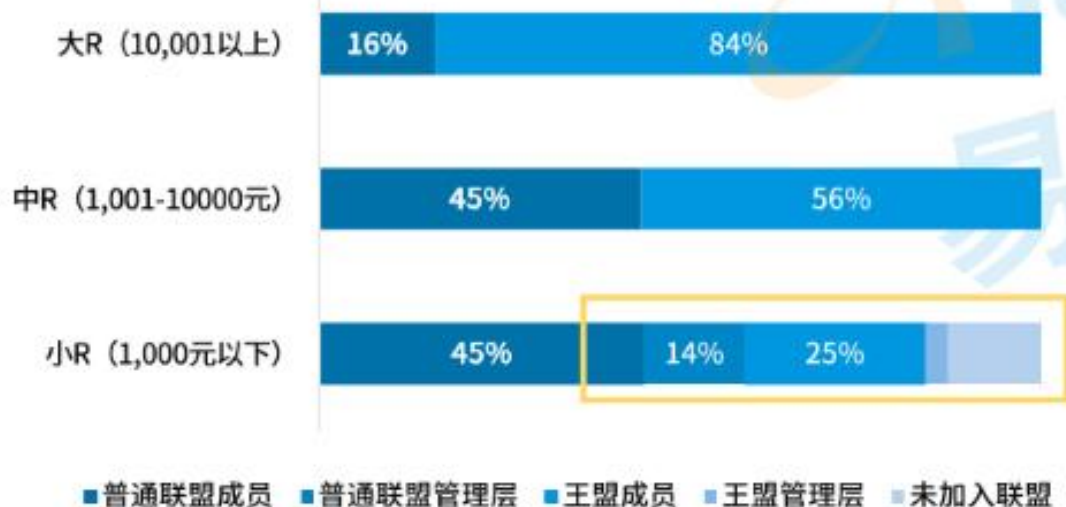
小R玩家仍有上升空间，投入时间可有效实现资源兑换

联盟身份方面，根据问卷调查显示，游戏中玩家的氪金水平与其联盟身份具备一定关系但并非绝对，小R用户也可以成为王盟成员或普通联盟管理层。结合对低氪原因的调查，有33.3%的玩家表示通过投入时间可有追赶由氪金带来的差距。游戏为有意愿“肝时间”游戏的玩家提供上升途径，小氪玩家通过频繁的上线采集、参加PVE、打卡活动等方式，能够获得同样丰富的游戏资源，实现战力增长。

氪金方面，除玩家选择的理由外，仍有部分玩家表示会在第三方平台进行充值，部分平台为拉去流量会选择推出“福利号”，给予玩家更多开局福利，如折扣充值等。部分平台的不正当竞争行为应引起官方重视。

