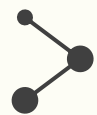


分析聚焦情感而设计的游戏品类

引进评估中心 Kinhu





一名普通的从业策划.....

1

HR专业

2

大三完成第一款
独立游戏
从而入行

3

至今完成20多款
游戏作品

4

担任过
程序
音乐
美术
策划

5

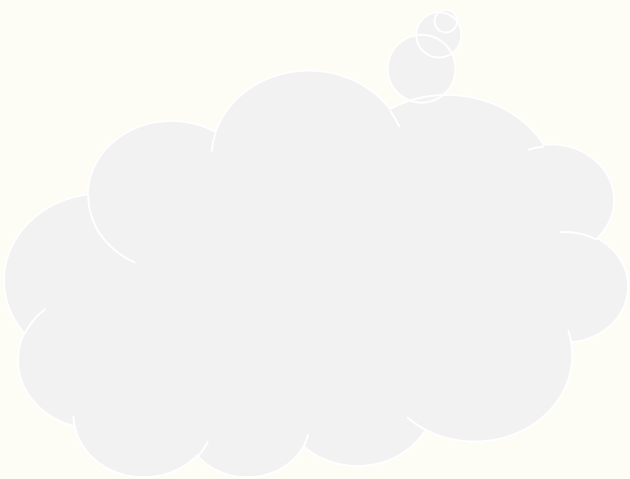
商业游戏界
十多年
工作经验

自我介绍

课程目录



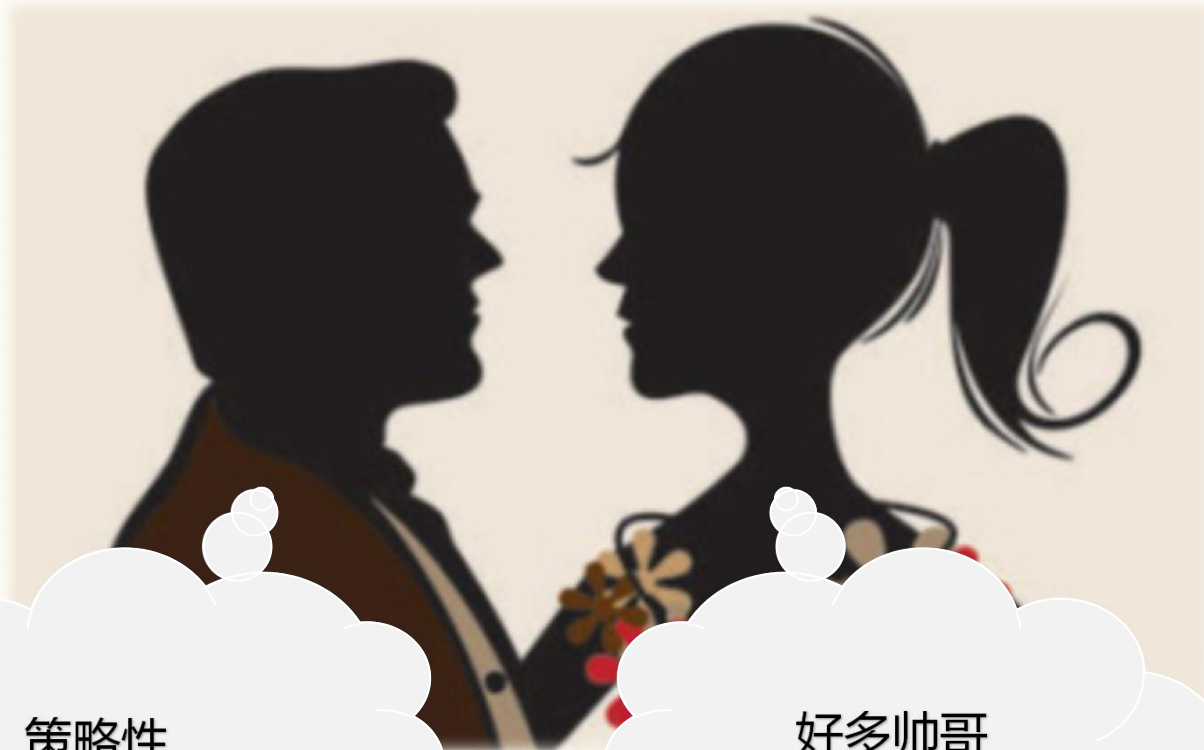
No.1 聚焦情感而诞生的玩法品类





品質?

