

游戏体验报告

1. 游戏信息

1.1. 游戏简介

游戏名称	洛克王国：世界
出品厂商	腾讯
游戏类型	大世界捉宠
题材	卡通奇幻魔法、精灵收集养成、3D 开放世界冒险
画面风格	3D 卡通
游戏特点	精灵、大世界探索、赛季制
市场表现	全国畅销前 10

个人体验深度：

游戏时长：3 个月

游戏进度：前 2 赛季内容全通，第二赛季初全服干强，多套炫彩大块头配队，全异色抓取，65 级

1.2. 为什么选《洛克王国：世界》写体验报告

- 开发团队足够有经验，如页游洛克王国，火影忍者，暗区突围等游戏均获优异成绩
- 市场表现好，在全国的营收榜上，洛克王国：世界经常进入前 10
- 口碑好，在各应用商店、玩家社区里，洛克王国：世界的评价很高
- 玩法、系统、及其他内的游戏体系设计有创新，思路比较激进，在页游模式的成功案例的基础上，洛克王国：世界进行大量的进行了玩法、体验的大调整，并且依然取得成功，非常值得体验和学习

2. 游戏设定/背景/剧情

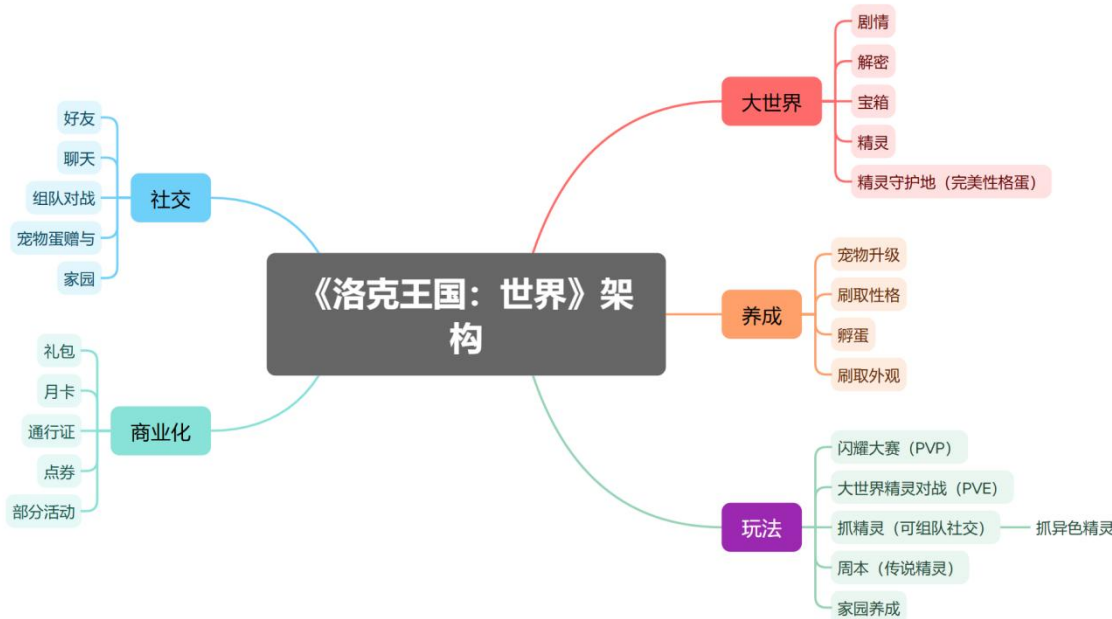
《洛克王国：世界》的游戏设定以一个充满魔幻色彩的世界为背景，玩家扮演拯救世界的小洛克，与精灵建立羁绊，探索大陆。剧情围绕与邪恶力量的争斗展开，通过文本与插画展示洛克王国的背景故事，强化世界观的深度。整体叙事以简洁的任务引导为主，注重推动战斗和养成体验，与快节奏的手游定位契合。

个人感受：

游戏设定和剧情虽然较为经典，但并无明显创新，更多是通过人物背景故事和画面演绎来强化沉浸感。

剧情节奏较为舒缓，符合轻量化手游的定位，但对深度剧情爱好者来说可能略显单薄，对非剧情党来说可能较为拖沓。

3. 游戏结构



4. 游戏的优缺点

4.1. 优点

- **基于时光回溯体系的优秀培养体验**
 - 赛季结束后玩家可以获得一定数量的时光回溯功能，对新赛季有变化或削弱的精灵进行回溯，返回养成精灵的巨大消耗以及珍贵材料，大大降低了宠物培养难度
 - 时光回溯体系的加持，大大缓解了玩家的培养压力，降低了玩家科研难度，使角斗场体系多种多样，增大对局乐趣
- **丰富精灵细节与大世界内容良好结合**
 - 大世界探索主要围绕精灵展开，将地图玩法与精灵充分融合，两者不相互孤立，契合精灵大世

