

## 一、前言：

在多个游戏平台上玩过众多游戏，包括红白游戏机游戏、网页游戏、单机游戏、客户端游戏、手游等，以下提到的游戏是个人基于：游玩时间较近、或印象深刻、体验感较好，或认为游戏整体画风、剧情、关卡等方面设计很精巧很有创意，或作为某类游戏的代表等几个方面所列出的部分游戏。

## 二、玩过的游戏（部分游戏）：

- 1、主机类：原神、饥荒、双人成行、The Pedestrian、Armikrog、Unravel、Portal、画中世界 Gorogoa、AgentA-伪装游戏、惊悚故事、Spiritfarer、爷爷的城市、洛克王国、暴力摩托、植物大战僵尸等；
- 2、移动端类：世界之外、恋与深空、游荡者：弗兰肯斯坦的怪物、王者荣耀、纪念碑谷 1-2、月圆之夜、炉石传说、迷失岛 1-2、逃离仙境的爱丽丝、QQ 飞车、神庙逃亡、切西瓜、保卫萝卜、消消乐等。
- 3、小程序类：寻道大千、你已经猜到结局了吗、还有这种操作、羊了个羊、跳一跳、旅行青蛙、密室逃脱绝境系列、天天爱撸蛋、开心麻将等；

## 三、游戏分析（个别游戏）

### 1、原神



#### 游戏介绍：

《原神》是由米哈游自研的一款全新开放世界冒险 RPG。我们身为旅行者的主角，在提瓦特大陆的七个国家进行游历。游戏还在更新中；

#### 游戏时长：

2022 年 6 月至 2024 年 1 月，约 20 个月；等级 60 级，收集 58 个角色，成就数 989，各地区探索率 86.6%-100%；

#### 游戏体验：

手机体验不如电脑，被原神令人惊艳的不同地区地貌地图、优秀的主线剧情和颇

具创意的解密吸引，以及拜服其游戏开发团队的技术。

### 游戏系统：

除了常见的：战斗系统，好友联机、队伍系统，角色及角色成长系统，怪物系统，武器系统，道具材料系统，副本系统，抽卡系统、主线支线任务系统等；

还有：元素反应系统、交互系统、天气系统、地形系统、钓鱼系统、交通系统、声望好感度系统、解密系统；

### 游戏优缺点：

#### （1）优点：

游戏的各种交互包括飞行、行走、疾跑等操作流畅，自由度高；画风精美，细节处理和光影效果都非常精细，场景设计和角色造型独具匠心；游戏的剧情和角色/原魔/npc 都塑造很有特色，各种任务、解密和活动也丰富。

#### （2）缺点：

游戏地图过于庞大，对于没有一定游戏时间的玩家，容易产生疲惫感，对于低练度的玩家，一些副本通关时长相对较长，会降低一些玩家的游戏体验和参与度。地图越来越大，角色道具特效等越来越多，占用过多资源，硬件消耗过大，每次更新下载的时间也很长，会让许多玩家望而却步。

## 2、世界之外



### 游戏介绍：

《世界之外》是一款由[网易](#)旗下研发并运营的[无限流言情手游](#)，玩家在无限副本中扮演背景各异的角色，在不同的世界中完成任务。[游戏还在更新中](#)；

### 游戏时长：

2023 年 1 月 26 日至今，约 3 个月时间，等级 80 级，世界卡 8 张满级重逢，世界树 120 多米高，成就六段；

### 游戏体验：

相比国内大部分游戏，剧情内容相当胆大开放，颇具吸引力。该游戏采用了文字冒险游戏的模式，游戏中玩家必须在主线、副本中和对应的角色、场景进行交互，选择合适的侧影应对事件，推进剧情进行。

### 游戏系统：

主线支线副本系统、装备系统，强化系统，世界树系统，任务系统，背包系统；  
**游戏优缺点：**

（1）优点：

游戏的文案剧情打破常规，大胆直白说出很多玩家的心声；角色鲜明的性格塑造也非常出色，吸引一大批玩家；角色配音也很有感觉，带给玩家很强的沉浸感。

（2）缺点：

角色卡面太丑，甚至同个角色不同卡面看不出是同个人；游戏逼氪现象较为严重，300 黄钻一抽，游戏出活动时，连保底抽数的一半都达不到。（小保底 60 抽，活动给玩家的抽数基本只有 20 来抽）作为新出的一款游戏，内容还比较少，剧情更新也比较慢，可能会导致玩家感到乏味和枯燥。

