

《放置七骑士》游戏系统拆解与分析

目录

一、游戏特点	2
二、核心亮点	2
三、目标用户及整体定位	8
3.1 《放置七骑士》目标用户特征	8
3.2 产品整体定位	8
四、整体系统框架	9
五、游戏循环	10
六、付费相关设计及付费用户分层	15
6.1 服务器生态	15
6.2 付费用户分层	15
6.3 礼包性价比	18
6.4 限时礼包推送时机	21
七、七天流程	26
7.1 零氪	26
7.2 满战令玩家（约 509¥）	37
7.3 登录吸引点汇总表	48
八、关卡系统	49
8.1 主线关卡（BOSS 关）	49
8.2 主线关卡（挂机关）	51
8.3 资源关卡	51
8.4 竞技场	53
8.5 无限塔	55
九、养成系统	56
9.1 抽卡体验分析	56
9.2 养成系统拆解	58
十、战斗系统与角色差异化	69
10.1 战斗美术分析	69
10.2 战斗系统概述	72
10.3 角色与队伍	73
10.4 角色技能	74
10.5 角色职业细分	79
10.6 版本强势角色分析与队伍搭配	87
10.7 战斗交互	113
10.8 数值分析	115
10.9 战斗总结	118
十一、活动相关	119
11.1 版本更新情况（韩服）	119
11.2 常规商店活动	120
十二、剧情包装与世界观	122
十三、主线任务系统	123
十四、耗电与发热情况	124
十五、总结	124

一、游戏特点

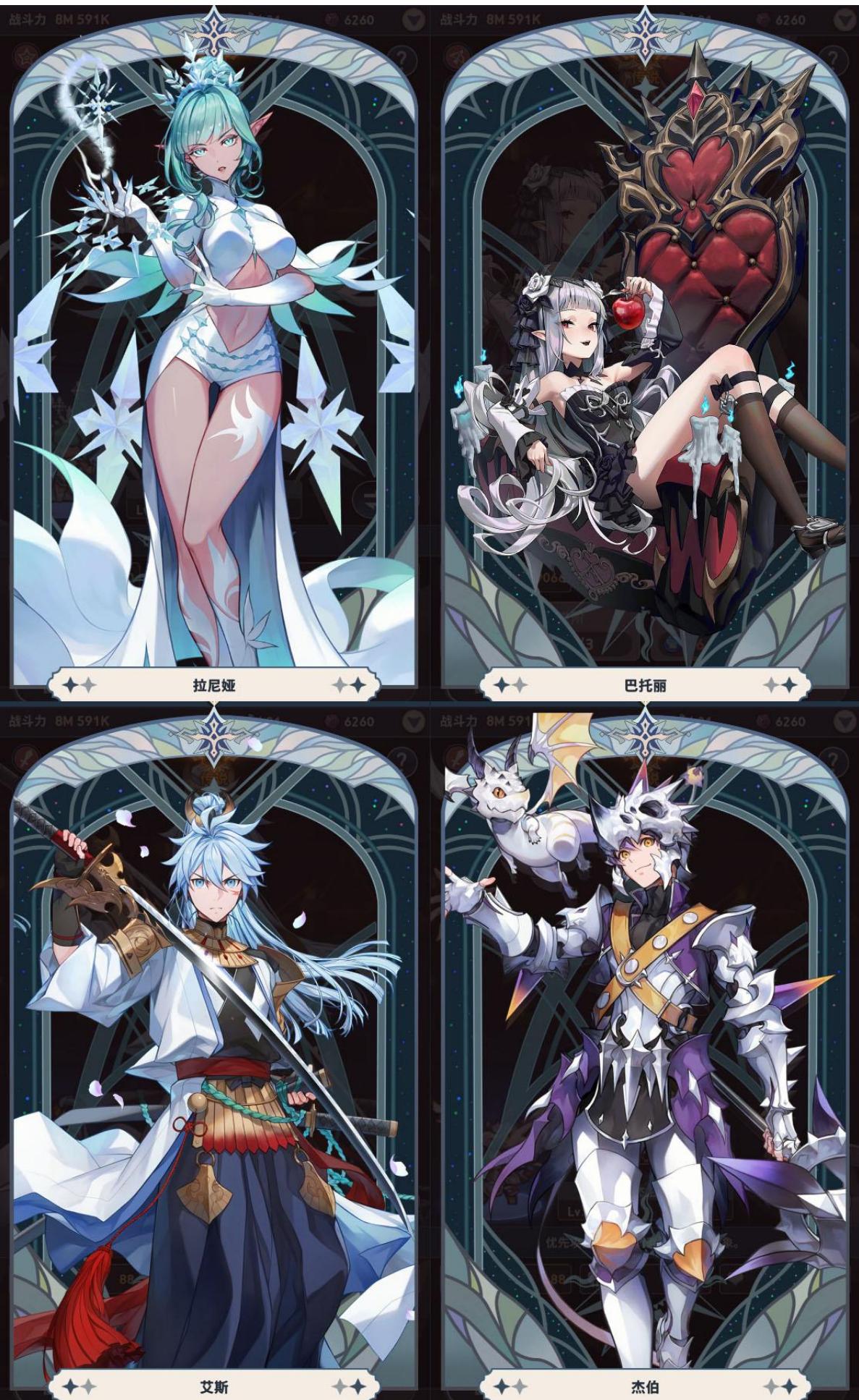
《放置七骑士》是一款基于知名 IP 《七骑士》的 2.5D Q 版放置类游戏。通过其在 App Store 投放的广告和七日的游玩体验，可以归纳出以下几个游戏特点：

