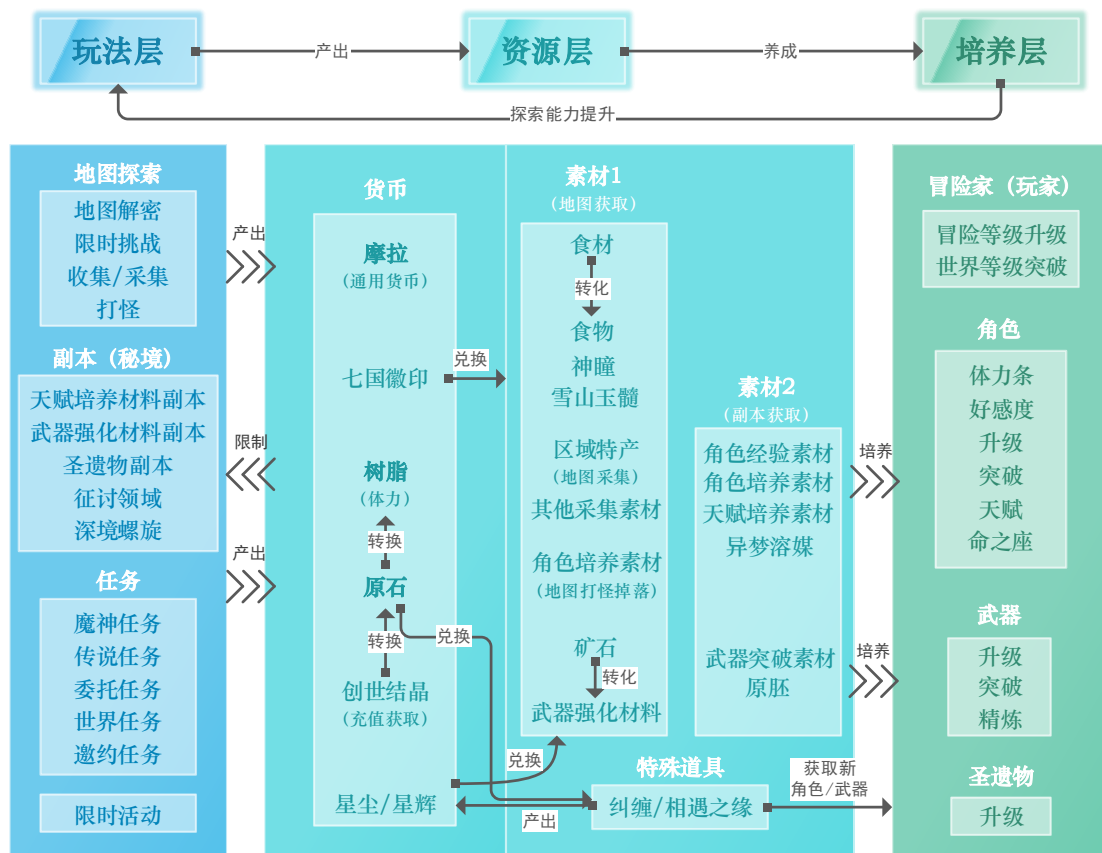


# 《原神》策划分析案

## 一、简介

## 二、系统框架分析

个人认为，原神的核心系统为其角色养成系统，因而本文将以角色培养路径为思路进行系统框架拆解与分析。



//注：①本图中未包含相对独立的尘歌壶与钓鱼系统部分；②资源层中略去了对角色培养没有影响的各类药剂、道具，这类物品多用于辅助玩家进行地图探索，短时间增强角色属性。

### 【分析】

1. 玩法层为玩家通过扮演游戏角色直接进行游戏的部分，强调可玩性和趣味性，由此可获得丰富的资源。
2. 资源层是玩法层与培养层的桥接部分，即，资源来源于玩法，用于培养。它包含了货币和材料。对消耗资源的数量的设定可以将角色的培养过程进行量化，让

