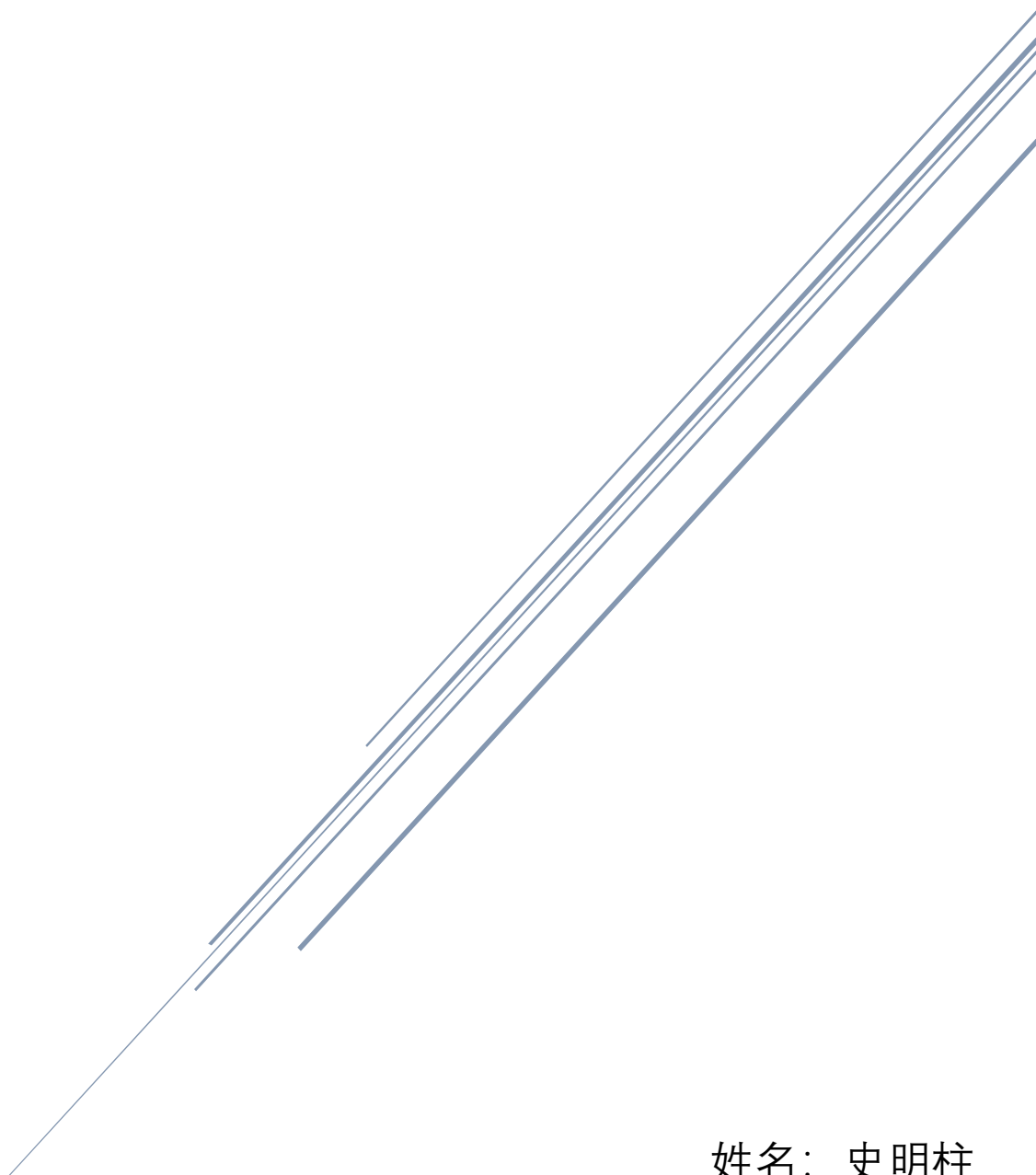


香肠派对深度体验报告



姓名：史明柱

完成时间：2024 年 7 月 7 日

目录

1 游戏概述	1
1.1 游戏简介	1
1.2 游戏题材和美术风格	1
1.3 游玩感受	2
1.4 系统框架	3
1.5 游戏主要特色或者核心亮点说明	4
2 游戏市场表现	5
2.1 下载量说明	5
2.2 销售收入说明	5
2.3 搜索引擎指数说明	5
2.4 用户口碑和评论说明	6
3 核心玩法说明	7
3.1 游戏核心玩法	7
3.2 PVP 系统分析	8
3.2.1 系统框架图	8
3.2.2 系统玩法核心规则说明	9
3.2.3 系统定位	9
3.2.4 设计目的	9
3.2.5 用户体验	9
3.2.6 优点分析	10
3.3 地图探索系统分析	10
3.3.1 系统框架图	10
3.3.2 系统玩法核心规则说明	10
3.3.3 系统定位	10
3.3.4 设计目的	11
3.3.5 用户体验	11
3.3.6 优点分析	11
3.4 资源收集的系統分析	11
3.4.1 系统框架图	11
3.4.2 系统玩法核心规则说明	12
3.4.3 系统定位	12
3.4.4 设计目的	12
3.4.5 用户体验	12
3.4.6 优点分析	12
4 主要玩法内容说明	13
4.1 痛击飞球系统分析	13
4.1.1 系统框架图	13
4.1.2 系统玩法核心规则说明	13
4.1.3 系统定位	14
4.1.4 设计目的	14
4.1.5 用户体验	14

4.1.6 优点分析	14
4.2 躲猫猫系统分析	14
4.2.1 系统框架图	14
4.2.2 系统玩法核心规则说明	15
4.2.3 系统定位	15
4.2.4 设计目的	15
4.2.5 用户体验	15
4.2.6 优点分析	15
4.3 星星争夺系统分析	16
4.3.1 系统框架图	16
4.3.2 系统玩法核心规则说明	16
4.3.3 系统定位	17
4.3.4 设计目的	17
4.3.5 用户体验	17
4.3.6 优点分析	17
4.4 极光之战系统分析	17
4.4.1 系统框架图	17
4.4.2 系统玩法核心规则说明	18
4.4.3 系统定位	18
4.4.4 设计目的	18
4.4.5 用户体验	18
4.4.6 优点分析	18
5 游戏整体评价	19
5.1 游戏优势	19
5.2 游戏劣势	19
5.3 改善意见	19
5.4 总结分析	19