界的主题

- 大世界开箱内容克制，不喧宾夺主，减少玩家游玩负担同时锦上添花
- 丰富的精灵性格、细节，骑乘方式，生活习性以及精灵间的互动等使大世界内容多姿多彩，玩家探索不会枯燥乏味，增加了游玩乐趣
- **有足够策略性并且观感较强的战斗体系**
 - 多样化的阵容互相克制，强势队伍随着赛季进程不断变化，不会有“国家队”一家独大，玩家竞技体验始终保持新鲜感
 - 不同属性的克制，各种精灵的机制，丰富的技能类型，大大增强了游戏策略性以及画面呈现
 - 伴随高风险的博弈带来的高收益，极大地调动了玩家情绪，成就感高于平稳取胜
- **无门槛的精灵和队伍获取**
 - 决斗场队伍可以近乎无条件与好友共享，玩家既没有资源压力，又能体验多种多样的队伍
 - 不卖精灵、不抽精灵的商业化定位，有宝可梦类游戏的抓宠类感受，且精灵本身很高优先级，是游戏真正的核心资产
- **多方面促成的良好社交系统**
 - 玩家周胜可以通过观战完成，既保证日活与在线时长，又促进玩家，好友之间的沟通
 - 游戏内受追捧的大块头，完美性格宠物大多靠玩家之间“宠物蛋赠与”获得，大大增加了玩家社交与羁绊，增强了用户粘性
- **赛季制玩法**
 - 有足够的内容可以消耗
 - 每隔一段时间大家都重回起跑线，并且有一个全新的主题和体系可以游玩

4.2. 缺点

- **剧情展现略显薄弱**
 - 在游戏剧情内容的展现上，相较于米哈游等厂商的作品来说，洛克王国：世界还略显薄弱
 - 因为剧情展现不好、内容无聊导致跳过剧情，从而陷入后续剧情看不懂，继续跳过，这是一个恶性循环
- **赛季蛋鸡肋**
 - 个别赛季的完美资质蛋的性格并不适用于 pvp 或 pve
- **后期游戏体验一般**
 - 后期体验重复，且每日奖励虽多但全部领取门槛较高
 - 大世界本身探索趣味度不够

5. 表现和交互

5.1. 画面风格







- 游戏画面是纯 3D。
- 画面风格采用了非常独特的三选二卡通风格，融合了浓郁的东西方美学和一些装饰艺术的元素。
- 属于卡通奇幻，在写实和卡通中找到了一些平衡。
- 色彩饱和度高，拥抱风格化，给人以明快治愈的感受。
- 在服装的设计上融入了相关宠物元素，如各种印象类服饰。