一段有趣的对话



策略性
玩法

好多帅哥
很多漂亮衣服

他们在讨论宫斗卡牌游戏





女性向游戏

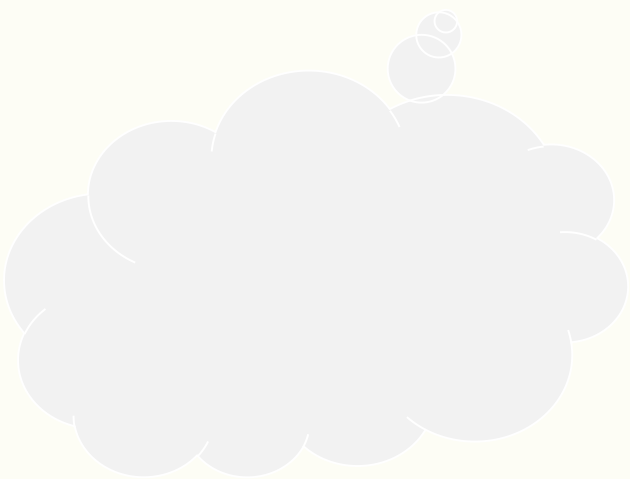
以女性精神诉求为出发点进行设计

以女性基础需求作为核心进行设计

仅做到了简单的组合元素的合格线
就可以赚的彭满钵满



No.2 聚焦情感的品类特征和关键要素





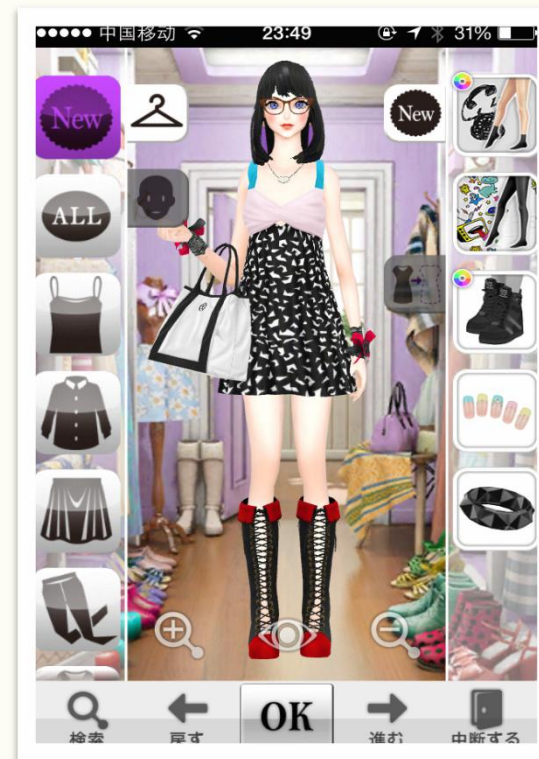
共性产品抽取出的女性关注焦点三要素



恋爱



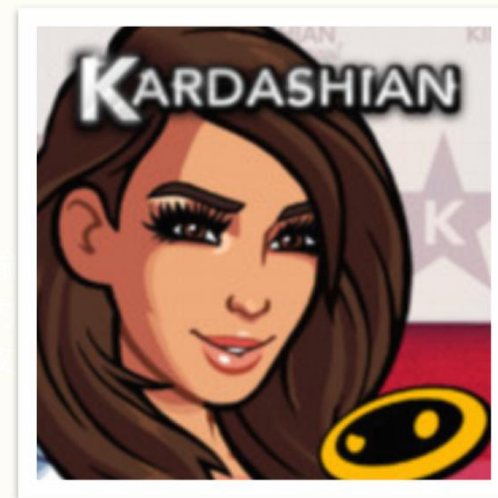
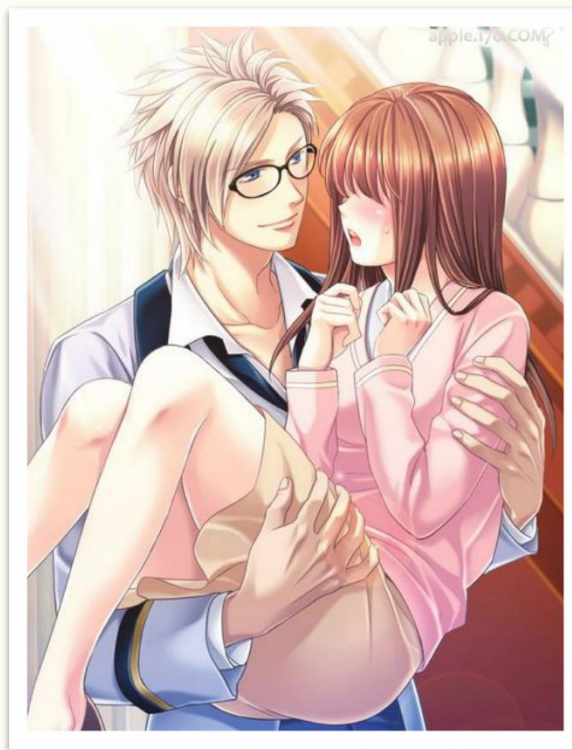
时尚