1 游戏概述

1.1 游戏简介

游戏名称：香肠派对

游戏类型：FPS

发行时间：2017 年 8 月 10 日

版本信息：最新版本为 18.11，客户端大小为 1.53G

开发商：厦门真有趣信息科技有限公司

发行商：心动网络

简要信息：《香肠派对》的故事剧情围绕着一组 3 男带 1 妹的小分队展开，讲述了四个“菜肠”想办法，跨过各路高手的狙击，并且解决猪队友的叛变，才能在这个百“肠”暴走的残酷世界中，实现大吉大利，今晚吃肠的梦想！

1.2 游戏题材和美术风格

游戏题材：FPS 大逃杀

美术风格：卡通风格

游戏截图：



图 1.1 香肠派对训练场



图 1.2 香肠派对冒险模式



图 1.3 香肠派对准备阶段

1.3 游玩感受

- 画风幽默搞笑
- 游戏模式多样，地图种类丰富
- 社交互动性强
- 装备道具覆盖面广

1.4 系统框架

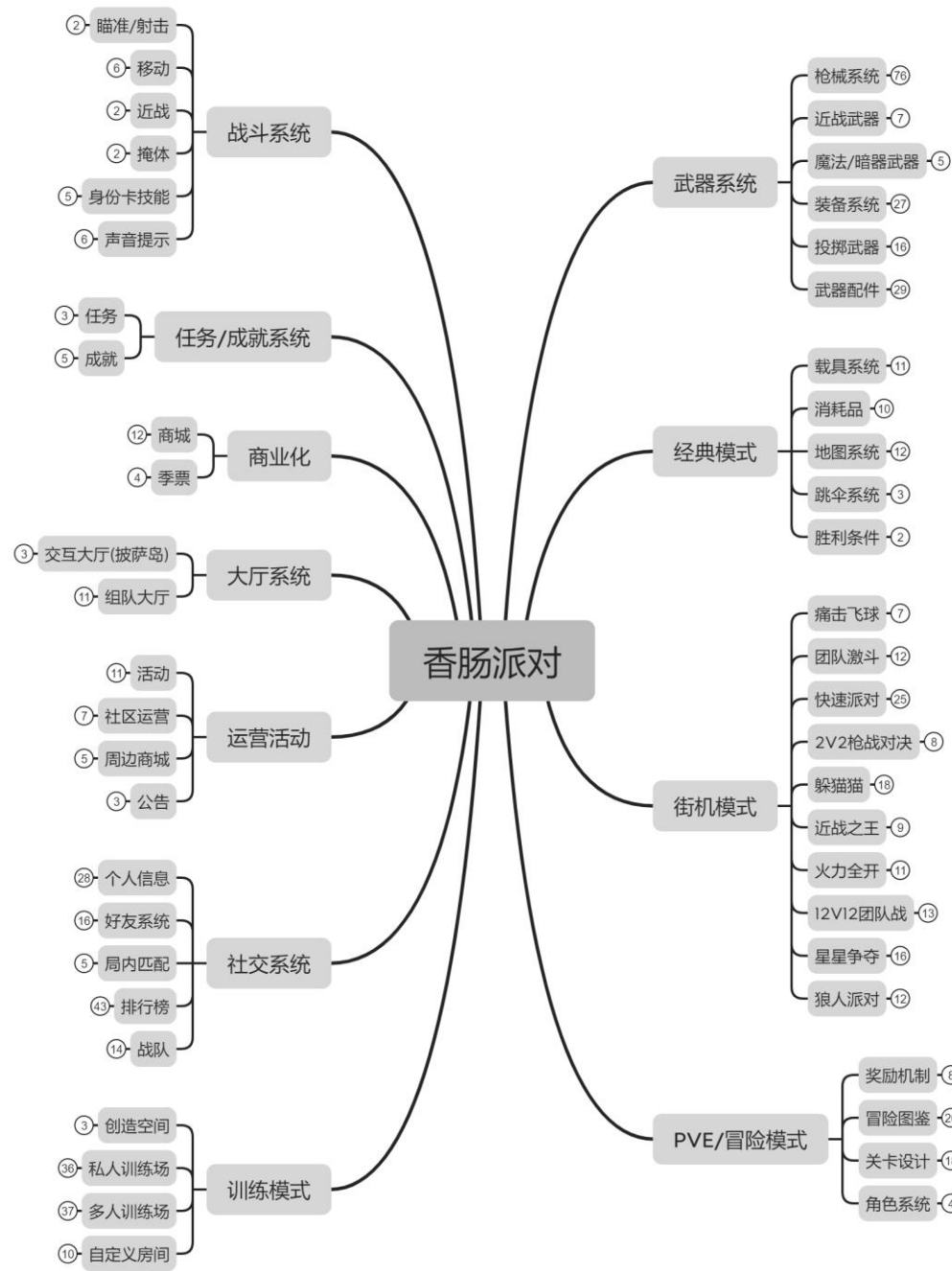


图 1.4 游戏系统框架图
(详情见附件：香肠派对.xmind)

