

# 游戏 分析方法

1  游戏分析方法的**意义**

2  游戏产品特性**分析方法**

3  游戏类型特点**分析方法**

4  游戏类型趋势**分析方法**

1



# 游戏分析方法的意义



# 游戏分析根据目的不同，分析角度和重点各异

## 目的



游戏特性分析

梳理和分析游戏的玩法和体验



商业前景分析

关注产品的商业潜力



上线数据分析

产品上线后调整的重要依据

目标用户数量？  
上线后的预期市场表现？

商业  
前景分析



游戏  
特性分析

产品属于什么类型？  
在同类型产品中有什么突破？

游戏上线后留存如何？  
游戏上线后收入如何？

数据  
分析



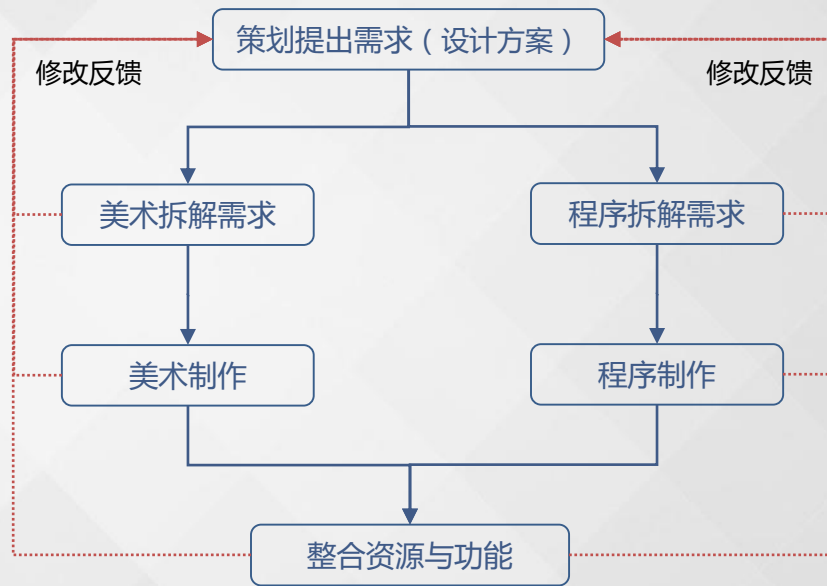
# 游戏特性分析对游戏行业人员和游戏项目的意义重大

- 游戏特性分析是游戏从业人员**熟悉**和**理解**游戏的捷径。
- 用户在熟悉和掌握游戏分析方法后，能够在遇到游戏产品时能够**快速形成认知**。



项目研发的各个环节彼此影响，只有完美结合，才能诞生顶级产品。

**对游戏的认知**就是串联所有环节的一把**钥匙**。



美术和程序部门对设计方案提出**修改反馈**。

团队成员对游戏的认知越**深刻全面**，提出的修改反馈越**及时准确**。

反之，则可能在资源和功能制作完成并进入**整合阶段**，才会发现问题并提出修改反馈。

# 现代游戏特性分析需要分析方法的支持

- 目前游戏产品的**分析难度**与**复杂度**逐渐变高，因此**科学**的分析方法的作用**愈来愈大**。
- 游戏特性分析方法（简称游戏分析方法）的目的在于**减少**分析过程中的**随意性**和**片面性**，使得分析更加全面与深入。

现在的游戏通常较为复杂，呈现“**混合游戏类型**”



《荒野大镖客2》的内容和玩法极为丰富

相同的游戏元素在不同游戏类型中所占**权重差很大**



突变元年 伊甸之路

2



## 游戏产品特性分析方法

# 游戏产品特性分析的基础：认真体验游戏、同时不断思考

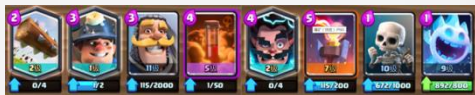
- 想要尽可能全面、准确、深入地对游戏进行分析，必须**认真体验游戏**，切忌只看视频和其他用户的描述。
- 在游戏分析的过程中，用户逐渐熟悉和掌握游戏分析方法，甚至形成新分析思路，从而在遇到游戏产品时能够**快速形成认知**。

