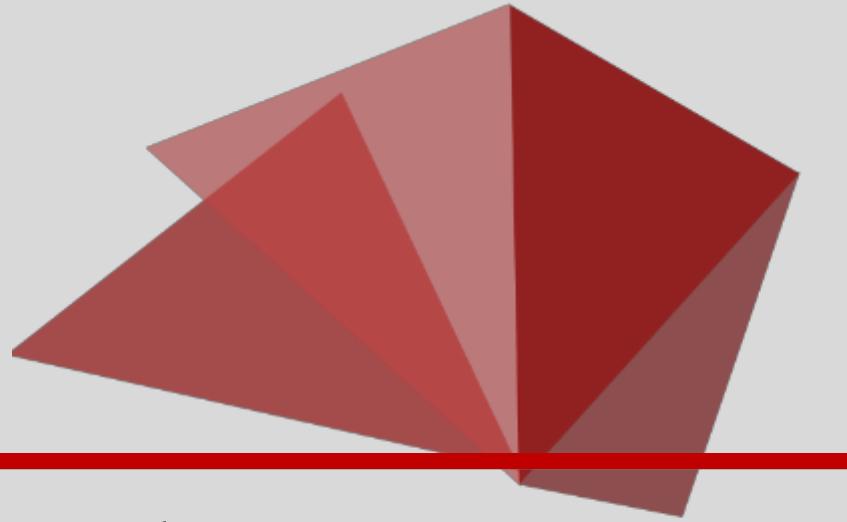


游戏行业历史 及现状

——欧阳炫



课程大纲

Part 1	全球游戏业概况与现状		<ul style="list-style-type: none">• 全球游戏业规模概况• 各游戏领域的现状• 游戏衍生领域——电竞、直播
Part 2	电子游戏发展		<ul style="list-style-type: none">• 移动游戏发展• PC游戏发展案例——MOBA、FPS/TPS• 传统电子游戏发展
Part 3	电子游戏发展		<ul style="list-style-type: none">• 传统电子游戏发展• 游戏展望