- 基于热门 IP 《七骑士》，以原 IP 角色作为主要卖点
- 人物偏韩式卡通风格，具有较高辨识度。立绘精致，元素多样，角色库数量庞大
- 多层卷轴结构的手绘卡通风格场景，球面地图，关卡地图较大，玩家可以自由探索
- 爆抽类型游戏，卡池出货期望以千抽为基础。
- 福利优厚，新服开启时赠送大量抽卡资源，签到和活动赠送的卡券和钻石数量慷慨。
- 在放置玩法的基础上允许玩家操作角色自由走位，具有一定玩法拓展性

二、核心亮点

《放置七骑士》除了 **IP** 外，依旧有以下几处亮点

- (1) 人物立绘以**韩式卡通美术风格**为主，角色形象和装扮贴合西幻背景。每个角色都拥有与其故事背景定位相符的特征和细节。本游戏不仅包含《七骑士》IP 的经典角色，还囊括了丰富多彩的原创角色，角色库涵盖御姐、萝莉、魔物娘、furry、僧侣、大叔等多个角色类型，满足不同玩家的游戏需求。







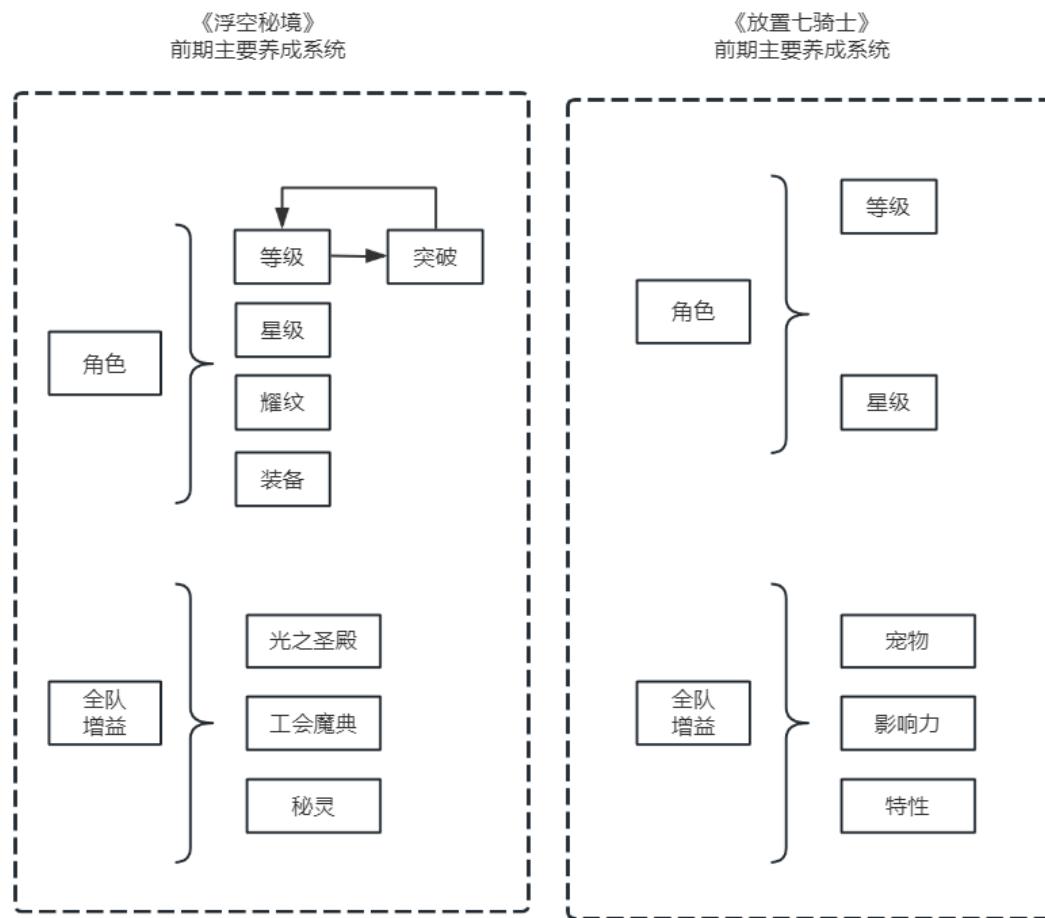
(2) 爆抽模式手游，玩家在游戏中一般以三十抽为单位进行抽卡，**抽卡内置自动抽卡功能**，以塑造“海量抽数”，“爆抽”的消费体验。玩家可以在游戏内通过不断的抽卡数量来提高出货概率。