玩家有明确的阶段目标。

3. 培养层是玩家通过玩法获取的资源所汇聚的地方。随着角色属性与装备强度的提升，玩家能够进行更多的玩法，获得更好的游戏体验。

4. 培养层的行为结果将在玩法层中得到验证，让玩家意识到“我变强了”，并为了继续“变强”而重新投入到玩法中去，形成循环。

## 三、游戏资源分析

对应系统框架中资源层的内容。

### 3.1 货币

#### 1. 基础货币

货币名称	用途（投放点）	产出途径
摩拉	用于各种养成，可购买材料，是游戏中最为通用的货币	地脉衍出·藏金之花与各类玩法
树脂（体力）	参与 pve 副本，获取摩拉与材料	每 6 分钟加 1（上限 160），50 原石=60 树脂
原石	用于转换成纠缠/相遇之缘（主）或树脂	地图探索、部分任务、深境螺旋
创世结晶	用于购买皮肤或转换成原石	充值

#### 【分析】

以上 4 种为手游中常见的基础货币，分别指代了金币、体力、抽卡货币、充值货币。

1. 摩拉使用数值的变化可以用于**控制玩家的养成节奏**。如随着角色的进阶，天赋等级的提高，需要的摩拉大幅度提升，让玩家感觉到养成的不易，从而在角色真正毕业时获得满足感与成就感。

2. 树脂用于限制玩家获取材料的速度，防止养成节奏过快，增加玩家对其他玩法的关注。

3. 原石为兑换纠缠/相遇之缘的关键道具，用于获取新的角色或武器，增强玩家实力，优化玩家角色阵容，从而获得更好的游戏体验。

#### 2. 特殊货币

货币名称	用途（投放点）	产出途径
星尘/星辉	用于兑换角色、武器、纠缠/相遇之缘、摩拉与各种材料	卡池抽卡获得 4、5 星角色/武器时的副产物
七国徽印	（风/岩之印）兑换摩拉、材料和主角命之座；（雷之印）提升神樱树等级，	地图宝箱、地灵龕

## 获取相应奖励

### 【分析】

特殊货币多为对玩家养成的**补充**，为玩家对材料的获取提供更多选择。

## 3.2 材料

此处我根据材料获取途径进行分类，即地图采集掉落、副本掉落与其他。该分类针对材料的主要来源，对于兑换与任务奖励等途径不进行细分。

### 1. 地图掉落素材及其合成衍生

名称	举例	来源	用途	品质分布 <sup>①</sup>
食材	禽肉、甜甜花	采集	制作食物	白
食物	甜甜花酿鸡	采集、烹饪	短时间内增加角色的基础属性或探索属性	白、绿、蓝、紫、金
神瞳	风神瞳	地图收集	升级神像，提升体力，获得相应奖励	白
雪山玉髓	雪山玉髓	雪山收集	升级忍冬之树，获得相应奖励	白
地区特产	清心、落落莓	采集	角色等级突破	白
角色培养素材D	不祥的面具	打普通怪掉落	角色/武器突破，天赋升级	白、绿、蓝 <sup>②</sup>
角色培养素材E	地脉的新芽	打精英怪掉落	武器突破	绿、蓝、紫 <sup>②</sup>
矿石	水晶矿	采集	合成武器强化材料	白
武器强化材料	精锻用魔矿	矿石锻造	武器升级	白、绿、蓝
其他采集素材	晶蝶	采集	合成药剂、道具 <sup>③</sup>	白
药剂	防潮药剂	合成	提升玩家探索属性	蓝
道具 <sup>④</sup>	寻宝罗盘	锻造	辅助玩家探索打本	蓝、紫

### 2. 副本掉落素材

名称	举例	来源	用途	品质分布
角色经验素材	大英雄的经验（经验书）	地脉衍出·启示之花与各类玩法	角色升级	绿、蓝、紫
角色培养素材	坚牢黄玉	对应 BOSS <sup>④</sup> 掉落	角色突破	绿、蓝、紫、