5.2. UE/UX



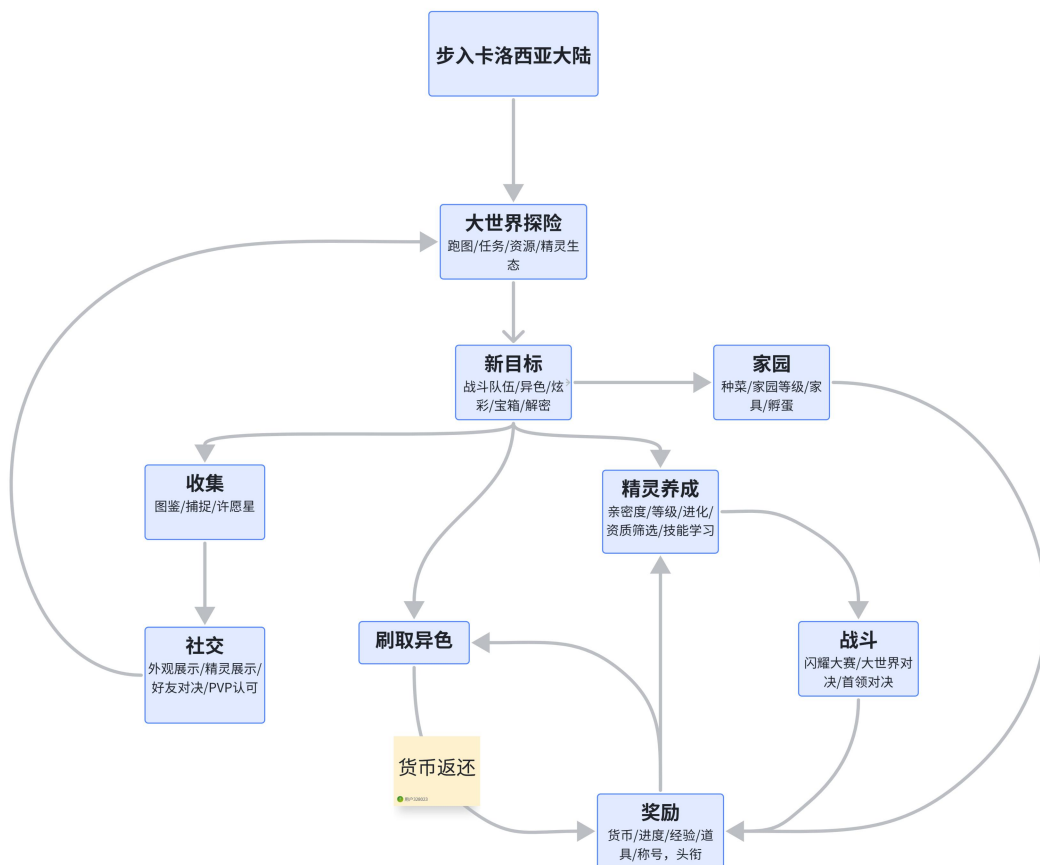
(pc 端)



(手机端)

- 布局的位置合理，并且减少 UI 部分的占用，让游戏画面**干净、整洁**。
- 对 UI 进行了分层，一级入口和二级入口与使用频率、重要度挂钩，减少了视觉压力的同时不影响使用体验。
- 所有 UI 的都做了足够的微交互和反馈机制，并且所有 UI 的位置都符合玩家直觉和习惯
 - 最后实际玩下来的感受就是，哪哪操作起来都舒服

