\*信号标签：#动作冒险 #生存游戏

**信号采集**

**时间：2月第3周**

**信号序号：01**

**成员信息**

**姓名：** 郭彦辰

**成员编号：Y07**

**1.作品是什么？**

我从什么平台-榜单上选取了什么作品？作品的简要介绍

|  |
| --- |
| 紧随爆火的《幻兽帕鲁》其后，本月的第二个生存游戏《雾锁王国》堂堂登场。《雾锁王国》是一个建立在部分类魂背景上的开放世界生存游戏，在弱化生存并强化战斗属性的基础上，通过开放世界探索，任务线和兴趣点来充实玩家的游玩体验。虽然都是生存游戏，但在游玩体验上《雾锁王国》却走在一个完全不同的方向上，完成了对生存游戏玩法的解构，从而诞生了不同的体验，所以今天就来聊聊《雾锁王国》和他在生存玩法上的创新。 |

本监测周期内该平台-榜单的基础情况怎么样？这部作品的榜单数据表现如何？算是本次榜单中的什么属性的产品（头部产品 or 宝藏腰部产品）

|  |
| --- |
| 《雾锁王国》在2024 week5发售，当周冲到了steam销量榜第二名，紧随幻兽帕鲁其后。图形用户界面  描述已自动生成  经过两周的沉淀，雾锁热度逐渐下降，滑落到销量榜第十名，同期高于雾锁排名的游戏除了《地狱潜兵2》和《碧蓝幻想》这种高热度的新发行游戏外，多为免费服务型游戏，这些服务型游戏长期在榜且借着新年红包的趋势再次冲榜。截图里有图片  描述已自动生成  在此情况下《雾锁王国》依然能保证在新品游戏中较高的排名，属于是独立生存游戏品类中的腰部宝藏产品。产生此情况可能由两种原因，首先在过去的一年中都鲜有吸引人的生存游戏发售，所以雾锁的发售势必是恰到了生存游戏窗口期的红利。其次作为多人生存游戏，雾锁也有着捆绑好友销售的特性，因此做到了连续三周的销量上榜。 |

作品被什么样的用户关注和讨论？用户的主要评价是？

|  |
| --- |
| 《雾锁王国》的玩家具有以下几种人格画像：  **动作游戏爱好者**  **文本  中度可信度描述已自动生成**  这类用户有着丰富的动作冒险（尤其是类魂）游戏的经验，且非常喜欢这种战斗体验。他们被雾锁的战斗玩法所吸引。对boss战的设计有一定要求，希望通过打过高挑战性的内容来获得自我满足感。  **无友不欢**  文本, 信件  描述已自动生成  这类玩家喜欢和朋友一起玩多人游戏，对于他们来说在游戏里能保持最低心流的同时能尽可能多的和朋友一起探索这个游戏世界是最大的价值。所以他们需要一个量大能管饱的内容量，以及能支撑起多人体验的规则框架。  **世界探险家**    这类玩家喜欢探索地图，会被开放世界地图中不同的兴趣点吸引，从将未知的地点学习到全知并从中收获惊喜和资源中来获得满足。他们需要的是足够多样化的兴趣点，以及能带来意外和惊喜的任务内容。  **荒地建筑家**    传火？不知道。救人？没听说过，还是不要打扰我建房子了。从只打一层地基的开放式资源存储区，到火柴盒才是你永远的家，再到自己搭建一个小镇，生存游戏玩家都对从零搭建自己的小窝有着一定的追求，这属于马斯洛需求金字塔中的安全感层。注重建造的玩家总是希望在游戏中的建造自由度可以更高，来支撑他们涌不完的创作灵感。  以上提到的用户画像都是游戏中吸引的地方，但有趣的是，近几年生存游戏在首发时收获大量好评的游戏几乎没有，所有游戏的评论区下面都有玩家在抱怨内容不够多或好玩，或者是不合胃口。这有很大一部分原因是大部分生存游戏在首发都不是完整版，而是仅仅为玩家展示了他们游戏核心玩法的一个模子。  图形用户界面, 文本, 应用程序  描述已自动生成 图形用户界面, 文本, 应用程序  描述已自动生成  文本  描述已自动生成  图形用户界面, 文本, 应用程序  描述已自动生成  玩家对雾锁的不满都来源于探索地图动机不强（惊喜不够，过于公式化），单人无趣（多人生存游戏通病），建筑系统好却没有功能性（空造一个小镇但是没有任何活物来填充/攻打），还有敌人多样性不足（不能玩战斗玩家提供足够的挑战性和学习性）等等。 |

**2.为什么我觉得这个作品值得关注？**

这个作品与过往或同期类似作品相比，有什么异同点？通过对比不同作品+引用用户原话+结合作品具体案例，阐述这款作品最独特的三个亮点？

这些亮点意味着有怎样的 变化在发生？\_\_\_\_\_\_\_\_（如用户心理、行为对应的内容偏好；新技术；厂商、行业等）；如果跨领域看，其他领域是否有同样原理的现象在出现？

|  |
| --- |
| **亮点1: 解构生存玩法，简化鸡肋机制。**  首先让我来对现在市面上的生存游戏玩侧重做一个定义，我认为现在的生存游戏一个方向是传统派，另一个方向是革新派。两派的关系如下图所示。日程表  描述已自动生成  传统派指的是更偏向于“生存”本意的游戏，比如像《绿色地狱》就是极致的传统派，他需要玩家无时无刻承受生存压力，玩家随时都可能因为四种饱食度中的一种归零而掉血，也随时有可能感染任何疾病。革新派则指的是将生存游戏这一玩法解构后设计出来的只保留道具管理为核心机制的玩法。大部分游戏处于革新和传统之间，其中的一些游戏依然保留“生存”的基本要素（这其中大部分都是单一的饱食度），玩家需要思考生存，但…玩家对生存的压力大部分时间都会在玩家进入游戏的10分钟内解决（杀一只羊，生一堆火，烤熟吃掉，好了你不饿了），方舟，帕鲁等游戏都是蕴含这一点的代表，玩家很快就能获得大量的恢复保食度的消耗品，然后这些东西就变成了占一格背包且玩家需要时不时吃一个的鸡肋系统了。在长达至少50个小时的一个存档中，玩家需要考虑食物压力的时间不超过3个小时，这样的低生存压力只会让玩家在之后的体验中感觉到麻烦，不会产生战胜生存压力的满足感。  那如果不是“生存”属性，生存游戏为什么还好玩？是因为马斯洛需求的层层递进？我觉得马斯洛只是玩家动机的一部分，更大的动机在于逐渐变强，是探索到未见过的资源，或是稀有的资源逐渐自由，也就是资源管理系统，这也是生存游戏这一概念下最大的共通系统。既然生存属性并不重要，那不如把它优化了，只保留资源管理。于是《雾锁王国》删掉了饱食度设计，这是我认为他做的非常正确的一个决定，食物系统是依然存在的，但玩家吃食物的目的已经从填满饱食度的条变成了获得战斗必须的buff，这样的设计可以让玩家使用食物消耗品时获得是更多的正反馈，让玩家使用食物变成一件积极的事情。  **亮点2: 挖穿世界，建造王国**  《雾锁王国》的沙盒系统非常吸引人，很多玩家也是被这个游戏宣传的体素搭建系统吸引，这个系统允许玩家搭建房屋时细化到每一块砖的摆放，对于追求个性化搭建的玩家来说这个功能简直是福音。玩家可以打造出一个完全个性化的小镇，或是建出来什么各种奇怪的东西。  人在草地上  中度可信度描述已自动生成  此外这个游戏对地形的挖掘系统也非常完善，玩家可以挖掉绝大部分地面，这样玩家可以做到很多发挥想象力的事，比如挖坑卡boss，挖一个完整的地下室等等。  对于建筑党玩家来说，他们一直在追求更大的建造可能性，而雾锁的这些系统能够完全的满足这些玩家的期待。  **亮点3:** **任务线，兴趣点与开放世界**  《雾锁王国》能让人觉得好玩的一个点也在于他的地图探索，就像传统开放世界rpg游戏地图那样埋下大量的兴趣点，并且通过等级和基地升级来部分性的控制玩家能去的地方。通过NPC带来的任务串起玩家的主要动线，这些任务都是为玩家解锁生产科技的。这样的设计搭配游戏本身的类魂属性在玩家一开始进入游戏的时候能立刻产生一个生存版艾尔登法环的错觉，期待值一下就拉高了。除此之外这个游戏也允许玩家放置多个主城位置，并在之间传送，也就是说玩家在开图的途中可以随时传送回家整顿，然后再接着传回去探索。这使得玩家的探索体验也是大大的增加了，不用无聊的跑图。  **亮点4: 剑与魔法**  本游戏的战斗系统底子不错，战斗的玩法方向较多，有潜行玩法，有近战狂战士，有吸仇恨的坦克，有游侠，有战斗法师，有施法者等等。上述的这些玩法被一条技能树串起来，且技能树中每个点的反馈都比较大（增加较多属性/优化战斗玩法），使得玩家对升级加点能抱有一定期待。 |