PART 1

全球游戏业概况与现状

- 全球游戏业规模概况
- 各游戏领域的现状
- 游戏衍生领域——直播、电竞



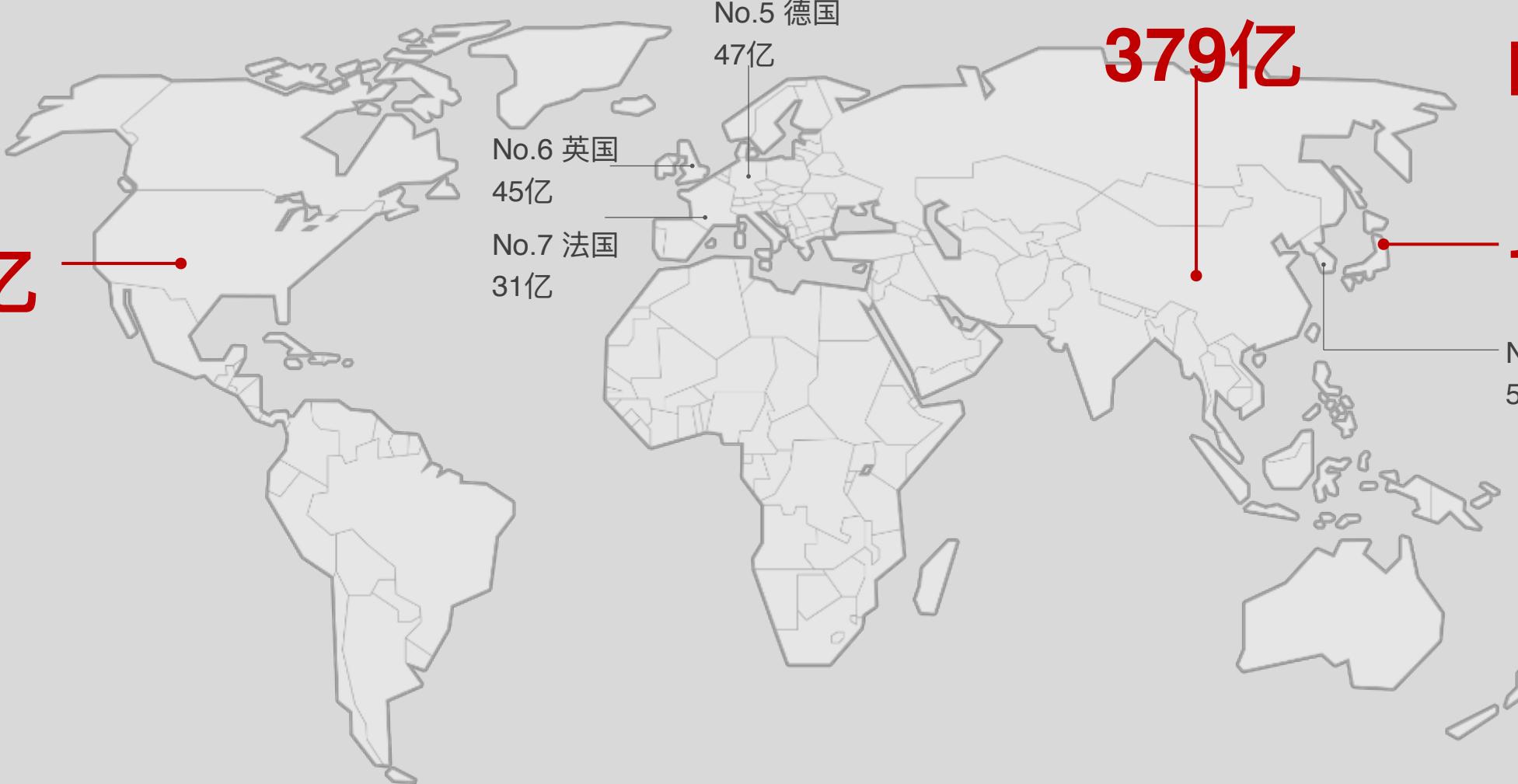
全球游戏业规模概况



全球游戏业规模

2018年全球游戏总收入预测可达到1379亿美元

No.2
美国
304亿

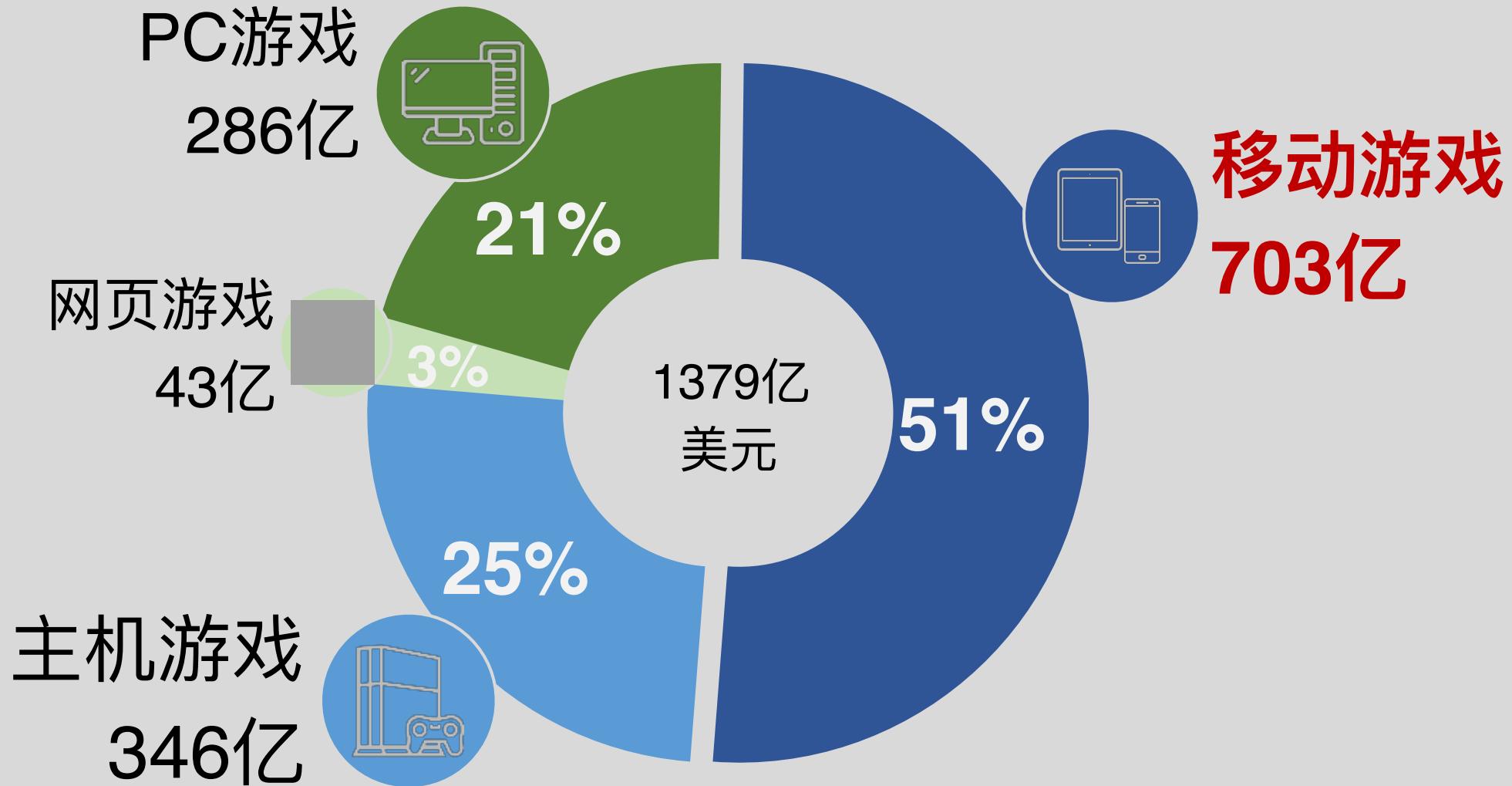


No.1 中国

379亿

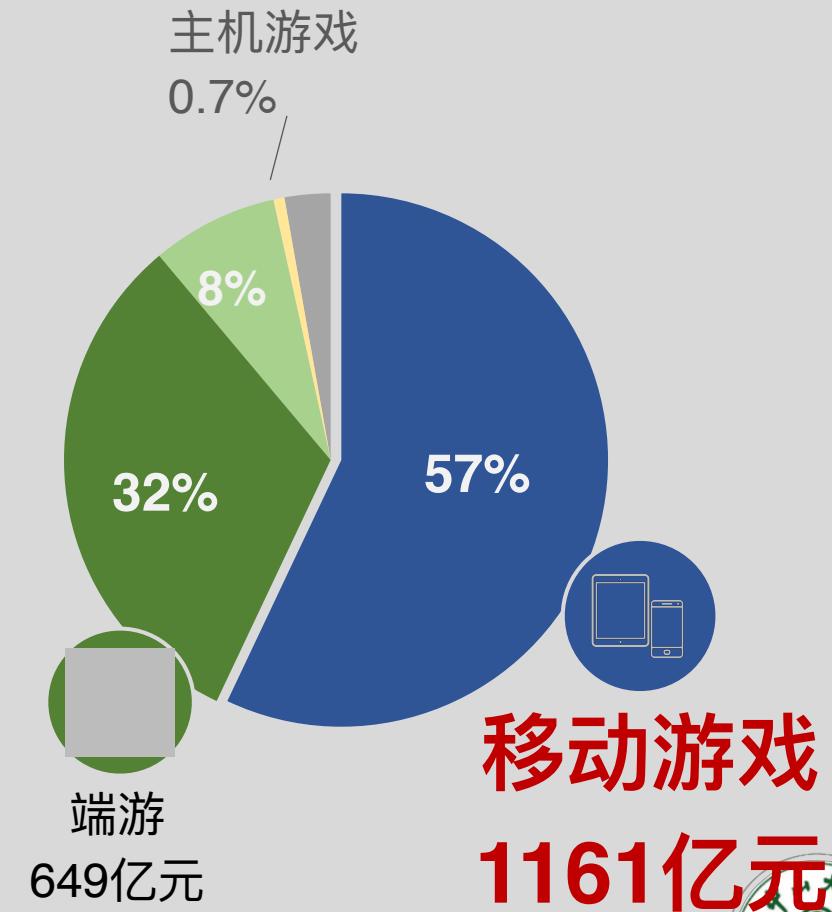
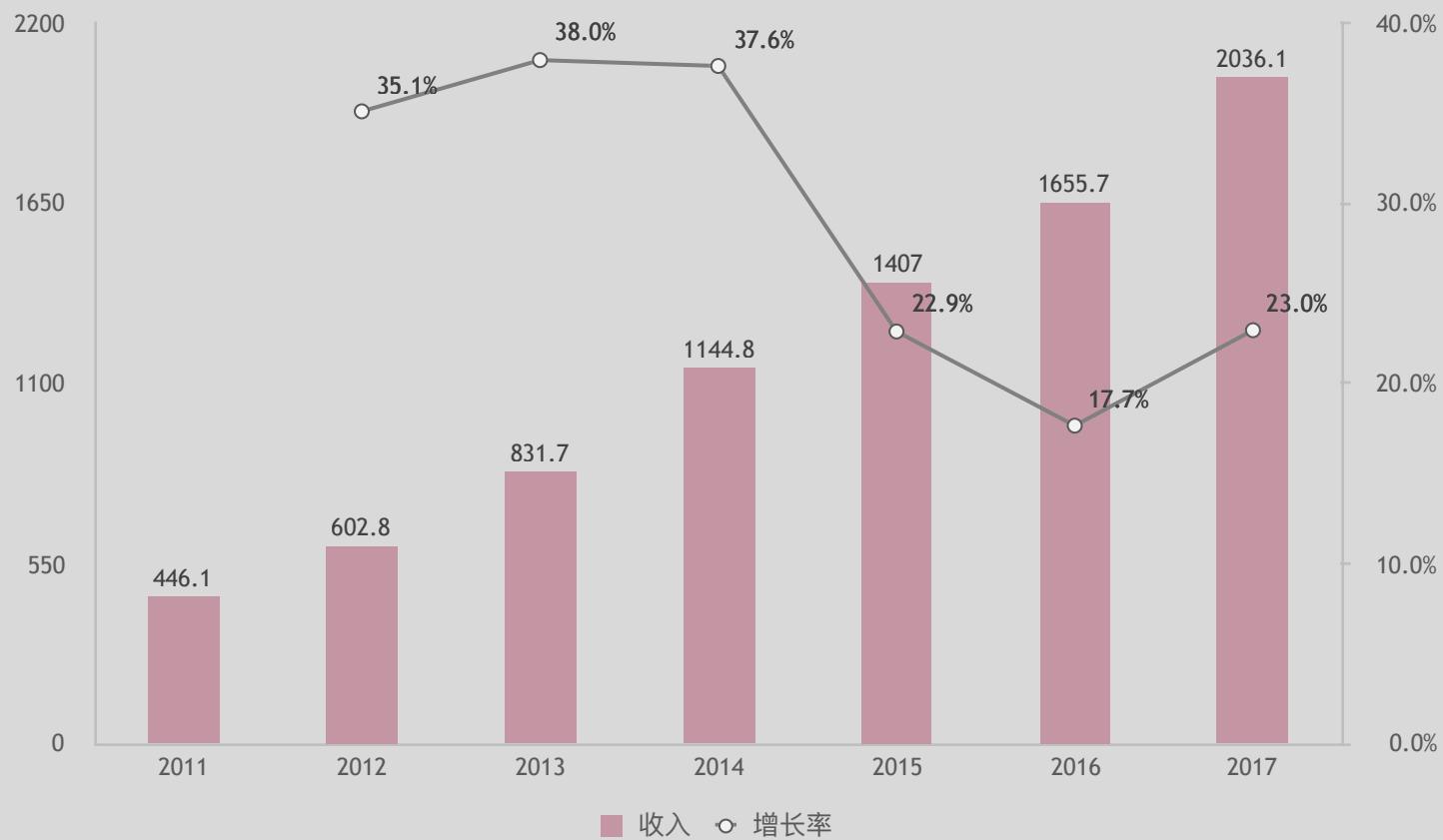
No.3
日本
192亿