(3) 前期福利大方，玩家在体验的前 3 天至少能获得 2000 抽的免费抽卡资源。



(4) 游戏的养成系统相比同类游戏更轻量化，大部分养成模块会为全队角色共享效益。与同类竞品《浮空秘境》等游戏相比，玩家在这款游戏内无需为培养单个角色投入过多精力而是更注重队伍整体养成（见下图对比，仅展示笔者3天体验内接触到的养成系统，待后续拓展）。并且本作的大部分养成系统只在玩家后期解锁，且前期开放的养成系统玩家只需进行挂机操作就能获得对应素材。这样的设计，使得游戏在前期的游戏目标明确，玩家的主要驱动力来自于抽卡和获取经验金币等基础养成资源。



(5) 玩家可以控制角色走位，与常规的回合制放置类游戏相比，具有更多的操作性和互动性。例如资源本的某个BOSS会周期性的释放砸地技能，玩家需要操控队伍躲开，减少队伍中后排低血量角色的伤亡。



三、目标用户及整体定位

3.1 《放置七骑士》目标用户特征

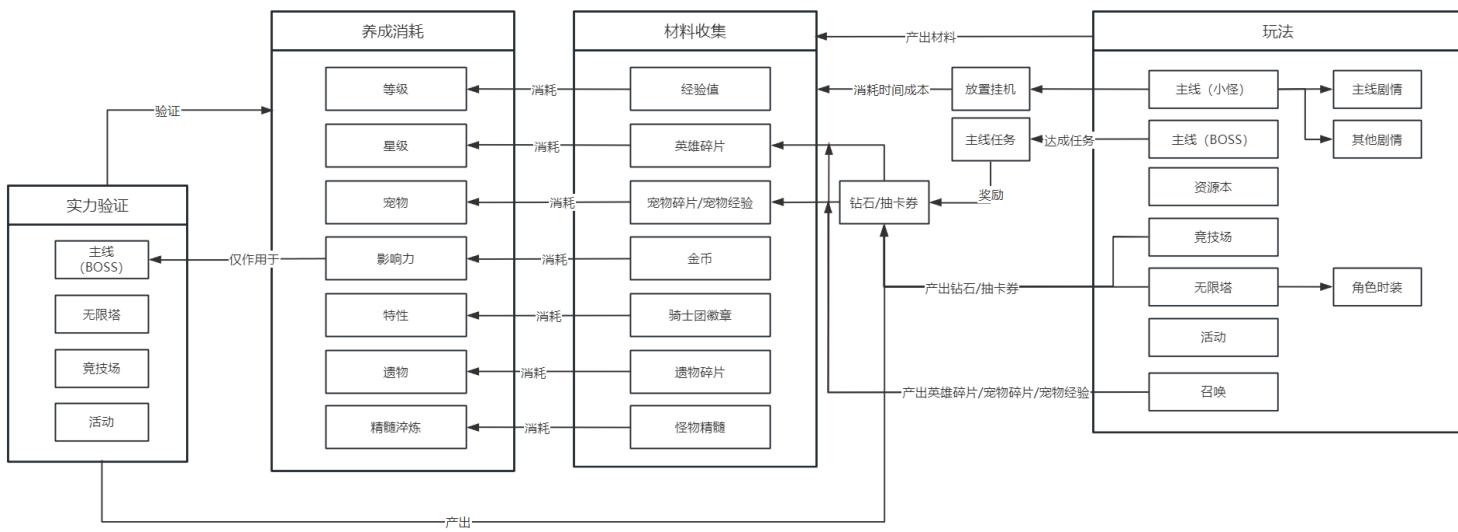
- (1) 年龄集中在 20 岁至 40 岁之间，且以 30 岁以下的男性为主要用户。
- (2) 大部分没有接触过七骑士 IP 的泛用户群体
- (3) 享受快节奏，短周期刺激的消费模式