氪金水平与联盟身份交叉分析

问题Q. 4. 目前为止在万国觉醒里充了多少钱？（单选）
7. 请问你目前为止的游戏战力是？（单选）
N=440



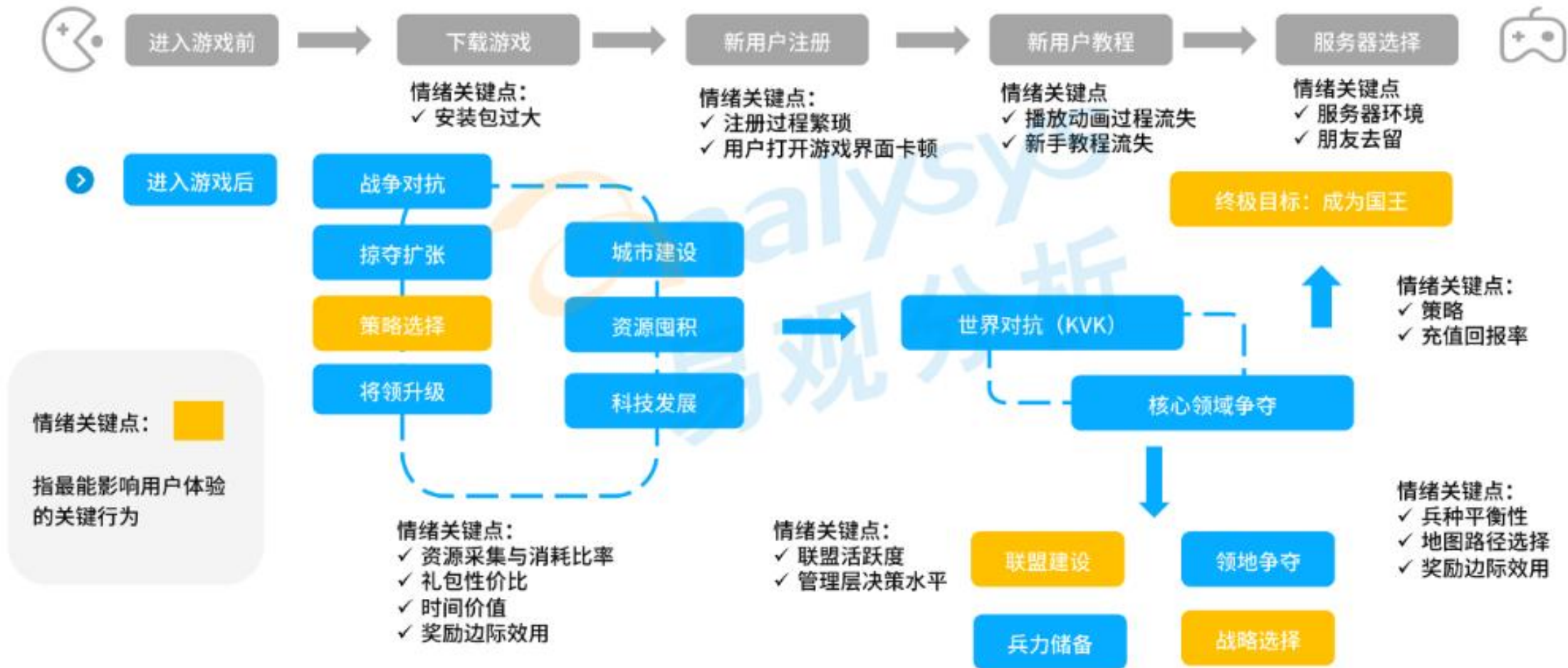
低氪的原因

问题Q. 6. 您充值金额较少/未充的原因是什么？（多选）
样本数量:180



用户KVK活动情绪关键点：从新手到称霸一方

游戏需平衡好选择的难度和频率，如果一款游戏需要玩家去面对接踵而来的复杂选择，他们会觉得对游戏失去了控制感。另一方面，如果以一种缓慢的频率给予玩家很多简单的选择，玩家则很快会失去对游戏的兴趣。