6. 核心循环



当玩家段位提升时，会有满满的成就感；刷到异色宠物，孵出完美性格宠物时，会有巨大的爽感，这些都是游戏的核心驱动力。

7. 体验流

7.1. 初入游戏部分（0-5）

开局 CG 的画面精细度非常高，整个演出有史诗感。

进入游戏后剧情播放的展现较为出色，并且直接看见了大世界地图，此时对游戏的玩法非常好奇，期待进行探索。

7.2. 早期主线部分（5-10）

前期剧情内容总体感受平淡，原因可能是前期的剧情内容比较无聊，故事也比较老套，文字内容过多过长，让人不愿意仔细慢慢看。

这时候的世界场景、背景、音乐都是很轻松愉快的感觉，让人感觉到放松。

前期有一些简单的引导，教学的比较到位，没有遇到游戏障碍。

此时对游戏的战斗模式产生了兴趣，这种战斗看起来很烧脑，也比较有意思。

7.3. 跑主线和推关部分

跟着主线走因为前期剧情不想看，所以不太想继续推主线了，因为觉得有点无聊。

此时对大地图里的解谜和找精灵守护地产生了兴趣，直接把区域的兴趣点清空了，然后卡在了小黑猫完美资质精灵蛋的获取上。

因为这个蛋需要完成支线任务，而这个任务获取条件需要完成主线任务。

7.4. 赛季前中期

随着主线和关卡推进，不停的有新功能和玩法开启。

这段时间可以玩的内容很多，一直在体验各种新的内容，在这个过程中了解了环境和精灵强弱并组建了 PVP 阵容，摸清了家园孵蛋的正确用法。

这段时间每天都感觉变强了不少，无论是游戏段位还是优质的炫彩精灵的数量。

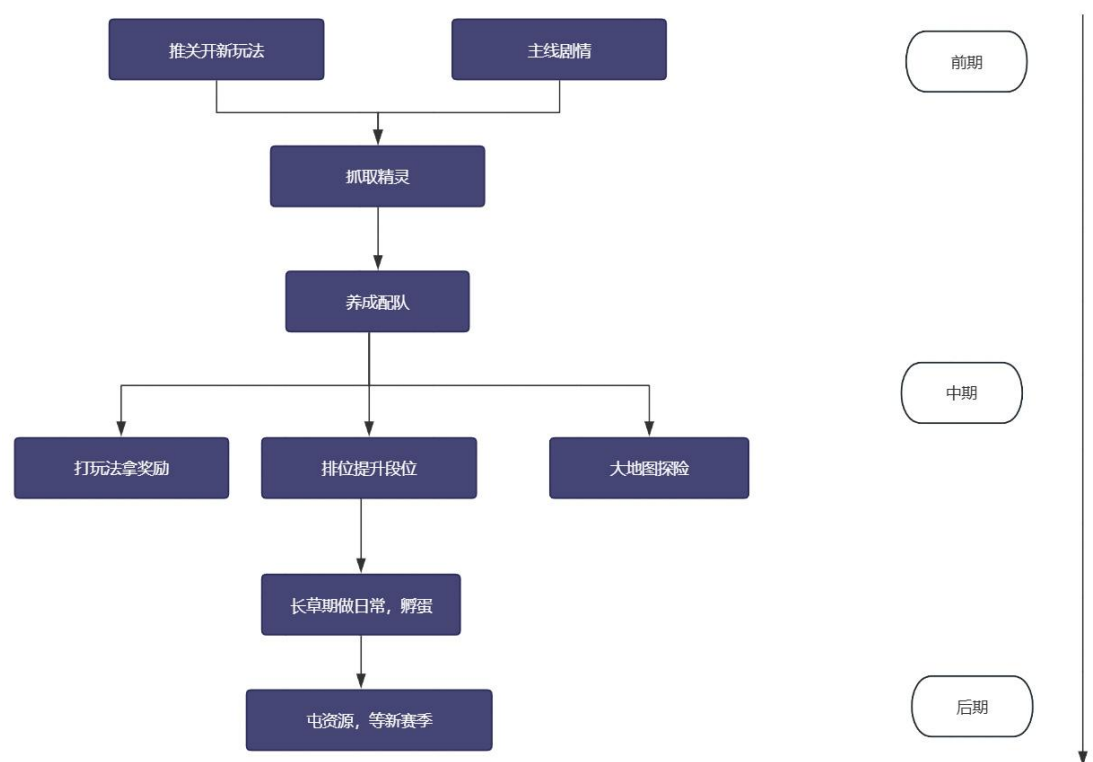
每天研究怎么调整阵容，学习全新的队伍以及思路，提升段位和孵蛋是最大的乐趣和动力。

