


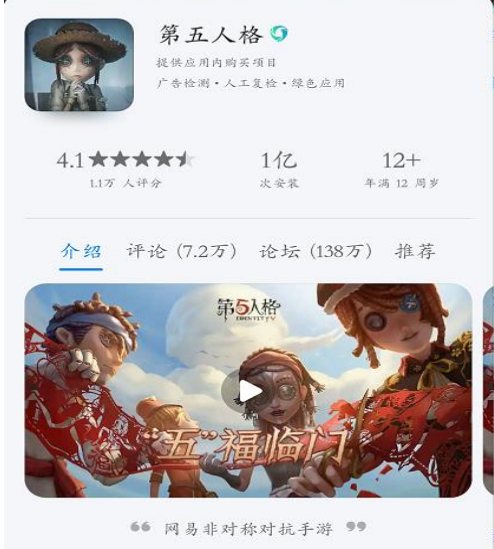
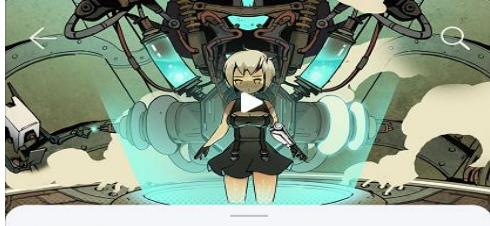
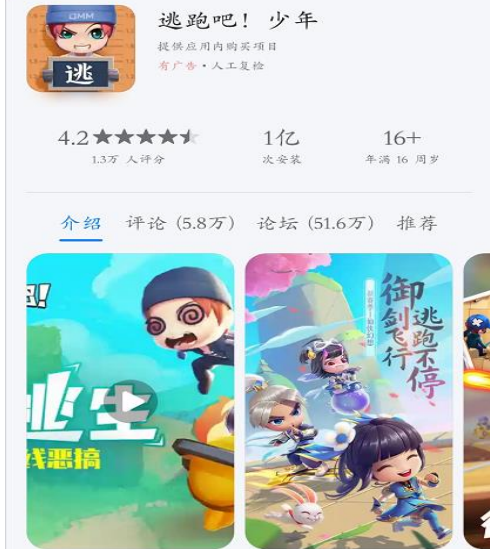
《第五人格》与《逃跑吧，少年》

——竞品报告

背景

《第五人格》是网易旗下的非对称性对抗竞技手游。主打恐怖气息类游戏，3D 逃生类游戏。

《逃跑吧！少年》是深圳市抱一网络科技有限公司的非对称对抗手游。主打 Q 版人物，2D 横版逃生类游戏。

剧情	
<h3>《第五人格》</h3> <p>玩家将扮演侦探奥尔菲斯，在收到一封神秘的委托信后，进入恶名昭著的庄园调查一件失踪案。在进行证据调查过程中，玩家扮演的奥尔菲斯将采用演绎法，对案情进行回顾。在案情回顾时，玩家可以选择扮演监管者或逃生者，展开激烈的对抗。而在调查的过程，无限接近真相时，却发现越来越恐怖的真相。</p>  	<h3>《逃跑吧，少年》</h3> <p>为了维护世界的和平，逃生者和追捕者展开了激烈的斗争，都希望自己是那个守护世界的英雄，必须产生一个来维护世界的和平。玩家通过扮演“逃生者”，利用躲藏、变身等方式对抗“追捕者”。也可以扮演“追捕者”，与“逃生者”斗智斗勇，阻止他们逃生。</p>  

游戏评价	
《第五人格》	《逃跑吧，少年》
<p>在华为软件中心查看，《第五人格》评价为 4.1, 大约有 1.1 万人参评。</p> <p>可以明显看出《第五人格》的 1 星人数明显少于《逃跑吧，少年》，主要由于《第五人格》的游戏机制，玩家一旦上手后，就会被游戏快乐所感染，沉浸其中。</p> <p>《第五人格》虽充钱也可以变强，但主要还是看玩家操作的熟练度，让非人民币玩家不至于被人民币玩家所取代。</p> <p>五星过少，原因在于上手难，容易劝退一部分人，但是懂这款游戏的人，慢慢就会发现其实玩着玩着就会享受其中的乐趣。</p>	<p>在华为软件中心查看，《逃跑吧，少年》评价为 4.2, 大约有 1.3 万人参评。</p> <p>它的 1 星人数明显更多，主要是充钱就可以变的更强，缺失游戏平衡。</p> <p>五星很多，主要原因是因为操作简单，人物设计简单，上手容易，但是无法持续性坚持下去，因为没有突出亮点。</p>
<div><div>4.1</div><div>★★★★★</div><div>11,211条评分</div><div><div>1星</div><div></div><div>1,448</div></div><div><div>2星</div><div></div><div>470</div></div><div><div>3星</div><div></div><div>979</div></div><div><div>4星</div><div></div><div>1,245</div></div><div><div>5星</div><div></div><div>7,069</div></div></div>	<div><div>4.2</div><div>★★★★★</div><div>13,518条评分</div><div><div>1星</div><div></div><div>1,547</div></div><div><div>2星</div><div></div><div>418</div></div><div><div>3星</div><div></div><div>940</div></div><div><div>4星</div><div></div><div>1,344</div></div><div><div>5星</div><div></div><div>9,269</div></div></div>