中性词频云：缺少目标感，玩家关注游戏难度和氛围

部分玩家觉得《万国觉醒》前期无聊，本质是缺少目标感，游戏终极目标“称霸全服”和新手初期状态有一定距离。游戏可以考虑章节化，把大目标分散为各章小目标。

万国觉醒国服玩家中性评论 词汇词频云图



数据来源：AppStore、七麦数据、易观分析整理；数据说明：词云通过WordArt制作，数据统计区间为游戏上线至2021年10月

万国觉醒玩家都在关注什么？

成长目标

- 我应该主要采集那些资源
- 我的联盟发展情况和方向
- 游戏时长和战力应呈现怎样的关系

社群氛围

- 联盟的活跃程度
- 我的朋友们在玩吗
- 游戏对好战、种田玩家的态度

玩法难度

- PVP胜利是否与战力、充值强相关
- 匹配机制是否合理
- 如何制定、需要什么样的策略

心理反馈

- 储备阶段轻松吗，我需要做什么
- 被大R玩家轮流攻击想要弃游
- 好策略真的能对抗高战力吗

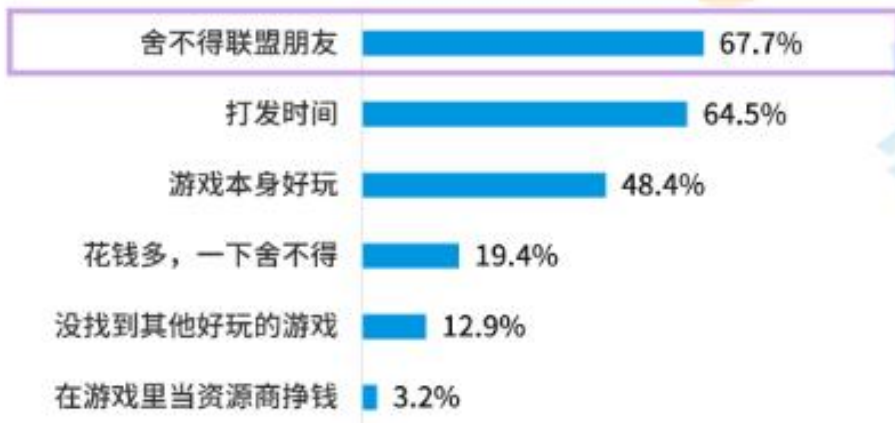
好评词频云：内容认同度高，强社交性促进玩家游戏内外活动

游戏内

部分用户对游戏认同感强，在前文最喜欢的玩法中，“KVK”和“埃及之战”两项受到较多玩家的喜爱；另外，结合玩家继续游戏的原因，部分玩家表示了对联盟朋友的不舍，占比达67.7%，能和朋友一起玩，通过共同操作取得胜利，是游戏广受好评的另一主要原因。

玩家选择继续游戏的原因

问题Q. 17. 吸引你继续玩游戏的原因是？（多选）
样本数量:310



万国觉醒国服玩家好评 词汇词频云图



游戏外

在游戏之外，除了搜索攻略这样SLG游戏的必备行为，玩家们也乐于与其他玩家在线上交流游戏心得或者像现实中的好友推荐游戏。挚友难寻，玩家们自发形成并补充的游戏外论坛循环体系，有助于用户粘性提升。类似于强社交MMORPG游戏《剑三》的“818”或者以技术贴出名的《我的世界》，玩家自发的讨论环境可以让路人更好更快地了解游戏。

玩家在游戏之外的相关行为

问题Q. 14. 您在游戏之外有过以下哪种行为（多选）
N=440



数据来源：AppStore、七麦数据、易观分析整理；数据说明：词云通过WordArt制作，数据统计区间为游戏上线至2021年10月

内容反馈：PVE数值策划爽文化，转移玩家矛盾

风格方式类似

起点式爽文化下，类似的用户属性

- SLG游戏中，玩家作为主角，通过计策略达到建功立业的目的，和起点上小说剧情较为类似。
- 玩家的两种快感来源分别为：碾压式的收割和以少胜多的鏖战，这种在网文主角的晋升之路中也有所体现。根据易观分析数据，起点中文网的用户属性与万国觉醒相似度较高。

对抗矛盾难以调和

PVP玩法需保留，部分对抗难以调和

- 作为SLG的核心玩法，造成冲突的PVP同样也为吸引玩家的核心之一，从PVP到KVK，玩法推动着玩家持续变强并积极发展。
- 但如前文提到，大、小R之间的对抗矛盾难以调和，仅在PVP上加强公平性无法完全消除失败玩家的抵触情绪。

PVE提供平衡手段

提供负面情绪新出口

- 基于此，PVE可以通过其丰富的玩法，缓解前文中高氪玩家和低氪玩家的矛盾，如远征、失落的神庙等。
- 高、中氪玩家可共同协力进行PVE攻克，小氪玩家也同样可以通过加入联盟，贡献资源等方式实现参与，共同发展。

起点用户属性



PVE优化措施

- 增加故事情节，激发玩家使命感
- 统一全体玩家可供挑选的将领和兵种，增加策略影响，减少充值影响
- 增加地形和对真实战场的模拟
- 增加跨服的PVE数据比赛，号召玩家编写官方攻略手册并予以奖励



竞品分析及趋势研究

NO

SLG移动游戏发展历程

SLG游戏现阶段通常指4X策略游戏，在四五年前，SLG还属于冷门游戏，但是近几年来，热门游戏中出现了越来越多SLG游戏的身影……



COK-like: 玩法经典具备开创性

COK-like SLG:

采用坐标型沙盘大地图，发展所需以资源多可自主产出，重长线战略策略。

案例：率土之滨

《列王的纷争》是一款以中世纪主题为主题的战争策略手游，上线就获得了巨大的成功，注册用户超2亿，开创了COK类SLG玩法。时至今日，列王的纷争已经走上了IP化的道路，同名小说已全球出版。

游戏特色

- 《列王的纷争》能取得一定成功，很大程度上归功于“全球同服”的玩法，这一点在ROK身上也得到了印证。
- SLG游戏玩家集体荣誉感强，爱好军事、政治等话题，列王“跨越种族、世界混战”的口号恰好符合玩家的游戏需求。加上优秀的即时翻译，官方的及时引导，《列王的纷争》成功成为了玩家群体活跃的SLG手游之一。



用户特点

《列王的纷争》是典型的SLG游戏，偏向下沉市场的中年男性。而从前文关于《万国觉醒》的用户属性中可以看出，《万国觉醒》的女性用户更多；同时，其采用了偏可爱的美式卡通画风，用户整体更加年轻化，这就是《万国觉醒》的差异所在。

01 性别阶段分布



02 年龄阶段分布



03 城市分布



率土-like：重资源重谋略

率土-like SLG：

游戏路径型地图、养成卡牌武将、游戏中需要较强的短期战术策略

案例：率土之滨

《率土之滨》以三国为背景，开创了卡牌养成的新玩法，游戏过程带有强烈的策略性和社交性，也伴随着玩家之间的冲突。

游戏特色

《率土之滨》与《万国觉醒》相同，拥有“全自由沙盘模式”，玩家的目标就是统一全服，但相较于《万国觉醒》，《率土之滨》对小R玩家更宽容，很少出现“退服战役”的情景。



用户特点

- 其和《万国觉醒》有相似武将养成玩法的《率土之滨》用户属性也与前者相似。
- 由于《率土之滨》也采用了元素杂糅的设计模式，即有表现经营元素的城镇建设，但是其中部队和土地的耐久度设计让玩家在游戏前期更专注对于资源抢占方面的战术设计

01 性别阶段分布



02 年龄阶段分布



03 城市分布



COG-like: 重冲突、互动性强, 用户分布均匀

COC-Like SLG:

冲突性强, 资源、成长次之

案例: 部落冲突

游戏讲述了哥布林、野蛮人、巨人等部落, 为了争夺资源和土地, 维持部落的长远发展, 而不断展开了无数次的战斗的故事。玩家可扮演部落长, 从村庄里建造训练营、兵营、城墙等建筑物, 扩大自己部落的实力, 防止其他部落的入侵。同时, 还能入侵其他部落, 掠夺更多资源, 使得自己的部落变强

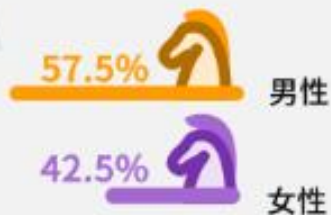
游戏特色

游戏中的PVP模式需要玩家组建卡组进攻敌方基地。胜利的玩家可以夺取败者的资源与奖杯, 通过建筑摧毁率判定胜负。该模式的核心乐趣在于玩家需要游戏内各种兵种或战略的搭配, 重视玩家策略成长带来的游戏体验, 这些优点正是这个模式备受好评的原因。

用户属性

- 《部落冲突》年龄和性别分布合理, 使得游戏内形成了良好的社交内循环, 这是《万国觉醒》所没有的优势(只能靠玩家自行修补)。
- 《部落冲突》的画风比《万国觉醒》更加可爱, 该游戏的性别比例也接近1:1。或许可以看出, 女性用户会比男性用户更看重画面的精美程度。