3.2 产品整体定位

《放置七骑士》是一款独具特色的快节奏放置手游，以“低容量、低规格、易于游玩”为设计理念，融合了精致的人物立绘、简单的即时制战斗游戏玩法。该游戏采用内购+广告混合变现模式，并通过海量抽卡的模式为玩家提供充足的反馈和驱动力。

在游戏养成系统方面，《放置七骑士》注重队伍养成而非角色个体养成，养成系统较为轻量化，并与同类竞品产生明显差异。

四、整体系统框架



将本作的系统框架分为“养成消耗”、“材料收集”、“玩法”及“实力验证”四个模块。”

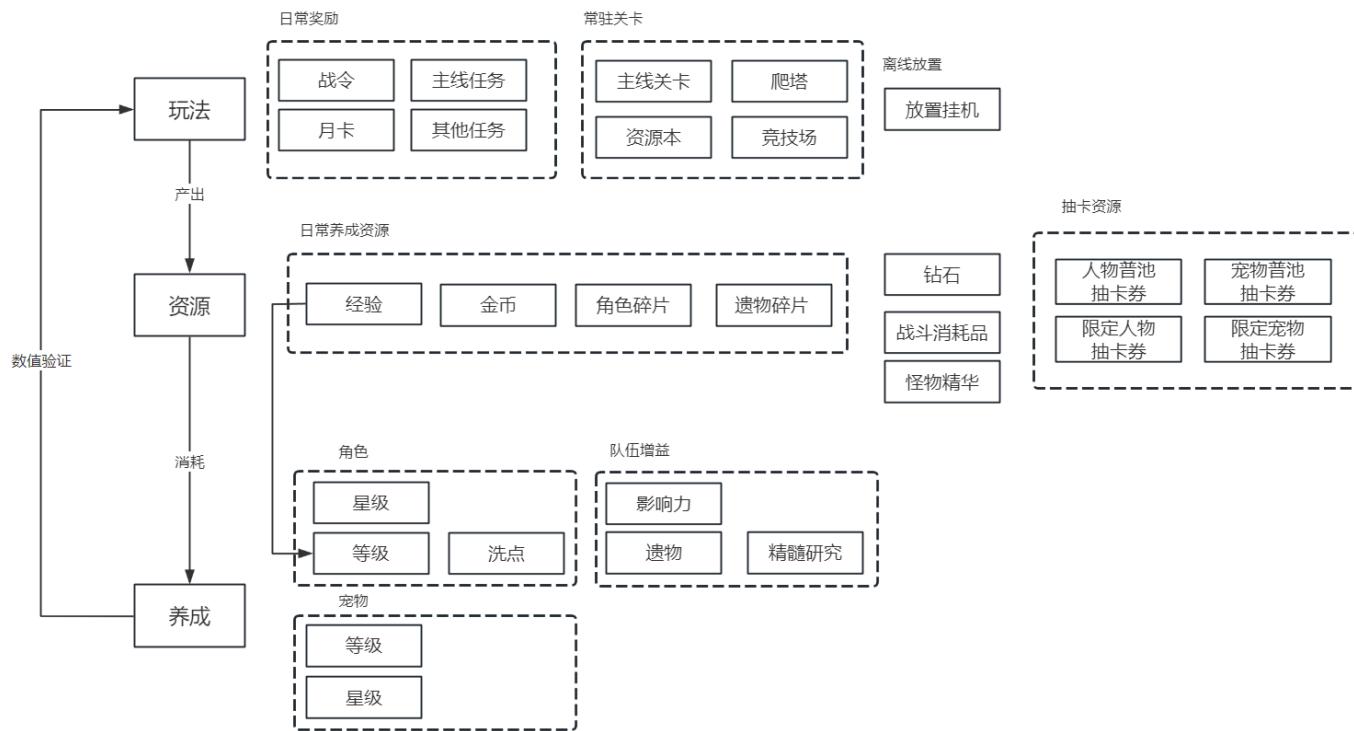
玩家在“玩法”模块中，可以获得付费资源（钻石/抽卡券）和养成材料。主线（小怪）是产出养成材料的主要途径。而竞技场/无限塔/主线 BOSS 这类重验证的玩法是产出付费资源的主要途径。一些比较珍贵的养成材料，例如宠物碎片只能在召唤系统中通过付费或者完成主线任务获得。除此之外，本作玩法模块中还存在一些边缘系统，如剧情和角色时装系统等，这些系统与主循环关系不明显。