A		落		金 <sup>②</sup>
角色培养素材	玄岩之塔	地图首领	角色突破	紫
B				
角色培养素材	北风之环	征讨领域和北风的狼王	天赋升级 (6-10)	金
C				
天赋培养素材	「黄金」的哲学	对应副本 (秘境)	天赋升级	绿、蓝、紫 <sup>②</sup>
武器突破素材	狮牙斗士的镣铐	对应副本 (秘境)	武器突破	绿、蓝、紫、金 <sup>②</sup>
原胚	北陆单手剑原胚	BOSS 掉落	武器锻造	紫
异梦溶媒	异梦溶媒	征讨领域和北风的狼王	培养素材转换	紫

### 3. 特殊材料

名称	来源	用途	品质分布
纠缠/相遇之缘	原石、星辉兑换	卡池抽卡道具	金
智识之冕	限时活动	天赋升级 (9-10)	金

//注：①材料的品质顺序越往后越好；②3 个低稀有度的素材可以合成 1 个稀有度高一级的素材；③此外还有限时活动任务赠送的道具，增加了游戏玩法（如风物之诗琴），此处不详细说明；④此处的 BOSS 包括了地图首领、征讨领域和北风的狼王，下同。

#### 【分析】

1. [优]原神中对材料品质的分类使用了游戏中常见的颜色分类，使材料分级清晰明了，也能使得玩家更快上手。
2. [劣]原神中的材料从来源到用途都是多样的，并且，材料的种类会随着游戏的更新与发展不断增多，因此对刚上手的新手玩家来说不大友好，需要在游戏中做好引导工作，方便玩家对各种材料的获取。
3. [优]不同的材料来源，可以使玩家分散精力，体验不同的玩法，避免玩家过于集中在一个玩法上而产生厌烦心理。

## 四、核心系统分析

对应系统框架中培养层的内容。

## 4.1 角色

### 4.1.1 角色的分类

1. 根据元素属性：火、冰、水、雷、风、岩、草（未出）
2. 根据使用的武器：单手剑、双手剑、弓、法器、长柄武器
3. 根据获取途径：限定角色、非限定角色
4. 根据稀有度：5 星角色、4 星角色

### 4.1.2 角色的属性与设计

从角色的设计上看，原神中的角色主要的设计点有：

1. 元素属性；
2. 武器；
3. 基础数值；
4. 成长数值（基础生命值、防御力和攻击力的提升）；
5. 突破属性及其成长数值；
6. 战斗天赋（a、e、q）的效果、cd 与获得/消耗的能量值；
7. 固有天赋效果（两个战斗被动与一个探索被动）；
8. 命之座。

元素属性	武器	基础属性		突破属性	
火	单手剑	生命值上限	治疗加成	暴击率	元素伤害加成
冰	双手剑	攻击力	受治疗加成	暴击伤害	元素充能效率
水	弓	防御力	元素充能效率	攻击力加成	元素精通
雷	法器	元素精通	冷却缩减	生命值加成	治疗加成
风	长柄武器	暴击率	护盾强效	防御力加成	
岩		暴击伤害	属性伤害加成		
草			属性伤害抗性		

由于天赋效果复杂多样，故不在表中列出。目前已有的技能效果有：输出、奶、盾、减抗/减防/增伤、嘲讽以及原神中较为特色的元素附着等。另外，有关数值的内容将在后文中进行说明。

#### 【分析】

1. [优]原神中角色的设计维度复杂多样，为角色设计提供空间，赋予了角色更多可能的玩法与机制。
2. [优]原神没有像其他 rpg 一样进行职业分配，这使得角色承担的作用更加灵活。
  - a) 在战斗中，不同的角色根据武器、圣遗物与配队的调整能起到不同的作用（如：