1.5 游戏主要特色或者核心亮点说明

- Q 版卡通风格和搞怪的角色设计
- 游戏玩法多样易上手
- 相对真实的战斗体验
- 社交属性强

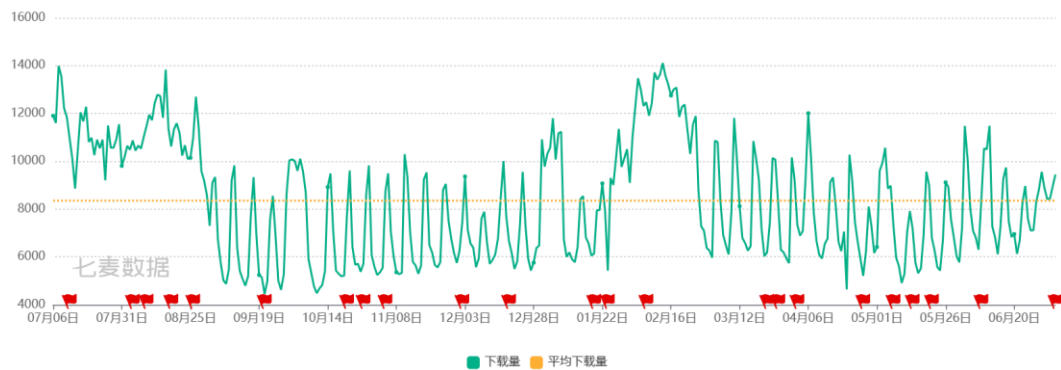
2 游戏市场表现

2.1 下载量说明

数据来源：七麦数据中国地区 iPhone 下载量预估

近一年下载量特点：

- 整体数据波动较大，与版本更新成正相关，存在一定周期性
- 从数据变化幅度来看游戏的玩家群体数量较为稳定
- 游戏下载量增长幅度大的时间段多为寒暑假和法定假期

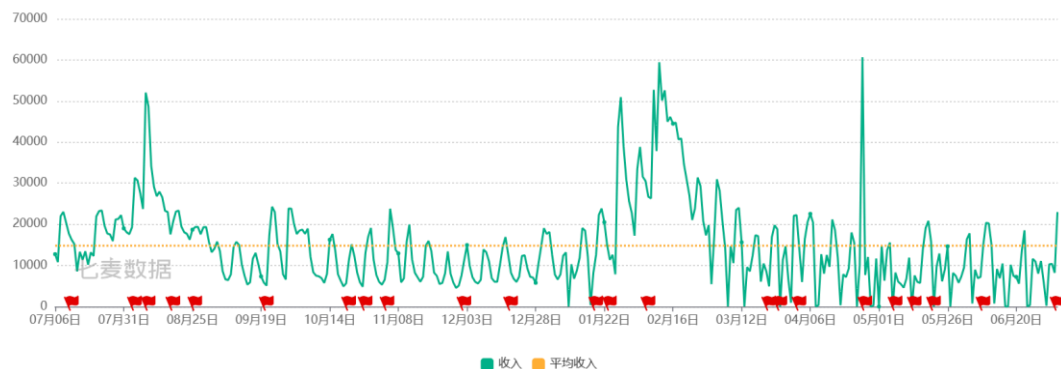


2.2 销售收入说明

数据来源：七麦数据中国地区 iPhone 收入预估

近一年销售量特点：

- 游戏 iPhone 平台的收入一年预估为 540 万美元
- 游戏销售量变化幅度较大，主要集中在假期和版本更新



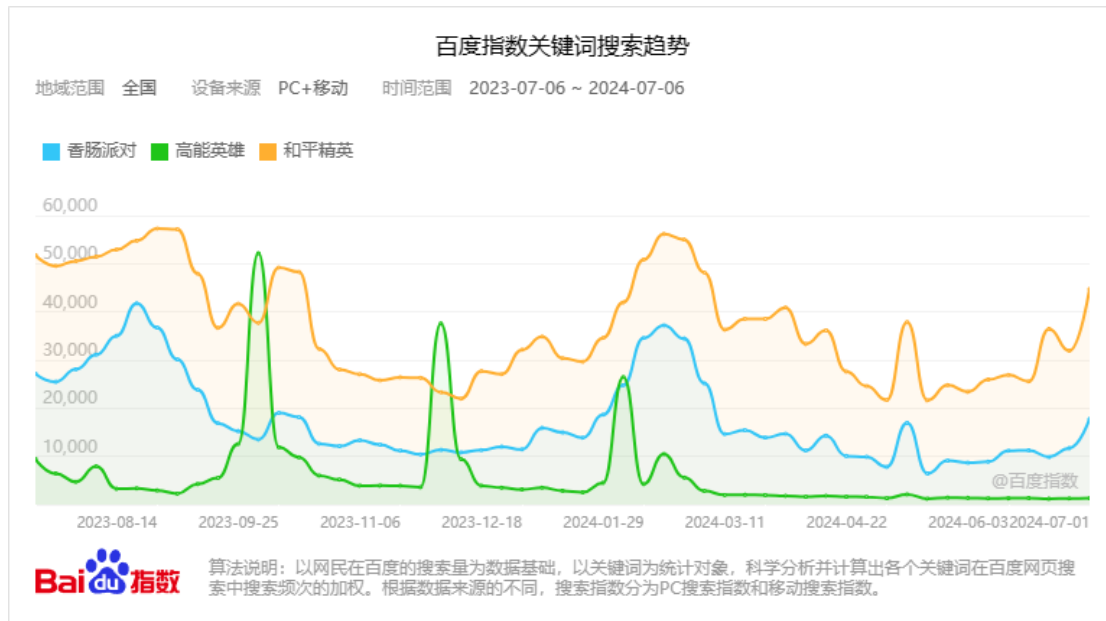
2.3 搜索引擎指数说明

数据来源：百度搜索指数

近一年搜索指数特点：

- 整体来看香肠派对与竞品相比实力属于中游水平
- 香肠派对和和平精英的用户群体基本一致

- 和平精英和香肠派对的时长占有率相比，和平精英处于绝对优势



