

# 运营中心·会议记录

会议主题	行业资讯和游戏体验报告 20240802	主持人	何博文
会议时间	2024年8月5日	记录人	钱程
会议地点	总经理办公室		
参会人员	大潘总、王临康、曹成刚 潘志豪、杨坤、刘荣、翁之佳、赖星 何博文、钱程		

## 会议内容记录

### 一、会议分享部分：

#### 1、何博文：

- 上半年国内游戏行业报告分享，主要包括海外市场分布和产品类型、二次元和休闲游戏以及小游戏市场情况；slg+游戏出海情况
- 【2024.7.29-2024.8.2】一周国内外游戏市场行业资讯分享，以及国内外各大游戏榜单介绍
- SuperPlay 的《Dice Dreams》、《Domino Dreams》两款游戏的核心玩法介绍和特点分析——随机事件成瘾性设计
- 何博文：《铃兰之剑》介绍，战棋类游戏的思考——不能维持流水的增长态势，几乎是战棋类手游难以避免的难题。

### 二、会议讨论内容和结论：

1、王老师：战棋类游戏受众范围小，需要满足“强大的世界观设定、高标准的关卡设计”，且大部分产品越到后期，变成了养成性和剧情交互为主，研发成本高，市场反馈不好，不适合我司当前的需求。当前还是要寻找 随机性的可玩性的玩法设计。

2、曹总：《Dice Dreams》、《Domino Dreams》这样的游戏的核心玩法就是随机事件的“成瘾性设计”，玩法简单，极致追求随机性，且成 IP 方向的设计，对于玩家的留存很重要。需要重点针对这一类型或玩法进行深度的研究分析，接下来需要重点搜集相关的玩法，并进一步淘汰可行性，并投入到当前的研发产品中进行论证完善。

#### 3、大潘总：

• 针对《Dice Dreams》类的游戏，需要去尝试探索，研究其成瘾性设计核心，并引入到公司当前的网络游戏的研发设计当中，让玩家留下来，玩下去。

• 运营中心的例会分享制度，一方面将当前的行业趋势和热点进行分享，另一方面也将市场变化和优秀作品进行分享，希望给相关人员带来持续的思考和启发。

• 当前，我们需要给玩家的认知减少难度，减肝降氦，利用什么样的核心玩法，让玩家感到好玩并且在游戏中体验到爽感，是我们当前需要去研究探索的。