**3.如何借鉴或应用这个信号？**

在你看来，这个作品有什么不足之处？针对这些不足，还可以怎么样改进？

|  |
| --- |
| 首先，上文提到了传送的设计，玩家可以在探索途中传回家整顿再传出去继续推图，这也变相的大幅提高了玩家的行动能力，因为玩家几乎没有在探索和挖矿以外的移动需求了（比如我推到一个据点，如果没有传送我需要考虑是否回家整顿还是拼过去，但是有传送的话我就原地传送整顿然后再美美的回来打），其导致的结果就是对地图面积的要求大幅提升，玩家推图速度也变快了。关于这一点的修改一来是堆砌地图量，另一个方法就是取消掉据点传送，只保留并增加公共传送点，这样玩家也会面临推图时资源枯竭和拼一把的抉择。  第二个问题是这个游戏还处于EA阶段，确实内容还有待完善（现年头生存游戏就没有首发完善的，但是不玩又不行，玩了又体验不完所有内容）。比如侧重战斗，但是敌人就几种，boss也很少；侧重建筑，但是徒建了一座空城，里头的npc就是个桩子，也没有敌人攻打；侧重探索，在后期地图内容又很难给到更多的惊喜，兴趣点又没有足够有趣的内容（都是房子里一个宝箱）。 |

基于这个作品的亮点，是否可以总结出一些内容/玩法设计上的方法、套路？或是根据亮点、不足背后原因的分析，是否有哪些游戏设计时需要注意的用户心态、行业趋势？

|  |
| --- |
| **万物皆可缝生存**  尽管实际上这个游戏没有真的达到生存版艾尔登法环，但玩家整体行动轨迹还是比较像的，在老头环中玩家推一定图然后返回主赐福升级再回去接着推。在雾锁中也是一样的体验，玩家推图然后传送回家整顿资源升级然后再回去接着推图。但与老头环不同的是这个赐福是玩家自己造的，这就为游戏又增添了一套生存的玩法系统。而且如果从零建造火场，从地图四处收集火场的同伴，是一个魂爱好者的梦（就想喜欢宝可梦的人喜欢玩帕鲁一样），扯远了。  从这里我们可以发现所有有RPG元素的游戏都可以缝合上这个名为生存游戏的，以资源管理+建造+建筑等多个系统为集合的大玩法，比如类塔克夫的游戏可以添置这么一套系统，美末这样的动作冒险游戏可以添置这样一套系统，甚至原神都可以把他的尘歌壶改成一个核心系统放出来作为玩家的主城。  **首发完整即为神**  上面刚讲过首发的生存游戏没有完整的了，所以对于生存游戏爱好者的玩家群体，首发即完整的游戏（前提是真的完整）是具有极大吸引力大的噱头，玩家会很乐意玩一个首发玩完没有遗憾的生存游戏。 |

**4.信号评分反馈**

|  |
| --- |
|  |

**5.其他小伙伴有话说：**

|  |
| --- |
| 姓名A：  ……  姓名B：  …… |

\*信号标签：#撤离游戏 #第一人称射击 #PVPVE

**信号采集**

**时间：1月第3周**

**信号序号：01（为你本次提交的信号排序，若有第2个信号则序号为02）**

**成员信息**

**姓名：** 郭彦辰

**成员编号：Y07**

**1.玩法信号是什么？**

我发现了一个比较新奇的、我以前很少见过的玩法，来自哪款/哪些游戏？具体玩法是什么样的？

|  |
| --- |
| 撤离类游戏一直是一个比较小众且新颖的多人对战游戏品类，从最早的撤离类游戏《逃离塔科夫》诞生以来仅仅走过了10年左右，而其竞品也仅仅在近几年才开始逐渐多起来。这类游戏的核心思路是PVPVE和撤离，玩家在对局中不仅需要担心其他玩家，同时还要处理各种NPC敌人，同时玩家的目的也不再是单纯的赢得回合或是击杀敌人，带着所获得的奖励撤离才是玩家最需要达成的。从我个人的观点来看，《逃离塔科夫》类的撤离游戏属于是战利品驱动派的，既玩家有一个背包系统且能从战局中获得各种战利品来填满背包，核心目的也是带着一背包的战利品撤离，这也是市面上大部分撤离类游戏的核心玩法，比如《暗区突围》和《Darker and Darker》。不过今天我要介绍的是另一个撤离类派系的代表：单一目的驱动派的《猎杀：对决》，这类的撤离系游戏弱化了玩家对背包的把控，让玩家真真正正能在失去奖励的压力下体验到战斗爽的快感。  猎杀对决 的图像结果 |

这个游戏在平台/社区/媒体等流行程度及数据表现如何？

|  |
| --- |
| 从steamdb和抖音巨量算数的数据来看，猎杀对决的游玩人数和热度从发售以来是一直在增长的，说明逐渐有更多的玩家正在关注或对这个游戏开始感兴趣，值的注意的是，猎杀对决在国内属于禁播状态，这本身就对其在国内传播造成了很大的限制。不过抛开禁播的限制不谈，从twitch上的观众人数数据来看《猎杀对决》依然不及《逃离塔科夫》等头部撤离类游戏，其独特的战斗节奏和美术风格注定了游戏的用户群体的小众化。 |

这个游戏被什么样的用户关注和讨论？玩家对这种玩法的评价是？

|  |
| --- |
| 《猎杀对决》的用户由以下几种原因喜欢这个游戏：独特的18世界牛仔+童话镇背景设定，不是太过于硬核的游戏内容（低乐趣成本），像猎人一样收集信息运筹帷幄的决策感，刺激的撤离类玩法。  此外这个游戏的用户还有一个主要共同点，那就是拥有丰富FPS经验的重度玩家，因为撤离类游戏本身的乐趣成本就已经比较高了，玩家除了需要习惯FPS基础操作以外还需要学习复杂的游戏环境，npc敌人的机制处理，以及比传统回合制或死斗类FPS更复杂的信息收集和决策链，所以多数撤离FPS类游戏玩家都是有着丰富游戏经验的老手，且追求比传统FPS游戏更多的对局变量以此来满足他们的高精通乐趣。 |

