

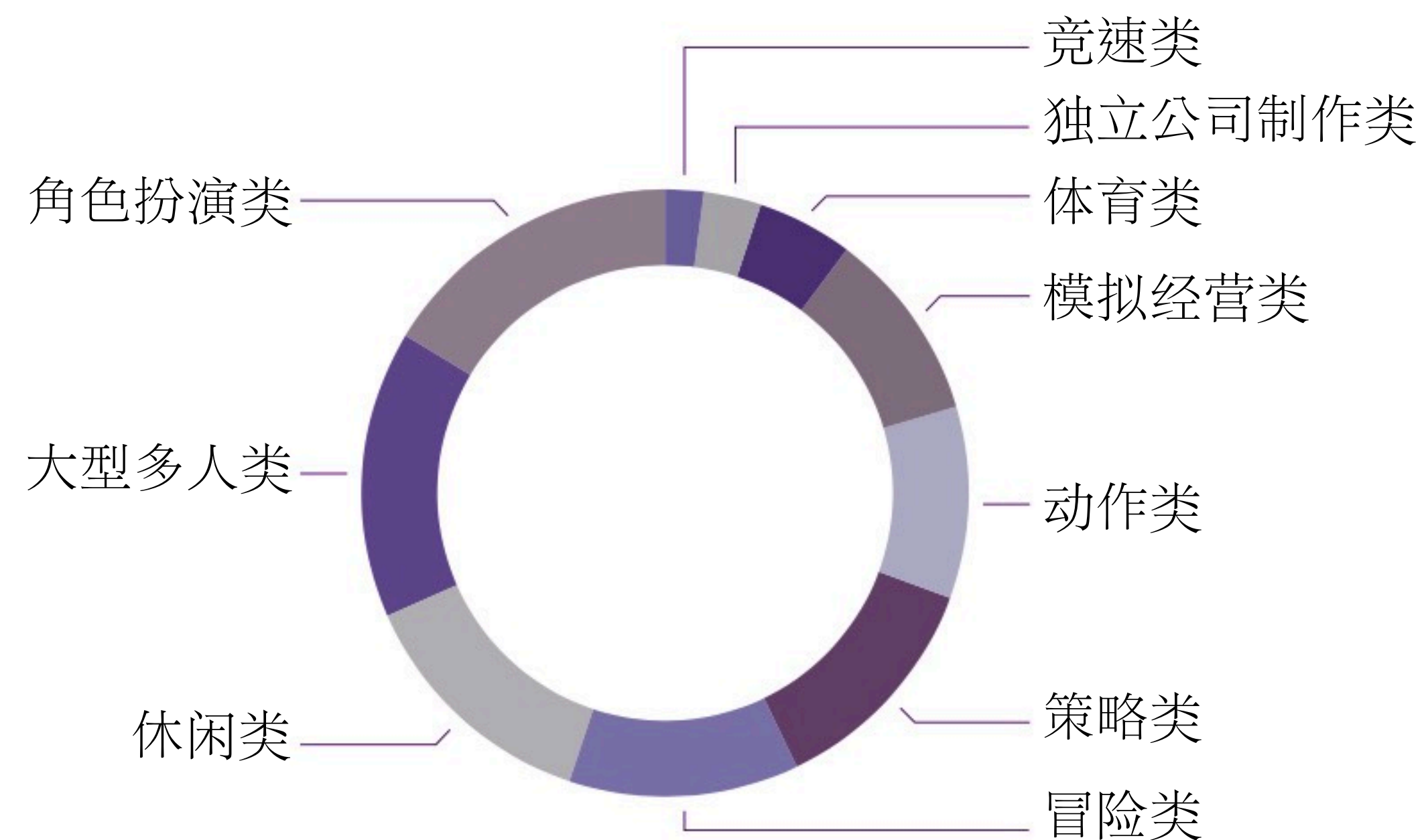
市场分析4

游戏类型

调研了动作类、冒险类、休闲类、独立公司制作类、大型多人类、竞速类、模拟经营类、角色扮演类、体育类、策略类等10类游戏，以及其代表作品。

不同类型的受欢迎程度

为了选择特定的游戏类型，进行了后续采访，获得了潜在用户对于这些游戏的偏好，采用图表分析可视化了不同游戏类型的受欢迎程度。结果显示角色扮演游戏、大型多人游戏和休闲游戏是最受欢迎的游戏类型。此外，模拟经营游戏在主要目标人群中也有很高的知名度。因此，可以推断出这些类型对于用户来说是可接受的、可理解的和容易上手的。



游戏设计 5

游戏原型

设计目标

- 提高用户对数字遗产的意识。
- 提供独特而有趣的游戏体验，让用户能够更多地探索社交媒体是如何工作以及影响用户的。
- 为数字遗产的处理策略提供启发。

玩法设计

这是一款在线角色扮演游戏，玩家靠劳作和使用社交媒体（唯一的娱乐工具）谋生。

玩家首先在海上漂流，如果玩家在海上成功生活了60天，将能够上岸，并试图建造一艘宇宙飞船。如果玩家成功建造了一艘宇宙飞船，游戏就结束了；在其他情况下，玩家将最终死亡并重生，然后将开始一个新周目。重复这个过程，直到用户建成宇宙飞船，达成游戏胜利结局。