从材料收集模块和养成消耗模块中可以看出，本作的养成材料与养成系统之间关系平行。养成系统中的“影响力”系统仅能作用于主线，在实力验证模块的大部分关卡中无法发挥作用。

实力验证模块又产出大量付费资源和少量的养成资源，形成玩家游玩的保证玩家始终处于核心游戏循环中。

更具体的游戏系统见下文拆解。

五、游戏循环



本游戏的核心循环为资源->养成->玩法验证的核心循环。其中部分养成资源用途和来源比较单一。

● 日常养成资源:

金币, 角色经验等这类基础养成资源主要由放置挂机玩法产出, 其次是通过战令礼包等付费途径获取, 此外玩家每天有 6 次扫荡相应资源本的机会, 可以获得小额的基础养成资源。

战令等级和玩家角色星级和关卡进度挂钩, 每当玩家提升 2 点角色星级或者 5 关主线关卡才会提升 1 级等级, 每级战令会给玩家 2 张普池抽卡券 (免费) + 挂机金币/经验道具 (付费)。战令分为金币战令和经验战令, 并且根据玩家游玩深度划分为三个等级, 不同游玩深度的玩家可以根据当前账号练度选择性地购买。因此玩家如果想要通过战令渠道获得大量资源, 需要持续充值抽卡或者推进关卡, 保证玩家始终在核心玩法循环内。



- 战斗消耗品:** 是游戏中一种比较特殊和稀有的消耗道具，主要类型有血瓶和限时战斗增益的料理，料理可以让队伍中全部角色重要战斗属性在主线关卡玩法下提升 15%，对玩家攻克关卡起到非常可观的作用。主要获取途径为钻石购买，性价比高，有小概率在挂机玩法中掉落。**在钻石充足的情况下，玩家会每日购买。**





- **钻石：**主要用于抽卡，部分资深玩家会用来购买战斗消耗品的重要道具（血瓶，料理）。主要产出途径为充值（直接充值+礼包捆绑）和任务，次要产出途径为钻石战令，爬塔和竞技场也会产出少量的钻石。钻石战令等级和玩家账号等级绑定，玩家账号经验仅能通过放置挂机玩法获取。



- 人物/宠物普池抽卡券：**主要获取途径为任务、战令，其次是礼包购买，只能用于抽普通池子，在游戏前期玩家可以通过做任务快速获取大量的抽卡券，随着关卡难度提升，玩家获取抽卡券的速度逐渐变缓。
- 人物/宠物定向池抽卡券：**非常稀有的付费资源，主要获取途径为礼包购买。几乎不存在非付费方式的获取渠道。玩家想要抽 UP 池，只能充钱或者使用钻石。



资源表格一览：

资源名称	资源主要获取来源	获取难度	资源用途
经验	放置挂机、战令、经验值副本	低	仅用来升级角色经验
账号经验	放置挂机	中	仅用来提升账号等级
金币	放置挂机、战令、金币副本	低	仅用来提升影响力等级
角色碎片 (SR/R)	放置挂机、战令、抽卡	高	用来提升 SR/R 品质角色星级
角色碎片 (SSR)	充值	极高	用来提升 SR/R 品质角色星级
遗物碎片	放置挂机、遗物本	低	用来提升遗物等级
钻石	任务、充值、战令、月卡、竞技场	中	通用抽卡道具、用来购买战斗消耗品（血瓶、料理），在显示列表中会把付费钻石和免费钻石分开
战斗消耗品	放置挂机、钻石购买	高	一段时间内提升队伍战斗能力
怪物精华	放置挂机	中	提升精髓研究等级
人物普池抽卡券	任务、战令、充值	中	仅能用于普池抽卡
定向人物抽卡券	充值、定向池返利	极高	仅能用于定向池抽卡
宠物普池抽卡券	任务、战令、充值	中	仅能用于普池抽卡
定向宠物抽卡券	充值、定向池返利	极高	仅能用于定向池抽卡