2.4 用户口碑和评论说明

数据来源：Tap 平台评论

玩家评论总结：

好评：画面优秀，平衡性好，设计独特，福利丰富，枪械还原度高

差评：运营拉胯，玩家素质低，整体低龄化严重

总体来看游戏玩法及设计十分优秀，玩家留存率较高，但仍存在运营等方面的不足

3 核心玩法说明

3.1 游戏核心玩法

游戏核心玩法闭环：

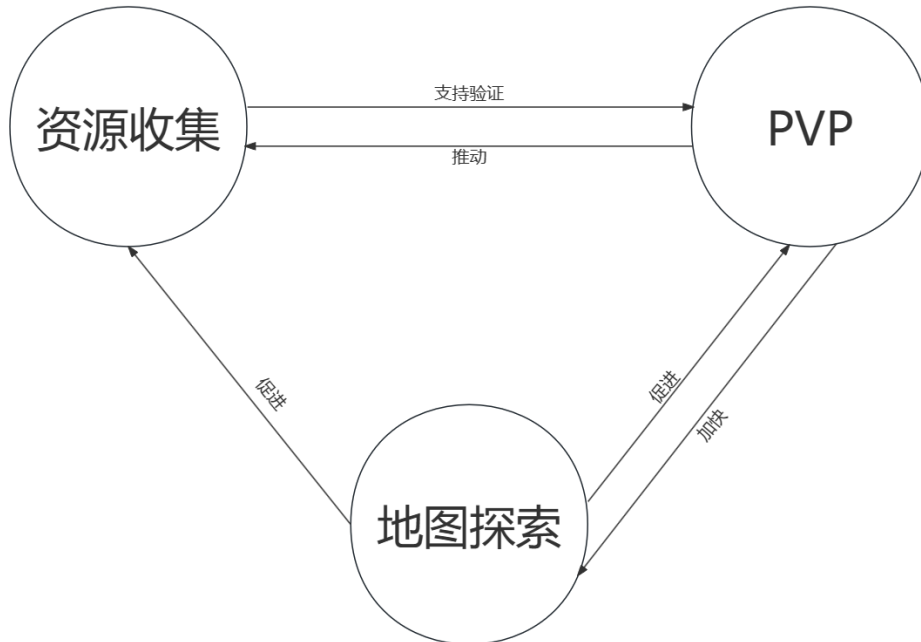


图 3.1 核心玩法体验闭环图

游戏核心玩法闭环详情：

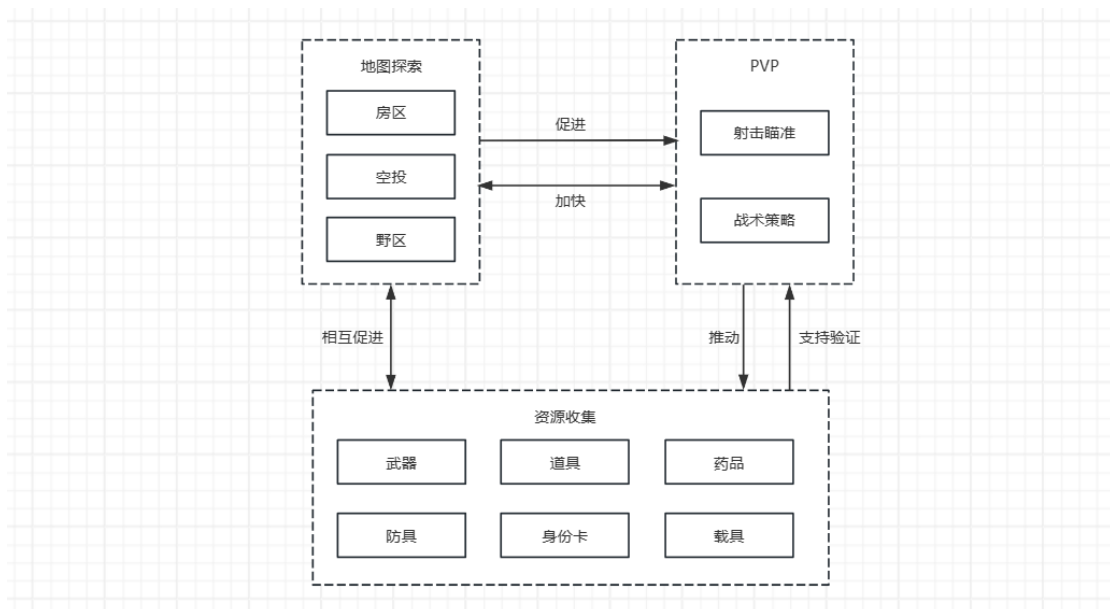


图 3.2 核心体验闭环详情

总的来说香肠派对还是以趣味吃鸡模式为核心玩法，这一玩法的核心体验闭环是**地图探索—资源收集—PVP**。玩家在进入游戏时首先需要通过跳伞对地图的资源进行预测并降落到相对有利的位置，这些位置包括房区和野区这两部分，

其中房区资源相对丰富。在后续的游戏玩家需要基于跳伞的位置进一步的展开地图探索和搜集资源，这两个环节相辅相成并同时促进了 PVP 的产生。在 PVP 中玩家要利用收集到的武器、装备和道具并将结合相应的策略来辅助战斗的进行，PVP 结束后玩家可以获取战败方的资源进一步展开地图探索。