装扮

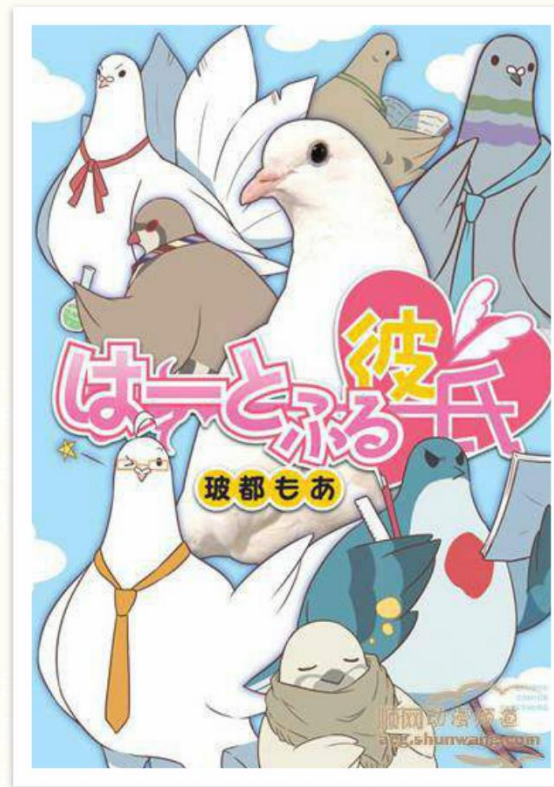


表现永远是女性向第一门槛



关键词：符合本国大众女性用户审美，排斥情绪最低
女性才愿意通过表现看到焦点

如果有合格的表现和焦点就能成功，那这些游戏为何成功？



女性心理特点，才是女性向市场存在的核心



女性心理特点抽取出的三要素



群体的归属



纤细的情感



虚荣的攀比

女性的心理特点受到
生理和社会观念等长期影响



群体归属感

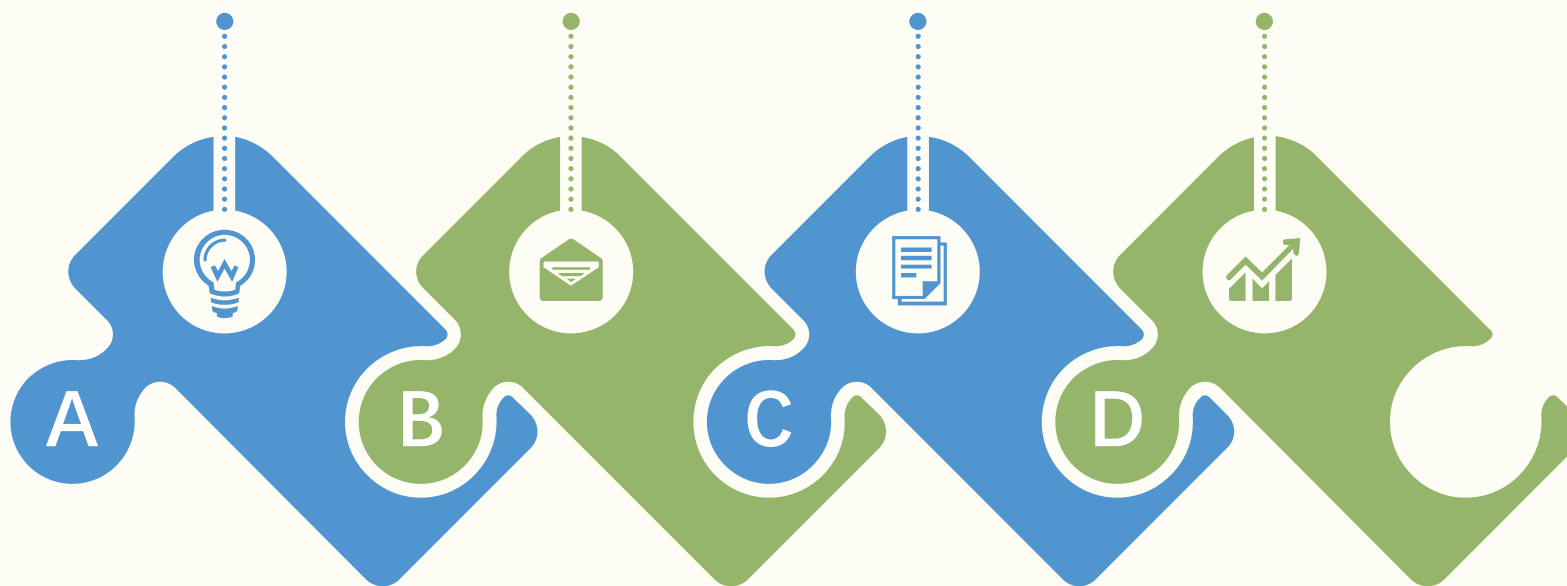


获得群体

可融入的群体