- 行秋香菱，能做脱手辅助，也能打输出)；
- b) 玩法方面，原神主要有大世界探索和秘境两种玩法，根据角色技能的不同，角色们将会有不同的侧重点。总的来说，原神角色的定位是复杂的，所以比较好的是以 tag 的形式对角色进行区分。
3. 相比于其他抽卡养成游戏，在原神中，重复抽到角色后得到的**命之座对角色的影响**很大，甚至产生质的变化。
- a) 为更多的新玩法铺路；
- b) 是一个很重要的**氪金点**，能刺激玩家对角色的重复抽取，对不同氪金程度玩家的角色强度进行区分；
- c) 在角色设计时，需要仔细考量 0 命角色与高命座角色之间的关系。个人认为，不论是伤害提升、cd 减少还是增加新机制，都应该建立在 0 命角色本身有其特殊性的基础上。如果将角色的主要玩法和机制都体现在高命座上，削减了 0 命角色的价值，则会过度分化大 R 和中小 R 玩家，引起玩家的不满。

### 4.1.3 角色的培养与数值成长

#### 1. 角色与天赋培养

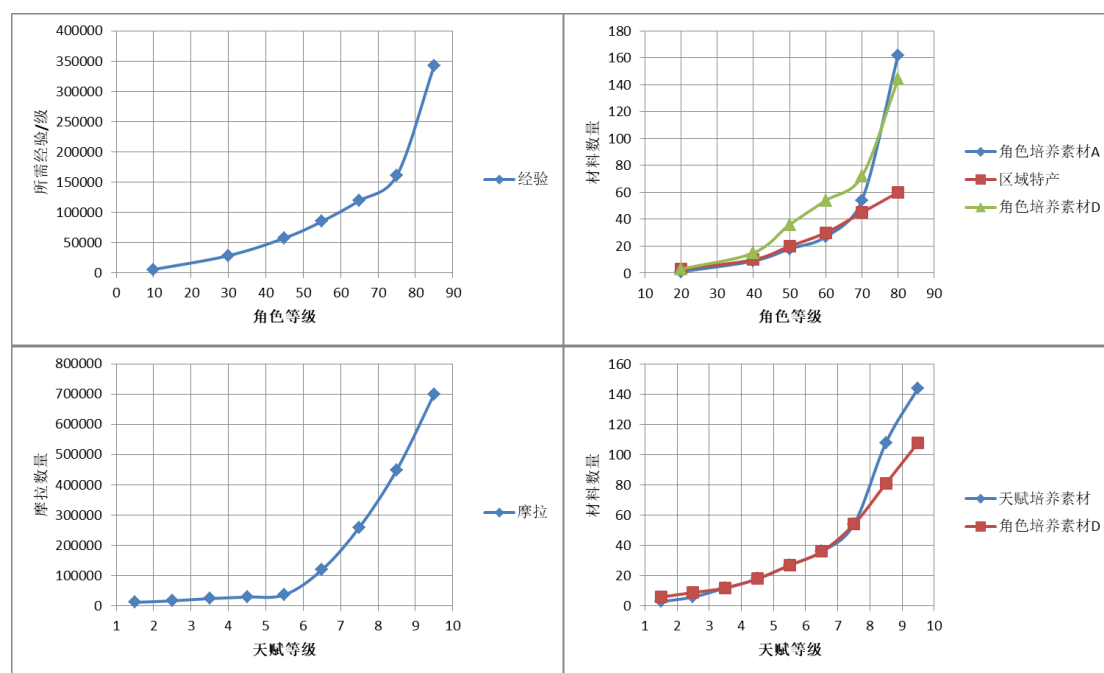
角色等级	材料	所需摩拉
0-20	经验 120175	24035
20 突破	角色培养素材 A*1、区域特产*3、角色培养素材 D*3	20000
20-40	经验 578325	115665
40 突破	角色培养素材 A*3、角色培养素材 B*2、区域特产*10、角色培养素材 D*15	40000
40-50	经验 579100	115820
50 突破	角色培养素材 A*6、角色培养素材 B*4、区域特产*20、角色培养素材 D*12	60000
50-60	经验 854125	170825
60 突破	角色培养素材 A*3、角色培养素材 B*8、区域特产*30、角色培养素材 D*18	80000
60-70	经验 1195925	239185
70 突破	角色培养素材 A*6、角色培养素材 B*12、区域特产*45、角色培养素材 D*12	100000
70-80	经验 1611875	322375
80 突破	角色培养素材 A*6、角色培养素材 B*12、区域特产*60、角色培养素材 D*24	120000
80-90	经验 3423125	684625