全球游戏业规模



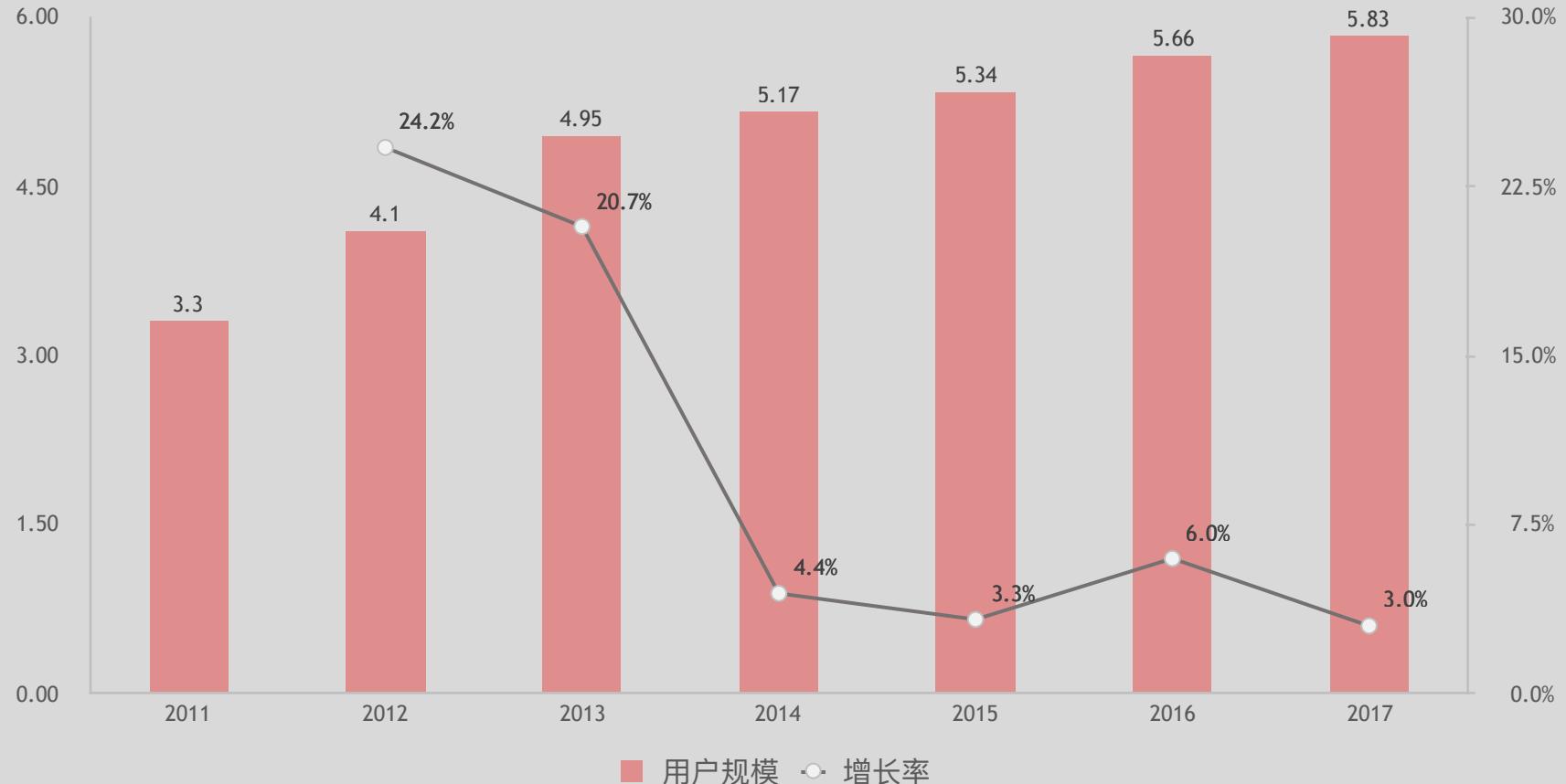
中国游戏市场

中国游戏市场规模 /亿RMB



中国游戏市场

中国游戏用户规模 /亿人

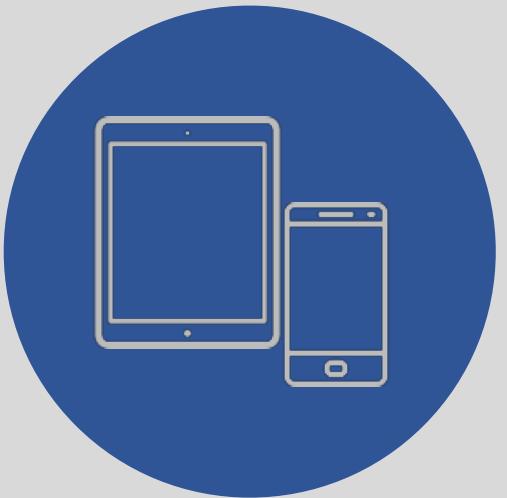


中国人口
约14亿

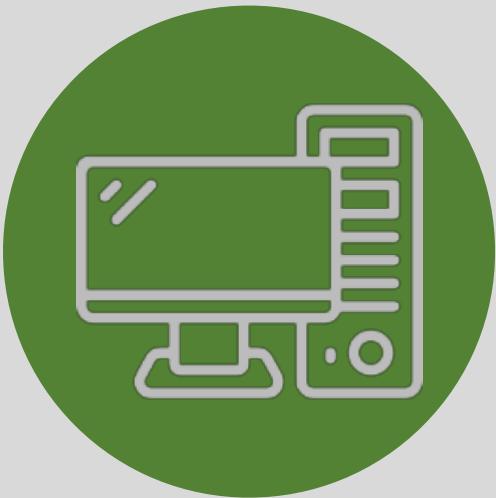


2017年中国网民数
7.72亿





移动平台

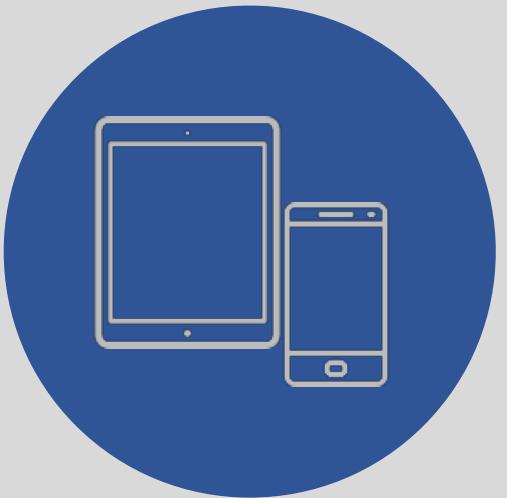


PC平台

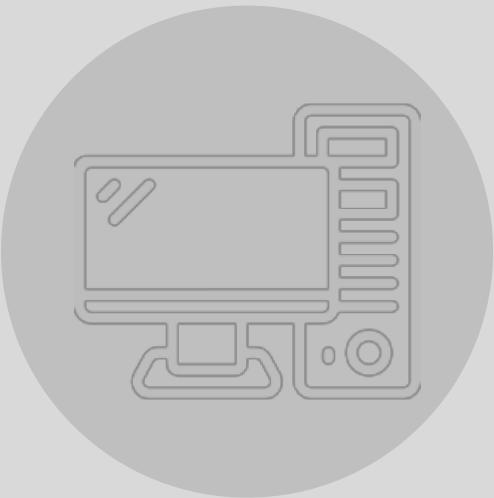


主机平台





移动平台



PC平台



主机平台



游戏平台特征

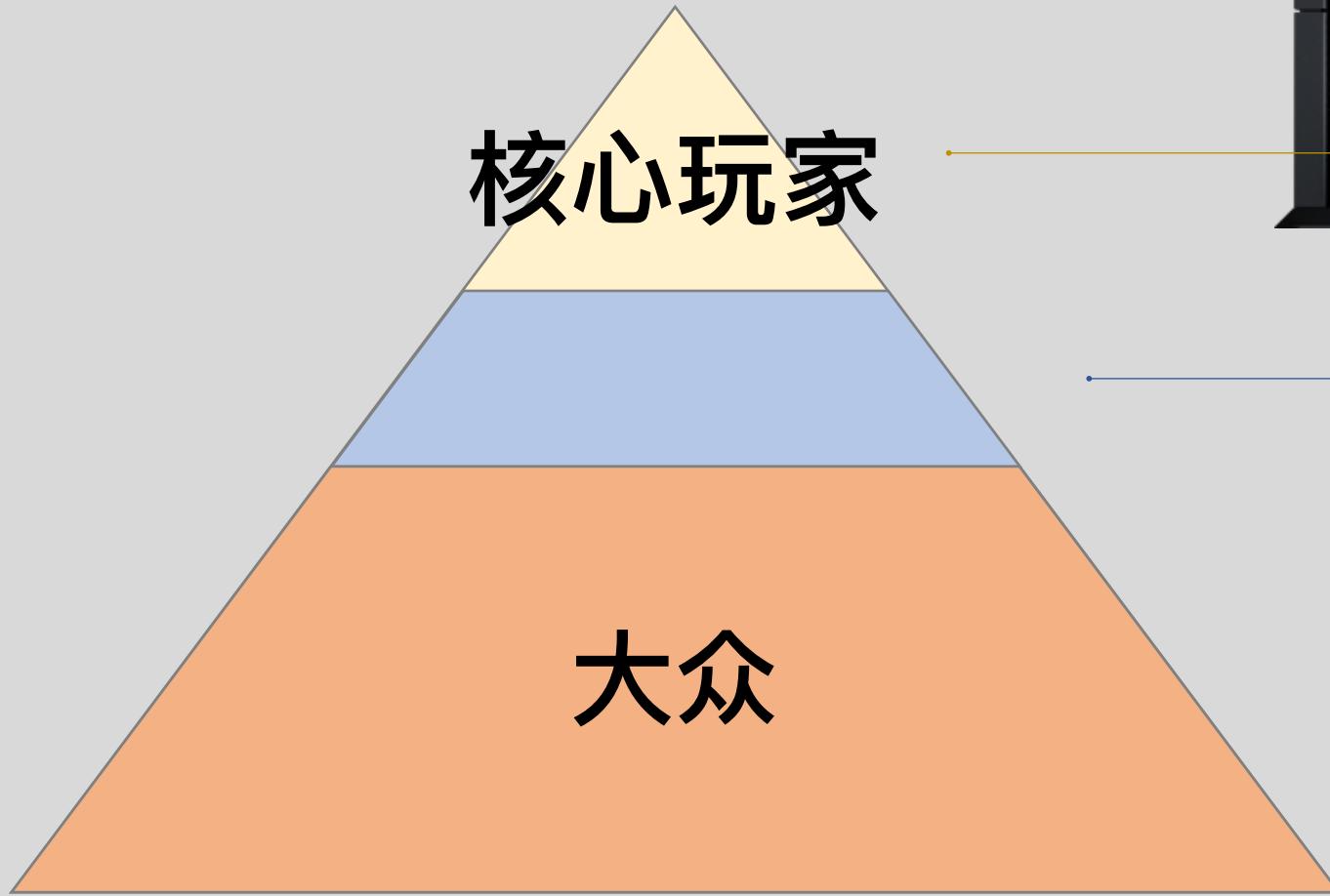
人手一台



随时随地游戏



游戏平台特征



移动游戏趋势



竞技



社交



精品化



二次元

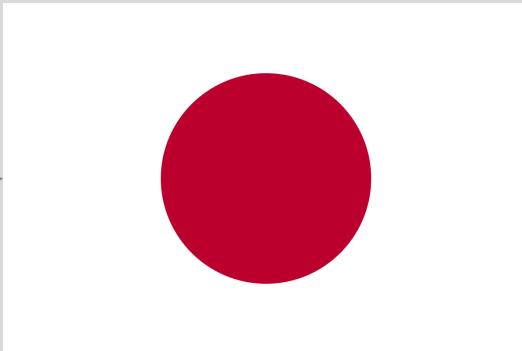


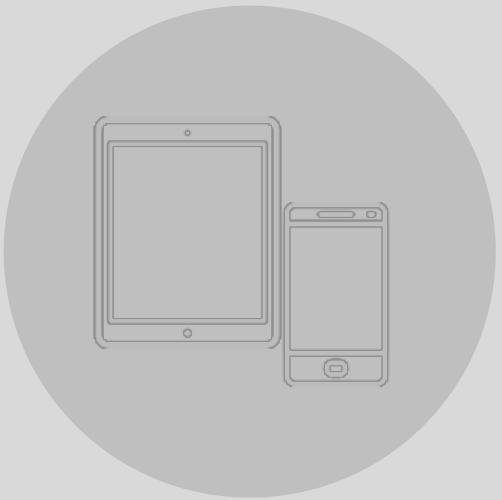
排行榜
2018年8月26日
游戏, iPhone, 畅销排行, 中国

1	 王者荣耀 Tencent 免费, 应用内购买
2	 圣斗士星矢 (腾讯) Tencent 免费, 应用内购买
3	 我叫MT4 Tencent 免费, 应用内购买
4	 梦幻西游 NetEase 免费, 应用内购买
5	 梦幻模拟战 Zilong 免费, 应用内购买
6	 QQ飞车 Tencent 免费, 应用内购买