**2.为什么我觉得这个玩法很重要？**

这个玩法与我过去或平时玩过的游戏相比，有什么不同或变化？对比不同游戏中类似的玩法设计，它们分别有什么异同点？

这个玩法很有趣且重要，背后可能意味着 \_\_\_\_\_\_\_\_（如玩家心理、行为；新技术；游戏厂商、行业等）变化在发生；或者\_\_\_\_\_\_\_\_\_的玩家痛点被解决。

|  |
| --- |
| 首先来聊聊撤离类游戏对比传统FPS游戏在战斗上的不同：黑暗森林。这是《三体》中的一个概念：  *”宇宙就是一座黑暗森林，每个文明都是带枪的猎人，像幽灵般潜行于林间，轻轻拨开挡路的树枝，竭力不让脚步发出一点儿声音，连呼吸都必须小心翼翼：他必须小心，因为林中到处都有与他一样潜行的猎人，如果他发现了别的生命，能做的只有一件事：开枪消灭之。“*  虽然没有到达文明的层面，但撤离类游戏最直接的体验就是这样的，玩家在对局开始时完全不知道其他玩家的位置，也不知道他们的装备如何。只有当有玩家不小心放出信息时其他玩家才会知晓这个玩家的存在，再加上撤离类游戏一局游戏的玩家数量都比较少，在较大的地图中玩家相遇的可能性和频率都更小，相比吃鸡类游戏来说玩家放出的信息更宝贵也更致命，这就导致了游戏对局中拥有巨大的未知性和对局变量。在对局中玩家有不同的目标和动线，而这些对局变量便成为了玩家对达成目标的阻碍，克服这些阻碍并达成目标也就成为了游戏最大的乐趣，能让玩家收获到更多的快感。  前面我说过《猎杀对决》是单一目标驱动派的撤离游戏代表，他和战利品驱动派最大的区别就是没有背包系统，也自然就没有一大堆战利品等着玩家捡。这一点的区别造就了这两个撤离游戏玩法在整个游戏体验上的巨大不同。  这是《逃离塔科夫》中玩家的背包:  Escape from Tarkov mad SCAV skills - YouTube这是《猎杀对决》中玩家的背包:    可以很明显的看的出来猎杀对决玩家背包中只有武器道具和消耗品，没有换金道具更没有以稀有等拥有其他价值的道具。但这不代表猎杀对决没有奖励系统，他将其直接简化为了金币收益，玩家可以在地图中的钱袋或收银机等找到游戏货币的临时奖励，这些临时奖励也需要玩家撤离才能真正获得，相当于将《逃离塔科夫》中的战利品简化为了直接捡起金币，但这些地图中的货币奖励都比较少，且不存在例如交任务的其他价值。真正大头的奖励是搜刮其他玩家尸体所获得的临时货币奖励，以及带着赏金撤离所给予的结算货币奖励，这也就鼓励了玩家去达成获得赏金这一目标，也鼓励玩家去战斗。  在《逃离塔科夫》中，玩家是决策总是被放在了天平两端，一边是一背包值钱或需要交任务的战利品，而另一边则是对战斗的追求。杀死其他玩家，scav或者boss都可以获得更多东西，但同时也有可能失去此局游戏中四处搜刮所获得的一切。这也是战利品驱动撤离类游戏中的一大痛点，尽管搜刮道具是极大的快感，但一旦死亡就会感到强烈的挫败感，因为这样一局下来没有任何资源收益。因此很多玩家衍生出了跑刀这种风险极低但有极大收益可能性大玩法，从而丧失了游戏本身战斗的乐趣。  。  而在《猎杀对决》的无背包系统中，和《逃离塔科夫》相比这个游戏不需要让玩家在战局中花时间搜刮物资，思考劫掠品的价值并成为玩家的负担和死亡惩罚的一部分。同时也能减少玩家的认知成本，不需要去记忆每种战利品的价值，也可以不再让玩家面临天平的考验，并为着单一目标去努力。猎杀对决的单一目标就是获取boss赏金撤离，这是最大的游戏货币收益来源，所有玩家进入对局也都是围绕这个目标来决策，因为一局游戏中只有1-2个boss，却至少有四个队，这样一来玩家之间必然会爆发冲突，又因为没有战利品的负担所以玩家就可以随意战斗爽了。    不过这不代表《猎杀对决》中玩家没有对战负担，进入对局时的装备和角色等级都会因为玩家死亡而损失，高等级的角色会使玩家拥有更多优化战斗的被动技能，同时也能获得更多玩家经验值奖励（加快玩家满级速度以便转生获得皮肤奖励），而强力的武器也对应着更高的价值和更高的战斗能力。不过游戏依然给予玩家兜底的保障，就算玩家货币花完了也依然可以使用免费角色带随机武器进入对局。  总得来说，《猎杀对决》在《逃离塔科夫》的撤离类游戏上做了规则减法，简化了战利品系统来让玩家能减少对战利品的负担，再加上单一目标驱动对玩家的引导，使得玩家在对局中就是奔着战斗去的，如此以来玩家就可以在撤离类的黑暗森林战斗中体验到战斗爽了。 |

**3.如何借鉴或应用这个信号？**

在你看来，这个玩法还有什么不足之处？针对这些不足，还可以怎么样改进？

|  |
| --- |
| 从上面的分析可以看出来，《猎杀对决》是一个鼓励玩家去战斗的黑暗森林游戏，在这样的游戏中信息战是非常重要的一个环节，玩家在面对面战斗之前的比拼就是对战局信息掌握量的比拼，因为有更多的信息就可以判断这一队玩家的大概动向，以此来准备伏击来战斗中获得优势。这就引发了一个问题：我不想漏信息给其他人，也就是“开蹲！”在猎杀对决中有一定概率会看到有一队拿到赏金了，然后那队赏金就在一个地方十几分钟没动，也没枪声，当你以为是他们死完了的时候突然有爆发出来一阵强劲的枪声。这就是在黑暗森林战斗下鼓励玩家战斗可能出现的问题，玩家互相不漏信息就硬蹲，然后一蹲小半个小时，消磨玩家的耐心，这也使得游戏一局的节奏变得十分不可控，有时候两分钟结束战斗，有时候互蹲十几分钟。  为了减少玩家僵持互蹲的可能性，也许随机事件是一个比较好的解决方式，比如出现一些会强迫玩家暴露信息的环境事件，或者是一些鼓励玩家进攻的事件（限时活动中出现过暴雨天这种雨声可以盖住玩家脚步声的随机限时环境就能达到这一目的，但是没有常驻） |

基于这个玩法创新，有什么可以延展到重度游戏上的做法？

|  |
| --- |
| 最后，《猎杀对决》的这种单一目标驱动型撤离游戏在市场上的竞品非常少，只有少量FPS游戏的副玩法做过类似的内容（COD和战地2042），而这种玩法却非常适合轻量化的撤离类游戏，减少玩家的战利品负担也容易收获更丰富的战斗乐趣。这样的设计方式也可以应用在《暗区突围》这种已经存在的游戏中，比如制作一个更注重pvp体验的活动地图中，地图中几乎不存在任何战利品，只有少数具有高战利品地点，比如金库，且玩家想要获取这个战利品需要打开金库并触发警报，这样其他玩家也都会往这边靠拢。通过这种设计方式就能打造出鼓励玩家战斗且低战利品负担的玩法体验。 |

