**游戏名：失落城堡 Lost Castle**

2016年9月发行

Steam特别好评

游戏特色：Rogue-like随机元素，多人合作，RPG

游戏玩法介绍：Rogue-like类动作过关游戏，每关的清关奖励随机生成，可能刷出多种多样的武器和道具以供使用，每种武器有不同的性质，通过数个小关卡后会遭遇BOSS战。

吸引人的地方：

首先是Rogue-like随机地图带来的不确定性，让每一次游戏都充满未知，不容易感到厌倦。其次，游戏中的各种道具和武器都各具特色，附带了近战远程输出闪避和治疗等等技能，玩家在刷出不同的道具和武器后可以在同一局游戏中感受不同的玩法，同时也让多人游戏时玩家之间可以选择的配合方式更多样化。

BOSS战也各有特色，有的是血厚，有的是单体攻击很强，有的会召唤很多小怪，这些不一样的BOSS也需要玩家考虑对应的打法，思考对策以及和队友配合的过程也是一种乐趣。有不同的难度可供选择，可以满足游戏时间比较长，已经可以通关普通难度的玩家更多的游戏需求，延长了游戏寿命。

游戏中有“等级”这一概念，游戏中杀怪会给予奖励，每局游戏结束后可以对角色属性进行升级，以不同的方式点亮技能树也是游戏策略的一环，对于喜欢分析策略的玩家是一个乐趣来源。

不足：

BUG比较多，我个人的游戏经历中多次碰见怪卡在墙里无法攻击到，导致无法清关，只能重来，非常影响体验。

操作手感不好，一旦做出攻击动作必须完整做完，攻击过程无法中断，影响玩家操作水平。

多人游戏时道具数不足，反而增加了游戏难度。（评论区反馈）

噩梦难度过高，不同关卡难度差异过大，过渡不平滑。（评论区反馈）

如何做分析：

假设在要将这个游戏发展为网游的背景下，

可以抓住什么优势？发挥游戏联机的优势，可以考虑以引入工会系统的形式满足玩家的社交需求，工会系统可以添加工会最高通关数（添加无尽模式），最快通过标准关卡的时间等，增加一定的竞技性。数据上可以分析玩家更倾向于进行几人游戏，通过分析路人局的中途退出率或者过关成功率来判断多人模式对于这个游戏的重要性以及现有多人模式的游戏体验是否良好，同时可以通过分析加入公会玩家与未加入公会玩家的留存率以及邀请朋友的可能性，来判断公会系统是否有用，如果发现工会系统效果不佳的话可以考虑增加玩家加入工会的收益。

哪种武器/道具最好用？可以分析玩家在游戏中在不同的关卡倾向于使用哪种武器，或者一般会忽视哪些道具，通过调整武器和道具的数值来完善游戏的平衡和增加玩家策略的多样性。

通过分析玩家大多时候会死在哪一关，或者玩家在哪些关卡花费的时间最长，可以得到帮助游戏难度调整的信息以及给之后研发新关卡做参考。

如何运营？对于常见的吸引玩家以及留住玩家的策略，例如邀请好友送道具，加入新地图，新模式等，可以通过对留存率等的数据分析来确定哪一些策略比较有效，并且帮助确定策略如何实施等具体内容。

提个建议：

充分发挥合作游戏的优势，鼓励玩家邀请朋友入坑，作为买断制单机游戏可以推出第二份半价等活动，作为网游可以多加一些邀请好友的福利。