3.2 PVP 系统分析

3.2.1 系统框架图

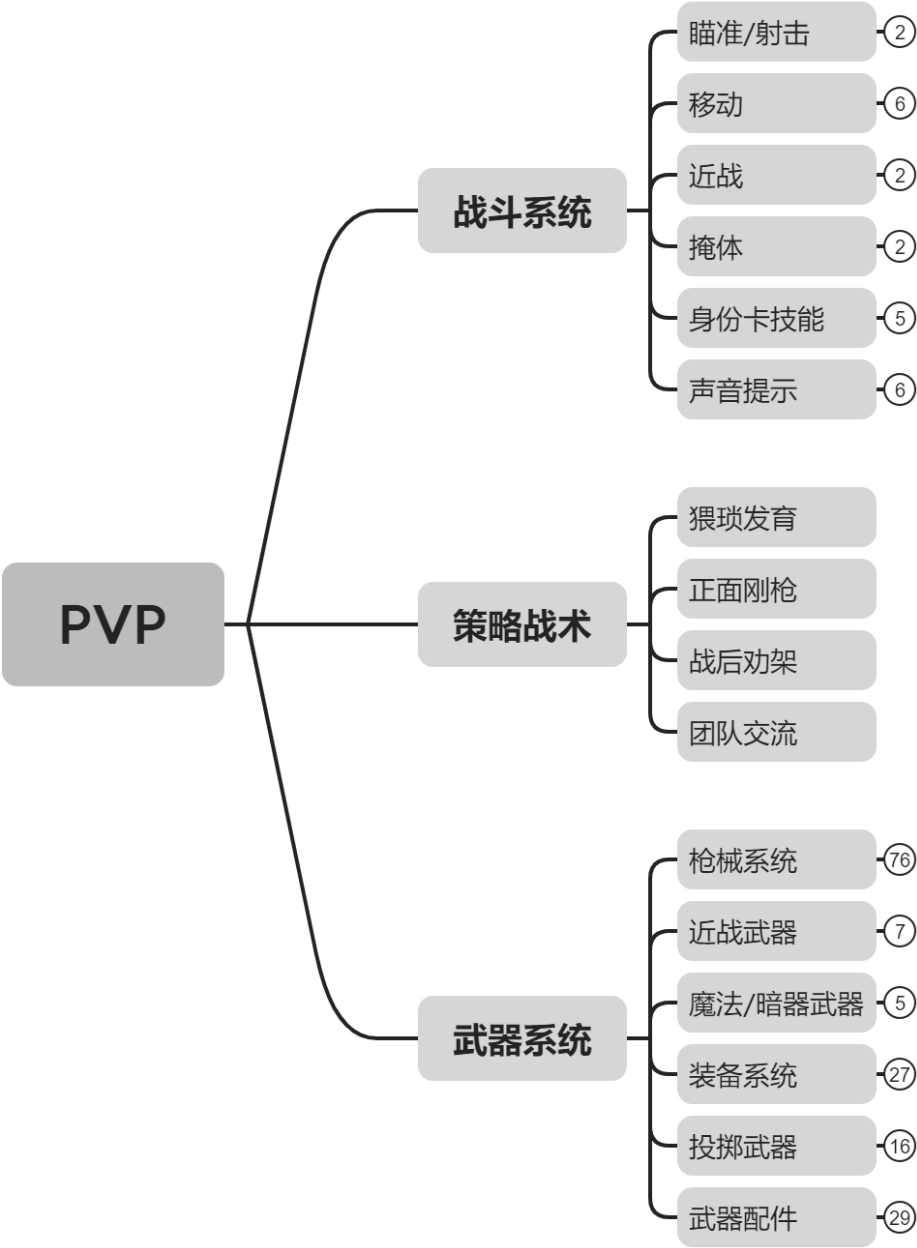


图 3.3 PVP 系统框架图
(详情见附件 PVP.xmind)

3.2.2 系统玩法核心规则说明

地图选择和队友匹配：

- 玩家可以选择在游戏提供的 4 张地图中选择一张进行游玩。
- 参与人数：单人或 2-4 人小队，最多可与 100 名玩家共同竞技。

游戏内流程：

- 玩家匹配成功后会进入出生岛，玩家需要在出生岛等待其他玩家进入，直到屏幕读秒结束后游戏正式开始
- 派对开始后，所有玩家乘坐飞行巴士飞过派对地图上空。玩家通过点击屏幕上跳伞按钮，自由选择降落地点。在跳伞过程中，还可以利用观察按钮观察其他玩家动向，以调整自己的落点。
- 玩家落地后需要尽快收集物资道具，包括武器、弹药、防具等。在玩家遭遇其他玩家需要淘汰遭遇的玩家，以获取更高的排名和奖励。

胜利条件：

- 坚持到最后的玩家或队伍将获得派对胜利。
- 在多人组队模式下，通常前三名的队伍会获得胜利，而第一名的队伍还会额外获得“派对之王”的称号。

3.2.3 系统定位

- 香肠派对核心玩法体验闭环中最核心的部分。
- 是闭环中资源收集的原因，同时又是地图探索的结果
- 玩家体验游戏的重点
- 付费系统中皮肤的主要消费点

3.2.4 设计目的

- 吸引喜欢大逃杀玩法并尝试探索新机制的玩家
- 丰富游戏内容和社交互动
- 提供独特的游戏体验，满足玩家多样化的需求
- 强调玩家技术水平

3.2.5 用户体验

- 有多种武器供玩家选择，玩家可以选择适合自己的武器
- 游戏提供了多种道具，包括特色载具，身份卡等物品，丰富了游戏的玩法。
- 游戏内提供了语音、文字、表情和动作等交流方式，玩家通过这些不仅可以制定战术和策略还可以促进玩家间的交流互动，增加游戏的社交属

性。

- 大逃杀游戏本身具有很强的竞技属性，但香肠派对通过幽默搞怪的画风在削弱这一属性的同时增加游戏的趣味性。

3.2.6 优点分析

- 画风上相比传统大逃杀模式更加创新
- 丰富的身份卡系统不仅增加了玩家的可玩性，同时让玩家在制定战术策略时需要考虑更多的因素。
- 游戏的社交属性很强。
- 战斗设计上入门简单精通难，更能引起玩家深度了解游戏的兴趣
- 游戏根据玩家的段位进行匹配，可以让玩家有更好的游戏体验。

3.3 地图探索系统分析

3.3.1 系统框架图

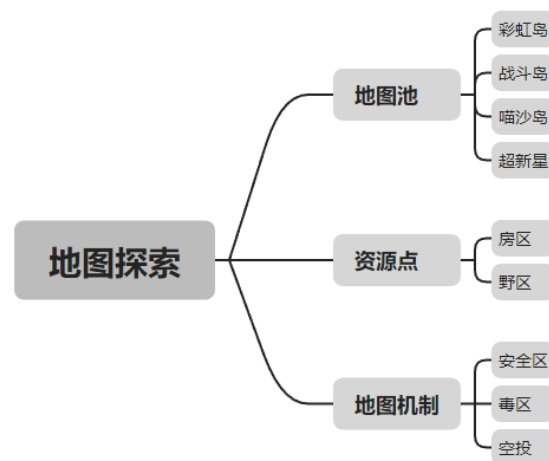


图 3.4 地图探索框架图

3.3.2 系统玩法核心规则说明

- 玩家需要再指定的地图范围内进行游玩
- 游戏中的安全区会随时间缩小，安全区外的玩家的心情值会逐渐降低。
- 安全区内会随机掉落空投资源，玩家可以在其中获得更高级的物资。