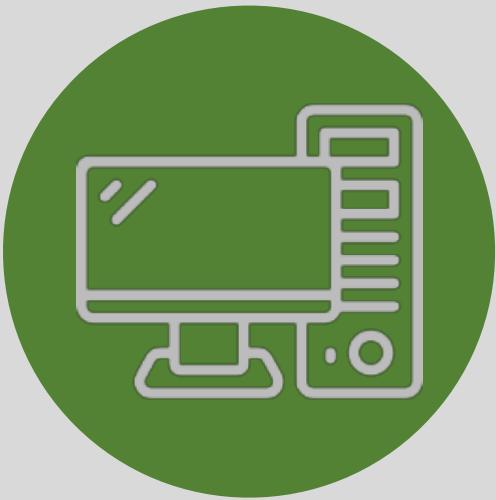


全球化





移动平台



PC平台



主机平台



游戏平台特征



便携性

<><>

性能



PC游戏趋势

向手游输出

主机大作

独立游戏



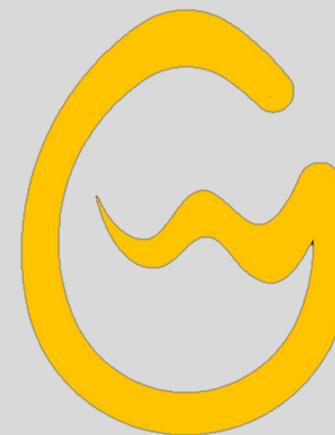
一站式平台体验



Steam



育碧
Uplay



腾讯
Wegame



一站式平台体验



数字平台



游戏



玩家社区



云存档



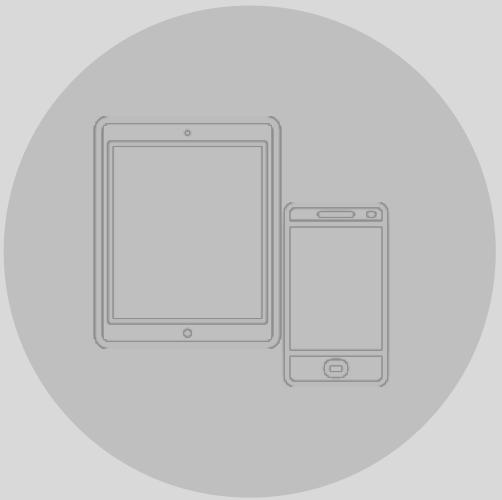
独立游戏



领先的画面技术

光线追踪





移动平台



PC平台



主机平台



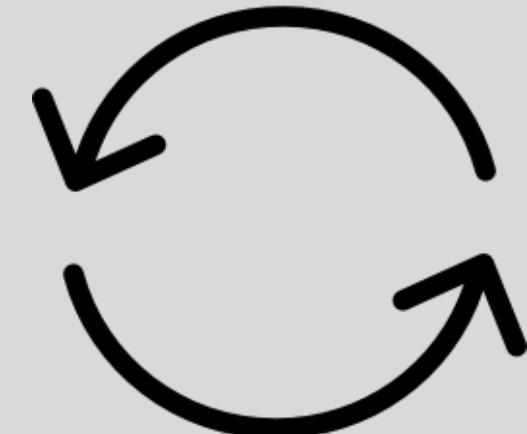
游戏平台特征



专用设备



额外成本



换代慢

主机游戏趋势

“第九艺术？”