六、付费相关设计及付费用户分层

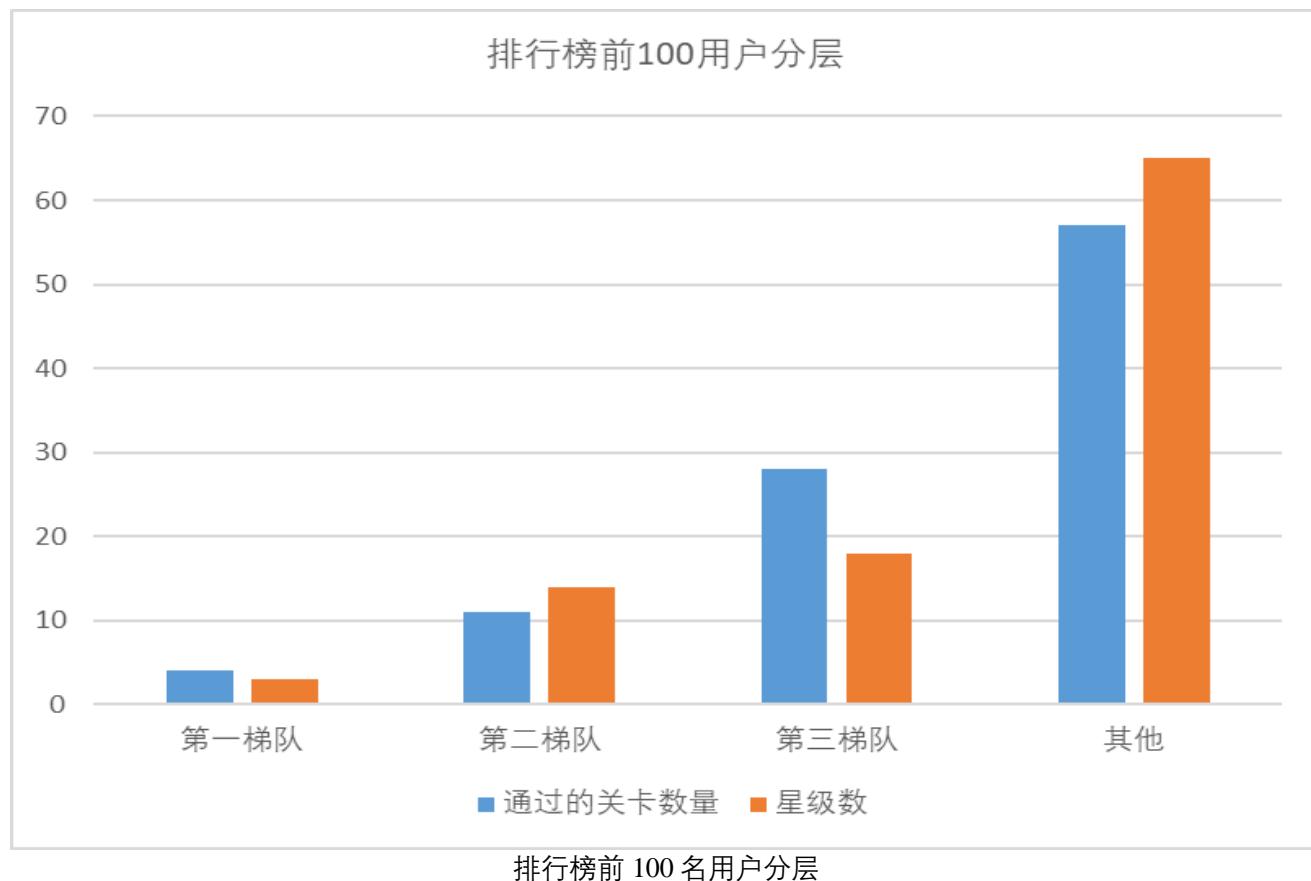
6.1 服务器生态

由台服的新用户注册情况推断，《放置七骑士》这一游戏每日新增 4 个新服，每个服务器人数暂不明确，但是不会太多。从台服更新公告可以了解到，该游戏在 8/24（8/16 开服）经历过一次合服。

