

运营中心·会议记录

会议主题	行业资讯和游戏体验报告 20240812	主持人	何博文
会议时间	2024年8月12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 何博文、钱程		

会议内容记录

一、会议分享部分：

1、钱程：

- 【2024.8.3-2024.8.9】一周国内外游戏市场行业资讯分享，主要包括APPLE商店、google play商店、微信和抖音小程序相关的榜单产品简介，特别说明AFK2的上线。
- 微信小游戏《跃动小子》的开箱子玩法介绍，以及游戏框架简介
- 行业资讯内容：现在玩家追求的奶头乐体验、目前消费降级付费下降的现状、AI工具的应用、对玩家减负的体验设计（AFK2）

2、何博文：一款战棋类游戏《Friends and dragons》体验报告，主要包含：

- 游戏制作公司背景：Playsome Ltd，目前该公司只发行制作了这一款产品。回合制、策略、MMO、解谜
- 核心玩法解读：以走格子的形式进行位置移动，根据英雄的特性组织策略，按照回合的概念进行自己和敌方的轮次策略攻击，比较经典的SLG战棋策略玩法，但有一种打破了传统战棋节奏的爽感。鼓励积累卡牌，轻度养成，适合做副游。
- 商业化模式：轻度养成，付费内容设计简单
- 开发的可行性探讨：玩法优势、具备可操作性，但要考量资源和包装，并做好产品定位。

二、会议讨论内容和结论：

- 1、《Friends and dragons》是一款回归游戏本身，趣味好玩，程序可实现，但需要策划想象力的游戏，可概括为“战旗+推箱子”的玩法，但在开发的过程中，需要考量其与SLG英雄设计的差异。
- 2、该游戏入门简单，养成度不高，鼓励集卡，但不肝不氪，通过活动副本等推动玩家搜集卡片的需求，定期推出主题卡片，扩充卡池。但玩家一旦深度投入，对于游戏的可玩性的探索的欲望比较强烈，且获得的爽感还是比较强烈的。是一款比较适合长线运营，且不依赖买量和宣发的游戏。
- 3、不PUSH玩家的做法，包括游戏的玩法，属于比较少见，国内暂无同类产品，属于蓝海。后期，在开发其他产品，或考虑立项时，需注意相关资源以及IP的包装等。