

为玩家打造量身定制的游戏体验 ——《梦幻西游手游》研发分享

A fantastic gaming experience tailored to target players-About the development of Fantasy Westward Journey Mobile

陈俊雄/Chen Junxiong

网易游戏/NetEase Game

梦幻事业部泰坦工作室总监

《梦幻西游手游》制作人兼主策划

Director of the Titan Studio and Chief designer of the Fantasy Westward Journey Mobile



游戏开发者大会·中国

GAME DEVELOPERS CONFERENCE CHINA

SHANGHAI INTERNATIONAL CONVENTION CENTER
SHANGHAI, CHINA · OCTOBER 25-27, 2015

目录

第一部分 | 产品背景 Background

第二部分 | 团队介绍 Team

第三部分 | 开发历程 Process

第四部分 | 设计分享 Design

产品背景 Background

目标
Objectives

IP品牌拓展
IP Branding

因素
Factors

防守或进攻
玩家习惯变化
竞品竞争
大环境趋势

Defense or attack
Change of gameplay
Competition
Market Trends

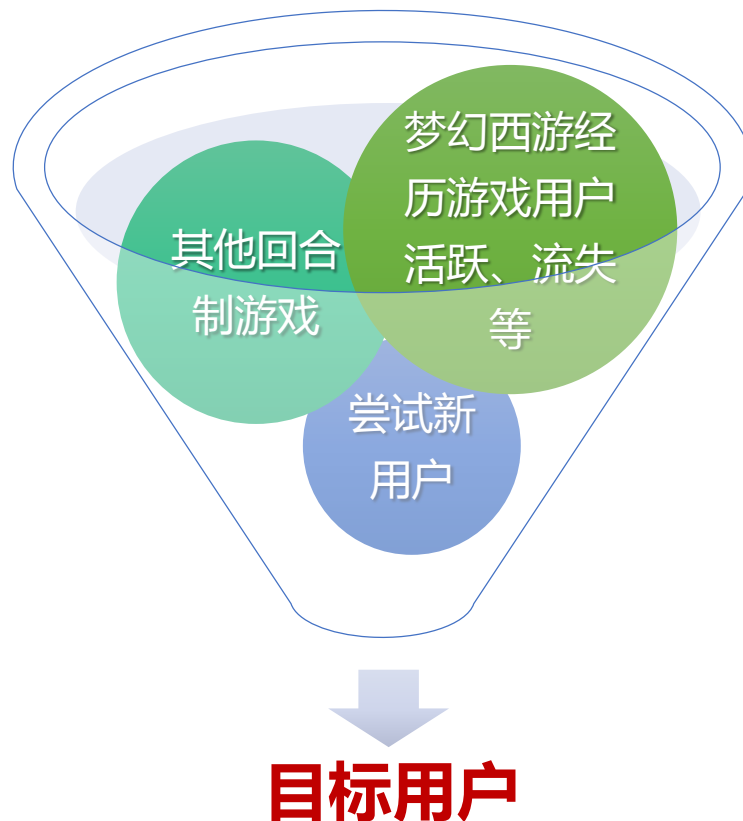
产品背景 Background

目标定位

- 熟悉感而不是相同
- 拓展新玩家
- 需要“品质感”

Orientation

- Similar but not the same
- Exploring new players
- Targeting quality



如何把握“情怀”？

- 熟悉的新事物
- 视觉感官、游戏体感

How to maintain the classical gaming joy?

- New creation with old features
- Focusing on visual sense and gaming experience

如何纳新？

- 需要调优
- 对自己提出疑问：在手机上自己游戏体验好么？

How to attract new players?

- Debugging and optimization
- Ask yourself what's the fun of mobile gaming.



