

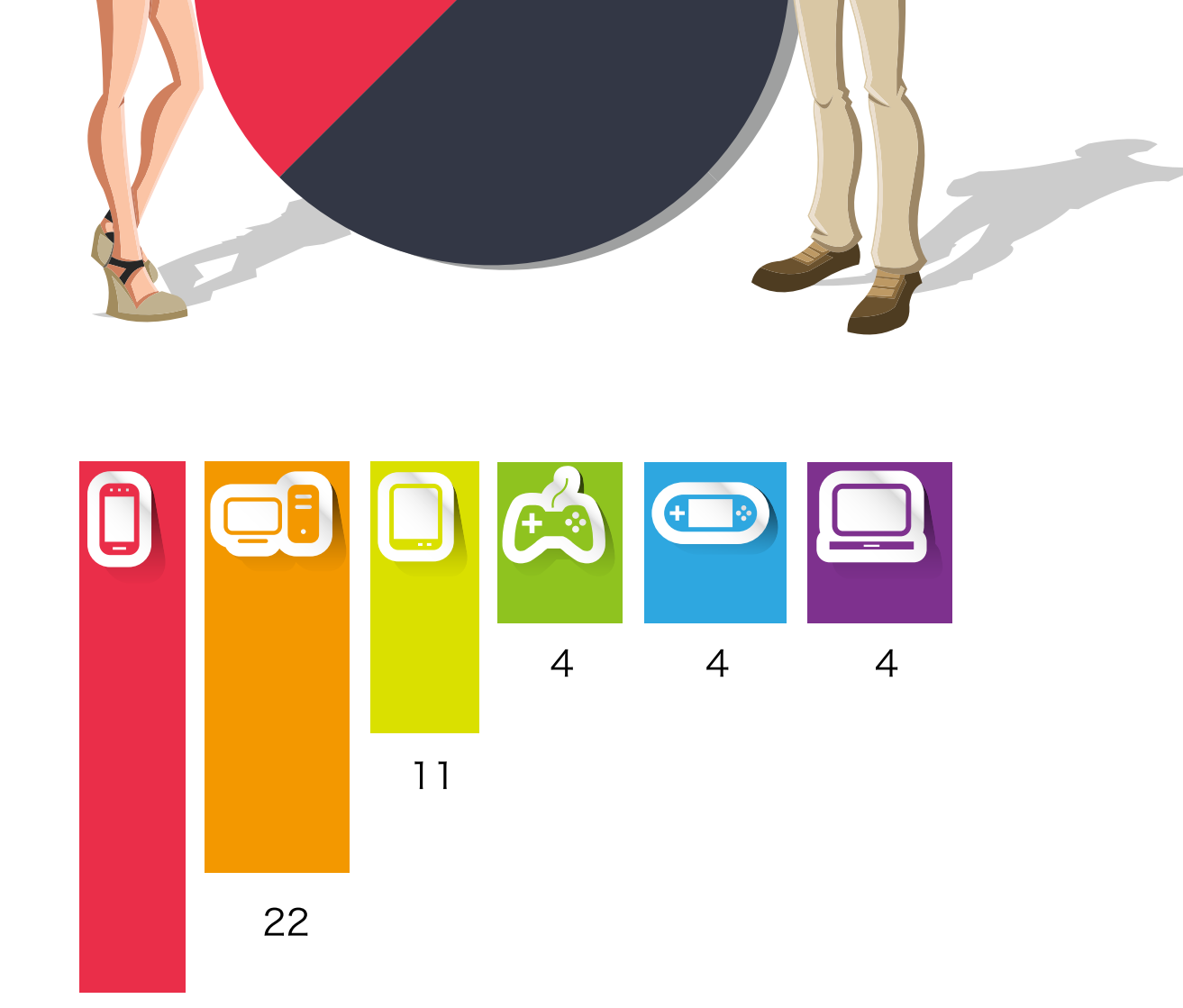


游戏体验活动报告

俗话说：

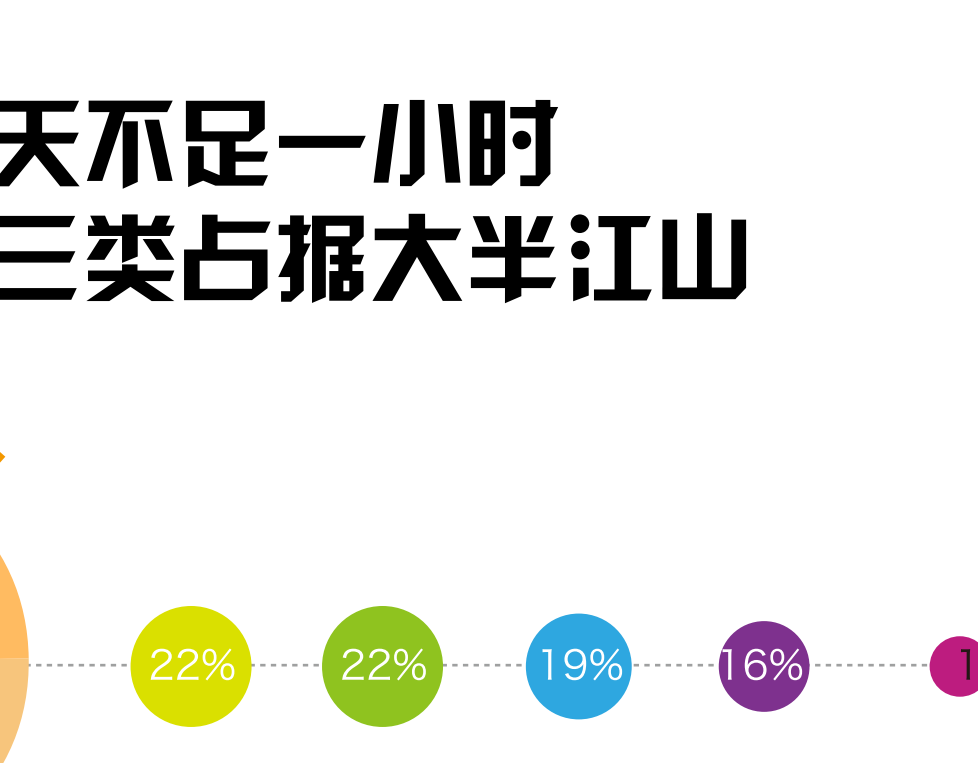
田园有宅男，
边塞多愤青。
咏古伤不起，
离别满基情。

本次线下活动共回收问卷三十余份
其中男生占据了75%哦



手机成为最主流游戏平台

平时使用什么设备玩游戏？
令人意外的是还有4个人投了街机



多数人欢乐时光每天不足一小时 策略、休闲、动作三类占据大半江山



耳熟的流行游戏更有号召力

自由体验现场，会员用脚投票，
找你妹、祖玛、水果忍者这些当下流行游戏吸引了更多人参与体验。



高水平音画质，引人沉浸 操作不便上手难，令人却步

非常好 (100%)

不错 (80%)

还可以 (60%)

还可以 (40%)

简单 (1x)

较难 (2x)

画质得分 音质得分

游戏难度得分 操控不便得分

GT赛车 水果忍者 永恒战士 闪耀祖玛 火线指令 水上摩托艇 找你妹

专业游戏机游戏范畴 智能电视游戏范畴

2.94/0.06 2.53/0.19 2.35/0.05 1.94/0.1 2.59/0.91 2.29/0.01 2.59/0.22

游戏体验与专业游戏机的表现差距逐渐缩小

从整体满意度得分看，配合专业游戏设备的游戏的确是有更加优秀的表现。但TV游戏与专业游戏的差距逐渐缩小。《永恒战士》很好的体现出了我品电视性能优势，整体满意度得分已接近专业游戏。

操作不直观、响应有迟滞会极大影响游戏体验

触摸板操作的《找你妹》，操控不直观，体验不佳，明显的降低了整体满意度得分。通过Kinect体感进行的《水果忍者》虽然画面、3D效果优越，但被多人反馈其响应有迟滞、动作不同步的问题。也表现在了它的整体满意度得分中。