**4.信号评分反馈**

|  |
| --- |
|  |

**5.其他小伙伴有话说：**

|  |
| --- |
| 姓名A：  ……  姓名B：  …… |

\*信号标签：#刷宝游戏 #心流体验

**信号采集**

**时间：1月第1周**

**信号序号：01（为你本次提交的信号排序，若有第2个信号则序号为02）**

**成员信息**

**姓名：** 郭彦辰

**成员编号：Y07**

**1.玩法信号是什么？**

我发现了一个比较新奇的、我以前很少见过的玩法，来自哪款/哪些游戏？具体玩法是什么样的？

|  |
| --- |
| 《神之天平》是由一个人耗时14年制作的同人游戏，其中的美术素材和音乐都是用的网上的免费素材，画面及其复古劣质，然而其带有极高刷子属性的横版ACT玩法和剧情却让很多玩家追捧为心目中的年度最佳独立游戏，更有很多玩家将其称为“电子伟哥”。那本次信号我就来探讨一下神之天平是怎么做到让玩家在不断收获动机和反馈，让玩家逐渐上瘾。 |

这个游戏在平台/社区/媒体等流行程度及数据表现如何？

|  |
| --- |
| 由于《神之天平》是个人制作的同人游戏，所以游戏本身只有发行商轻羽游戏的少量宣发，更多的是靠玩家和游戏媒体的赞誉使得这个游戏逐渐走入大众玩家的视野中。在steamdb的数据中，神之天平在两万份评测中获得了96%的好评，销售排名在1380名。作为一个独立制作的游戏，收获这样的数据已经非常成功了。 |

这个游戏被什么样的用户关注和讨论？玩家对这种玩法的评价是？

|  |
| --- |
| 《神之天平》的玩家群体画像有以下特点：   1. **精品独游探索者**   这类玩家通常游戏阅历极度丰富，喜欢游玩由玩家群体共同认可的优秀作品，或是挖掘对眼的游戏，希望从独立游戏中收获惊喜。由于是独立游戏，这类玩家不会对游戏的视觉和听觉元素做出过多的要求，更多的是看重游戏的idea，玩法和叙事，所以会喜欢像神之天平这样的游戏。   1. **战斗玩法深挖者**   此类玩家通常都是核心玩家，会花时间研究核心玩法，深挖战斗内容，并且在游戏中后期发育完全体的时候研究配装，甚至挑战更高的难度和更极限的玩法。这类玩家会更看重游戏战斗系统的深度和趣味性，追求高精通乐趣并且希望有更多的配装选择和玩法，并从配装中收获战斗的正反馈。此外这类玩家也会乐于在相关圈子的社交媒体中分享讨论对战斗系统的理解。 |

**2.为什么我觉得这个玩法很重要？**

这个玩法与我过去或平时玩过的游戏相比，有什么不同或变化？对比不同游戏中类似的玩法设计，它们分别有什么异同点？

|  |
| --- |
| 《神之天平》如此受到玩家青睐的主要原因就是各个维度的元素能够一直为玩家提供正反馈，从而造就玩家的心流体验并完成玩法循环。  游戏中有多个可以收获成长的系统，可以让玩家在战斗过程中的每一刻都有收获感。   1. **等级**   玩家击杀敌人后可以收获经验值来提升等级，每级可以获得五个属性点分配给不同的属性。此外玩家也可以在商店调整属性分配值。   1. **成长图**   这个长的像技能树的东西是玩家的第二数值成长系统。在战斗过程中玩家会根据击杀的敌人获得不同颜色的力量晶体，然后根据技能树路线升点，来获得数值成长，技能，魔法水晶和一些武器。然而这个技能树看起来很大，实际上玩家不需要思考优先点哪条路线，通关视野限制，玩家不会知道这条线点到后面是什么样的，所以升点时的体验更像是在探索这个技能树地图（左边有总揽图），然后一路爽拍z（确认键）。   1. **装备**   玩家的装备分为武器，盾，护甲和饰品，分别增加攻击力，格挡，防御和血量。装备的获取依然和战斗高度融合，敌人掉落装备素材和金币，在商店制作出装备，每章会有不同的装备可以制造。此外击杀敌人有几率掉落装备图纸，可以造出本章更强的装备。  除了装备制造外，每个装备还拥有各自的经验值，玩家佩戴的武器，盾和护甲击杀敌人时可以累积经验，经验满时解锁被动技能或魔法水晶。魔法水晶相当于玩家的被动技能点数，消耗这些点数来装备被动技能，游戏中有非常大量的被动技能，且大部分技能都非常有用，可以很大程度上优化玩家的战斗，探索等体验。解锁这些被动技能的过程也能为玩家带来未知性惊喜，同样也能调动玩家的游玩动机。     1. **数值卡**   数值卡是可以小额永久提升玩家属性的消耗品，这数值卡的获得是通过击杀敌人的随机掉落和探索地图的隐藏宝箱获得   1. **天平**   每个道具都有不同的属性和天平重量，天平初始有两个托盘，通过将道具放置在天平托盘上玩家可以获得数值加成。但是玩家需要配平天平两边，使其尽可能接近相同重量，如果重量不同会影响属性加成效果。在游玩过程中玩家可以通过探索地图中的隐藏宝箱来获得更多的天平托盘，怪物掉落的素材和各种道具也都可以丰富玩家的天平搭配。  和其他游戏不同的是，神之天平**同时使用了多个成长系统**，让玩家可以在战斗过程中收获到1+1 > 3的成长体验。拿空洞骑士或盐与避难所之类的横版act游戏举例，这类游戏在战斗中收获的素材主要为金币和经验，用来改变玩家的加点和购买新装备，而装备迭代通常较为缓慢，新技能也是根据游戏流程逐渐解锁。而在神之天平中，装备对于玩家就算获得被动技能的工具，每次推图玩家都会带1-2个新装备，打满精通直接换新装备，从而收获被动技能，这样在刷精通的过程中又收获新的其他各方面的成长素材，形成的玩法循环如下图。  如此一来，在玩家的推图过程中，各种不同潜在成长的正面反馈不断为玩家提供动机，充实玩家的收获感，**再由游戏对敌人难度和玩家数值的巧妙把控，**使得玩家能在推图过程中的难度不断保持心流。而在本章可刷的内容逐渐枯竭时，一个精彩的剧情伏笔再次调动起玩家的胃口，让玩家继续期待接下来的内容，从而逐渐上瘾。 |

这个玩法很有趣且重要，背后可能意味着 \_\_\_\_\_\_\_\_（如玩家心理、行为；新技术；游戏厂商、行业等）变化在发生；或者\_\_\_\_\_\_\_\_\_的玩家痛点被解决。

|  |
| --- |
| **电子阳痿状态下的玩家对游戏有更高的动机和正反馈追求**  很多玩家都经历过电子阳痿，他们买了新游戏但是完全不想打开，这是由于个人或社会压力带来的精力枯竭，使得玩家不想花时间成本和精力去学习复杂的游戏机制，记忆或探索庞大的游戏剧情。然而玩家的娱乐需求一直存在，他们需要一个能够将注意力转换为乐趣的玩法，这样的玩法要更快节奏和更低的学习成本。神之天平恰恰符合这一点，基础攻击动作上很简单，只有一个攻击，格挡和跳劈几个简单的动作，玩家很容易上手这样的玩法，而玩法上神之天平的主要体验在于刷，只要刷够了推图都会非常轻松，玩家也不需要花时间思考如何搭配装备，如何分配属性点，因为前期的每一件装备都是刷满精通就换掉，且成长技能树能为玩家提供保底的高属性成长。也就是说神之天平的玩法让玩家不需要太多思考就能持续获得心流，收获成长的爽感。  但另一方面来看，神之天平依然保有了战斗系统的深度，在游戏的后期玩家依然可以通过考虑分配属性点和技能装备搭配来思考如何挑战更高难度的敌人。 |