7.5. 赛季后期

这段时间已经没有什么目标了。

每天上线做日常任务、日常玩法，唯一比较有动力的是命定花种奖励，培育大块头且完美性格的宠物蛋

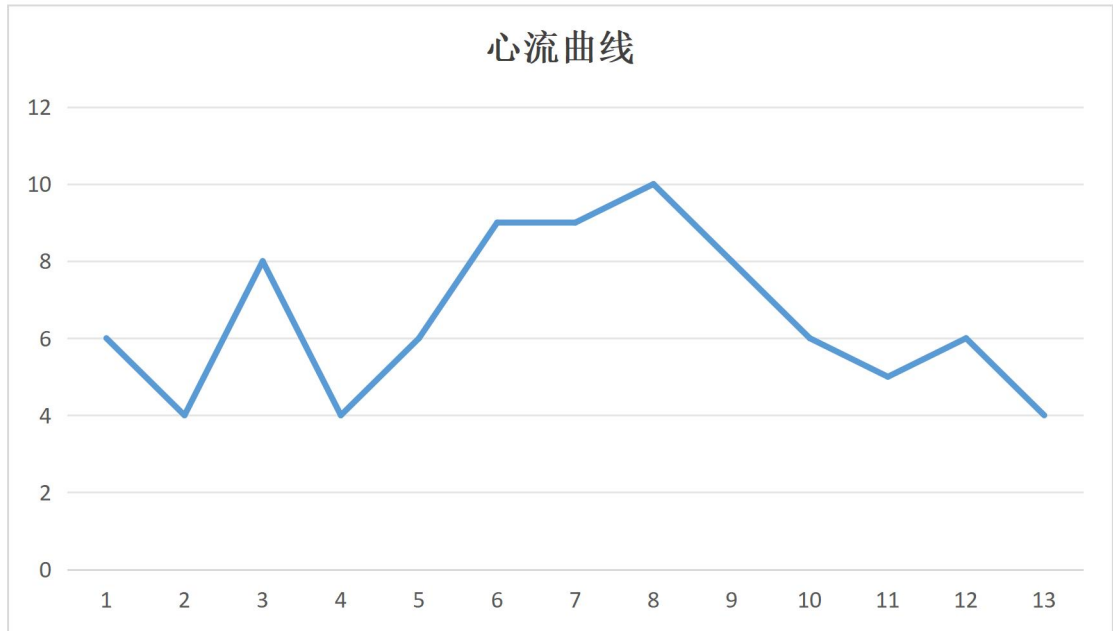
7.6. 游戏目标的变化



8. 前期心流

当前体验	心流状态 (1-10)
游戏 CG	6
开局剧情	4
进入地图探索	8
地图剧情对话	4
战斗	6
获取完美性格蛋	9
组建 pvp 队伍	9
PVP 对战	10
大世界探索	8
刷取异色	6
推进主线	5

战斗	6
剧情对话	4



- 游戏前期剧情对话部分心情值会降低
- 在首次心情值较低的位置紧接着可以自由探索，立马心情值变为亢奋
- 在第二次心情值较低的位置，开始接触，心情值恢复为较高值
- 前期各种体验会让心情值有所波动，不会一直亢奋，也不会一直平静，比较符合一个良好的心流状态曲线

9. 战斗体系

9.1. 玩法概述



- 整体玩法为回合制，采取六只精灵搭配体系
- 策略的侧重点在于战前根据敌方阵容选择首发，战时梳理思路，判断伤害，博弈与揣测敌方心理等
- 不同精灵的搭配，技能选择以及进化之力增加游戏对局变数，使玩家注意力集中，更容易调动玩家情绪

9.2. 设计优势

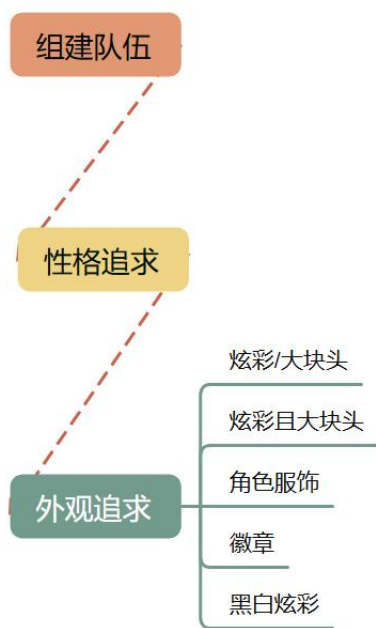
- 简单但有深度的属性克制体系，回合制和猜拳规则更有助于玩家上手
- 能量系统可以增加玩家的决策和策略感
- 精灵设计的维度变多，可以有不同特点的精灵，游戏可玩性更高
 - 这样可以让更多的精灵“有用”，从而为横向培养提供支撑
- 精灵种族值，特性和可学习技能，可以让玩家更容易理解精灵定位，有助于提高玩家的战斗体验
- 战斗换宠机制。增强博弈性

10.养成和资源投放

10.1. 宠物养成

	服饰	宠物登场/结算动画（徽章）	黑白炫彩精灵数量
低消费/零氪	少量	0	很少
中等消费/月卡/战令	少量 (与低消费人群相同，大多不会花钱购买)	0-10（大部分花费在此）	很少（少数会购买金镜子）
大量消费	大量	大量	很少（多数会购买金镜子）
超大量消费	大量	大量	大量刷取

- 氪金体系:将玩家拆分成了 4 部分，分别对应不同的玩家群体
 - 低付费玩家可以追求炫彩队伍，中高付费玩家追求部分徽章，大量消费玩家追求全服饰以及徽章收集，超大量消费（极少数）追求黑白炫彩宠物配对
- 照顾了各个氪度玩家的需求，且不影响游戏公平性



- 在游戏前中期，玩家注重宠物抓取以及主线推进（坑度较浅）
- 而后期玩家更加追求宠物以及角色外貌
- 更有玩家追求黑白炫彩，消耗很大（坑深）
- 这种设计在保证前中期的体验同时，也为后期的付费留出了足够的深度
- 由于总坑是足够的，且主要是外观付费，所以在精灵培养资源方面也可以相对大方

10.2. 养成追求

阶段目标	追求目标的原因
几只高练度精灵	可以推进剧情，打怪
宠物配队	可以参加闪耀大赛（排位）
积累许愿星	换取服饰及宠物动画
追求更多完美资质精灵	部分老阵容随着赛季进程开始不好用
追求优质外貌精灵	优质属性精灵众多，追求变高