主机游戏趋势

开放世界



主机游戏趋势

更硬核的乐趣



趋势是降低难度



主机游戏趋势

年货化

- 快餐
- 稳定
- 固化



主机游戏趋势

新技术应用



传统动作捕捉



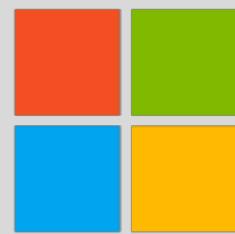
AI剪辑动作



主机大厂



SONY



Microsoft



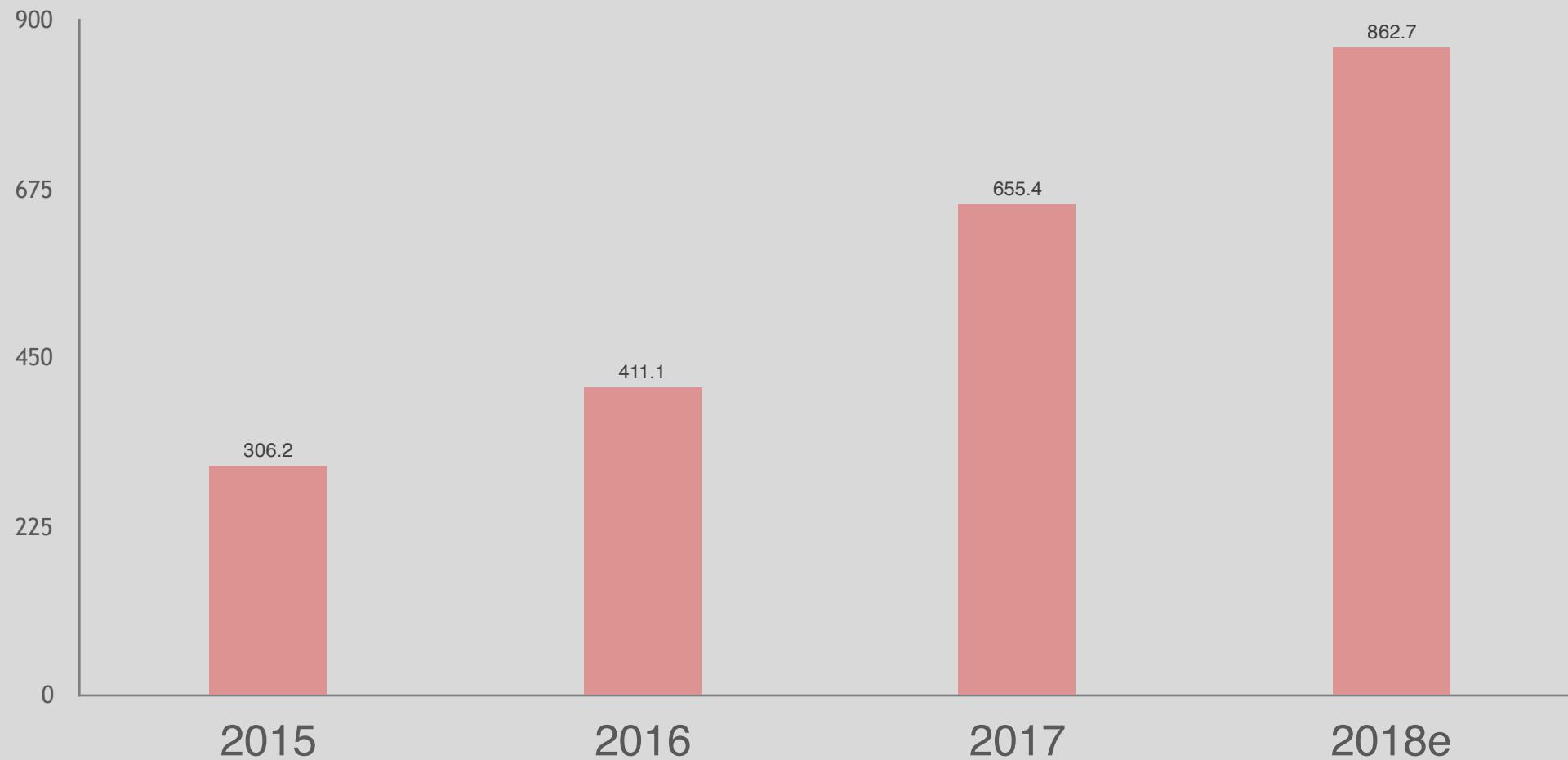
游戏衍生领域

—— 电竞、直播



电竞行业规模

中国电竞整体市场规模 /亿RMB



电竞游戏类型与赛事

MOBA



LPL



Ti

FPS



MAJOR



电竞游戏类型与赛事

TCG



HCT



Rage

FTG



EVO



直播

国内平台



国外平台



PART 2

电子游戏发展

- 移动游戏发展
- PC游戏发展案例——MOBA、FPS/TPS

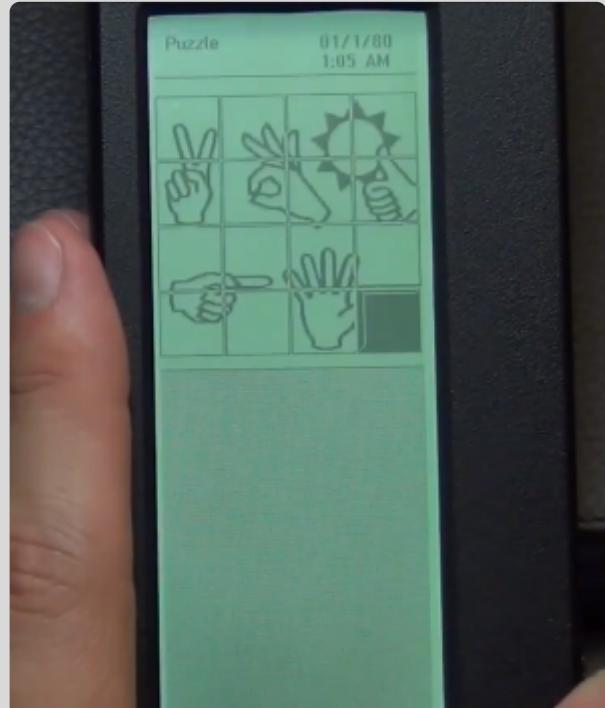


PART 2-1



1994

手游的起源



Scramble

IBM Simon



Hagenuk MT-2000



俄罗斯方块

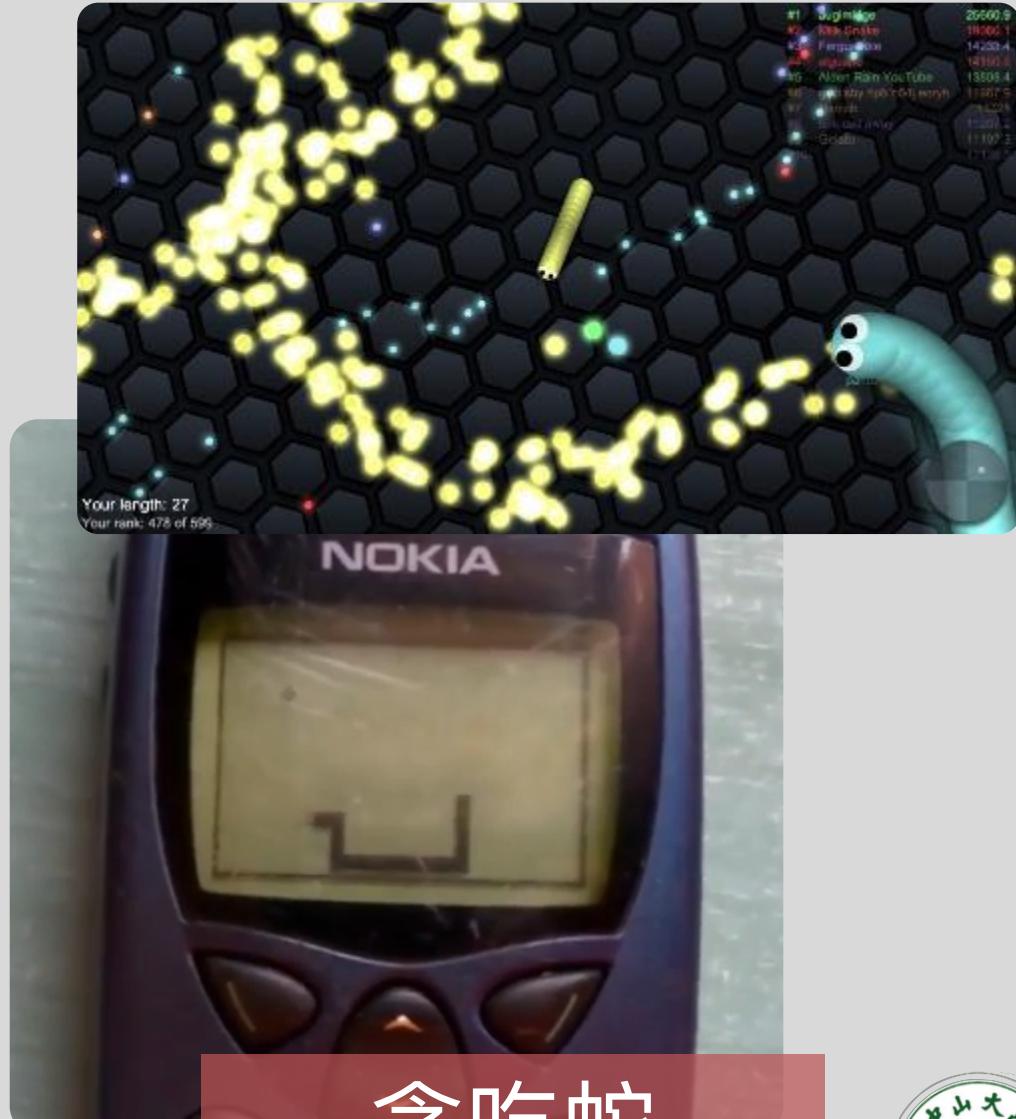


1997

手游的起源



NOKIA 6110



贪吃蛇



2001~2005

手游的萌芽阶段



2001
任天堂 GBA

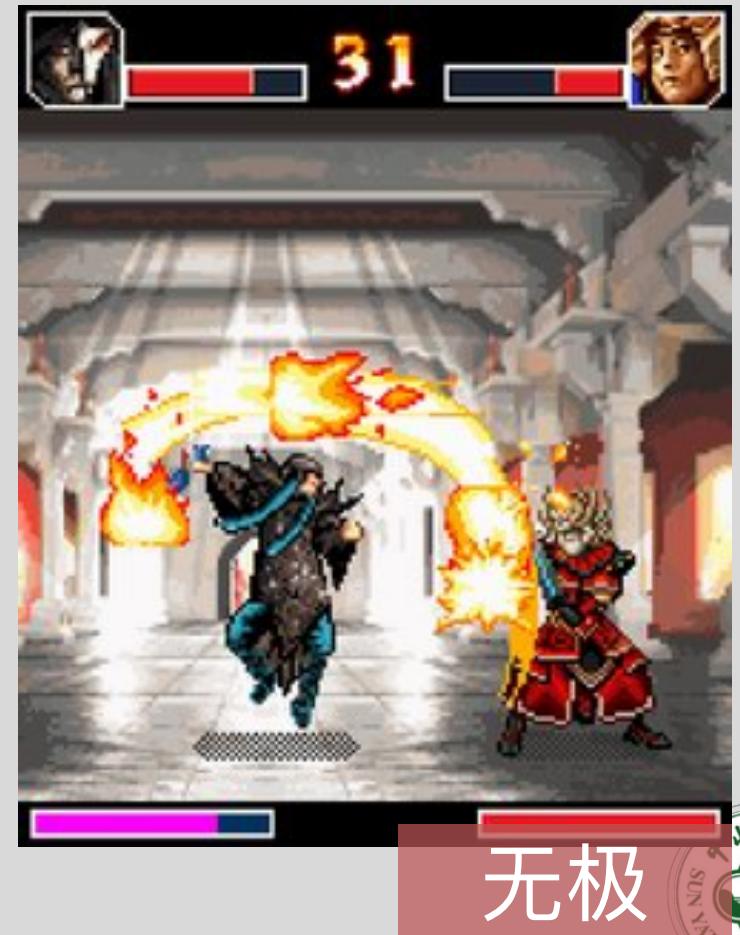
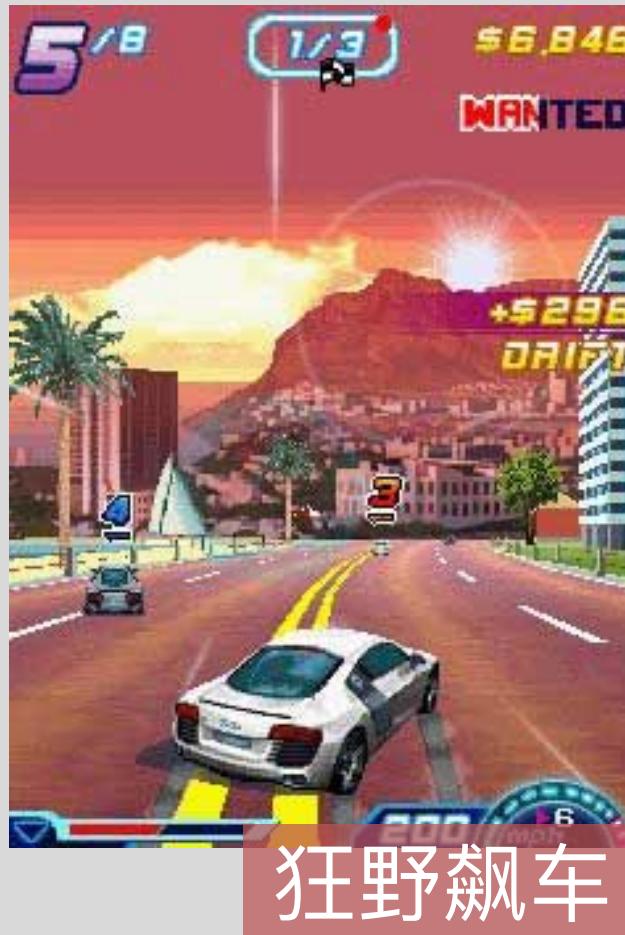