## 多玩同类游戏



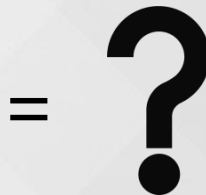
在时间允许的情况下，尽可能多玩**同类游戏**

## 随时记录



游戏时多做笔记，记录和跟踪你的游戏过程与思考

## 归纳总结



体验游戏后有逻辑地归纳总结，包括自己对于游戏的感想、关注点、同类游戏比较、等等





# 分析游戏的第一步：通过多维度评估产品

- 下文列举了评估游戏的不同维度。
  - ✓ 这些维度代表了不同的切入角度和评判标准。通过这些维度评估，我们可以获得对一款游戏产品的全面理解；

评测维度 细项		皇室战争评估	评测维度 细项		皇室战争评估
玩法	创新性	在手游上创造性地体现出RTS玩法	视觉 美术	辨识度	美术风格辨识度高
	耐玩性	策略深度和变化性均较为出色		美术质量	静态效果较好，动态效果尤为出色
	契合度	玩法对题材的表达是否合适		接受度	用户接受程度较高
交互 设计	操作方式	操作非常便捷	题材	新颖度	玩法新颖
	信息呈现	信息呈现清晰，用户一目了然		流行度	有《部落冲突》的IP加成

## 分析游戏的第二步：以主要乐趣为切入点，拆解产品主要元素

### 拆解产品主要元素

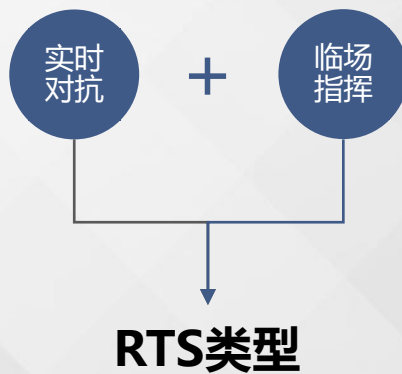
这款游戏最吸引人的地方在哪里？列出你认为最吸引人的3-4个方面，可以从玩法、美术、平台等方面考虑；