少年与青年是参评游戏的主要受众

参评游戏适合什么年龄段的人娱乐？



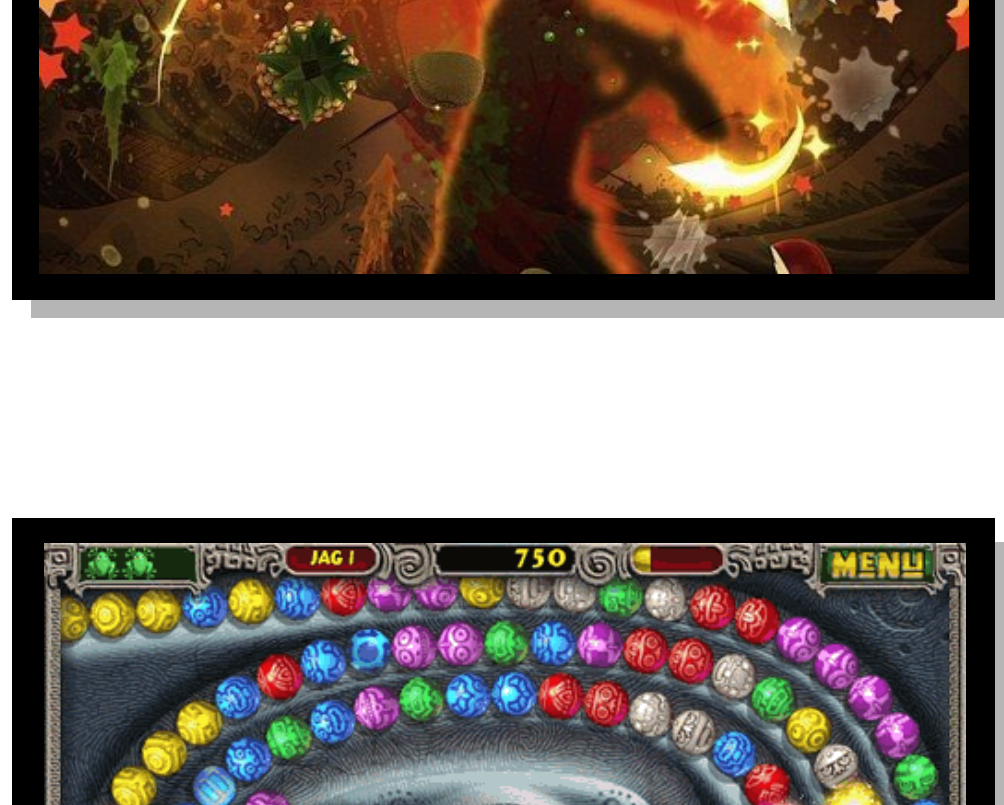
《水果忍者》、《闪耀祖玛》、《水上摩托艇》代表的动作类“轻游戏”受众更广
《GT赛车》、《永恒战士》、《火线指令》这类“大作”受年轻人喜爱但也仅限于年轻人