### 3、月圆之夜



**游戏介绍：**

《月圆之夜》是巨人游戏旗下滴答工作室研发的一款策略卡牌游戏，包含探索，冒险，随机事件，随机剧情将会导致不同的结局。每个职业有专属的卡组、流派，100 种独具特色的怪物，揭秘黑森林的秘密。游戏还在更新中；

**游戏时长：**

2021 年 7 月至 2021 年 10 月，约三个月，把当时的仅由的两个 DLC 通关，因游戏长期未更新卸载，近期重新开始玩；

**游戏体验：**

起初被游戏画风吸引，虽然是卡牌战斗类游戏，但剧情也挺吸引人：小红帽为了找外婆进入黑森林，在途中会遇到身份各异的敌人，不同选择触发不同的剧情，在击败每个敌人之后，就可以在游戏里解锁他们背后的故事，玩起来挺带感的。

**游戏系统：**

武器装备系统，增益系统，角色职业系统，战斗系统，天赋铭文系统，商店系统，角色剧情系统等。

**游戏优缺点：**

（1）优点：



狼人杀画风，界面干净整洁。每个职业都有特色，每个怪物都有配音；玩家的每一个选择都会影响到游戏的结果，让游戏拥有着极强的重玩性。

（2）缺点：

故事剧情内容还是比较少，需要跟更多故事内容来丰富填充主线剧情和丰富怪物和角色故事。

#### 4、双人成行



游戏介绍：

又名《It Takes Two》）是由 **Hazelight Studios** 开发的一款**动作冒险类双人合作 PS 游戏**，剧情中一对父母变成了人偶，从一个新的角度审视了他们生活的家，看到了平常看不到的东西，尤其了解到女儿心中的想法。**目前游戏已完结**；

游戏时长：

2022 年 7 月至 2022 年 8 月，约一个月时间，通关游戏，解锁所有小游戏，达成 80% 的成就；

游戏体验：

每个章节都是独立的游戏机制与玩法，融合了平台跳跃、解密、音游、即时制 RPG、动作游戏、TPS，甚至还有塔防要素。场景里还有许多掩藏玩法，甚至因为玩伴的操作失误会带来更多的趣味性，完全可以和朋友在周末玩一整天；

游戏系统：

解密系统，交通系统，成就系统，副本系统，战斗系统，交互系统，地图系统，小游戏系统等，剧情对话系统等。

游戏优缺点：

（1）优点：

玩法机制丰富，场景风格多样，关卡机制不是单纯刷怪，甚至玩家变成关卡。游戏流程富有节奏感，自由度高，有很大的探索空间，趣味性强、社交互动性强。剧情衔接非常完美，细节处理也很到位，给人带来很强的沉浸感。

（2）缺点：

一些关卡要配合多种按键，这限制了很多“手残党”或接触 PC 游戏较少、键盘

按键不熟的玩家。部分关卡容错性低，需要玩家一定的操作技巧。后期关卡记忆点少，玩家审美也会疲劳。

## 5、The Pedestrian



### 游戏介绍：

又名《步行者》/《行人》，是由 [Skookum Arts](#) 开发的一款 **2.5D 横向卷轴解谜游戏**。你作为行人可以通过对路牌上的黑板重新排列和连接等一系列操作，跟随并帮助火柴人穿过一个个场景，使得火柴人到达出口。 **目前游戏已完结**；

### 游戏时长：

2021 年 9 月至 2021 年 10 月，约一个月，通关游戏，解锁 70%的成就；

### 游戏体验：

游戏创新创意十足，除了移动或连接不同黑板路牌、按开关、跳起时停、局部元素重置等非常规操作。甚至需要从 2D 场景与 3D 世界配合解谜。但最令人印象深刻的不是解密，而是游戏最后通关时的反转，给人一种楚门的世界的感觉！

### 游戏系统：

动作系统，解密系统，地图系统。

### 游戏优缺点：

#### （1）优点：

操作比较简单，画面细节非常足，游戏中没有任何文字性的描述，就连玩法提示也都以视频录像的形式，依旧给予玩家清晰明了的提示。游戏的动态背景环境也是其中的一大亮点，最后 2d 升 3d 的游戏设计令人眼前一亮，留下深刻印象。

#### （2）缺点：

有些关卡还是比较烧脑，对于一些玩家可能还是不够友好容易卡关；对于 3D 游戏玩的少的玩家，最后一关真的晕 3D！最后前面关卡关于行人信息的剧情内容太少，导致最后通关时，整体游戏剧情会略显突兀。