6.2 付费用户分层

以新服排行榜前 100 用户数据和高肝度零氪玩家七天的最高战力作为基准，给用户进行分层。

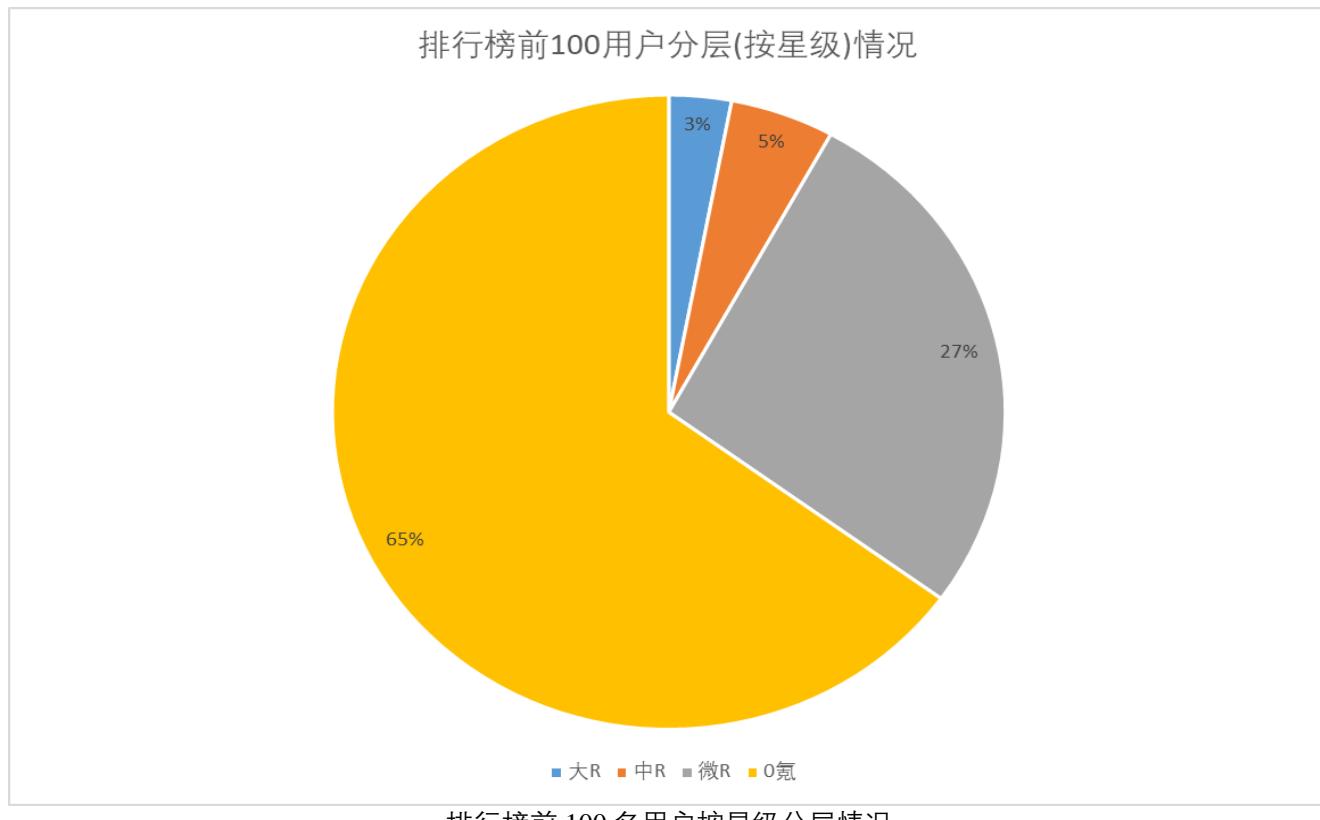
- 第一梯队玩家划分标准为推关数量>1000，排行榜前三
- 第二梯队玩家划分标准为推关数量>500，排行榜前 15
- 第三梯队玩家划分标准为推关数量>270，排行榜前 43
- 其他玩家为排行榜后 43 位的玩家



由于玩家在本游戏中充值大部分会转换为抽卡资源，也就是人物总星级数，人物星级数能代表玩家的整体付费情况。因此以星级数对上述四类玩家进行细分。

- 其中星级数>500 的为大 R，在前一百中仅占 3%
- 其中星级数>400 的为中 R，在前一百中占比 14%
- 其中星级数>270 的为微 R，在前一百中占比 27%