参评游戏关键词盘点

水果忍者Kinect

立体体感
这种自然的交互方式非常吸引人
同时识别精准度有待加强

互动乐趣
游戏内容简单
单人游戏容易显得无聊
但2、3个人将是很有趣的游戏
是家人的多沟通方式

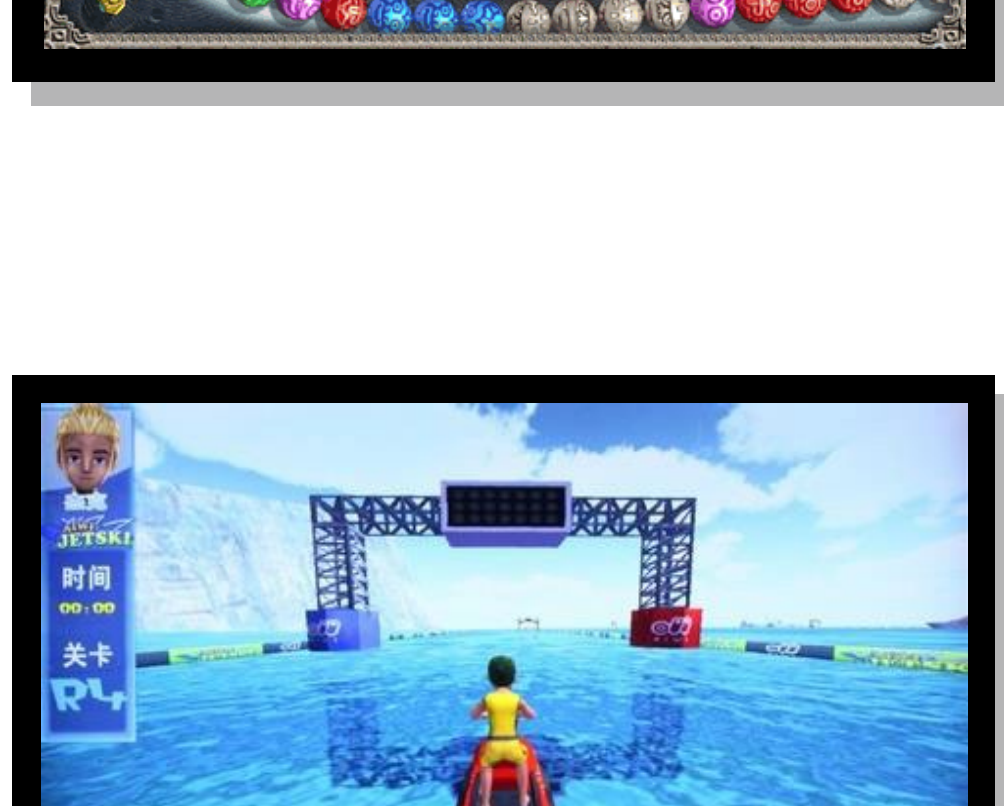


闪耀祖玛

吸引女性玩家
女性玩家明显多于男性玩家
规则简单
容易上手

空鼠的射击感
空鼠空中射击
定位可以更精准
举太久会累

过于简单
对于20多岁的成年人单调
浅尝则止
老人和小孩可能刚刚好



水上摩托艇

新鲜体验
响应精准度反应较好
利用手机重力感应
电视的视听享受震撼

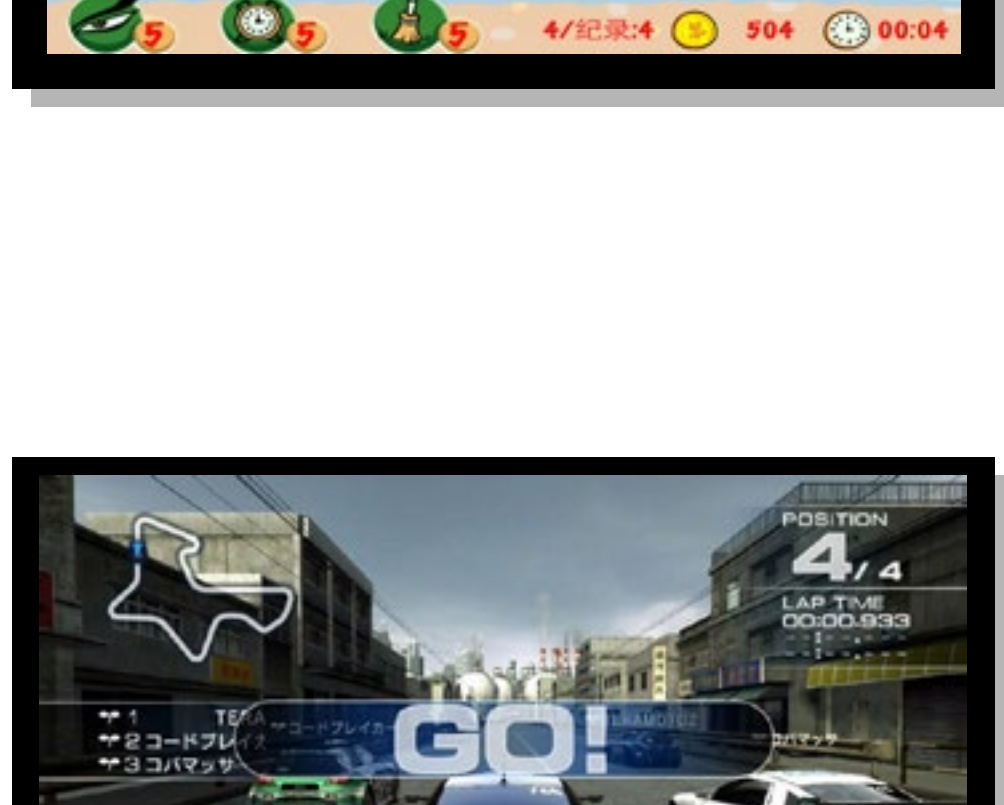
设置困难
易按错键退出
游戏进入方式困难



找你妹

未显现电视视听优势
画质音质得分低
游戏模式过于简单

操控困难
不知如何使用触摸板
操作不能单手简单完成
(滚屏操作需要同时按住鼠标左键)
会员留言“操作反人类”
22%的人投诉定位识别不准
大屏幕的定位是触摸板的弱项