天赋等级	材料	所需摩拉
1-2	天赋培养素材*3、角色培养素材 D*6	12500
2-3	天赋培养素材*2、角色培养素材 D*3	17500

3-4	天赋培养素材*4、角色培养素材 D*4	25000
4-5	天赋培养素材*6、角色培养素材 D*6	30000
5-6	天赋培养素材*9、角色培养素材 D*9	37500
6-7	天赋培养素材*4、角色培养素材 D*4、角色培养素材 C*1	120000
7-8	天赋培养素材*6、角色培养素材 D*6、角色培养素材 C*1	260000
8-9	天赋培养素材*12、角色培养素材 D*9、角色培养素材 C*2	450000
9-10	天赋培养素材*16、角色培养素材 D*12、角色培养素材 C*2、智识之冕*1	700000

关于经验书与经验的兑换：1 大英雄的经验=20000 经验值，1 冒险家的经验=5000 经验值，1 流浪者的经验=1000 经验值；消耗的摩拉=经验值/5；除了突破与对经验书的使用，等级的提升不消耗摩拉。

下图为培养中所需要的经验、摩拉以及使用较多的材料关于角色/天赋等级的作图。图中的材料数量均已转换成最低品质单位。



## 【分析】

### 1. 提升版块设置

角色的升级对材料的需求相对较低，使得玩家即便拥有较少的资源，也能够对角色进行一定的提升，而不是长时间停滞不前。角色的等级突破将角色的培养分割成多个阶段，给玩家设置了明确的阶段性目标。

### 2. 数值设置

根据数据图可以看出，角色/天赋升级所需摩拉和材料的数量关于等级的函数均为凹函数。其中，角色等级 70 级与天赋等级 6-7 时，每次升级所需的摩拉和材料数量的变化速率迅速升高。



角色培养上对摩拉和材料的需求是**游戏对玩家养成节奏的把控**。个人认为，在游戏前期，不应该给予玩家太大的养成压力。**角色的快速养成并在玩法中得到反馈可以极大地吸引刚入坑的玩家**。而在游戏中后期，玩家已对游戏较为熟悉，并且每天能获得的资源数量增加。此时大幅度提高升级的门槛，促使玩家投入更多的时间甚至金钱成本，能够让玩家产生“养成不易”的心理，以此**提升最终角色满级时玩家的满足感**。结合我个人在游戏中的体验来看，在原神中，即便是游戏后期，当玩家需要培养角色时，也需要花一定时间准备材料，而非一蹴而就，这大大保证了游戏后期玩家在养成方面的体验。