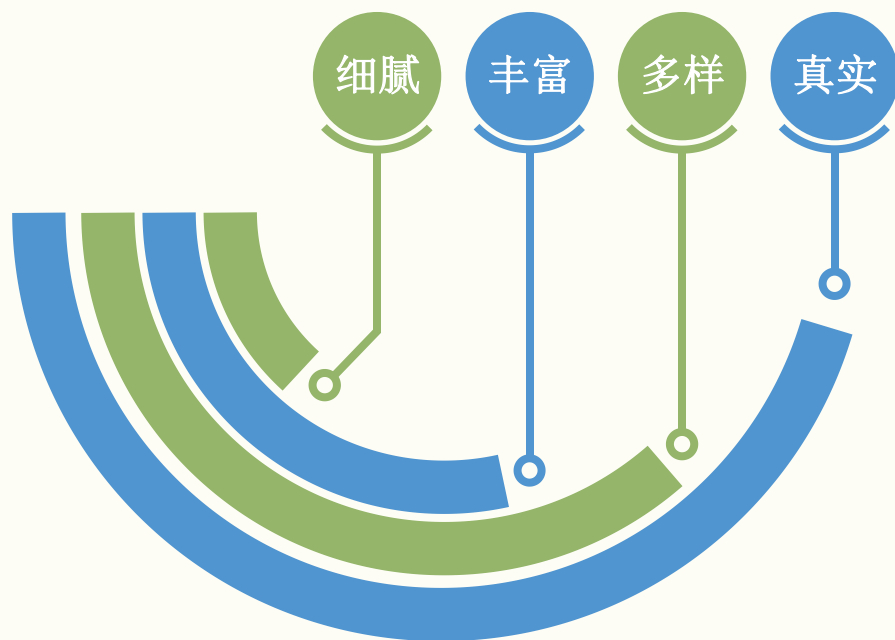
值得依赖的群体

有爱的群体

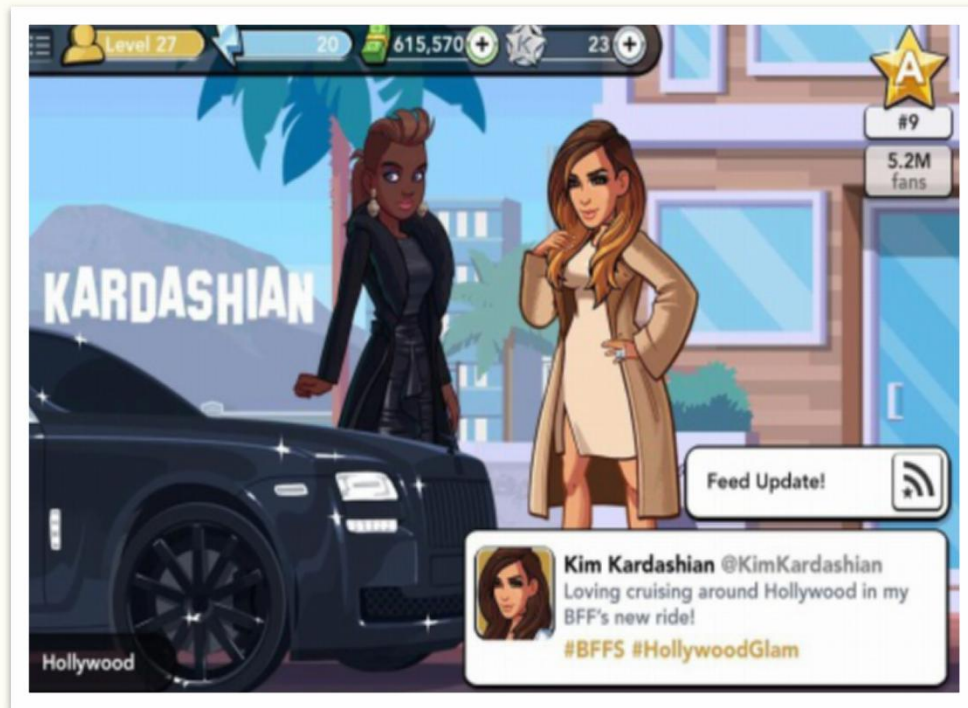




纤细的情感



虚荣的攀比



独占欲：限定，唯一



精神上的击败：多贵好



高忠诚度和对外洁癖



聚焦女性情感，才能准确的掌握女性向游戏的核心



共性元素

恋爱
时尚，流行，娱乐
美食



共性表现

本国的大众审美，拒绝另类

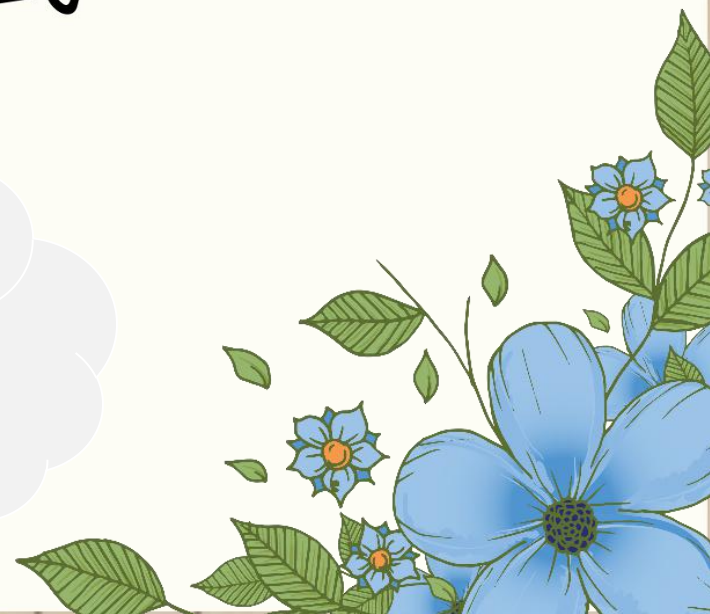
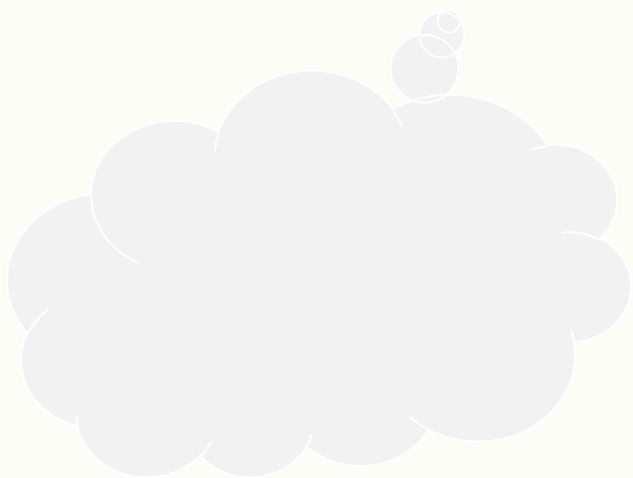