**3.如何借鉴或应用这个信号？**

在你看来，这个玩法还有什么不足之处？针对这些不足，还可以怎么样改进？

|  |
| --- |
| 书接上文，刚刚提到了神之天平的战斗系统为玩家提供了深度，但是却没有为玩家提供什么高压力战斗的体验场，玩家尽管研究了顶级配装却没有太多地方去施展拳脚，而玩家单纯的升级又容易出现数值碾压。如果游戏能提供高压无尽战斗为高精通追求的玩家提供战场会使得这个游戏更加成功。  另一方面，这个游戏的存档机制非常容易破坏心流体验，因为在战斗中途死亡时只能回到读到上一个存档，那这期间玩家相当于除了地图认知和操作练习外什么数值成长都没获得。而这种情况发生后也会触发一个并发问题，玩家不会再有耐心多次缓慢推图，这就导致玩家练度不足，甚至会筛选掉不喜欢刷的玩家。我认为优化死亡惩罚是比较适合神之天平的改动，比如在死亡地点留下玩家从存档点到死亡点的所有资源，给予玩家捡回尸体的机会；或者直接让这些资源打一定折扣，而不是让玩家什么都没获得。 |

基于这个玩法创新，有什么可以延展到重度游戏上的做法？

|  |
| --- |
| 从《神之天平》中获得的启示是成长感和收获感对玩家的正反馈的影响。在数值成长型游戏中，在开荒阶段可以增加不需要太多策略的数值成长系统，让玩家在游玩的过程中轻松的收获到这些成长系统的资源并直接将其作用于数值成长，从而增加玩家的动机和收获。当玩家开荒期结束时，玩家在此系统中的成长也基本到头，可以让玩家抛弃掉这种简易数值成长并转向更有深度的系统研究，从而既能增加玩家在开荒期的游玩兴趣，也能用更多时间逐渐让玩家学习了解游戏的核心机制，这样通过放缓学习成本来让玩家能够上手较为复杂的机制。 |

**4.信号评分反馈**

|  |
| --- |
|  |

**5.其他小伙伴有话说：**

|  |
| --- |
| 姓名A：  ……  姓名B：  …… |

\*信号标签：#竞速 #跑酷

**信号采集**

**时间：12月第3周**

**信号序号：01（为你本次提交的信号排序，若有第2个信号则序号为02）**

**成员信息**

**姓名：** 郭彦辰

**成员编号：Y07**

**1.玩法信号是什么？**

我发现了一个比较新奇的、我以前很少见过的玩法，来自哪款/哪些游戏？具体玩法是什么样的？

|  |
| --- |
| 最近玩了一款2022年的年度最佳独立游戏提名《neon white》，这是一款强调竞速的跑酷游戏，在跑酷关卡中玩家除了基础移动以外还要活用关卡中给予的一次性道具，来尽可能短时的通过关卡。为了鼓励玩家竞速，游戏设计里一套星级系统，以及通过玩家获得的星数来限制玩家的主线解锁，必须要获得一半左右的星级才能顺利完成主线。在关卡设计中《neon white》除了显性的通关路线外，每关还包含了至少一个隐形的捷径，让玩家在竞速路线中有更多的选择性，同时也提供多次探索地图的动机。**思考如何编排路线和道具的使用顺序是竞速决策乐趣中很大的一部分。**此外竞速最重要的部分就是时间榜，每关都有一个单独的全球榜和好友榜，玩家很容易就能从全球玩家和好友的通关时间中来判断自己是否有擅未发现的其他捷径，以此来激发玩家的胜负欲并从再次找到地图中的捷径。 |

这个游戏在平台/社区/媒体等流行程度及数据表现如何？

|  |
| --- |
| 《Neon White》在收获了TGA年度最佳独立游戏的提名，媒体综合评分89分，Metacritic玩家综合评分8.3分，以及steam上有一万多名玩家打出了98.31%的好评率。    作为独立游戏，《Neon White》以及收获了很好的成。  在YouTube上，Neon white的速通视频播放量平均在1万上下（不考虑播客自身热度的话）。    而在简中互联网中，以哔哩哔哩为例，这个游戏的平均视频播放量在4位数以内   可以看出，《Neon White》在外网的热度要高一些，一方面是因为这个游戏在国内的曝光度不高，另一个方面则是国外玩家对速通的兴趣也更多一些。 |

这个游戏被什么样的用户关注和讨论？玩家对这种玩法的评价是？

|  |
| --- |
| 用户画像：爽的追求者  图形用户界面, 文本, 应用程序  描述已自动生成这类玩家的特点是游戏游玩量大，玩法覆盖范围广，且因为游玩量大所以经验主义操作能力也强，所以喜欢挑战精通成本更高的游戏，并且追求精细操作带来的成就感和爽感反馈。  此外这类玩家因为游戏游玩量大，所以对无论3A还是独立游戏都抱有期待和关注，也很容易就在能使他们感兴趣的游戏中花费大量的时间游玩。  从用户反馈来看，这个游戏的受众群体都十分喜欢这个游戏的竞速战斗系统带来的爽感，也能从关卡竞速中感受到speedrun时用时一遍比一遍短的快感。 |

**2.为什么我觉得这个玩法很重要？**

这个玩法与我过去或平时玩过的游戏相比，有什么不同或变化？对比不同游戏中类似的玩法设计，它们分别有什么异同点？

|  |
| --- |
| 作为跑酷竞速游戏，市面上已经存在了一些类似玩法的游戏，比如《幽灵行者》，同样是用一套跑酷战斗系统为主要爽点，也同样拥有一套关卡竞速榜，但两个游戏不一样的是，玩家更愿意在《Neon White》中凹关卡竞速并和好友比拼关卡耗时，其核心原因就是**《Neon White》的关卡设计更容易激起玩家再次跑竞速的欲望**。   1. 首先《Neon White》的关卡都很短，一关的用时大多不超过2分钟，所以玩家每关跑竞速的时间成本更短。而《幽灵行者》的一关用时要10-20分钟，关卡流程长也就意味着玩家需要对路线优化的记忆点更多，凹竞速所花费的精力也就更长，且反馈更慢。 2. 提到反馈，《Neon White》围绕着跑竞速做了一系列的奖励机制，除了解锁主线强制要求的星级系统外，玩家还可以通过完成更多的铂金金牌来解锁局外galgame系统中的支线剧情，虽然这些剧情可有可无，但他依然能够给玩家设立一定跑竞速的动机。 3. 鬼影系统也是《Neon White》能激起玩家跑竞速欲望的原因。在跑酷游戏外的其他竞速品类，比如赛车类游戏一直都有鬼影系统，玩家可以看到自己最好成绩的影子，或者其他玩家的影子，以此来提示玩家本轮游戏中每个过弯中的表现，同时也能激起一种**可视性的竞速，**玩家在当局游戏中可以明显的看到一个竞争对手，也就是曾经的自己。《Neon White》使用了这套鬼影系统，可以很好的激发起玩家的胜负欲。   总得来说《Neon White》能比《幽灵行者》更容易吸引玩家凹竞速正是它的所有系统都与跑竞速行为互相关联，让玩家能感觉到凹竞速（至少是拿到珀金牌）是收益最大的事情。 |