### 3. 氪金点

正如在第2点最后所说，即便在游戏后期，角色的培养材料也需要一定时间的积累。这可以增加玩家对“珍珠纪行”礼包的购买，以此获取资源，加快角色培养。

## 2. 角色数值成长

数值基础模型，成长曲线，环境反馈

//天赋技能的数值成长各不相同，故不做专门分析。

### 4.1.4 角色的获取

抽卡系统，概率

## 4.2 装备（包含武器和圣遗物）

### 4.2.1 武器分类

1. 根据类型：单手剑、双手剑、弓、法器、长柄武器
2. 根据稀有度：1~5星

其中，低星武器可以作为升级道具，减小玩家升级上的压力。

### 4.2.2 武器基础属性

主属性	攻击力
副属性	生命百分比、攻击百分比、防御百分比、暴击率、暴击伤害、元素充能效率、元素精通、物理伤害加成

### 4.2.3 武器的培养与数值成长

#### 1. 武器培养

下表为5星武器培养所需材料、经验与摩拉表。随着武器稀有度的下降，对三者的需求也将递减。



武器等级	材料	所需摩拉
1-20	经验 121550	12155
20 突破	武器突破素材*5, 角色培养素材 E*5, 角色培养素材 D*3	
20-40		
40 突破	武器突破素材*5, 角色培养素材 E*18, 角色培养素材 D*12	
40-50		
50 突破	武器突破素材*9, 角色培养素材 E*9, 角色培养素材 D*9	
50-60		
60 突破	武器突破素材*5, 角色培养素材 E*18, 角色培养素材 D*14	
60-70		
70 突破	武器突破素材*9, 角色培养素材 E*14, 角色培养素材 D*9	
70-80		
80 突破	武器突破素材*6, 角色培养素材 E*27, 角色培养素材 D*18	
80-90		

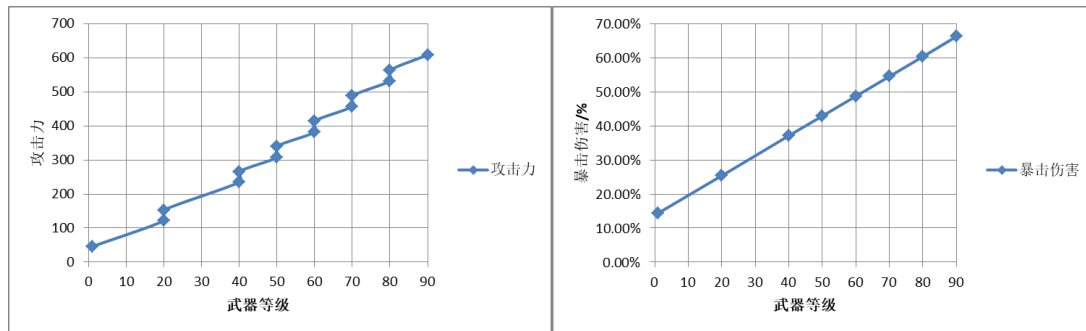
关于精锻用矿石与武器经验的兑换：1 精锻用魔矿（蓝）=10000 经验；1 精锻用良矿（绿）=2000 经验；1 精锻用杂矿（白）=400 经验；1 星武器（白）=600 经验；2 星武器=1200 经验；3 星武器=1800 经验；4 星武器=50000 经验；5 星武器=? 经验；所需摩拉=经验/10。

## 2. 武器数值成长

以护摩之杖为例，其副属性为暴击伤害（重复武器的精炼只提升被动数值，因而在此不作分析）。

等级	攻击力（主属性）		暴击伤害（副属性）
	未突破	突破后	
1	46	\	14.4%
20	122	153	25.4%
40	235	266	37.1%
50	308	340	42.9%
60	382	414	48.7%
70	457	488	54.5%
80	532	563	60.3%
90	608	\	66.2%

下图为武器主属性与副属性成长数值与等级的关系图。



#### 4.2.4 武器的获取

武器的主要获取途径有：

1. 地图探索获取（1、2 星）；
2. 锻造获取（4 星）；
3. 活动奖励获取（4 星）；
4. 星辉兑换（4 星）；
5. 纪行奖励（4 星）；
6. 卡池获取（3~5 星）。

#### 4.2.5 圣遗物

### 4.3 角色伤害数值计算

#### 1. 属性反应机制

元素反应同样会为角色带来一些限制。比如冰与雷的超导反应可以降低怪物的物抗，因此作为冰系角色的优菈和雷系角色的雷泽都在物理输出方面有不错的表现，而作为火系角色的辛焱则表现欠佳。

#### 2. 角色本身伤害计算

#### 3. 反应伤害计算

## 五、主要玩法分析

由于元素之间可以相互反应，使得配队在原神中也尤为重要。相比于一般 rpg 中输出、防御、奶的配队形式，原神的配队更为灵活，且能展现出更多效果。（玩法层）

六、游戏引导

七、收费体验

八、竞品分析