2003
NOKIA N-GAGE

2001~2005

手游的萌芽阶段

塞班时代——JAVA手机游戏



2008~2010

手游大潮：前奏

智能手机



愤怒的小鸟

水果忍者



2010~2012

手游大潮：摸索



2012

手游大潮：发展



部落冲突



智龙迷城

2013 手游大潮：迅猛



国内

- 付费模式成熟
- 二次元
- 各大厂商起步



2014

手游大潮：井喷

- 玩家成长
- 设计创新，刀塔传奇



2015

手游大潮：MMO、MOBA、二次元



2016 二次元



2017~2018

战术竞技与女性市场





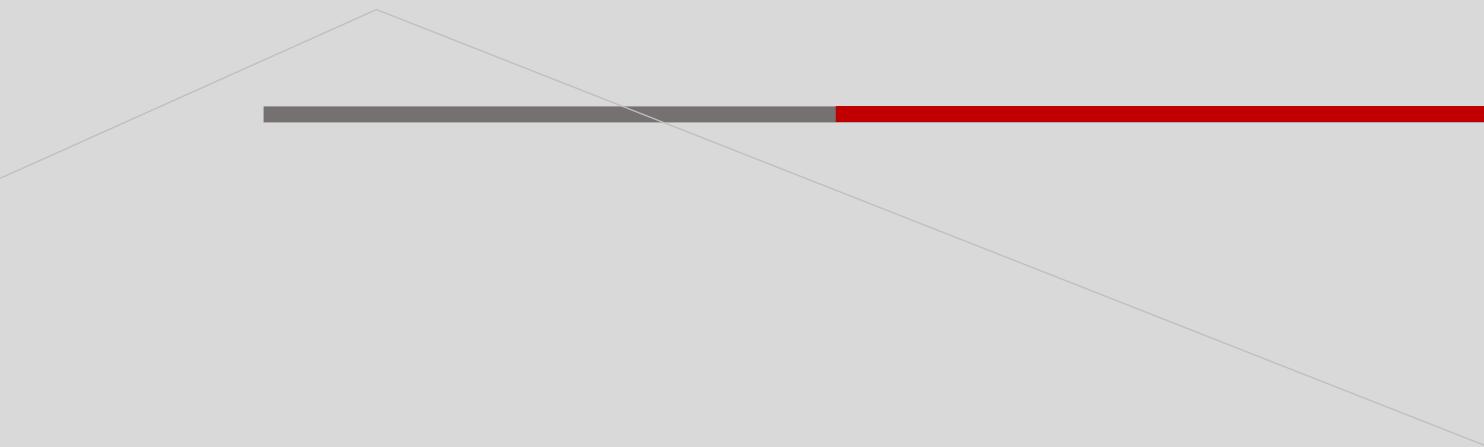
热门游戏类型发展

— MOBA 大逃杀

PART
2-2

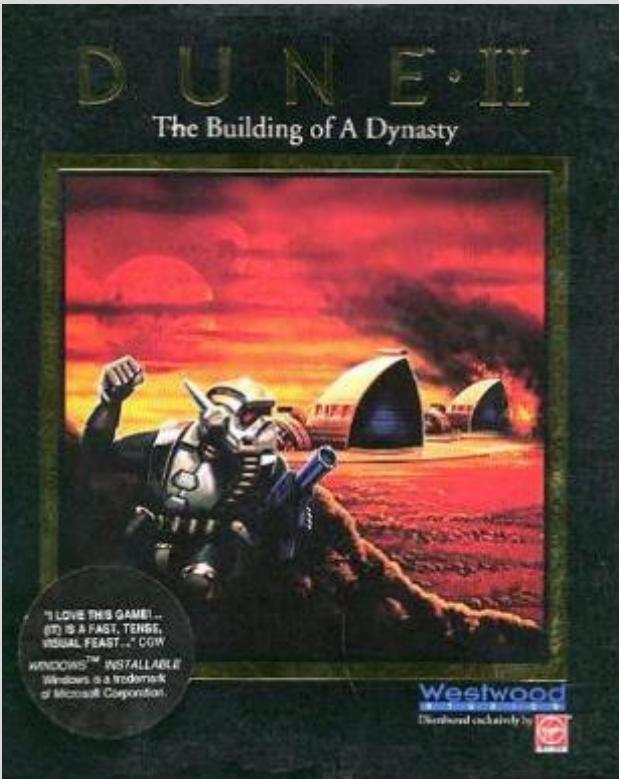


MOBA

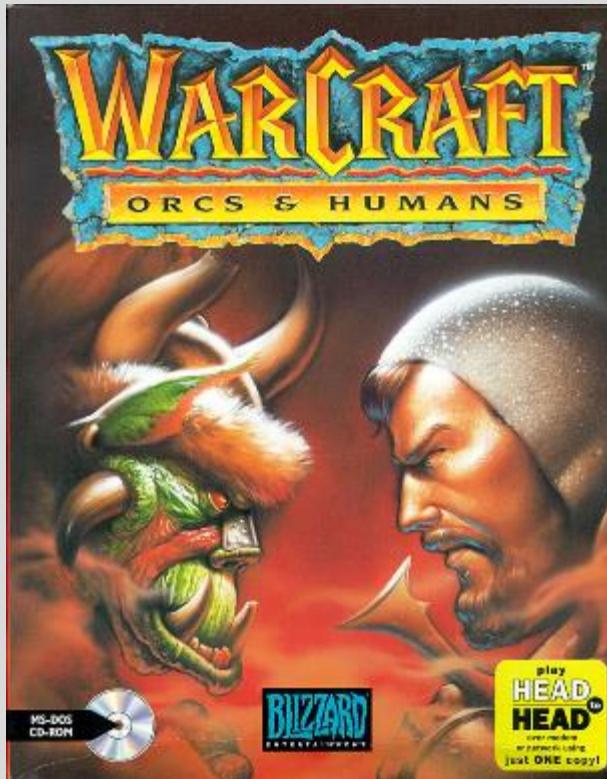


MOBA

老祖宗 —— RTS



沙丘2



魔兽争霸



红色警戒



1998

MOBA

雏形——Aeon of Strife



2003

MOBA

奠基 —— Defense of the Ancients (DotA)



2009

MOBA

大成 —— League of Legends (LOL)



2013~

MOBA

DOTA2



风暴英雄



2015 MOBA

王者荣耀



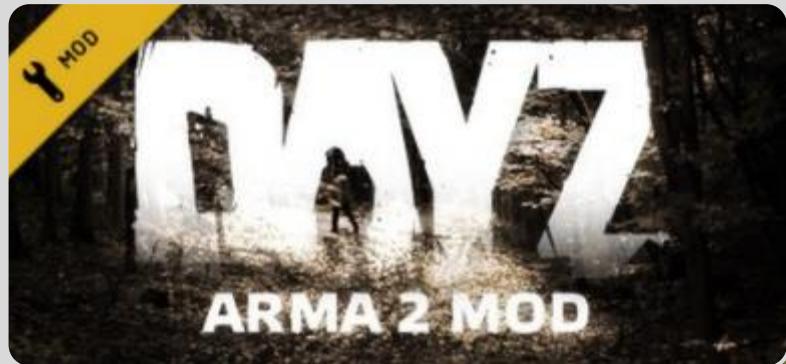
大逃杀



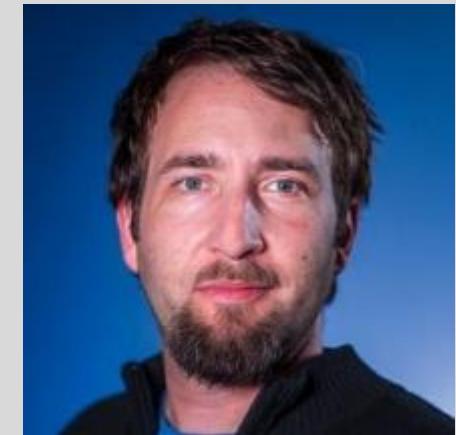
2010

战术竞技射击

玩法起源 —— 武装突袭2 DAYZ MOD



2016 战术竞技射击 发展——H1Z1



布兰登·格林
(PlayerUnknown)



2017

战术竞技射击

PlayerUnknown's Battlegrounds(PUBG)



2017 战术竞技射击



PUBG Mobile (刺激战场)



堡垒之夜 大逃杀

PART 2-3



传统电子游戏发展



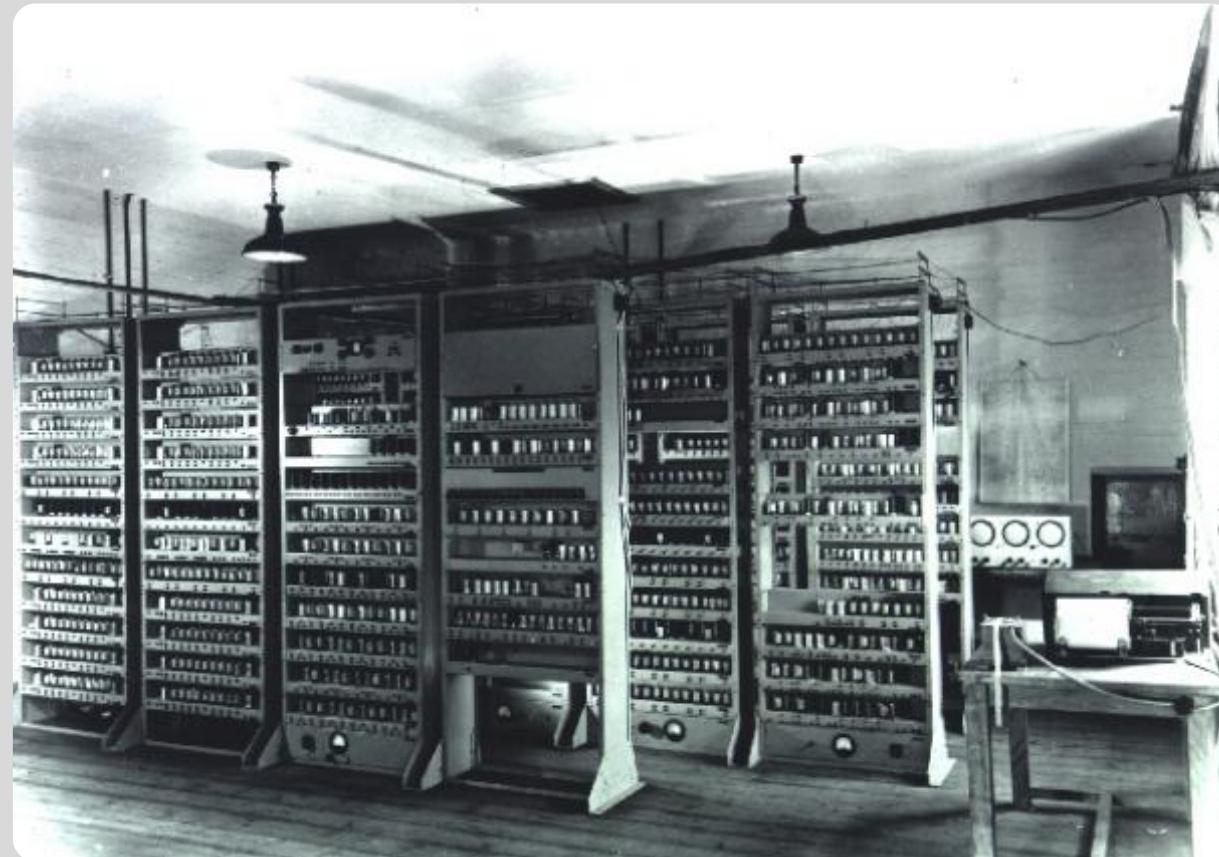
1952

第一款电脑游戏

1946年第一台电脑问世，伴随着电脑的发展1952诞生了第一款电脑游戏



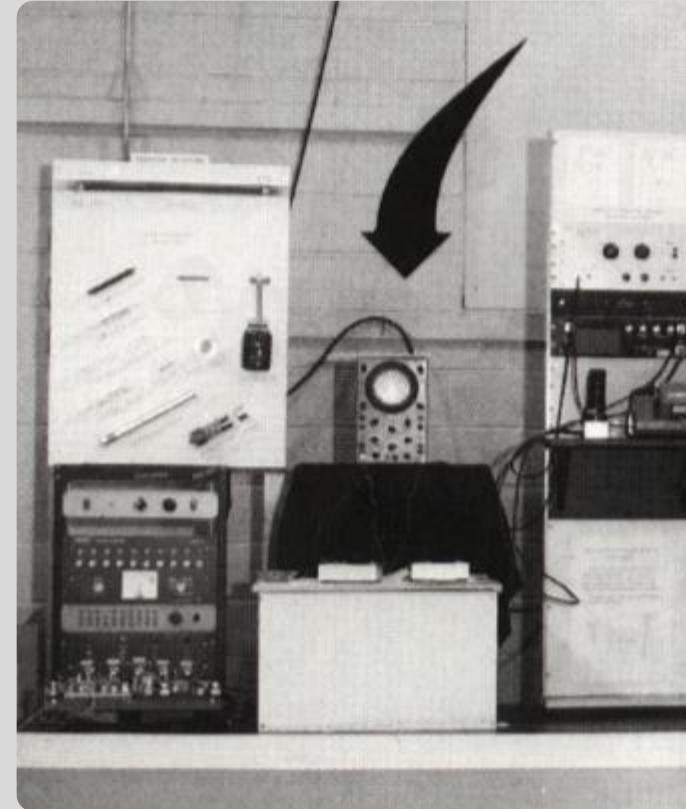
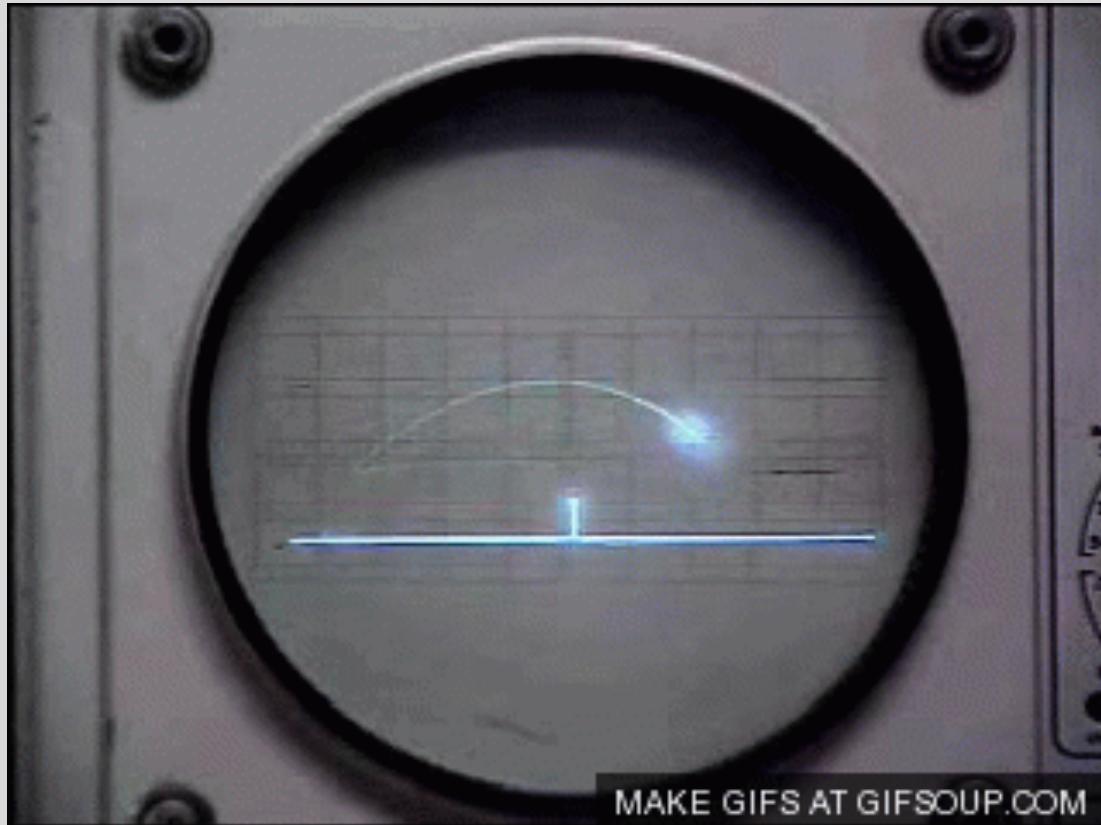
OXO 井字过三关