这个玩法很有趣且重要，背后可能意味着 \_\_\_\_\_\_\_\_（如玩家心理、行为；新技术；游戏厂商、行业等）变化在发生；或者\_\_\_\_\_\_\_\_\_的玩家痛点被解决。

|  |
| --- |
| 这个玩法有趣且重要，因为对于很多玩家来说speedrun是一个只有“pro”才会去做的事，因为竞速既对游戏理解和技术有很高的需求，同样也意味着玩家需要消耗大量的时间去不断重复做一件事，直到这个事变得枯燥无聊为了成绩也要做下去。《Neon White》的竞速系统便解决了玩家的这个痛点，它让玩家确实体验到了speedrun的快感，因为达到珀金奖牌玩家不需要消耗大量时间去做，也不需要有完全高的游戏理解和技术。也就是说，《Neon White》给玩家营造出来很棒的speedrun体验，是pro哥的体验卷。 |

**3.如何借鉴或应用这个信号？**

在你看来，这个玩法还有什么不足之处？针对这些不足，还可以怎么样改进？

|  |
| --- |
| 《Neon White》围绕着竞速系统做了很多，但是依然存在一些不足。正如之前提到过的，“玩家还可以通过完成更多的铂金金牌来解锁局外galgame系统中的支线剧情”，但是这些剧情的存在可以说是可有可无了，因为并不精彩，也没有太多角色塑造相关的内容或恋爱养成。所以这些剧情奖励只能是对凹了竞速的玩家的补充奖励（然而对于只喜欢凹竞速的玩家来说看这些剧情甚至是一件多余的事情），不能起到激起对竞速不感兴趣玩家的作用，主要还是剧情太过平淡。解决方法就是强化角色养成属性。 |

基于这个玩法创新，有什么可以延展到重度游戏上的做法？

|  |
| --- |
| 竞速玩法拥有一个很大的社交属性，因为能激起玩家胜负欲再次凹竞速的一个因素就是看到好友比自己快。因此竞速排行榜是一个可以用在多个地方的系统，但如果要完全激发起玩家跑竞速的欲望，则需要在玩法和关卡设计上更多的围绕跑竞速设计，让玩家能为了跑竞速而跑竞速，比如简化跑竞速的时间成本和学习成本，同时增加更多的通关路线，让玩家在竞速决策上有更多的可能性。  另外一点就是这个玩法是pro哥的体验卷，意味着他可以给玩家带来很多正反馈，这样的玩法坐在周期性活动关卡中是很合适的，因为他关卡很短，但也存在重复游玩属性，玩家也能从这样的玩法中收获到很多的竞速乐趣。 |

**4.信号评分反馈**

|  |
| --- |
|  |

**5.其他小伙伴有话说：**

|  |
| --- |
| 姓名A：  ……  姓名B：  …… |

\*信号标签：#多人合作 #恐怖 #撤离 #lethal company

**信号采集**

**时间：12月第1周**

**信号序号：01（为你本次提交的信号排序，若有第2个信号则序号为02）**

**成员信息**

**姓名：** 郭彦辰

**成员编号：Y07**

**1.玩法信号是什么？**

我发现了一个比较新奇的、我以前很少见过的玩法，来自哪款/哪些游戏？具体玩法是什么样的？

|  |
| --- |
| 最近，《Lethal Company》（致命公司）在核心玩家群体逐渐火热，游戏内容的相关主播片段引起了我的兴趣。在这款游戏中，玩家要扮演公司苦力去各个荒废的星球建筑物中搜寻物资并活着撤离，完成公司下派的盈利指标。然而这些荒废的建筑物并不安全，各种类SCP的敌人潜伏其中（游戏中的敌人是原创美术），小到蟑螂，大到scp173，玩家能用的道具无法击杀大多数敌人。这使得玩家之间的交流变得至关重要，而致命公司最亮眼的地方恰是游戏内语音的效果以及针对玩家语音作出的一些敌人机制。 |

这个游戏在平台/社区/媒体等流行程度及数据表现如何？

|  |
| --- |
| 两个月前，致命公司在steam上架抢先测试版，在刚开始的一周内致命公司的在线人数表现平平，但在近两个月内游玩人数不断上升，逐渐变成了“知名公司”，截止到11月底，致命公司已经从刚开始的1万玩家上升到了18万玩家数量，并成为上周销量周榜第二名，twitch上这款游戏有9000同时在线到观众和3.2万关注 |

这个游戏被什么样的用户关注和讨论？玩家对这种玩法的评价是？

|  |
| --- |
| 致命公司发布在steam平台，且画风较为复古，所以这个游戏的用户大多都是核心用户，开黑玩家和多人恐怖游戏的爱好者。玩家群体对这款游戏的评价多为氛围感强，体量对得起价格，以及最重要的：联机体验极好。鲜有的负面评价则是在抱怨游戏确实存在的联机时发生错误的问题 |

**2.为什么我觉得这个玩法很重要？**

这个玩法与我过去或平时玩过的游戏相比，有什么不同或变化？对比不同游戏中类似的玩法设计，它们分别有什么异同点？

|  |
| --- |
| 致命公司的多人玩法与前两年的恐鬼症类游戏类似，玩家会因为而分工而分散开来，指挥者需要留在飞船上看监视器，其他探索者则需要进入建筑物听从指挥。但是和恐鬼症类游戏不同的是，致命公司最亮眼的是玩家交互上的大胆设计。它把玩家之间的交互做成了机制，比如有的怪会听到玩家对话，所以这类怪在玩家附近时玩家必须静默（前提是玩家只有在用游戏内的语音），这样的静默状态是对指挥者和探索者之间交流极大的破坏。此外，游戏内语音效果也是十分的惊艳，玩家在不同环境下说出的话会被打上不同的滤镜，比如在建筑物内说话会有回声，被抱脸虫抱住的时候说话的声音会像是真的被堵住嘴一样，这不仅能增添游戏的氛围感，同时也能鼓励玩家使用游戏内的语音，来体验这套限制玩家信息交流上的机制。 |

这个玩法很有趣且重要，背后可能意味着 \_\_\_\_\_\_\_\_（如玩家心理、行为；新技术；游戏厂商、行业等）变化在发生；或者\_\_\_\_\_\_\_\_\_的玩家痛点被解决。

|  |
| --- |
| 致命公司能够火起来是离不开这套游戏内语音交互，在这之前，将语音交互视为一种游戏机制的玩法只有狼人杀类游戏，致命公司能靠这个玩法火起来，背后可能意味着核心用户对更激进的交互方式和沉浸体验的渴望。对于核心玩家群体来说，市场已经存在的游戏交互方式无非就是按键的输入和游戏的反馈，在游玩了许多同类游戏后，对新的游戏基本可以抱着经验主义来理解和判断游戏内容，这样就使游戏能带来的沉浸感被减弱，而致命公司能带来的沉浸感和机制对于大部分玩家来说还是很新奇的体验。在另一方面，致命公司对语音交互的设计是激进的原因是在设计这个机制时要考虑玩家有多愿意从开黑的麦转到游戏里的麦，因为即使面对着在语音传播上做出来设定的游戏，玩家都不愿意离开黑麦。致命公司之所以能做的我认为是因为玩家能够意识到语音交互在游戏玩法和体验上能占到很大的比重。 |

