

**STATE OF SURVIVAL**  
游戏体验报告

胡华慧 18329140438



## 目录

1. 游戏基本信息
2. 报告概述
3. 体验细节
  - 新手引导
  - 玩法机制
  - 游戏叙事
4. 总结



## 游戏基本信息

游戏名称	品类	题材	平台	厂商
State of Survival 中文名：全面尸控	SLG	末日生存、 僵尸	iOS/Android	FunPlus 趣加

### 相关信息

- 2019年发布
- 2021年，全球下载量超1亿；
- 2020年，在Google Play（安卓）和App Store（iOS），台湾和韩国区均排名下载量第一；

2

### 游戏介绍

一款末日生存题材，多人策略游戏。玩家需要在游戏中重建家园、组建军队、对抗丧尸、解锁游戏英雄、探寻末日病毒的秘密。玩家之间可以通过组建联盟的方式进行协作，或是与其它联盟或者玩家进行对抗。

### 市场信息：

2019年8月发布，拥有超过600万在线玩家，18个月做到月流水9000万美元  
上线仅3个月就入围月度国产手游出海下载榜前30。目前已经连续12个月位居中国出海手游收入前十。

2021年，全球下载量超1亿；

2020年，根据在Google Play（安卓）和App Store（iOS），台湾和韩国区均排名下载量第一；在App Store（iOS）获得104次“每日游戏”推荐；在Google Play（安卓）被评为2020年韩国最佳竞技游戏

### 游戏厂商信息：

FunPlus趣加，成立于2010年，总部北京。为中国出海游戏厂商，大部分营收来自欧洲、北美和中东地区市场。

主要代表产品有《阿瓦隆之王》《火枪纪元》《State of Survival》



## 报告概述

- 体验角度  
SLG新手小白玩家
- 体验目的  
了解出海市场中的SLG游戏设计
- 体验方式  
直接体验（体验平台：iPhone X-iOS 14.6）  
观看攻略视频

3

体验角度：以新手小白玩家角度体验（玩家背景：SLG游戏经历少，但并不感冒；平常喜爱单机独立游戏，喜欢创新玩法或题材）

体验目的：了解出海市场中的SLG游戏设计

体验方式：直接体验、观看攻略、游戏实况视频

## 报告概述

### 体验小结

1. 新手玩家体验友好
2. 丰富的人物设计、剧情叙事
3. 游戏IP的联动和延伸

4



通过体验，总体来看这款游戏对新手小白玩家友好；针对游戏的设计，包括生存策略类玩法中有一些可讨论的话题；除此之外，个人体验认为游戏有两处特别点：1.丰富立体的人物设计、剧情叙事，配合游戏的玩法机制；2. 游戏IP的联动和延伸：与电视剧The Walking Dead的联动，策划了完整而独立的活动内容和剧情人物，提高了可玩性；同时游戏IP还作了漫画的延伸；（第三点，游戏的社交系统中关于联盟战队的玩法是个有趣的点，将slg拓展成mmo的方向，但时间限制，在这份报告中暂不做展开）

\*图片说明：右边三张截图中，上图展示了收集到新英雄时触发的故事文案；下方左图为游戏IP作漫画的延伸，右图为和美剧The Walking Dead的联动。



## 体验细节-新手引导



5

首先，新手引导部分，主要通过简单的人物对话文案介绍游戏世界观和故事设定。画面通过黄色圆圈圈中/高亮和手部图标加点击动效直观提示玩家当前所需操作。整体以序章（即新手任务）为引导，让玩家快速体验核心玩法——建设拓展自己的避难所：生产、建造、击杀感染者、升级，以及英雄养成：升级、升军衔、精进技能。序章任务分为若干小节，每节内容大体以核心玩法（获取资源，生产建设，击杀敌人）循环，加深/培养玩家游戏习惯，这对于养成一个新手小白玩家有利。同时序章任务时间不长（5-10分钟）可以完成，SLG老玩家也不会厌烦。