EDSAC电脑



1958 早期游戏的尝试



1958 Tennis for Two

一款网球游戏，第一款互动游戏



1962 早期游戏的尝试



1962 <Spacewar>

1962年出现，支持双人对战并模拟了重力、加速度、惯性物理原理



小结

- 电子游戏诞生：伴随着计算机出现
- 当时游戏环境：极度封闭，多以学术研究或内部玩乐为目的
- 商业化：设备造价高昂，难以商业化





雅达利兴衰



1972-1983

雅达利辉煌的十年



1972 布什内尔创立雅达利，《Pong》街机面世，大受欢迎

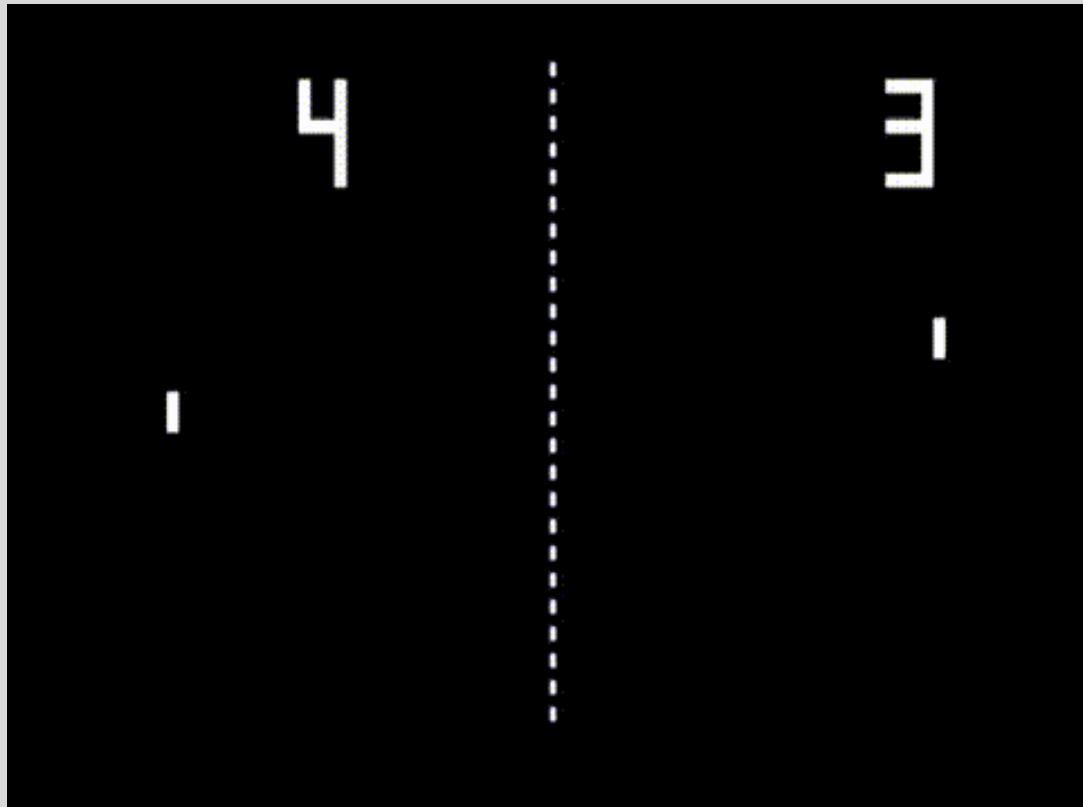
1977 Atari 2600 主机，大受欢迎

1983 雅达利冲击，雅达利亏损5亿美元，步入衰落



1972-1983

《乓》 (《Pong》)



街机
(1972年)



专用游戏机
(1975年)



1972-1983

Atari 2600



雅达利2600
(1977年)