**3.如何借鉴或应用这个信号？**

在你看来，这个玩法还有什么不足之处？针对这些不足，还可以怎么样改进？

|  |
| --- |
| 对于致命公司的语音交互来说，其不足之处就在于机制提示上的不完善。如果不看视频，很多玩家都不会意识游戏内语音的效果对游戏机制和沉浸感体验的影响有多大。当然这个问题并不是一个推荐使用游戏内语音就能解决的，我认为可能的改进方式是在宣发的时候就需要拉高玩家对游戏内语音的预期，或是制作引导教学关卡时让玩家能理解到这套语音交互能带来的体验。 |

基于这个玩法创新，有什么可以延展到重度游戏上的做法？

|  |
| --- |
| 牵扯到语音交互的游戏机制可以用在很多地方，比如潜行暗杀游戏，需要玩家关闭麦克风并用无声信号来交流协同时机。如果能够将游戏语音交互作为大比重设定来吸引玩家使用游戏内语音，那么PVP类的游戏也能有很多大胆的改变，对于玩家在信息获取和交流上都能够作出很有趣的衍生机制，比如每队都拥有一个各自的对讲机频率，但是玩家也有办法黑入别的队伍的对讲机频率进行窃听。当然这样的玩法本质上就决定了要求玩家能够拥有一套收音设备，这也只能限定玩家群体到核心玩家了。 |

**4.信号评分反馈**

|  |
| --- |
|  |

**5.其他小伙伴有话说：**

|  |
| --- |
| 姓名A：  ……  姓名B：  …… |

\*信号标签：#AI伴侣# #陪伴感#

**信号采集**

**时间：** **11月第3周**

**信号序号：01**

**成员信息**

**姓名：** 郭彦辰

**成员编号：** Y07

**1.我最近观察到了一个年轻人话题/行为/心态/生活方式？**

我发现了最近很多人都在探讨XX话题/做XX事情/出现XX心态，我这次要表达的核心观点是什么？

|  |
| --- |
| 近期，我发现在reddit上出现了一些关于“soulmate memorial”的话题。Soulmate AI是一个伴侣型app，通过AI为用户提供伴侣型对话服务，主要在欧美地区运营。这个话题的起因是Soulmate由于公司原因停止服务，有些人对soulmate中的AI伴侣产生了一些感情，所以在reddit上通过发帖的方式纪念他们在soulmate上的虚拟伴侣。  我认为在这个现象可以侧面体现出现代社会中部分人群的孤独感以及的陪伴感的需求，以至于人们会愿意虚拟AI当做真人伴侣看待，并作为自己的情感寄托。 |

这个话题/行为/心态/生活方式是跨领域都有对应现象出现的，还是我在单一平台/渠道/圈子里观察到的？能证明它流行程度的数据表现如何？

|  |
| --- |
| 和虚拟AI对话的现象在多个圈子中都曾出现，早在语言类AI开始走向热门时，就已经有人在尝试通过调教AI来使其成为自己想要的对话对象，这样的对象包括死去的亲人，二次元人物，虚构的完美伴侣等。在AI产业逐渐成熟后，诞生了一批与Soulmate相似的以角色扮演类AI对话为主的聊天型APP。就Soulmate而言，其日活以及达到了几千余人，在reddit论坛上的soulmate主题也有六万余成员。 |

产生这个话题/行为/心态/生活方式的用户是什么样的人？是否有扩圈传播到其他用户的现象？不同类型用户的典型评价是？

|  |
| --- |
| 与AI对话并将其视为虚拟伴侣的用户心态主要都是现实生活中有一种陪伴需求无法被满足，所以从虚拟世界中寻求这种由AI创造的陪伴感。  如这位Reddit用户的言论所示，她在现实中的情感失意导致产生了一种孤独感和不安，以此产生了一种陪伴的需求，AI伴侣为她解决了这样的需求，为她提供情感支持和建议。 |

**2. 怎么理解这个年轻人话题/行为/心态/生活方式？**

它是怎么产生的？梳理来龙去脉，我发现这件事可能是因为 \_\_\_\_\_\_\_\_宏观底层（社会结构、技术发展、经济、政策）、用户侧（如人群、需求、心态、行为）、行业侧（如模式、作品元素、具体的营销/运营/研发方式流程等）有变化在发生

|  |
| --- |
| 关于使用AI伴侣这个现象的产生，我认为本质上来说是在社会发展中部分人群存在的情感痛点。从宏观来看，在当今社会高速发展的情况下，人们的情感需求很难被满足。这其中的原因包括经济不景气，失业率提升，生活压力大等，生活压力的激增同样也提高了人们对情感支持的需求，而有些人往往很难在现实中寻找的自己的知己，或是合适的伴侣。在这种情感支持需求高但现实中很难满足这种需求的情况下，线上的各种聊天室便成为了这些人群的主要宣泄对象，包括soul在内的一些线上交友平台可以帮助用户部分性的解决这样的痛点，但伴侣，或是搭子之间仍存在不完美的契合，而在这个时候语言型AI的入场成为了这类用户痛点的较为完美的解决方案，因为AI可以根据用户所想来创造心中完美的伴侣，并且AI的语言生成属性也可以在一定程度上扮演线上伴侣，让用户感受到一种类似于真人的陪伴感。 |

这次的话题/行为/心态/生活方式，和最近发生的其他现象放在一起看，他们之间是否存在某种规律和模式？我们以前是否还在哪里见过这种模式？如果它相比以前类似的现象确实与众不同，那最显著突出的不同是什么？

|  |
| --- |
| 除了AI伴侣，近期的另一个相似的现象是《超级马里奥：惊奇》中的闲聊花。闲聊花是玩家在游戏流程中的调剂品，玩家经过闲聊花时闲聊花会与玩家讲话，谈话的内容多于附近的关卡环境有关。尽管闲聊花和AI伴侣在设计目的和表现方式上完全不同，但其中的底层逻辑却是相同的，即陪伴感。无论是游戏还是虚拟伴侣，用户都会有一种陪伴感的需求。在虚拟伴侣中，用户通过和AI聊天的方式来减轻自己的孤独感，并以此来产生情感寄托。而在游戏中，特别是以单人流程为主要体验的游戏中，用户更加需要一个符号来减轻游玩体验中的孤独感，比如《原神》中的派蒙。而两者的区别就在于与用户产生交互的能动性不同，在游戏中，这些陪伴感的符号会主动与玩家发生互动，比如玩家经过闲聊花时闲聊花自动就会说话，或是派蒙会在剧情中与玩家聊天。而在虚拟伴侣中恰恰相反，用户主动与虚拟伴侣对话，而虚拟伴侣的功能则是回应用户的期待。 |

**3.通过解读，我发现什么事情对于游戏文娱商业来说很重要？**

如果站在游戏文娱产品布局、玩法内容策划、功能设计、营销、用户运营等岗位的视角看待这个现象，会需要注意哪些重点？可以针对这些重点考虑做些什么？

|  |
| --- |
| 在《狼与香辛料》中有一句名言：“孤独是致死的病”，很少有人喜欢孤独的感觉，所以用户在虚拟世界中想要的更多是补足现实中的失意。而在当今社会中，现实中陪伴感的，或是知己的缺失成为了部分用户的一大痛点。所以在文娱产品的内容当中，营造陪伴感逐渐成为了一大主流内容。在游戏内容策划中，可以更多的考虑增加让玩家感受到伴随感的符号，比如一个或多个贯穿始终会和玩家聊天的角色，或是从创新性的角度在游戏中缝入AI伴侣类的内容，这样的内容可以增加用户在产品中的情感投入并在很大程度上可以增加用户粘性。 |