皇室战争元素拆解

### 归纳游戏产品类型

根据游戏最主要的**乐趣点**进行类型界定；



## 分析游戏的第三步：将产品与所属类型的特性进行比较

- 将产品与其所属类型的特性进行比较，分析产品继承、强化、甚至创造了哪些该类型的优点，同时解决了哪些该类型的缺点；

### 皇室战争

- ✓ 继承了什么品类特点？
- ✓ 在品类基础上有什么突破？
- ✓ 解决了品类什么痛点？



### RTS 类型特性

#### RTS优点

- ✓ 实时指挥的游戏运行机制和操作模式；
- ✓ 丰富的战场空间与时间争夺要素；
- ✓ 对于大规模策略战斗的高还原度；

#### RTS缺点

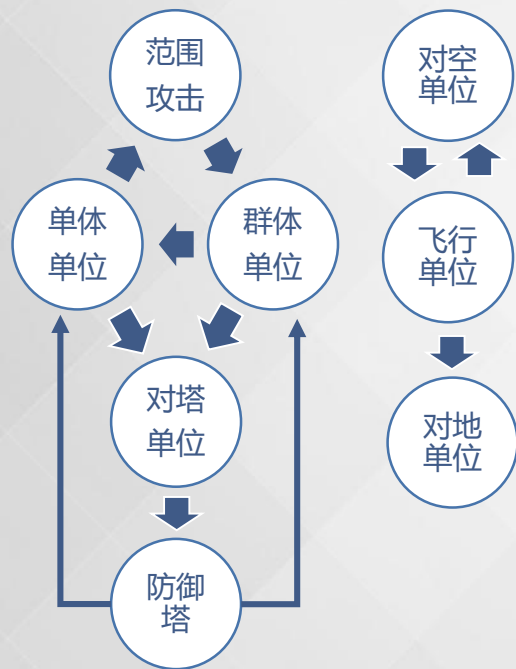
- ✓ 门槛高，兴奋点滞后；
- ✓ 游戏负担重；





# 《皇室战争》继承了RTS丰富策略实时对抗的优点

## 卡牌相克明显



## 组卡衍生战术多样性

巨人流、狗球流、自闭流.....  
每个牌组只有8张牌，配卡方式多变，  
产生各种不同的战术



## 实时操作与对抗

实时操作单位、选择和改变策略；  
配合清晰合理的单位AI，营造出双方即时对抗博弈的体验；





# 《皇室战争》解决了RTS门槛高的问题

## 游戏时间短

单局3-6分钟



+



## 瞬时思考维度少

恒定资源供给  
简化内政、集中于战斗



## 操作模式简单

瞬时操作少，操作方式简单；  
在合适的时机、合适的位置、使用  
合适的卡牌；





## 小练习：比较王者荣耀与RTS特性

- MOBA属于RTS的衍生类型，比较《王者荣耀》与RTS的特性，分析其继承、强化、甚至创造了哪些RTS的优点，同时解决了哪些RTS的缺点；

### 王者荣耀

- ✓ 继承了什么品类特点？
- ✓ 在品类基础上有什么突破？
- ✓ 解决了品类什么痛点？



### RTS 类型特性

### RTS优点

- ✓ 实时指挥的游戏运行机制和操作模式；
- ✓ 丰富的战场空间与时间争夺要素；
- ✓ 对于大规模策略战斗的高还原度；

### RTS缺点

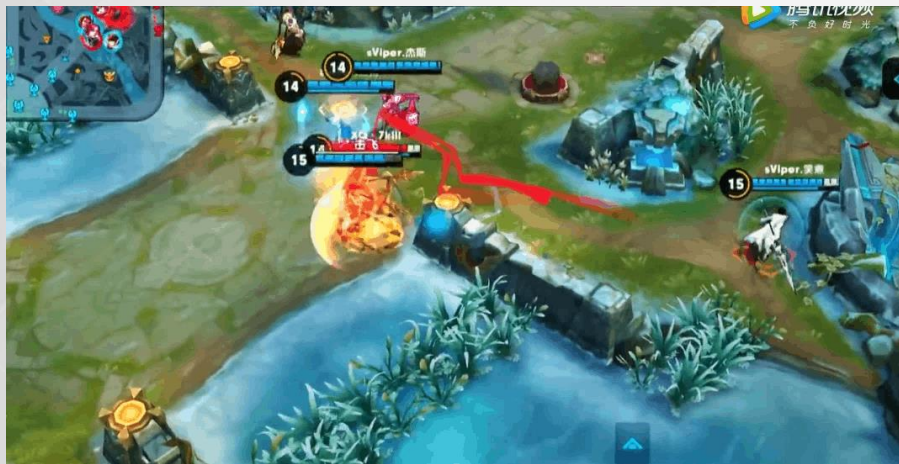
- ✓ 门槛高，兴奋点滞后；
- ✓ 游戏负担重；





# 《王者荣耀》继承了RTS丰富策略实时对抗的优点

实时对抗的反馈与紧张+一定的战场模拟



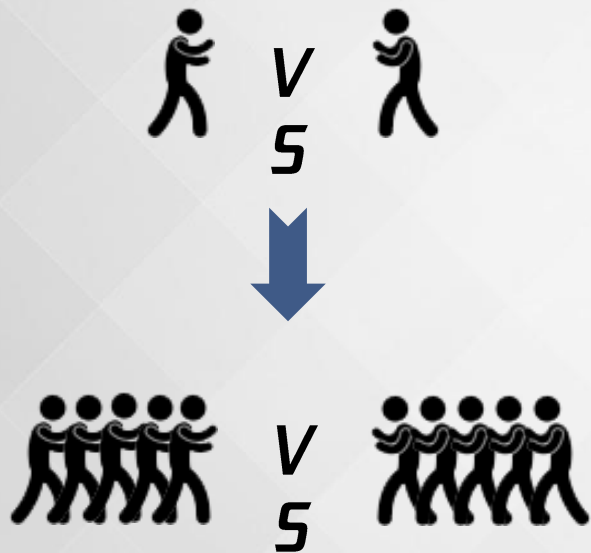
一定的策略深度





# 《王者荣耀》解决了RTS门槛高的问题

通过组队分担压力