头号玩家



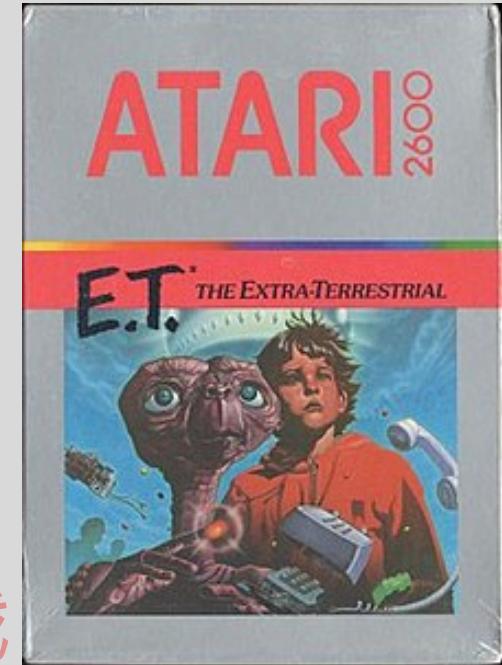
1983

雅达利冲击

主要因素

- ① 游戏监管不全，劣质游戏横行，买卖双方信息不对称

《E.T》游戏



- ② 廉价PC及其疯狂价格战冲击游戏机业



Commodore 64



1983

雅达利冲击

影响

游戏市场中心向日本转移

间接促成了权利金制度的建立





任天堂重建游戏规则



1983~1992

任天堂



1983

红白机问世

业界早期里程碑

- 权利金制度
- 手柄按钮布局



小霸王
学习机

FC、红白机



1984

权利金制度

重构了游戏市场的商业规则



开发商 → 平台商 → 玩家

移动平台软
件市场



控制器布局

现代的按钮布局思路在FC时代被确立



控制器布局

任天堂还创造了十字键、肩键、类比摇杆



1980
Game&Watch
十字键



1990
SFC
肩部按键



1996
N64
类比摇杆

1985

超级马里奥兄弟



系列总销量超过5亿份



横版卷轴平台游戏

《超级马里奥兄弟》创新



左右移动加入惯性



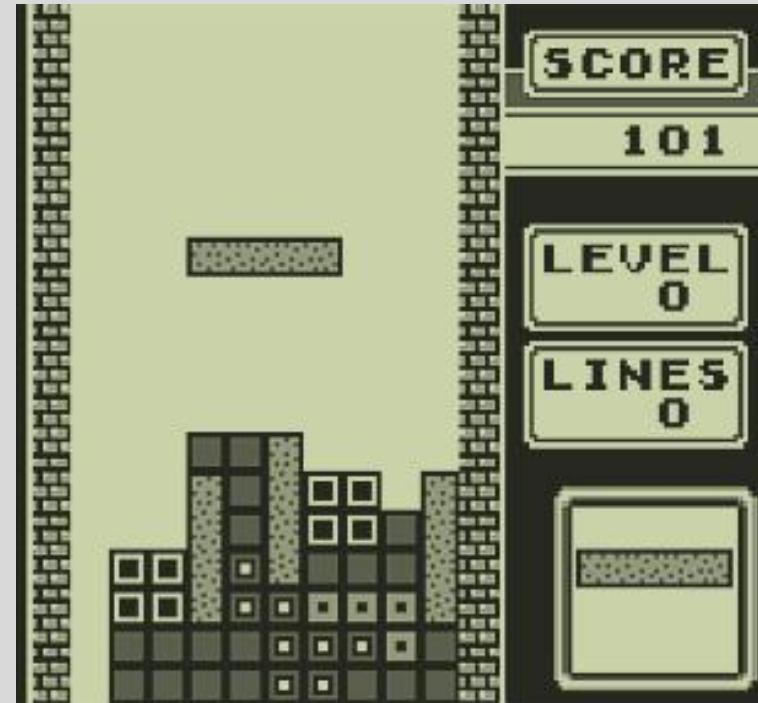
跳跃高度受到按键时长影响
空中可以改变方向

1989

掌机时代开启



Gameboy系列销量超过1亿



俄罗斯方块



SONY

Nintendo®

SEGA®

索尼盛世



索尼PlayStation

PlayStaion



1993

3D时代到来与索尼的PS计划



《VR战士》



PS之父
久多良木健



1994

索尼PlayStation发售



PlayStaion



1995~1996

任天堂主机



仓促发售的VirtualBoy



1995~1996

任天堂主机



N64



超级马里奥64





业界标杆

- 全新操控方式
- 全新摄像机逻辑



1997~2000

国民RPG双双跳槽索尼阵营



1997 最终幻想7
PS1



2000 勇者斗恶龙7
PS1

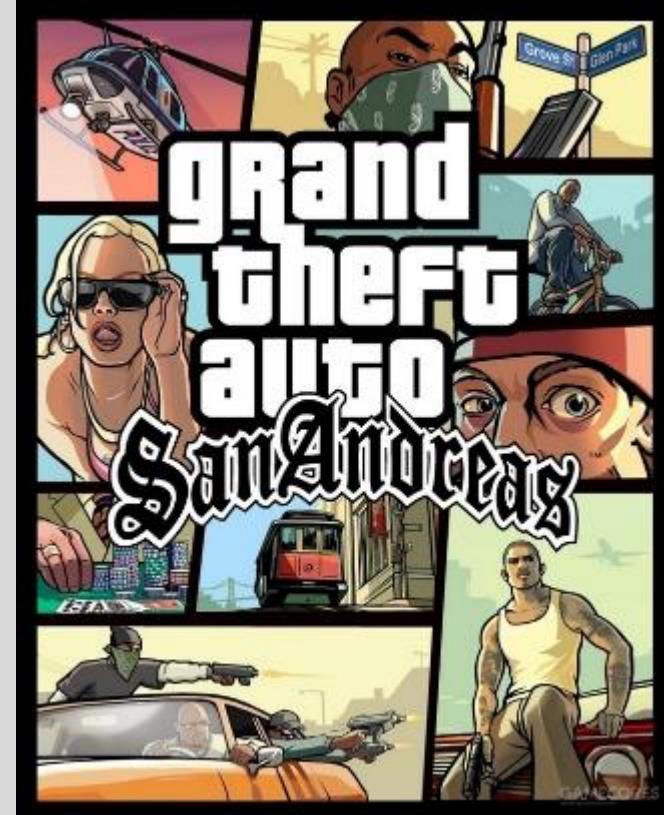


2000

PS2发售



PlayStation 2



侠盗猎车手3
圣安地列斯



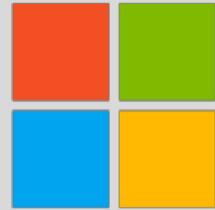
标杆

- 大世界、自由
- 载具
- 支线任务
- 小地图



2001

Xbox发售，微软正式入局



Microsoft



Xbox



2004~

两巨头的掌机



NDS



PSP



2004~

两巨头的掌机



最终幻想 水晶编年史



最终幻想 危机核心

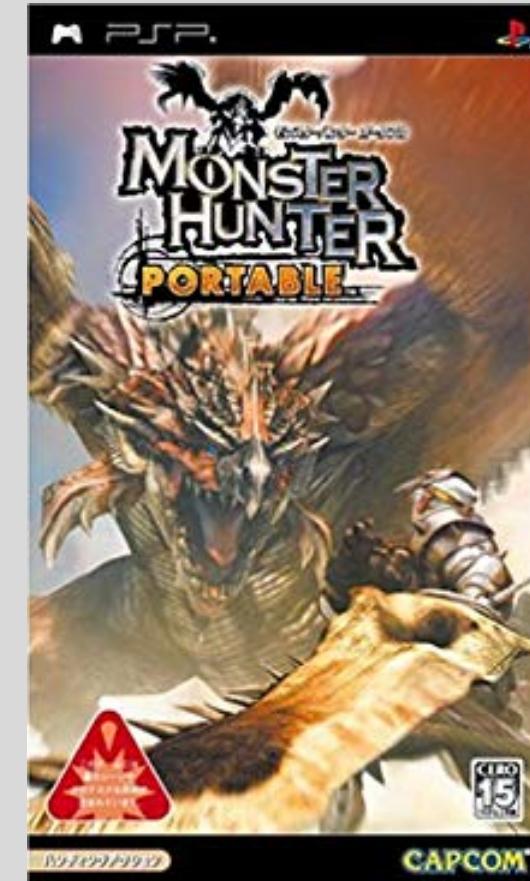


2004~

两巨头的掌机



2005年 脑白金开拓蓝海



怪物猎人
共斗游戏的代名词



2004~

两巨头的掌机

2011年，最终依然是任天堂成为大赢家



3DS



PSV





SONY



Microsoft

三強鼎立



2005~2006

三强鼎立



微软
XBOX360



索尼
PS3



任天堂
Wii



2013~至今

三强鼎立



微软
Xbox One



索尼
PS4



任天堂
WiiU



2013~至今

三强鼎立



微软
Xbox One X



索尼
PS4 Pro



任天堂
Switch



游戏三十五年

画面进化



游戏展望



VR技术

虚拟现实



待解决问题：

- 眩晕
- 交互
- 空间



AR技术

增强现实/混合现实



待解决问题：

- 空间识别
- 游戏玩法



人工智能

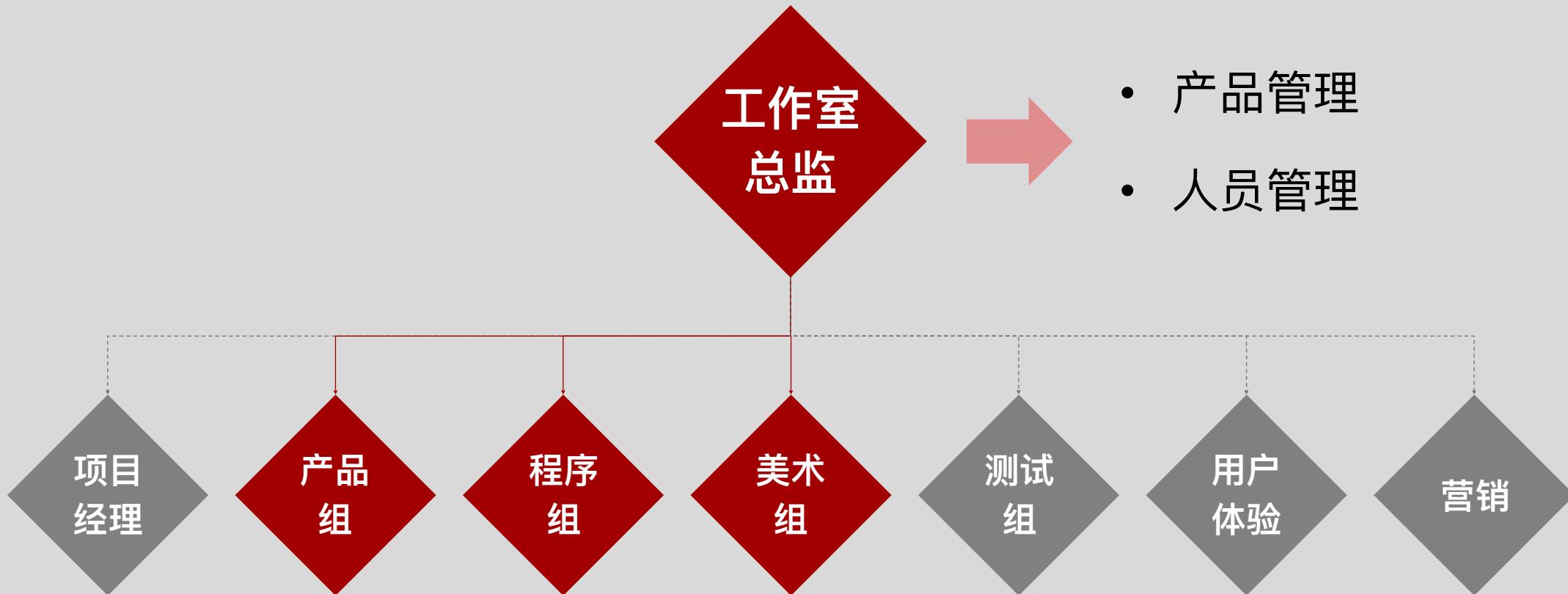
- 战斗AI
- 人机交互
- 美术资源生成



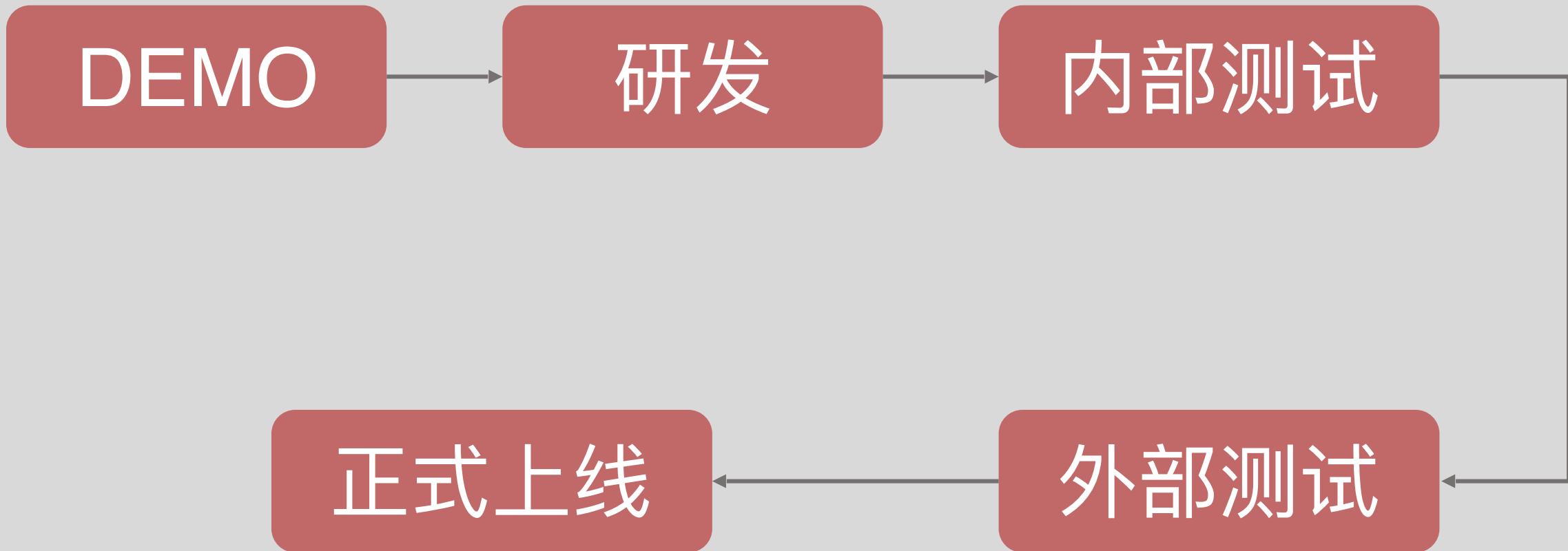
研发流程简介



研发团队构成



研发流程



Thanks

THE END