3.3.3 系统定位

- 是玩家进行资源收集的基础
- 游戏玩法的重要组成部分，决定了玩家在游戏中的活动范围和互动场

景。

3.3.4 设计目的

- 多样化的地图让游戏玩法变得多样，给玩家不同的游戏体验。
- 给游戏的 PVP 玩法提供策略点，增加游戏玩法的深度。
- 地图系统中的特定地点能够引导玩家之间的互动和战斗，增加游戏的竞争性和社交性。

3.3.5 用户体验

- 地图设计多样，包括沙漠，草地，房区等。
- 地图战略点规划合理。
- 地图的大小和安全区缩小节奏适中。

3.3.6 优点分析

- 多样化的地图设计为玩家提供了丰富的探索内容
- 地图深度大，包含多个地区，保证了玩家的游玩体验。
- 地图设计了标记和导航系统，降低了玩家的游玩难度提升了玩家探索的效率。

3.4 资源收集的系統分析

3.4.1 系統框架图

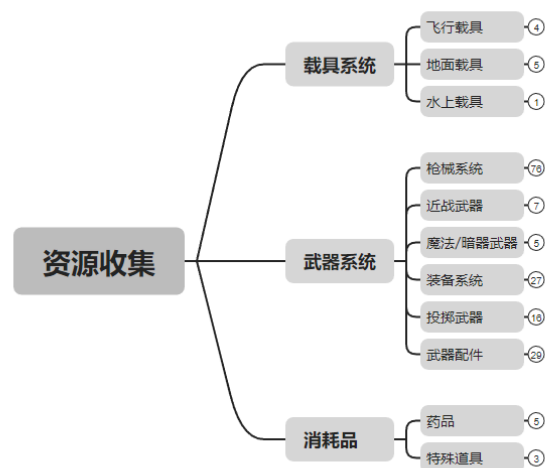


图 3.5 资源收集系统框架图
详情见附件：资源收集.xmind

3.4.2 系统玩法核心规则说明

- 玩家可以在游戏中的资源区中获取装备和道具，房区相比野区资源更加丰富。
- 玩家最多可以拥有两个主武器，一把手枪，一个近战武器，一个道具服，一个头盔，一个防弹衣，一个背包，其中主武器是指除手枪外的所有种类枪械。
- 每个道具物品都有容量大小的属性，玩家持有的道具容量大小不得超过背包总容量。

3.4.3 系统定位

- 地图探索系统的结果。
- 促进 PVP 的产生并影响最后的结果。

3.4.4 设计目的

- 丰富玩法的多样性
- 让玩家获得资源收集的满足感

3.4.5 用户体验

- 玩家会在资源争夺中改变和其他玩家的差距，给玩家提供丰富且友好的游戏体验。
- 资源收集过程中策略性很强，不同武器设计了不同的配件系统，玩家可以选择适合自己的武器搭配。

3.4.6 优点分析

- 玩家可以通过资源争夺让自己的角色快速发育，促进 PVP 的形成
- 资源丰富，种类繁多，为游戏增加深度和广度，增加游戏乐趣

4 主要玩法内容说明

4.1 痛击飞球系统分析

4.1.1 系统框架图

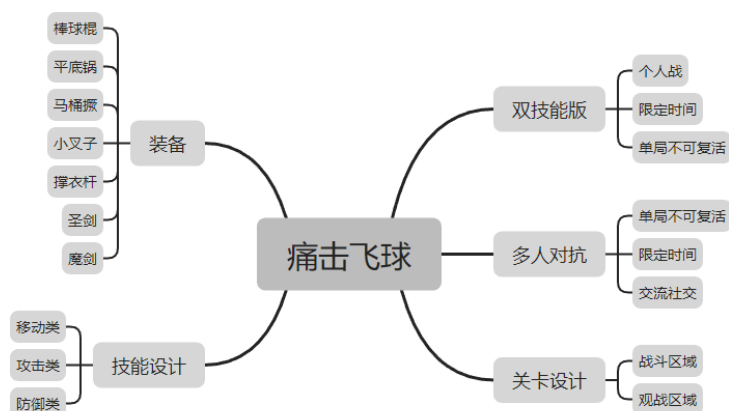


图 4.1 痛击飞球系统框架图

4.1.2 系统玩法核心规则说明

对战形式：

- 每局游戏将会召集最少 4 名，最多 8 名玩家进行击球对决。玩家可以随时退出对决，而系统也会不断补充新玩家加入对决。玩家可以单独参加，也可以与肠友组队参加。
- 玩家需要通过击打飞球来改变球的飞行方向，球会自动飞向离准心最近的玩家。一旦被飞球击中，玩家就将被击败，而击打飞球淘汰其他玩家的玩家将获得淘汰计数。

回合机制：

- 在痛击飞球对决中，没有固定的回合数和比赛胜负。每当回合结束后，就将进入新的回合。系统将会统计玩家的淘汰数和回合胜场数，整场对决会有一个最大的持续时间，持续时间结束后就会终止对决。
- 当场上只剩 2 名玩家后，就将进行决斗。所有玩家的屏幕上将会显示决斗提示与连击数，直到 1 名玩家胜利为止。

技能与武器：

- 在痛击飞球模式中，玩家可以选择多种技能来辅助自己击打飞球或躲避攻击。
- 玩家在开始游戏前可以选择一把趁手的武器，如棒球棍、平底锅、马

桶攮等。

其他：

- 飞球具有追踪功能，被飞球追踪的玩家身上将出现红色高亮。其他玩家见到的飞球将是白色的。
- 当飞球靠近玩家时，玩家可以使用手中的武器来“痛击飞球”。玩家按下攻击按钮后，将进入持续1秒的“弹反状态”。此时如果飞球进入玩家1米内，则玩家会自动挥棒，飞球就将朝着玩家准心的方向被击飞，同时追踪下一位玩家。
- 飞球每次被击打，都将会进行加速，直到速度达到最高速度为止。