GT赛车-PS3

驾驶专业
外接的赛车座椅
操作丰富但也颇有难度
“担心老人受不了，反应不过来”
中青年男性喜欢
女性玩家希望借助此游戏来练车

专业游戏
使用外接游戏机运行的游戏 (PS3)
具有较好的视觉及操作表现

沉浸操作
玩家容易沉浸进去 (2、3个小时)



永恒战士

男性化
女性玩家表现畏难情绪
觉得该游戏比较无趣，就是砍砍杀杀

健康度担忧
游戏内容太暴力
对小孩子不好

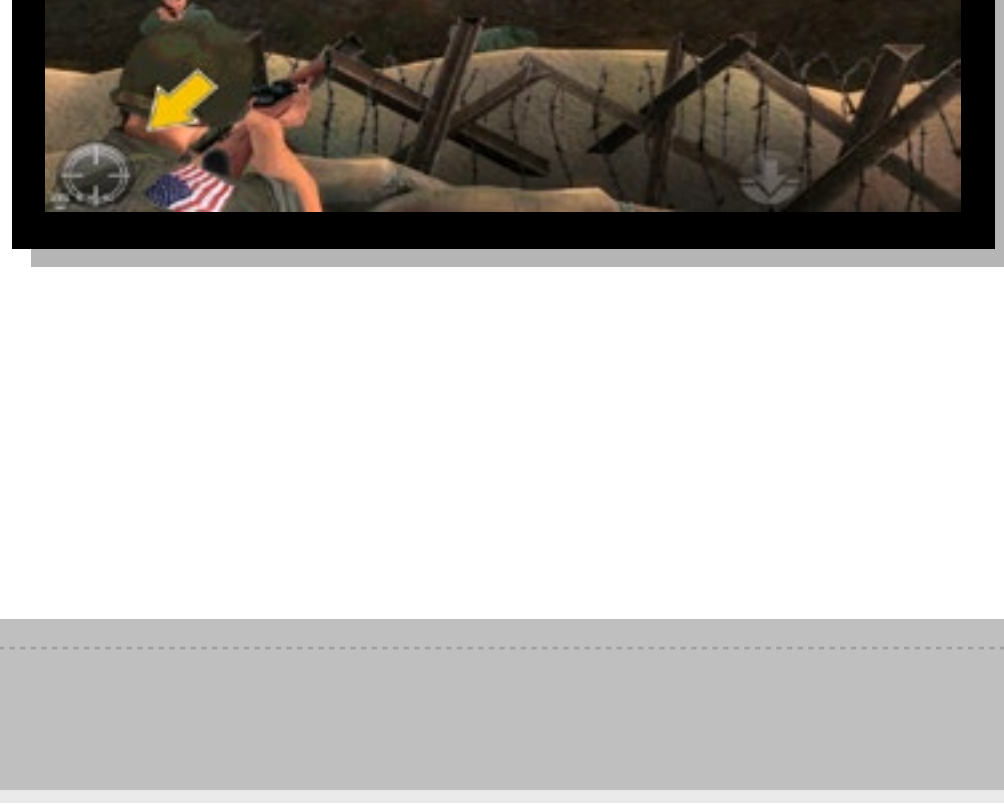
体现电视性能
虽不能与主流电脑游戏相比
但就电视的硬件水平来说是最佳



火线指令-MHL

Pad难以盲操作
Pad面积超过了双手握持覆盖
无法盲定位
使用手机可解决盲定位的问题

画面输出问题
画面卡顿现象严重
会员留言“满屏都是马赛克”



总结

家庭呼唤多人互动娱乐

■ Kinect水果忍者双人对战评价高

■ 用户访谈期待多人互动

永恒战士展示电视性能

■ 音画质及3D效果接近水果忍者

■ 满意度分数接近Kinect水果忍者

多屏互动连接设置不便

■ 玩赏体验尚可

■ 用户不知如何设置和进入

游戏让专业练习更方便

■ GT赛车专业性强可指引技能学习

■ 玩家乐于长时沉浸

空鼠配合射击游戏有潜力

■ 玩闪耀祖玛评价空鼠适合空中射击

■ 火线指令和你找你妹触摸板体验不佳

动作运动小游戏受众广

■ 闪耀祖玛、水上摩托艇难度低受众广

■ GT赛车评价高难度高受众窄

游戏体验活动报告

季军： 亚军：

体验日游戏王：

TCL多媒体 UECLUB 工作组 编撰