共性体验

同品类游戏中，操作体验轻度，内容体验重度，
受到女性价值观认可度高

No.3

聚焦情感的品类 延展出了新的设计方式



Kuβ.com



一段有趣的对话



我有一个不错的创意
我看到的这些游戏里面有很多创意
所以独立游戏就等于创意
所以我应该可以做出不错的独立游戏

传统定义独立游戏

不受商业投资影响

自由创作，随心所欲？
没有Deadline项目
远离你死我活的竞争
没有Kpi
做自己的老板
想什么时候休息
就什么时候休息



小团队

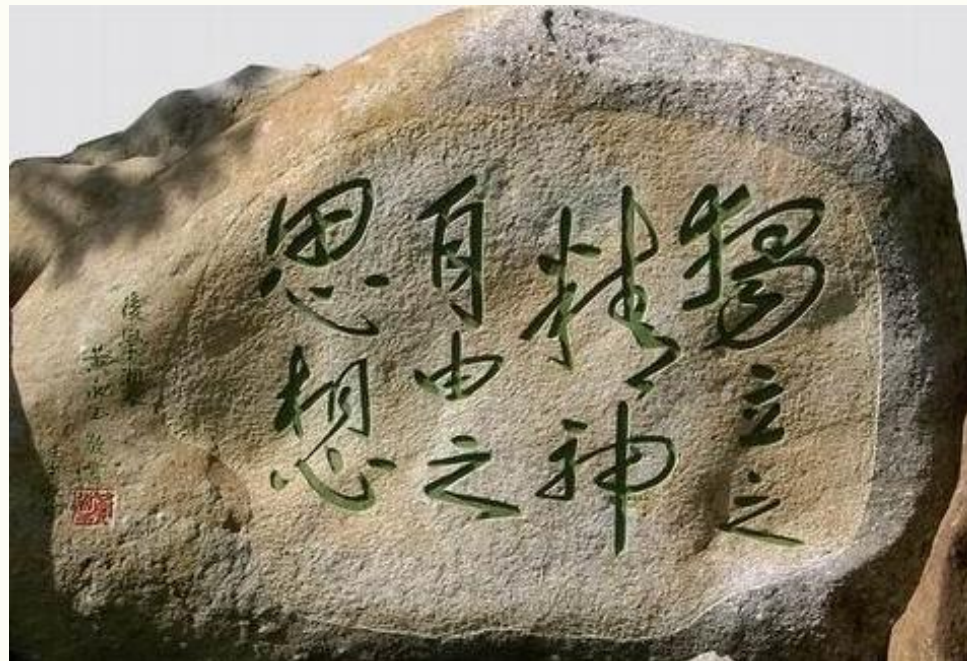
不超过10人的合作规模，参与者之间的关系像合作伙伴，而不是上下级发工资雇佣

身兼数职

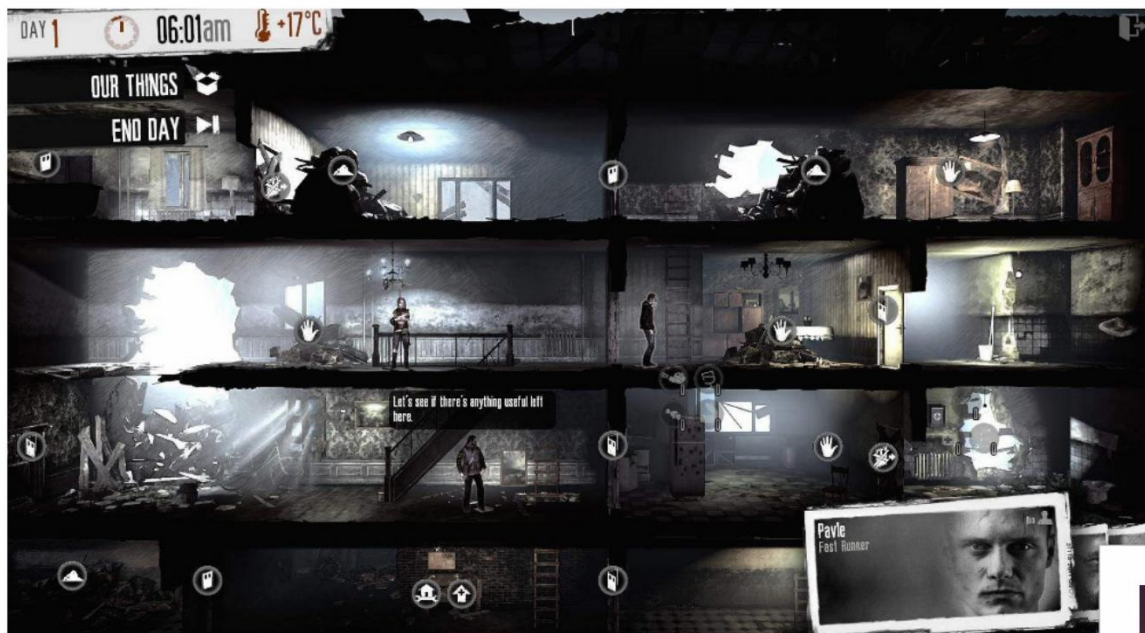
因为开发量和开发人数的不成正比的结果导致『被迫全才』

拥有独立精神的游戏

Make Game For Fun
Fun Can Make Money



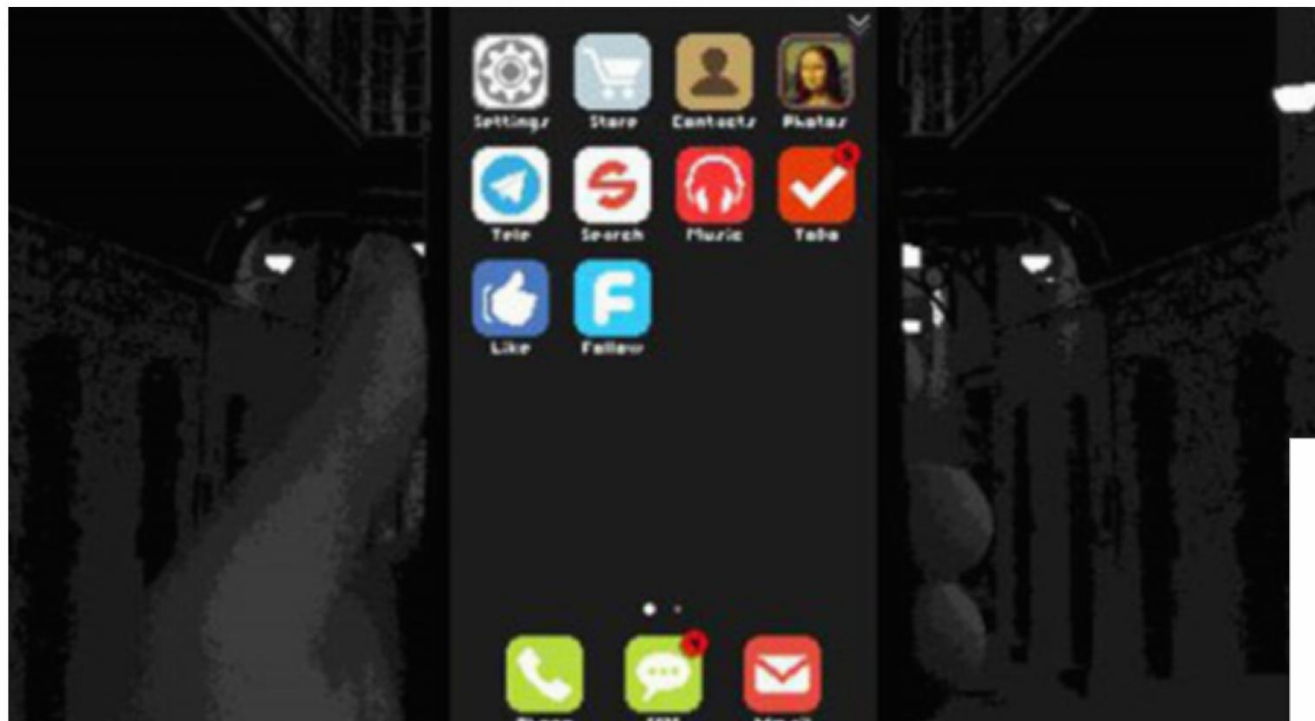
独立之精神，自由之思想



在自由创作的情感诉求下所诞生的作品

不受固有玩法和类型的束缚



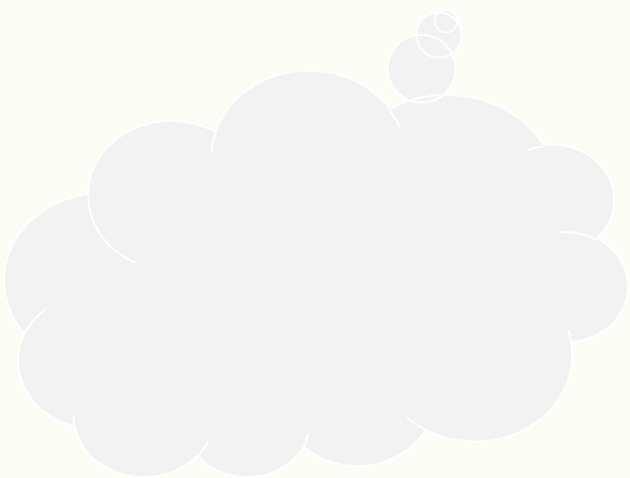


焦点是
如何更好的传达设计师的情感诉求

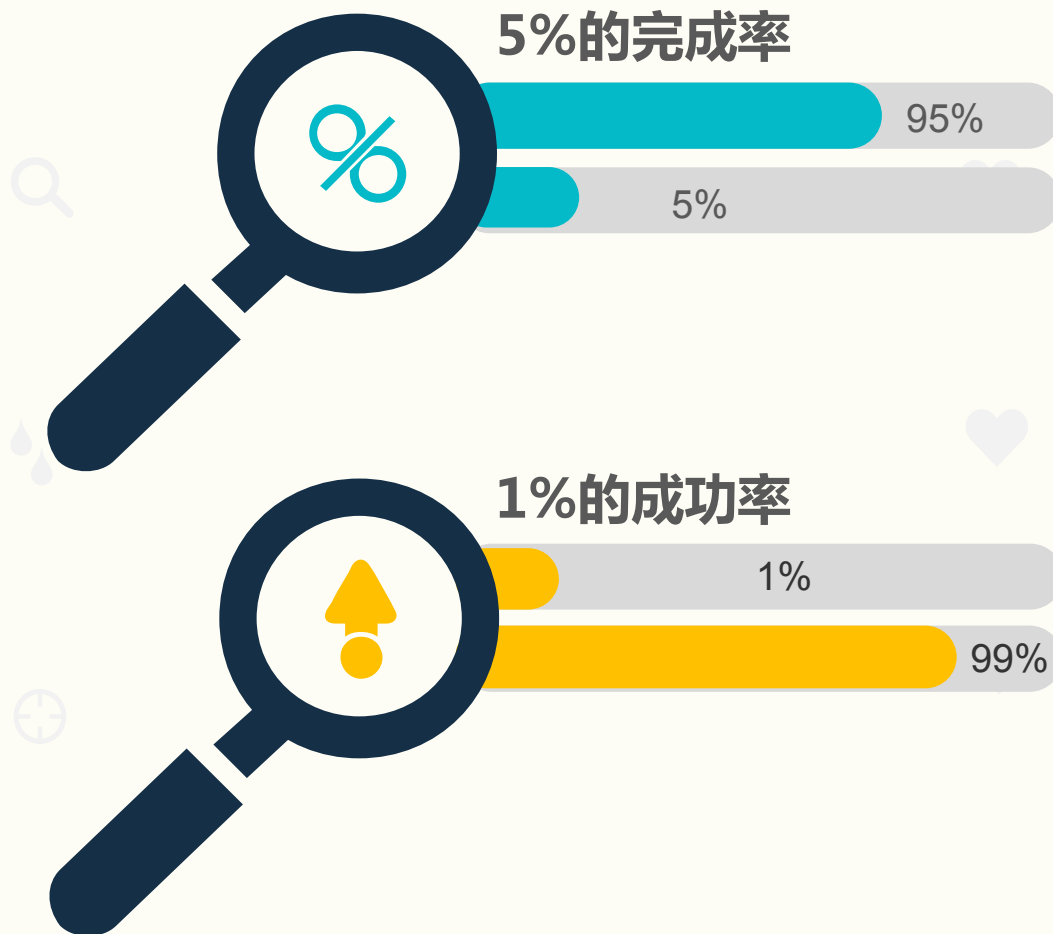


No.4

如何用聚焦情感的设计来脱颖而出



残酷现实下迫使独立游戏在情感诉求上的表现更为张扬



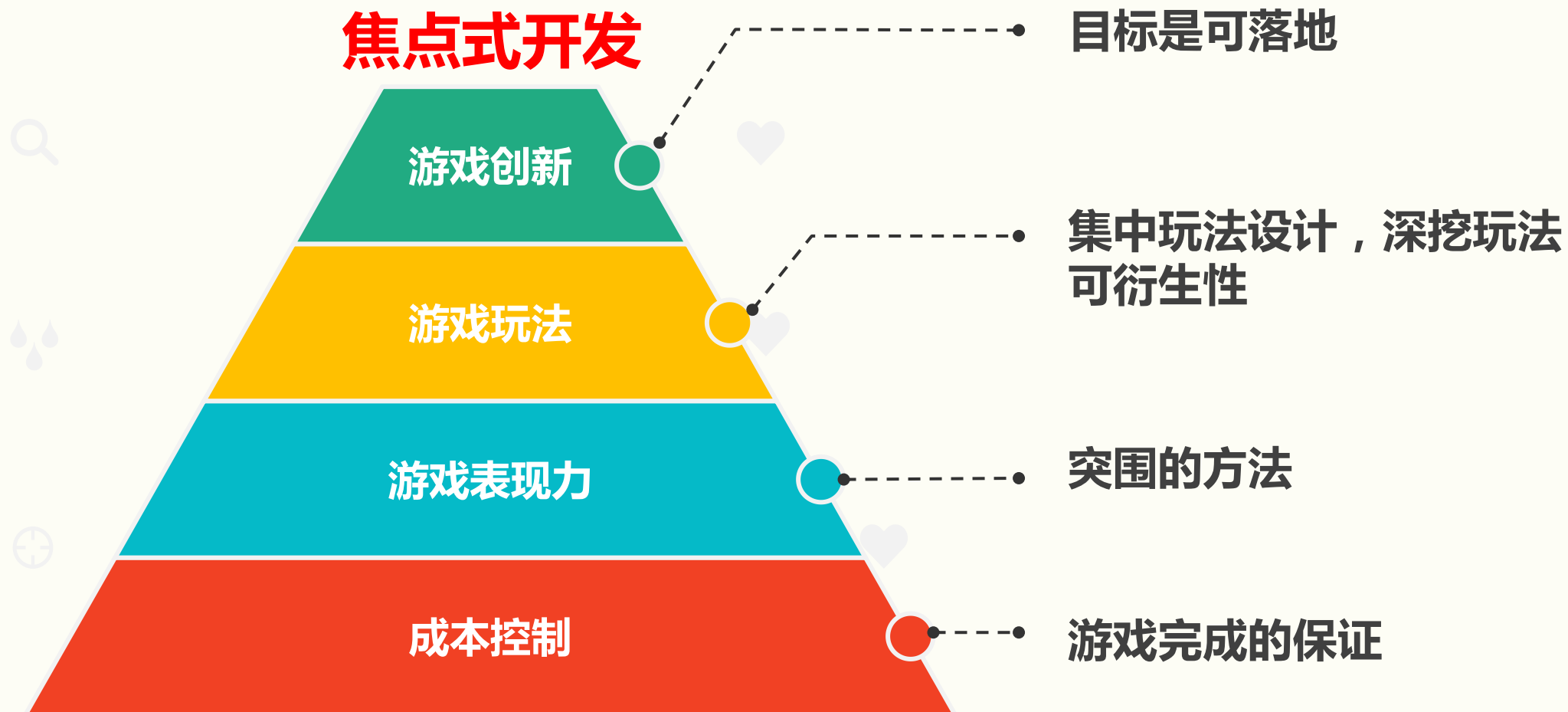
有限的宣传渠道

发行平台的过于集中