第二，关于玩法机制。玩法是常规的生存策略，目标是生产和建设自己的避难所，通过升级以及招募难民、训练士兵拥有更强的战斗力和防御力。关于战斗系统的设计和医院概念的引入，游戏中一个有趣的点是玩家培养的战队对抗后不会死兵，只会伤兵；玩家只需在医院花费一些时间（可以利用加速道具）来“治疗伤兵，完成治疗后即可恢复战力。这个设计对于SLG新手玩家很友好：没有死兵，可以治疗，意味着玩家游戏成本低，即使战败，也能保留之前花费时间得到的战力。关于时间，前期大部分任务（如升级农场，训练士兵）所需时间极短，不超过3分钟，游戏节奏很快：可以理解一是前期引入的核心玩法，相对基础，无需花费时间过多时间教玩家；二是游戏吸引力一部分在于中期其他玩法（比如下文将讨论的收集剧情和联名IP的活动），快速推进游戏进程，能让玩家还没玩腻的时候开始了解其他玩法。

## 体验细节-玩法机制



尽管快速推进有以上好处，但是值得存疑的是玩家是否适应需要花费更多时间、进程逐渐放缓的中后期游戏节奏？（或者是从数值来看，时间差是否合理）玩家会有心理落差吗？同时发现任务列表没有历史记录或者其他展现形式（比如成就勋章）来记录玩家建设的里程碑，加上快节奏进程，是否会削弱玩家的成就感？



## 体验细节-游戏内容-美术设计

- 符合不同英雄形象的特性



- 直观快速展示重要信息



第三，视觉体验来看，美术设计整体符游戏世界观和故事设定。美术为写实风格，建筑和人物造型设计都有末日生存的颓败感。根据不同英雄的特性（如远战、近战、步兵、盾兵，或者像有无狗，以及性格特性），美术设计均有突显这些特性。关于感染者等设计，美术目标是直观展示重要信息，让玩家能快速理解，比如图中这类怪物是有盾牌抵御，相当于两层血量。设计是以颜色划分，蓝色血条指盾牌防御力，当把盾牌打破后开始打怪物本身时，会呈现红色血条。当然对色盲玩家可能也不太友好，但这个设计很清晰。（另一个例子，在一款日系rpg射击游戏中，会出现一种举盾牌的敌人，敌人在盾牌没完全击破的时候是处于无敌状态。在那款游戏中，盾牌状态的呈现形式是按盾牌的破碎程度。尽管这个方式相对美观，但确实玩家需要进一步脑内处理这个信息。不过可以理解为什么不用血条，因为同时间会出现群攻状态，血条堆叠太多，和游戏的风格以及品类调性可能不相符）