10.3. 资源投放和成长线

开服对 pve 资源投放有限，但是大世界难度较低，只需培养指定几个宠物便能应付大部分对战
PVP 资源投放一直趋于稳定，但是总量较少，中期精力投入 PVP 时资源有限，养成并不困难
后期随着版本更新，各类资源（洛克币，金银钥匙，碎镜子等）获取途径增多，培养难度大大下降

11. 玩家分层

11.1. 游玩深度的划分

轻度玩家 (不一定每天上线)	随便玩玩，不一定每天上线 这类玩家的游戏目标不强烈，没有非常特别的目标 体验感受较好，因为游戏本身是休闲的，且宠物数量更新多随着赛季更新，整体较慢，离线几天并不会影响游戏体验
中度玩家 (每天上线 1 小时内)	每天上线，正常的推剧情和关卡，但是没有特意追求极限 这类玩家的目标是收集资源，提升自己，尽量多拿奖励，对排行等内容没有太大追求 体验感受较好，因为一直可以获取新服装和优质精灵
重度玩家 (每天多次上线)	每天多次上线，追求极限，乐于提升排位名次，关注所有的奖励和活动 这类玩家的目标是获取所有的奖励，尽可能的追求排名 体验感受非常好，一直处于前列，并且有各类荣誉展示和排名

11.2. 付费额度的划分

零氪和小额付费玩家	体验非常好，资源多到用不完，游戏难度不高 各处都有非常多的奖励可以领取 每次上线都感觉有极大的增强 如果付费，则付费体验很好，因为有性价比超高的通行证，礼包，月卡等
中额付费	游戏体验较好，每天都有变强的感觉 每天的日常和玩法也可以获得不少强化资源 付费体验较为一般，因为性价比最高的礼包买完后，付费获得地资源不多
重度付费	重氪，付费体验好 游戏体验非常好，拥有大量地极品精灵 各种参与帮助玩家的玩法中可以体验大佬的快感，被其他玩家夸赞，获得很多的情绪价值反馈

-
- 在体验侧，《洛克王国：世界》属于两头体验极佳，中间部分玩家体验也不差，兼顾了所有玩家群体
 - 并且《洛克王国：世界》本身就是友好轻度玩家，很适合游戏群体的扩张
 - 轻度玩家获得较好的游戏体验则会产生粘性，进而转化为中度玩家并可能开始付费，而此时付费的反馈感受也是非常好的

12. 亮点功能或玩法

12.1. 家园系统

轻松有趣且不与主流地精灵养成玩法割裂

玩家可以通过家园系统体验轻松有趣的种田生活，家园的孵蛋功能也是后期获取优质精灵的重要方式。玩法轻松，收益很大，产出投入比很高，是维持玩家日活的很好的手段

13. 核心竞争力

《洛克王国：世界》相比与同类型产品如宝可梦系列，大世界制作更加精良，精灵种类也很丰富，细节更多，玩法更加多样，新颖；

《洛克王国：世界》在国内还有童年 IP 情怀加持，更容易受到推广和传播；

《洛克王国：世界》的资源投放更加大方，轻松愉快的游戏氛围，制作方认真的制作态度更容易获得玩家认可；

《洛克王国：世界》玩法更加简单且硬核，新人玩家也能快速上手，大世界和精灵也有丰富内容可做，深受玩家期待

14. 思考和建议

14.1. 如何解决大世界开宝箱枯燥麻烦的问题

- 增加对宝箱掉落物自动吸附拾取的功能
- 减少宠物开箱动画时长
- 增大宝箱奖励
- 增加一个还原默认配队的功能，减少来回更换宠物的频率，保证玩家耐心

14.2. 为什么 PVP 做成了段位加排名更替式

模式说明：

- 《洛克王国：世界》的 pvp 主要采取了排名更替，也就是首次到达一个段位后会获得大量奖励，在到达最高段位后开始计分和排名，之后不再获得段位奖励
- 之后的主要奖励为周胜奖励
- 这种模式会导向大部分玩家冲排名到极限后，游玩热情不再高涨，只是偶尔游玩或观战拿满周胜奖励

思考：

- 这是一个较为常见的 pvp 模式，很多其他游戏也存在
- 《洛克王国：世界》并没有对这种 pvp 进行改版，说明他们认可这种模式
- PVP 主要的参与群体是头部玩家，他们的竞争主要在荣誉方面的展现，所以 PVP 头部奖励是一些荣誉类的称号，这样也能保证竞技玩家与休闲娱乐或着重大世界的玩家奖励相持平