01 性别阶段分布



02 年龄阶段分布



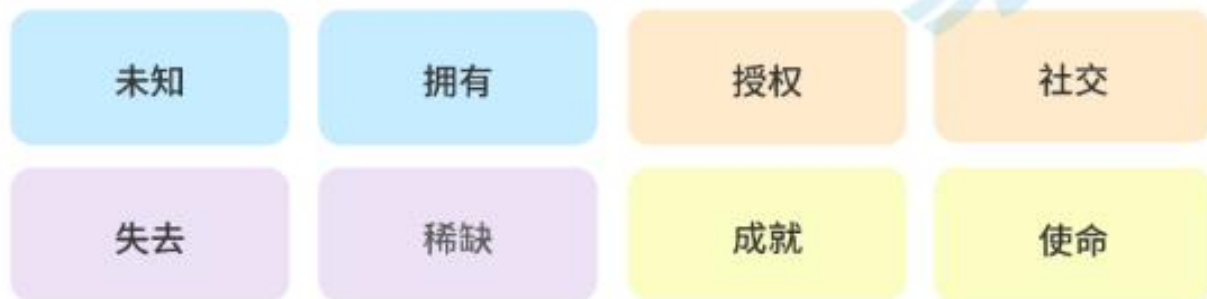
SLG的分类：特性、元素的选择决定了产品的竞争优势

对于玩家和发行商而言，现阶段的SLG市场正在处于一个元素精细化、差异化的阶段。侧重不同特性和元素，将使得游戏进入截然不同的差异化竞争平台。如何选择合适的搭配，将是产品能否打开市场的关键因素之一。

SLG游戏的四种特性——4EX



SLG游戏用户的八种动机



分类SLG游戏的三个元素



SLG手游困境：用户增长瓶颈，玩家冲突与消费间存在矛盾

新用户人口红利消失

SLG品类手游 月活跃用户数量趋势



易观千帆数据显示，SLG手游近2年的用户数量一直呈现缓慢增长的态势，玩家经过大量同质化的产品洗用户过后，市场套路化严重，新鲜感下，游戏降通常次日留存低。SLG品类游戏急需创新性的模式来激发用户活力。

冲突性与高消费矛盾

- ✓ 在SLG游戏中，每个玩家群体之间都有非常强烈的冲突性，这种冲突是游戏的根本目标。大多数的端游类SLG游戏采用买断制，即玩家在进入游戏之后，战力、输赢基本只与游戏水平相关。但是手游类的SLG游戏采用的是持续付费的方式，这种方式导致了大R玩家与小R玩家之间的天然矛盾。
- ✓ 面对矛盾，小R没有过多直、间接途径与大R进行对抗，多数玩家会选择购买保护罩或迁城等方式来规避冲突。这样刺激消费的逻辑看似合理，但仅是规避了矛盾，大R无法获得充值后击败他人的快感，小R也无法进行实际的复仇并维护自身的权益。对SLG类游戏来说，如何通过高消费来刺激有效且可持续的冲突，是长期变现的关键。



未来迭代趋势汇总

万国觉醒未来趋势分析及建议

新手引导	论坛	✓ 游戏增加内置论坛、或初级联盟潜入官方“军师”帮助用户熟悉游戏
	游戏	✓ 新手教程以完整的故事线呈现
战斗系统	PVP	✓ 联盟内增加组队玩法，进行5V5排位赛
	PVE	✓ 增加世界性关卡，让联盟或者是王国组队攻打唯一BOSS
社交系统	联盟	✓ 增加好友羁绊系统（类似MMORPG游戏），鼓励高战带领低战玩家进行游戏
	王国	✓ 增加特定王国剧情，划分同阵营联盟，增加王国内冲突

SLG游戏未来趋势分析及建议

01 内容突破

- ✓ IP化、游戏故事精品化、讲好游戏故事
- ✓ 提高PVE比重，让玩家根据引导任务不断升级占地自我变强，要击败特定势力的PVE胜利目标更加明确，也更有代入感。
- ✓ MMO方向融合、养成卡牌比重加重

02 技术突破

- ✓ 全球同服，0迟钝实时翻译
- ✓ 玩家行为选择动态化，让玩家更清晰地看到自己不同的选择带给游戏的变化，凸显SLG的策略个性
- ✓ 地图增加对现实的模拟
- ✓ 全息游戏

03 商业突破

- ✓ 游戏收费改为买断制，类似于文明系列等端游。
- ✓ 付费形式优化
- ✓ 与影视融合成为交互、章节付费