**4.信号评分反馈：**

|  |
| --- |
|  |

**5.其他小伙伴有话说：**

|  |
| --- |
| 姓名A：  ……  姓名B：  …… |

\*信号标签：#城市运营##沙盒##直播#

**信号采集**

**时间：11月第1周**

**信号序号：01**

**成员信息**

**姓名：** 郭彦辰

**成员编号：Y07**

**1.作品是什么？**

我从什么平台-榜单上选取了什么作品？作品的简要介绍

|  |
| --- |
| 我选取的作品是《城市：天际线2》，这款游戏让玩家从零开始建设自己的梦想城市，自由地规划、建造和管理，应对各种挑战和机遇。游戏中的城市会随着时间、气候和季节而变化，而玩家将影响每一名市民的生活。 |

本监测周期内该平台-榜单的基础情况怎么样？这部作品的榜单数据表现如何？算是本次榜单中的什么属性的产品（头部产品 or 宝藏腰部产品）

|  |
| --- |
| 《城市：天际线2》属于在城市建设类游戏中的头部产品，凭借着优秀的城市模拟机制和P社自身的口碑在发售前就博得了城建类爱好者，休闲类玩家的一定关注。在发行的一周内，steam首日最高日活曾到达10w，但又因为首发出现的性能问题和bug遭受玩家诟病，导致好评率仅有50%，在线人数在10天后滑落至三万人，预计截止至截稿steam销售量为17万份（steam评测量\*6），此外本游戏首发同样也登录xgp，所以在线人数会大于steam显示的人数。 |

作品被什么样的用户关注和讨论？用户的主要评价是？

|  |
| --- |
| 围绕《城市：天际线2》的讨论只要由两部分展开，一部分是对于游戏首发性能问题的不满和抨击，另一方面则是对主播游玩这个游戏时的节目效果的讨论。在steam评论区中，大部分玩家都在吐槽游戏首发糟糕的表现并打了差评，且Metacritic用户评分仅有3.2分且低分评价都是围绕着性能表现差来展开的，有趣的是，同期发售的Alan wake2 同样也有着性能表现差的问题，但这款游戏却有着8.8的用户评分。另一个部分则是玩家群体会关注游戏区主播对这款游戏的直播，比如异灵术，XQC等，玩家群体乐此不疲的观看这些主播的录播和剪辑视频，并在最近的一段时间内成为电子榨菜。  依然保有了8.8的用户评分。 |

**2.为什么我觉得这个作品值得关注？**

这个作品与过往或同期类似作品相比，有什么异同点？通过对比不同作品+引用用户原话+结合作品具体案例，阐述这款作品最独特的三个亮点？

|  |
| --- |
| 第一个亮点是Alan wake和天际线2的口碑差距，两个游戏在玩法上都没有让玩家不满，产生这种口碑差距的原因是天际线2这是因为玩家对这个游戏本身有着高预期，但首发表现并没有满足玩家的预期。而Alan wake 2在发售前夕就已经做过优化差放弃10系显卡的预告，发售后玩家关于该游戏的讨论这对于性能表现不佳的抱怨则大幅减少。  第二个亮点则是从视频传播的角度来看《城市天际线2》是一个非常成功的游戏，在天际线1的时候twitch的头部主播XQC就已经在直播游玩该游戏时产生过相当优秀的节目效果，而到了天际线2，首发时国内外的知名主播都有玩过这款游戏，比如XQC，电棍，异灵术等等，观众对这些主播玩这款游戏的预期并不是希望主播玩的多明白，而是希望看到主播在城建方面的各种奇葩设计，比如异灵术的“内陆湖”（https://www.bilibili.com/video/BV1Ye41197fp）。换而言之，主播可以从这款游戏产出节目效果转换成流量，这款游戏可以从这些流量中增加自己的曝光度。  第三个亮点是天际线2成功的UGC生态，这款游戏在城建方面模拟性较好，机制复杂且玩家自由度高，不同方向的探索可能性也高，所以玩家可以把自己的发现或者自己建城的成果发布到视频网站上，依次来增加这个游戏在互联网上的讨论度。比如，玩家会分享如何调节政策来解决市民痛点，或者干脆拉满停车罚款但不设立停车位，依次来赚取高额税收，这些不同的UGC方向能吸引不同方向的用户，比如硬核玩家或休闲玩家。 |

这些亮点意味着有怎样的 变化在发生？\_\_\_\_\_\_\_\_（如用户心理、行为对应的内容偏好；新技术；厂商、行业等）；如果跨领域看，其他领域是否有同样原理的现象在出现？

|  |
| --- |
| 第一个亮点中，Alan wake 2 和天际线拥有同样不良的性能表现但用户的口碑却天差地别，这是因为Alan Wake 2 正确的降低了发售前玩家的预期。这样的变化意味着玩家预期值越来越重要，合理的把控游戏发售时的给予玩家的心理预期，匹配游戏品控和玩家预期才能收获较好的首发口碑并带动后续发展。这样的转变在其他行业中也是相同的道理，不论什么产品在发售前都要能够满足用户的预期，如果无法满足则应该通过传播的方式把控用户的预期。  第二和第三个亮点都代表着视频传播效果在整合营销中的效果正在逐渐变强，各种视频平台上的UGC内容会使得游戏本身更容易传播，因为玩家更愿意相信其他玩家。这点在其他领域也是相同，比如珠宝领域的珠宝设计UGC活动可以为珠宝品牌本身创造优秀的传播效果。 |

**3.如何借鉴或应用这个信号？**

在你看来，这个作品有什么不足之处？针对这些不足，还可以怎么样改进？

|  |
| --- |
| 这个作品最大的不足之处就在于他的性能表现过于糟糕，这会消耗掉游戏优秀的UGC传播效果，使得更多的玩家在产生兴趣后却因为硬件问题望而却步。在解决性能问题上只有在产品发售前多多打磨，或是本身在发行前营销中合理降低玩家的心理预期。 |

基于这个作品的亮点，是否可以总结出一些内容/玩法设计上的方法、套路？或是根据亮点、不足背后原因的分析，是否有哪些游戏设计时需要注意的用户心态、行业趋势？

|  |
| --- |
| 从UGC方面，玩法设计方面应该为玩家创造足够的UGC空间，比如自定义可以让玩家更好的展现自我，或者放飞自我（街霸六发售时各种奇葩捏人视频创造了优秀的传播效果）；或者是复杂的机制，优秀多线程的关卡设计（比如博德之门三中复杂的任务路线使得玩家在游戏初期通过视频传播交流发现），或者是高上限高观赏的游戏内容（比如羞辱中的速杀集锦）。在参考UGC内容的设计时，要注意传播的目标用户是何种类型的玩家，并匹配他们感兴趣的部分。  而在预期把控上，游戏发售前发行组要扫描舆论环境，拆解用户预期并通过社交媒体传播来合理的影响用户预期，使游戏发售时收获更好的口碑。 |

**4.信号评分反馈**

|  |
| --- |
|  |

**5.其他小伙伴有话说：**

|  |
| --- |
| 姓名A：  ……  姓名B：  …… |