成本控制的经验缺失



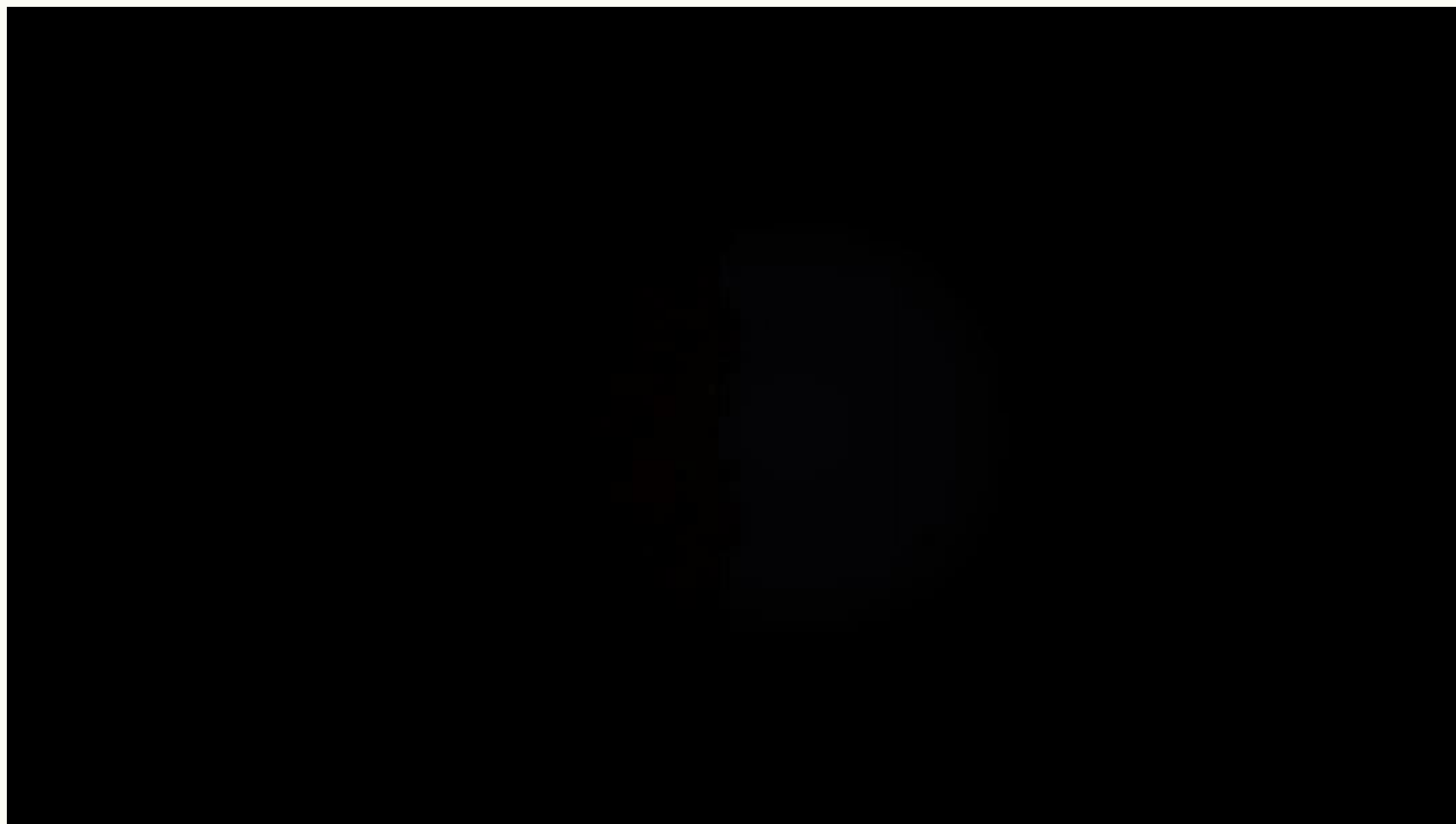
从独立游戏开发进化方式分析出其设计的出发点



优酷



在完整游戏体验的基础上，**聚焦在核心情感上而产生的设计对作品影响越多**
越容易突围而出



聚焦情感所设计的游戏，不需要太过在意游戏玩法方式
它可以是任何方式



越是贴近于生活的游戏创意，引起情感共鸣的成功可能性越高

Replay
播放游戏录像

KuB 龙西苗

| | | | | | | | |
|------|-------|----------|-------|--------|---------|-----|------|
| 0100 | QAQ | 13/08/16 | 23:50 | ReimuA | Lunatic | St6 | 0.2% |
| 0101 | QAQ | 13/08/16 | 01:23 | ReimuA | Lunatic | St6 | 0.6% |
| 0102 | QAQ | 13/08/16 | 21:15 | ReimuA | Lunatic | St6 | 0.2% |
| 0103 | QAQ | 13/08/16 | 00:03 | ReimuA | Extra | Ex | 0.6% |
| 0110 | QAQ | 13/08/16 | 00:04 | ReimuA | Extra | Ex | 0.5% |
| 0111 | QAQ | 13/08/17 | 22:20 | ReimuA | Extra | Ex | 0.5% |
| 0112 | QAQ | 13/08/17 | 22:19 | ReimuA | Extra | Ex | 0.5% |
