《原神》角色强度养成系统拆解

1. 基础养成--等级提升和突破：

I.内容：通过经验书对角色进行等级提升和突破，上限为90级，随等级提升的是基础养成部分如基础生命值、基础攻击力、基础防御力、元素精通、暴击率、暴击伤害、元素充能效率、对应的元素伤害加成以及基础属性加成等，每个角色根据自身要求不同会进行额外的加成，如夜兰提升暴击率等，其中几个阶段突破后会有相遇之缘等奖励。

II.影响：角色的等级提升和突破可以提升玩家的成就感和游玩体验，有利于玩家挑战更高难度的模式（更高级别副本和深渊等）

1. 进阶养成--武器：

I．内容：武器可以通过祈愿系统，活动任务，大世界探索等方式得到，品次上分为一星，二星，三星，四星，五星（五星全部需要通过祈愿系统获得），强度大体上随星级递增，类型上分为单手剑 ，双手剑，长柄武器，法器 ，弓，不同武器有不同的属性加成（分为主词条和副词条），还有额外的技能加成。在武器中有等级提升，突破和精炼来提升武器强度，玩家需要根据角色所用的武器类型，词条需求和技能提升效果等要点来选择武器，可以有效提升角色强度

II．影响：提升玩家游玩体验,带来成就感，五星武器往往作为角色武器首选的现象提升玩家消费意愿，也有可能对玩家游玩意愿造成负面影响。

1. 进阶养成—圣遗物：
2. 内容：圣遗物有5个部位，包含生之花、死之羽、时之沙、空之杯、理之冠。其中生之花和死之羽的主词条分别固定为生命值和攻击力，其他的主词条随机。每个圣遗物带有1~4个副词条，且不与主词条属性重复。圣遗物有星级之分，最低一星，最高5星。星级越高，代表圣遗物的品质越好（4星圣遗物可能会有2至3条的副词条；5星圣遗物可能会有3至4条副词条），可提升的等级上限越高（1/2/3/4/5星圣遗物对应的副词条数量上限为2/2/4/4/4个；等级上限分别为4/4/12/16/20级）。根据强化规则，不足4个副词条的圣遗物在强化到4级时，会额外随机增加1个副词条，之后每升4级，除主词条数值增加外，附带增加1条副词条数值。每件圣遗物分属于不同的套装，每种套装的效果不同；装备1/2/4件同一套装的圣遗物，也会触发不同的套装效果。
3. 影响：提升（？）了玩家游戏体验，是零氪玩家提升角色强度的最好方式，随机增加副词条和副词条数值的设计增加了不确定性和提升难度（不可控的），总体上增加了玩家刷取和培养圣遗物的时长和次数（换句话来说就是增加玩家在线时长），但可能会对玩家游玩意愿造成负面影响。

4,进阶养成—天赋

1. 内容：天赋分为战斗天赋和固有天赋，固有天赋一般有3个，等级上限1级，无法提升；战斗天赋，即角色的战斗技能。提升角色命座可提高战斗天赋的等级上限，无命座的情况下，战斗天赋等级上限为10级；有命座的最高为15级（目前实际最高能提升到的等级为13级），天赋等级通常来说越高越好，但也要考虑到实际提升效果和资源分配情况来选择等级的提升。
2. 影响：提升玩家游戏体验和在线时长，天赋的上限设置提升玩家消费意愿
3. 进阶养成—命座
4. 内容：通过祈愿系统，星辉兑换和活动角色赠送等多次得到某角色多次的方式获取（旅行者除外，其命座可通过魔神任务和商店购买获取），能从多方面提升角色强度，解锁角色天赋等级上限，某些命座的获取能使角色强度发生质变。
5. 影响：提升玩家游戏体验，极大程度增加玩家消费意愿

（本篇分析参考了前辈们的分析资料和游戏资料，有许多地方讲的不甚清晰和完整，请学长们多多谅解）