4.1.3 系统定位

- 休闲娱乐玩法

4.1.4 设计目的

- 丰富玩家体验和游戏内容

4.1.5 用户体验

- 玩家可以在游戏自由退出，让玩家的游玩时间更加自由。
- 玩家可以在此模式中体验到各种技能，丰富了游戏的玩法。

4.1.6 优点分析

- 玩家游戏时间更加自由。
- 增加了游戏的休闲属性。

4.2 躲猫猫系统分析

4.2.1 系统框架图

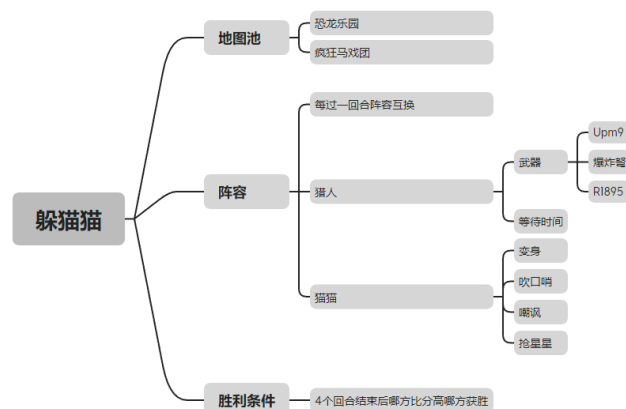


图 4.2 躲猫猫系统框架

4.2.2 系统玩法核心规则说明

阵营划分：

游戏中玩家被分为两个阵营——猎人和猫猫。

猎人阵营规则：

- 猎人的任务：找到并淘汰躲藏起来的猫猫获得积分。
- 猎人可以使用三种装备来寻找和淘汰猫猫，分别是冲锋枪、爆炸弓和污污弹。

猫猫阵营规则：

- 猫猫的任务：躲藏起来并尽量多吃掉地图上刷新的星星获取积分。
- 猫猫可以使用仙女棒变成场景中的任意一种小道具，如桌子、椅子、果盘等。
- 猫猫可以点击锁定按钮锁定所变身的物体的角度。

胜负判定：

- 游戏结束后，双方会根据获得的积分进行胜负判定。积分高的一方将获得胜利。

4.2.3 系统定位

- 休闲娱乐玩法

4.2.4 设计目的

- 丰富玩家体验和游戏内容

4.2.5 用户体验

- 躲猫猫模式打破了传统射击游戏的常规玩法，将寻找与躲藏的元素融入其中，为玩家带来了全新的游戏体验。
- 从玩法上看躲猫猫是个人对抗的玩法，但同一阵营的玩家仍可以通过交流和协作提高胜率。这不仅增加了游戏的策略性还促进了玩家间的交流合作。
- 猎人和猫猫的互动性强，让玩家在紧张的游戏氛围中体验到游戏的乐趣。

4.2.6 优点分析

- 玩法创新性高。
- 游戏互动和社交属性强。
- 场景地图设计优秀。

4.3 星星争夺系统分析

4.3.1 系统框架图

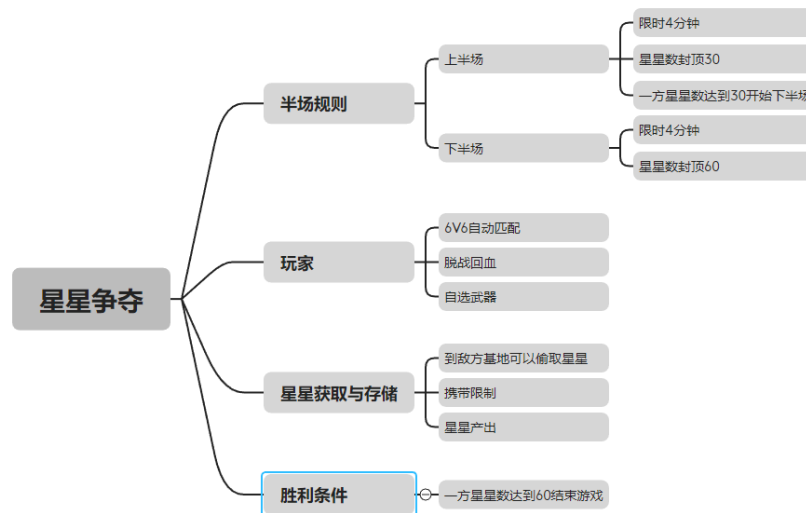


图 4.3 星星争夺

4.3.2 系统玩法核心规则说明

队伍划分：

- 玩家被分为红蓝两队

游戏时长：

- 一局星星争夺战的时间为8分钟，分为上下两个半场，每半场4分钟，半场之间交换出生地继续争夺星星。

星星获取与存储：

- 地图中心有一个固定时间会产出星星的机器，每五秒产出一颗星星。
- 玩家最多只能携带10个星星，超过此数则无法再拾取新的星星。
- 玩家获取星星后需带回己方基地的能源收集箱进行存储。
- 玩家可以去对手的星星存储点偷窃星星，但偷窃时会有显示且需要一定时间。

战斗与复活：

- 玩家可在己方的大本营选择武器进行战斗，除了空投获取的武器外，其他所有枪械均可使用。
- 玩家被淘汰后可在出生点复活，重新加入战斗。但每次被淘汰，身上所携带的所有星星都会掉落，可被其他玩家拾取。

特殊机制：

- 当玩家携带的星星数量达到 5 个及以上时，其位置会在地图上被标记出来。

4.3.3 系统定位

- 休闲娱乐玩法

4.3.4 设计目的

- 丰富玩家体验和游戏内容

4.3.5 用户体验

- 星星争夺模式在团队对战的基础上将胜利条件变为星星的数量，让玩家不仅仅只是在战斗，增加游戏玩法的多样性。
- 该玩法非常依赖队友配合，赋予了玩家交流协作的机会。