| 0113 | QAQ | 13/08/16 | 21:49 | ReimuA | Extra | Ex | 0.5% |
| 0114 | QAQ | 13/08/17 | 22:13 | ReimuA | Extra | Ex | 0.2% |
| 0115 | QAQ | 13/08/17 | 22:11 | ReimuA | Extra | Ex | 0.2% |
| 0116 | QAQ | 13/08/17 | 22:06 | ReimuA | Extra | Ex | 0.5% |
| 0117 | QAQ | 13/08/16 | 18:33 | ReimuA | Extra | Ex | 0.0% |
| 0118 | QAQ | 13/08/17 | 22:00 | ReimuA | Extra | Ex | 0.2% |
| 0119 | QAQ | 13/08/16 | 13:01 | ReimuA | Extra | Ex | 0.0% |
| 0120 | QAQ | 13/08/16 | 11:18 | ReimuA | Extra | Ex | 0.0% |
| User | ----- | --/--/-- | --:-- | ----- | ----- | --- | ---% |
| User | ----- | --/--/-- | --:-- | ----- | ----- | --- | ---% |
| User | ----- | --/--/-- | --:-- | ----- | ----- | --- | ---% |
| User | ----- | --/--/-- | --:-- | ----- | ----- | --- | ---% |
| User | ----- | --/--/-- | --:-- | ----- | ----- | --- | ---% |
| User | ----- | --/--/-- | --:-- | ----- | ----- | --- | ---% |
| User | ----- | --/--/-- | --:-- | ----- | ----- | --- | ---% |
| User | ----- | --/--/-- | --:-- | ----- | ----- | --- | ---% |
| User | ----- | --/--/-- | --:-- | ----- | ----- | --- | ---% |
| User | ----- | --/--/-- | --:-- | ----- | ----- | --- | ---% |



足以让玩家衍生出情感创作的作品，是优秀独立游戏的特征

弗兰克·奥哈拉 (Frank O' Hara, 1926—1966) 是美国当代最著名、最有影响的纽约派诗人之一。

《动物》它是一首挽歌式的作品。作者用这首爱情诗凭吊逝去恋情。

美国独立游戏峰会时一位独立游戏人将此诗发给了现场所有独立游戏人，以此诗借喻激励全世界的独立游戏制作人，勿忘独立游戏制作最初给他们带来的美好及感动。



你还记得从前那段 我们最初的模样吗
每天啃着一个苹果 一天一天地变胖着
感叹着时光的流逝 偶尔用一些小伎俩
试着做一些小突破 我们整个过往经历
就像一顿丰盛晚餐 不需要去计算时间
仅仅用冰块和白水 就能调制出鸡尾酒
只要我和你在一起 我不会希望快一些
我也不会一无所知 你就是我这生命中
最美好的一个存在

谢谢观看