瞬时思考与操作的维度显著减少

传统RTS：讲究多线操作，瞬时的思考与操作压力非常高；  
王者荣耀：控制单一单位，降低思考与操作压力





3

## 游戏类型特点分析方法



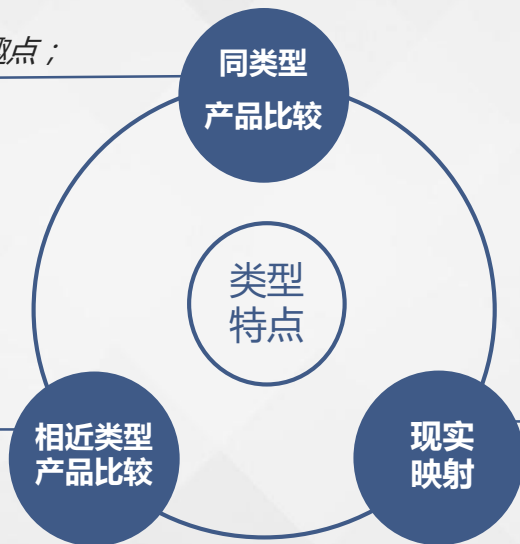
## 通过比较与映射分析游戏类型特点

- 任何一个游戏类型都有其内在规律，掌握这个规律。迅速找到该游戏类型的特点，对于分析该类型的游戏产品有极大帮助。

✓ 寻找同一类型下不同产品之间的共同乐趣点；

✓ 与包含某些重要相同元素的类型产品进行比较；

✓ 寻找游戏产品在现实中的映射对象；





## 分析游戏类型特点：总结同类型产品的共同点（RTS）



魔兽争霸3



三国志大战



全面战争：战锤2



皇室战争



## 分析游戏类型特点：总结同类型产品的共同点

- 一个游戏类型会有各种各样差异化的产品，需要寻找它们的**共性**；

	平台与操作	游戏机制
魔兽争霸3	PC平台 键鼠操作	实时的“内政→侦察→战斗”模式； 矿点、商店等特殊地点的争夺贯穿游戏过程；
三国志大战	街机平台 实体卡牌+触摸操作	实时的“资源→兵力→战斗”模式； 地图区域的控制争夺贯穿游戏过程；
全面战争：战锤2	PC平台 键鼠操作	专注于实时的指挥与战斗； 关键地形的争夺贯穿游戏过程；
皇室战争	移动平台 触摸屏操作	实时的“资源→兵力→战斗”模式；

共性：

实时的运行机制和操作模式

+

丰富的策略与战场空间争夺元素



# 分析游戏类型特点：比较相近类型产品的不同点（策略、实时射击）

相近类型（回合制策略）



文明6

相近类型（实时射击）



绝地求生





## 分析游戏类型特点：比较相近类型产品的不同点

- 选取具备**相同重要元素**的其它类型游戏，比较其与要分析产品中相同元素的**差异之处**；

策略比较	文明6	回合制的游戏运行机制； 更强调宏观，需要考虑的策略维度和细节更丰富；	实时对抗比较	绝地求生	通过操作单角色进行对抗，简单直接；
	魔兽争霸3	即时的运行机制； 更强调瞬时的指挥策略与操作；		魔兽争霸3	通过实时指挥与策略选择进行对抗，对抗维度更多，但门槛更高；

差异性：

战场策略的实时还原

+

高门槛、兴奋点滞后



# 分析游戏类型特点：寻找现实与游戏之间的映射

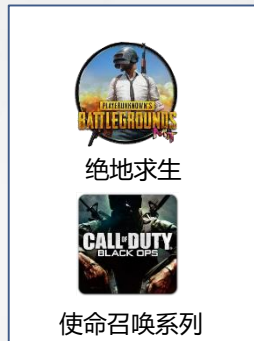
- 很多游戏都可以视为对于现实的一种映射，我们需要寻找现实 $\leftrightarrow$ 游戏的映射；