信念 Beliefs

实践

Practice

创新

Innovation

进取

Spirit

目录

第一部分 | 产品背景 Background

第二部分 | 团队介绍 Team

第三部分 | 开发历程 Process

第四部分 | 设计分享 Design

团队介绍 Team



团队组建
Team Organization



团队发展
Team Development



成熟团队
Professional Team

要有感情
是热情、激情

Passionate & enthusiastic

目录

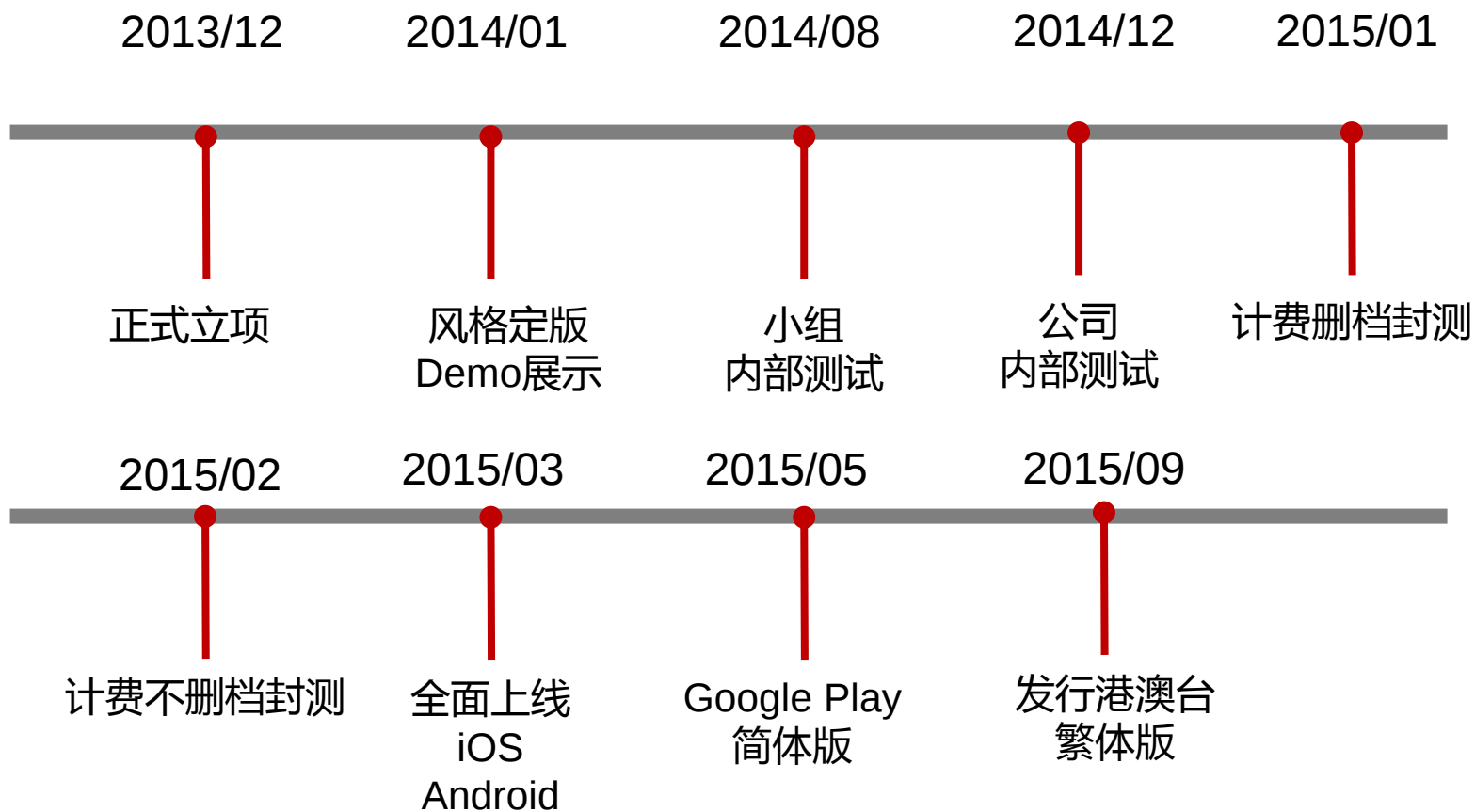
第一部分 | 产品背景 Background

第二部分 | 团队介绍 Team

第三部分 | 开发历程 Process

第四部分 | 设计分享 Design

开发历程 Process



全面上线

历时**15**个月

开发历程 Process

App Store全
球首发



3月26日

缘定三生结
婚系统



5月20日

家园系统



7月22日

全民PK争霸
赛



9月份

目录

第一部分 | 产品背景 Background

第二部分 | 团队介绍 Team

第三部分 | 开发历程 Process

第四部分 | 设计分享 Design

挖掘玩家深层需求

Exploring further demands from target players;

满足玩家体感感官到最深层的精神纽带联系

Connecting gaming experience with the innermost spiritual search;

满足玩家期待，提供能展现的平台，表现能力是一种自我期待的体现

Offer what players expect and create a platform for presentation in order to proof one's own dream;

人类感情能在游戏里找寻到：爱情、亲情、友情。而第四种感情，游戏中的好友来承载

The game is introduced with human relationships as romantic love, affection of relatives and friendship. On the top of that, there is another relationship which exists among best friends.



设计分享 Design

情感 Emotion

似乎喜欢他/她，
他/她似乎喜欢我，
相似不是相同，
似曾相似感觉最好。

We seem to have fallen for each other;
Being similar but not the same attracts potential players.