## 体验细节-游戏内容- 文案玩法

- 人物对话

文字语气

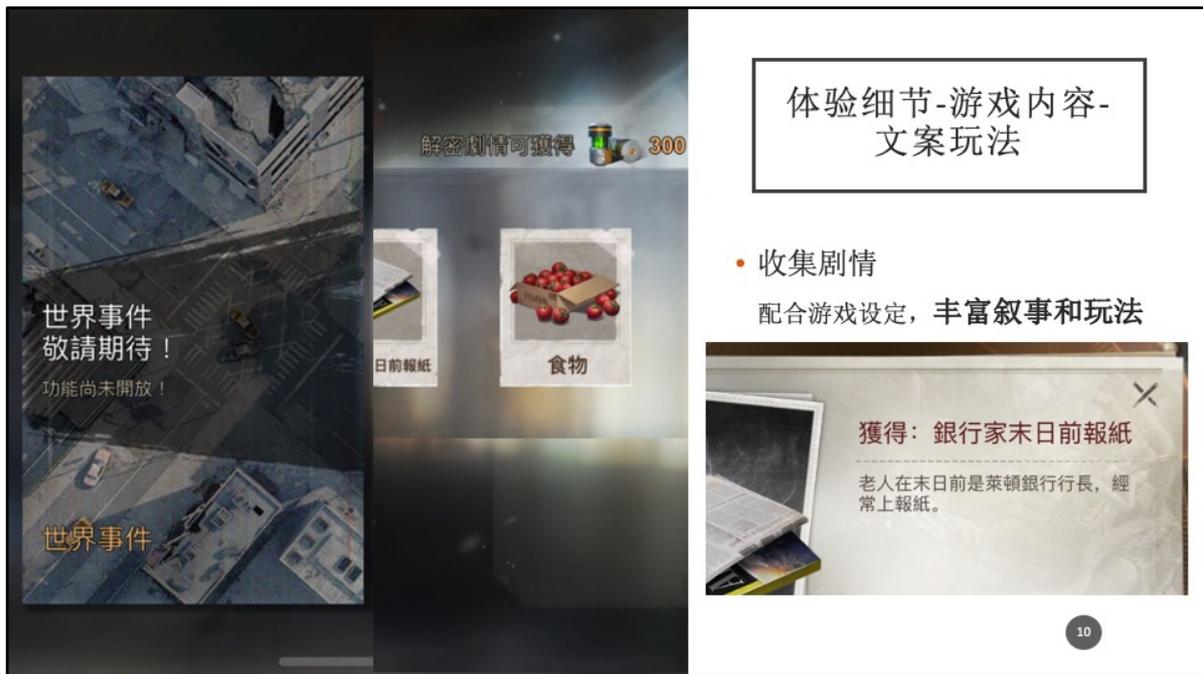
->英雄形象的立体展现

幸存者的对话

->丰富游戏，巩固游戏知识



除了美术设计，关于游戏文案和叙事的营造是在有限SLG游戏经历中体验到比较特别的，有RPG游戏的特点：首先是文案中的人物对话，根据不同英雄形象，通过文字展现不同语气和性格。人物对话出现于每章节任务完成时（推进故事进程，引入下一章节的任务背景）以及关键关卡的通关时刻，营造代入感；另外一个有趣的设定是在自己的避难所里会出现一些幸存者，点击后会触发和幸存者的对话（问题包含游戏玩法内容的选择题以及游戏故事相关的闲聊题），在前期，关于游戏玩法（如如何经营）的问题可以帮助新手玩家玩的很好，获得成就感。人物对话的设定像是模拟经营手游《江南百景图》里的市民轶事的设定以及小信说故事的推故事玩法。



此时，游戏内设计了收集剧情的玩法：利用研究所的搜索研究功能，除了支持搜索难民、感染者以帮助玩家获取更多资源升级避难所，支持玩家收集剧情，解密故事。在末日生存的世界观下，设计了食物、废报纸、破损的手表之类，丰富了游戏的故事层面，更有代入感；收集剧情，解密这个玩法也在SLG游戏中属于创新融合。



最后一部分是关于游戏IP。首先游戏做了联名IP的活动运营，现在正在进行中的是联名美剧The Walking Dead（中译：“行尸走肉”）的活动。联名活动有独立的界面，其中有四个模块，涵盖游戏核心、其他玩法以及社群运营，可以说是个完整的副本模组。最大化利用联名IP，同时也对同名游戏以及同类游戏竞品造成挑战。



• 故事延伸

• 玩家反响好->代入感

除了联名IP的运营，全面失控拓展了自己的IP，发布同名漫画。漫画主要为游戏叙事的延伸：美漫风格，故事背景设定仍为末日生存，世界遭遇感染者入侵，以游戏中的英雄人物为中心展开一系列故事。本身游戏中人物对话和故事配合个性化的美术设计，已经使英雄形象丰富和立体；加上漫画的延伸拓展，使玩家更有代入感，游戏本身在SLG品类也更有自己的特色 (slg->rpg)。除此之外，文案经过本地化：加入台湾闽南语一些用法，故事地点设定也是在台湾。玩家评论来看，尽管关注度一般，评论大部分为好评，对玩家口味。



# 体验报告小结