格斗游戏



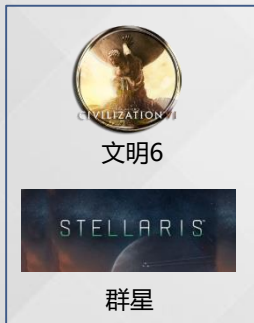
真实世界  
对战格斗

射击



现实  
射击

回合制策略



国家管理  
与战争

RTS



战场指挥  
体验



# 通过多种方式总结游戏类型的特点

## RTS产品共性

- 实时的运行机制和操作模式；
- 丰富的战场空间与时间争夺要素；
- 对于大规模策略战斗的高还原度；

## RTS产品与其它类型产品差异

- 战场策略的实时还原；
- 高门槛、兴奋点滞后；

## RTS产品与现实间的映射

- 战场指挥体验；

## RTS类型优点

- 实时指挥的游戏运行机制和操作模式；
- 丰富的战场空间与时间争夺要素；
- 对于大规模策略战斗的高还原度；

## RTS类型缺点

- 门槛高，兴奋点滞后；
- 游戏负担重；



4



## 游戏类型趋势分析方法



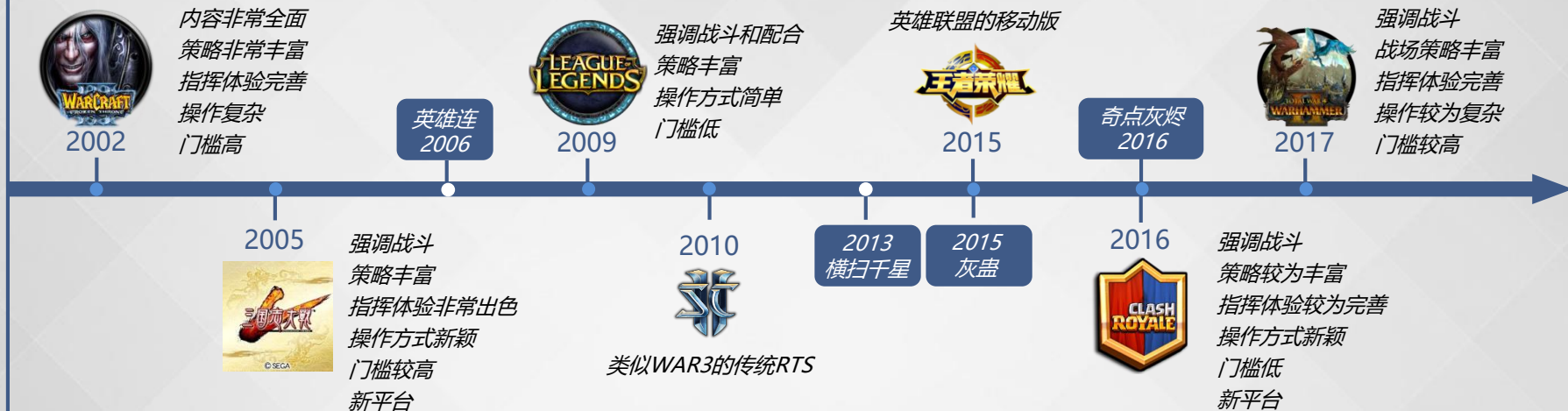
# 分析游戏类型趋势：挑选重点产品进行对比

- 在产品特性分析的基础上，我们可以对特定游戏类型的发展趋势进行分析研究；





# 比较产品、寻找类型发展趋势



## 核心

实时的策略性、战场体验、指挥感仍是RTS的核心

## 内容侧重

不追求内容面面俱到，而是集中于某些模块（例如战斗）

## 门槛

门槛逐渐降低、游戏节奏逐渐加快

## 平台

新平台的出现扩大用户规模

## 技术

新技术的应用改进RTS形态（例如新操作模式），使其满足新用户的需求



# 课后作业：分析特定产品（Apex Legends）

- 请将分析发送至邮箱：leenxu@tencent.com

## Apex Legends

- ✓ 继承了什么大逃杀品类的特点？
- ✓ 在大逃杀品类基础上有什么突破？
- ✓ 解决了大逃杀品类什么痛点？

H1Z1



绝地求生



堡垒之夜



黑色行动4



大逃杀  
类型特性





## 课后作业：分析特定产品（只狼）

- 请将分析发送至邮箱：leenxu@tencent.com

### 只狼

- ✓ 继承了什么ACT品类的特点？
- ✓ 在ACT品类基础上有什么突破？
- ✓ 解决了ACT品类什么痛点？

鬼泣



猎天使魔女



黑暗之魂



战神



ACT  
类型特性





THANKS FOR YOUR WATCHING



游戏分析方法