

作者：RobinGuo(a16z游戏投资合伙人)

谁是Web3游戏玩家，休闲游戏玩家还是硬核游戏玩家？对此，A16zGames进行了调查，进一步了解情况。

以下是调查结果的亮点：

87%的Web3游戏玩家在

之前在交易中交易过数码物品72%的Web3游戏玩家为男性(传统游戏玩家约为59%)？

与传统游戏玩家相比，Web3游戏玩家喜欢MOBA游戏的可能性增加了2倍？

Let's；让我们从市场开始。在我抽样的现有美国游戏玩家中，crypto的受欢迎程度越来越高。但Web3游戏仍处于初级阶段，只有6%的游戏玩家玩过这类游戏。

在这些玩家中，有一小部分是反对crypto的，而批评者往往来自两个群体：要么是刚进入这个领域的休闲玩家，或者玩很多游戏的硬核游戏玩家。

除了对拓展这个领域的明显建议(比如玩家优先，解决UX/FTUE Wents，提高安全性等。)在这篇文章中，我将深入讨论以下几个方面：

- A)思考一个经济，其中再平衡可能会产生重大的财务影响。
- b)NFT发布会创建了一个需要积极管理的激励持有人社区。
- c)找到合适的玩家类型，也就是玩得开心。

Let's；咱们再深入一点，好吗？

随着时间的推移，情绪发生了一些变化。在a16z游戏中，我们将继续监测促进这些变化的因素。。当Web3Studio推出本质上有趣且有吸引力的新游戏时，传统游戏玩家的看法应该会改变。有趣的是，游戏玩家不会；我似乎不太关心一些Web3游戏的波动性和安全性。。31%的受访者只是“唐”；我知道的还不够多。关于游戏，这是主要原因。可能很难理解游戏的机制，但是需要设置钱包，搞清楚自托管，买代币然后买NFT，签智能合约，交煤气费等等。对许多人来说，这是大量的认知工作。相比大家熟悉的手游，Web3游戏的乐趣花费的时间太长了

。与我调查的非web3游戏玩家(其中59%是男性)相比Web3中男性游戏玩家的比例更高(73%)，他们大多是生活在城市的25-34岁的富裕年轻人。

目前密码游戏的用户往往来自高收入的城市中心，对技术也相当精通。

所以.关于游戏玩家，调查告诉了我们什么？我们样本中的玩家通常都是铁杆游戏玩家。与整体平均水平相比，Web3游戏玩家每周在主机/PC上玩游戏的次数多22-25%。Web3游戏玩家也更喜欢“硬核”游戏类型，如MOBA和MMO，更受Web3游戏玩家的欢迎，而益智游戏和生活模拟游戏则不太受他们的欢迎。

看起来Web3游戏玩家在之前的Web2市场(Steam，WoW拍卖行等)交易数字商品的经验更丰富。) ，这自然会转化为在新的加密/NFT市场中交易数字商品的经验。

有趣的是，我遇到过很多人，他们花了几千个小时玩老MMO，交易商品，购买昂贵的物品，编写机器人程序，被骗了一两次。

与传统游戏玩家群体相比，接受调查的Web3游戏玩家通常对竞争、社区和品牌更感兴趣，而不是仅仅为了“消磨时间”。

游戏工作室应该考虑他们是想卖给Web3游戏早期采用者的铁杆群体，还是卖给更广泛的休闲玩家受众，因为GTM会有所不同。

总结一些思路：美国的

。接受调查的Web3游戏玩家往往比传统游戏玩家更铁杆、更老练，他们往往对消磨时间不太感兴趣，在数字商品交易方面更有经验。

为了实现扩张，Web3游戏可以使用这些游戏动机和类型中的一些来更好地了解游戏玩家的适合度。瞄准核心还是拓展广度。

除了解决UI/UX、FTUE、欺诈等问题建立强大的Web3游戏经济是一项复杂的任务，即使在Web2游戏中也很难实现。暗黑破坏神、魔兽世界、Runescape等游戏都可以提供设计课程。