画面变现

《第五人格》

1、从主界面角度，可以看出《第五人格》的画质更加细腻，字体显示都有自己独特的风格

2、从人物设计上来说，这界面的主人公，灵活性很强，通过行走，触碰机关来探索模式，具有很强的新意。

独特的视觉，触发剧情，将探索逃生发挥淋漓尽致。但有时候又有点不简洁，会让人容易忘记那个模块属于什么功能。比如走到钢琴的地方，一般情况下，很少触及，我觉得，范围还是太大，小点即可。



3、从游戏角色类型，分为逃生者和监管者，人物类型很多，不同人物都能对应不同技能，在游戏中玩家能有不同风格的尝试



《逃跑吧，少年》

1、从主界面角度，可以看出《逃跑吧，少年》的画质主打 Q 版人物，确实有一定程度很萌。

2、从人物设计上来说，界面的主人公，无法活动，比较呆滞，且人物的细节不丰富，主界面是一个游戏的门面，一打开游戏，画质敢一般，字体很生硬，给人初体验不佳。



3、从游戏角色类型，分为逃生者和追捕者，人物类型很少，很单一，且人物相应的技能使用感觉一般，体验效果和《第五人格》相比有一定差距。



数值	
《第五人格》	《逃跑吧，少年》
<p>1、人物技能的数值</p> <p>《第五人格》逃生者与监管者的技能不相同，且是具有发散性，你所选技能加点会造成游戏的不同游戏风格体验，</p> <p>比如：冷静加满，就是破译时候能从而应对，及时监管者在身体也不会慌乱。</p> <p>多个角度，开放性玩法，具有较强的游戏体验感</p>	<p>1、人物技能的数值</p> <p>技能加点较为固定，只有三个方向，虽比较稳定，但是玩法上面很多有很多限制，天赋点也只是放在人物栏，没有单独做一个界面，说明没有更多细节。</p>
	
<p>2、双天赋系统</p> <p>《第五人格》具有双天赋系统，人格等级120，而升级的方式是完成四个属性的基础人物，像上图中友善与执着未满足，友善就是要多跟随队友，多破解大门逃生。</p> <p>这种机制确实添加了很大的趣味性，但是也造成了新手玩家刷分上120的困难度，原因是有时候无法保证一定能够刷到分数，尤其是新手玩家可能打了很多局，才加了一分，没有指定的标准，容易造成一定的困惑。</p>	<p>1、无双天赋系统</p> <p>过于简单</p>
<p>3、个人界面介绍</p> <p>个性化界面，与众不同的设计风格，不同职业的段位介绍，将玩家信息展现的生动形象，信息栏数据，很好的展示了数据</p>	<p>2、个人界面介绍</p> <p>如上图，过于简单，所有传统游戏模板的影子，无法较好的吸引玩家。</p>
	

性能	
《第五人格》	《逃跑吧，少年》
<p>《第五人格》不同性能的比较，以下是精美画质，与性能画质比较。很明显精美细节更丰富。</p> <p>对不同手机性能都能达到满足，从而使玩家更好的享受游戏带来的乐趣</p>	<p>作为 2D 横版手游，所要求就没有《第五人格》的高性能，作为简单操作，易上手的游戏。</p>
	

总结

《第五人格》这款游戏，从最开始接触，让人耳目一新，因为它新颖的玩法，个性的展示页面都人喜欢着迷。但是深入时，会发现难度相对很高，对新手玩家不友好。就拿游戏的氛围来说，一直是处于紧张紧绷的状态，确实这个状态感觉很好，但是从开始到最后都是处于紧绷高潮，这样就让人感觉疲惫。不是所有人都喜欢高标准的玩法，也有人喜欢划划水，力气不大还能取胜的玩法。不过总的来说，《第五人格》一旦深入其中，确实能够感受那种逃逸和抓人的快感。

《逃跑吧，少年》属于 2D 横版游戏，成功在于过于简单，上手也很简单。但是细节处理不够，界面，天赋做的都不怎么完美。游戏玩法确实可以划划水，但是刺激性不足。