4.3.6 优点分析

- 对局时间短，让玩家可以随时随地游玩。
- 进入方式简单。
- 丰富了游戏的社交系统。

4.4 极光之战系统分析

4.4.1 系统框架图

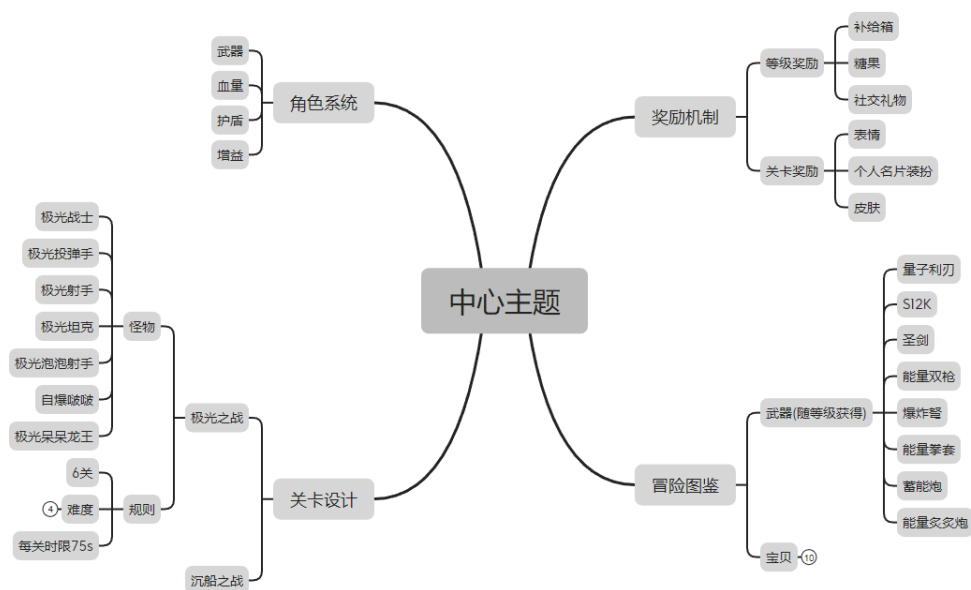


图 4.4 极光之战

4.4.2 系统玩法核心规则说明

难度划分：

- 极光之战设置了 4 中难度：简单、中等、困难、挑战。同难度的怪物种类、数量、伤害以及最终 BOSS 的强度和获取经验的倍率都不同。

奖励机制：

- 每个难度等级通关后都有相应的奖励，包括气泡、背景卡、皮肤等物品。

战斗机制：

- 游戏开始时，玩家可以从量子利刃、s12k、能量双枪、爆炸弓、能量拳套、蓄能炮、能量灸灸炮等武器中任选其一作为初始装备。
- 游戏中会出现多种怪物，包括极光呆呆龙王、极光战士、激光射手、极光坦克、极光泡泡射手、极光自爆波波、极光投弹手等。
- 玩家可以通过击败怪物或拾取掉落物来获取特殊武器和宝物。
- 玩家在倒地后可以选择等待队友救援或自然复活。

4.4.3 系统定位

- 休闲娱乐玩法

4.4.4 设计目的

- 丰富玩家体验和游戏内容

4.4.5 用户体验

- 游戏中的不同难度等级和多样化的怪物种类为玩家提供了丰富的挑战内容。
- 奖励的丰富程度与玩家的表现和游戏难度成正比，鼓励玩家挑战更高难度的关卡。
- 团队协作和沟通成为了游戏中的重要环节，提高了玩家的互动性和游戏体验。

4.4.6 优点分析

- 游戏除极光之战外全是 PVP 玩法，极光之战丰富了游戏的玩法。
- 玩法难度适中，且难度呈阶梯性提高，让玩家游玩的时候对游戏难度有所预估。
- 丰富了游戏的社交系统。

5 游戏整体评价

5.1 游戏优势

香肠派对采用像素卡通画风，画风幽默搞怪，角色设定为可爱的香肠人，这一设计极具辨识度，吸引了大量玩家。游戏中的场景和角色设计色彩鲜艳、卡通风格，让玩家在紧张的游戏过程中也能感受到轻松愉悦的氛围。游戏的核心玩法与其他大逃杀游戏类似，但更加简单易懂，容易上手。玩家无需深入了解复杂的游戏机制，就能快速投入到游戏中，体验生存的乐趣。游戏提供了多种地图、陷阱和资源点，让玩家在探险过程中充满新鲜感。丰富的道具系统，包括搞怪的武器和装备，以及独特的游戏机制（如二段跳、信仰设计等），为玩家提供了丰富的游戏体验。游戏支持组队作战，玩家可以与队友共同制定战术，击败敌人。此外，官方还定期举办各类活动，增强玩家之间的互动和交流，促进游戏社区的形成。

5.2 游戏劣势

由于游戏面向范围较广，多为休闲玩家和新手玩家，游戏在持续性和深度上略显不足。随着玩家水平的提高，可能会感到游戏内容较为单调，缺乏挑战性。一些玩家表示游戏的匹配机制存在问题，如高手与新手匹配到一起，导致游戏体验不均衡。

5.3 改善意见

提高游戏更新内容的质量，推出更多有趣的游戏模式和玩法，提高游戏的持续性和深度。优化匹配算法，确保玩家能够匹配到水平相近的对手和队友，提高游戏的公平性和竞技性。同时，加强对外挂和非法组队的打击力度，维护游戏环境的健康稳定。

5.4 总结分析

香肠派对作为一款大逃杀类型的手机游戏，以其独特的画风和玩法吸引了大量玩家。然而游戏在持续性和深度上略显不足，为了进一步提升游戏品质和玩家体验，官方需要不断优化游戏环境和匹配机制、丰富游戏内容和更新、加强社交互动等方面的工作。