设计分享 Design



适配手游化-精简

Simplified Optimization



针对手机屏幕体验适配 Tailored for mobile gaming

设计分享 Design



交互界面信息简化



Simplified information
on social interface

设计分享 Design

简化

Simplified

简化玩家操作，
提供自动化

强交互

Real-time interaction

实时强交互，
团队配合

圈子

Team scale up

团队圈子形成，
由小至大

语音

Voice + Translation

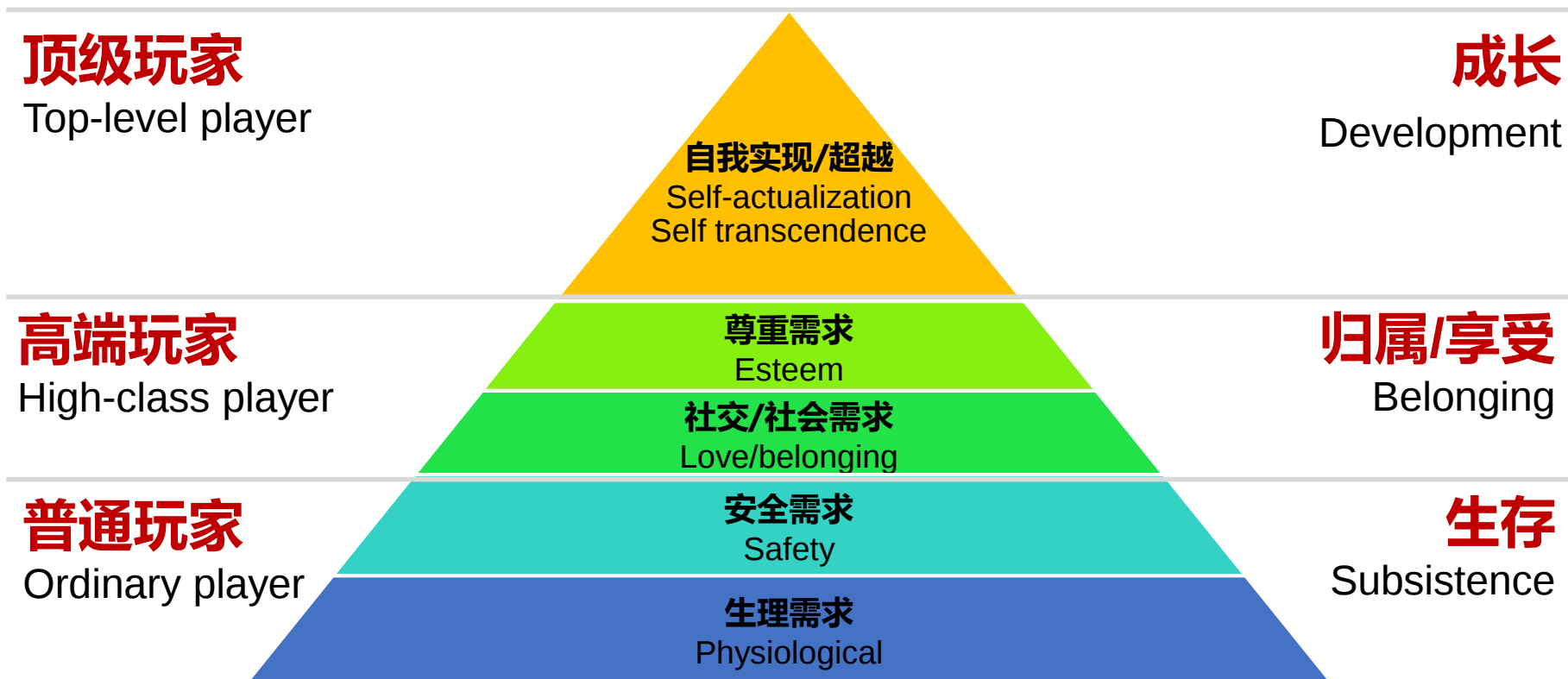
优质便捷聊天，加
入语音及语音翻译

真交互

Interaction

假交互/异步交互
↓
真交互

设计分享 Design



设计分享 Design

玩法设计 Game Design

需求满足 Meet the Demand

比武 PK Competition
帮派战争 Guild War
跨服比武 Cross-server PK
武神坛 Top PK Competition
成就 Achievements

家园 Home 婚姻 Marriage
帮派 Guild
朋友 Friend
换装 Avatar

玩法 Daily Play 技能 Skill
福利 Benefits
货币 Money
职业 School

自我实现/超越
Self-actualization
Self transcendence

尊重需求
Esteem

社交/社会需求
Love/belonging

安全需求
Safety

生理需求
Physiological

成长

Development

归属/享受

Belonging

生存

Subsistence

Q&A



Thank You For Your Time !