

游戏行业核心观点梳理

1. **创新价值判断准则**：判断创新价值的关键，是看关键创新来自供给侧重组还是需求侧缺口。多数想法源于供给侧，而真正有价值的创新是满足绝大多数用户极其强烈、愿主动做出新选择的需求侧缺口，人们常因供给侧创新想法过多，掩盖需求侧缺口不足的问题。
2. **创新检验标准**：创新的关键检验点，在于解决方案是否匹配用户重大、真实、广泛的需求。仅靠试玩和内部论证无法判定创新成败，否则发行商不会出现失败案例，所有发行商推广前都会做试玩与内部论证。
3. **AI 时代核心差距**：AI 时代最大的差距，是知晓**做什么**以及**为什么做**的能力差异；AI 工具让执行层效率实现 10 倍、20 倍提升，但决策层的能力与决策质量并未被工具拉动，这是关键短板。
4. **创新与时机的关系**：就创新而言，最重要的不是创新者，而是创新的时机。多数情况下，模仿成功者获得的收益，远大于创造不存在的全新事物。
5. **高营收游戏产品发展特征**：当下满足运营条件、能持续高收入的游戏产品，对精密度的要求越来越高，发展历程与美国航空业高度相似，**知识外溢 + 知识回流**成为核心业绩驱动因素。
6. **行业不同发展阶段特点**
 - 行业发展早期：大部分产品无法很好满足用户需求，只有创新能帮助尽早找到满足用户需求的基本范式；
 - 行业发展后期：大部分产品已满足用户需求，核心差异在于谁能与平台高效实现极致商业化。
7. **平台分发对口碑市场的影响**：口碑市场正被平台分发策略逐步瓦解。Steam 比手游更具传播性，源于自身分发策略的作用，同时庞大的移动端广告平台无法为 Steam 有效导流，这也保护了 Steam 自身分发的主导地位。

（注：文档部分内容可能由 AI 生成）