- 其中星级数<270 的为零氪玩家，在前一百中占比 65%



用户类型	付费金额	当前层级付费需求	针对付费项
非 R	0	<ul style="list-style-type: none"> 抽到传说角色，不考虑星级 金币，经验 	无
微 R	\$1.99~\$25	<ul style="list-style-type: none"> 去广告 金币、经验 更高的挂机收益 	优先考虑购买去广告月卡，其次是低级通行证，少量高性价比限时礼包等项目 \$1.99 新手特价礼包（含 630 抽+1 经验道具） \$2.99 4400*2 钻充值 \$3.99 初级钻石战令 \$4.99 初级金币战令 \$4.99 初级经验战令 \$6.99 除广告月卡 \$6.99 金币增益包月 \$6.99 9900*2 钻充值 \$4.99 传说英雄甄选纪念礼包 1 (375 定向人物抽卡券+1 经验道具) \$9.99 成长纪念礼包（大量养成资源+1000 抽数）

中 R	\$25~\$200	<ul style="list-style-type: none"> 获取全部当前版本 T0 传说角色, 适当考虑 1~2 星 持续资源获取 金币、经验 	<p>基本会购买全部的通行证产品, 一部分高性价比限时礼包, 部分包含人物定向池卡券和传说角色的礼包</p> <p>\$6.99 中级钻石战令 \$6.99 中级金币战令 \$6.99 中级经验战令 \$6.99 高级钻石战令 \$6.99 高级金币战令 \$6.99 高级经验战令 \$6.99 英雄经验值活动礼包 (9900 钻+3 经验道具) \$10.99 货币特殊礼包 (17000 钻+900 人普池券+2 经验道具+2 金币道具) \$15.99 英雄甄选纪念礼包 3(1250 人物定向卡券+1 经验道具) \$15.99 传说英雄特殊礼包 (25000 钻+随机传说角色+500 人物定向卡券+2000 人物普池券) \$18.99 传说角色首次获得纪念礼包 (29000 钻+2 传说角色碎片) \$ 19.99 七骑士选择券礼包 (30000 钻+七骑士阵容自选角色+1 经验道具)</p>
大 R	>\$200	<ul style="list-style-type: none"> 追求队伍中 T0 传说角色满星 追求强力传说宠物 金币、经验 	<p>会购买全部的通行证产品, 大部分高性价比限时礼包, 并且会考虑购买包含传说宠物, 大量钻石的高级礼包</p> <p>\$9.99 时装券礼包 (15000 钻+5000 时装券) \$15.99 宠物甄选纪念礼包 (25000 钻+1000 宠物定向卡券+1 金币道具) \$15.99 传说宠物特殊礼包(25000 钻+随机传说宠物+500 宠物定向池券+2000 宠物普池券) \$0.99~20.99 每日商店特价礼包 \$31.99 49000*2 钻充值 \$31.99 英雄甄选纪念礼包 3(2490 人物定向卡券+3 经验道具) \$64.99 99000*2 钻充值</p>

6.3 礼包性价比

计算前提：

- 1.计算传说人物碎片价值和神话角色价值时以标准玩家召唤等级 lv6 的概率为准
- 2.视普池抽卡券价值低于 100 钻石，估价为 50 钻；限定抽卡券等于 100 钻，人物和宠物抽卡券价值等价
- 3.12h 挂机金币=12h 挂机经验，两者价值等价
- 4.以每周任务获得的钻石投放数量估算 12h 挂机经验和时装券的实际价值，时装券在游戏玩法中较为边缘，因此降低其价值
- 5.灵魂石较难定价，在此处假设灵魂石作为一个稀有道具，价值远大于时装券，估价 20USD
- 6.去广告能大幅度提升玩家体验，并且全方面的提升玩家获得资源的便捷程度，估算其实际价值为 20USD

定价表格：

道具名	实际价值（单位：USD）
100 遗物碎片	0.95
12h 挂机金币	3.3
12h 挂机经验	3.3
传说角色（碎片）	54.54
神话角色（碎片）	1.65
钻石	0.00066
灵魂石	20
料理消耗品	0.66
1000 时装券	9
人物普池抽卡券	0.033
人物限定抽卡券	0.066
宠物普池抽卡券	0.033
宠物限定抽卡券	0.066
去广告	20

可购买次数	礼包名称	内容	价格	实际价值	性价比
按月	除广告包月月卡	钻石*1219000+去广告*1	6.99	824.54	118.0
一次/永久	骑士团等级通行证 1	钻石*106000+神话角色（碎片）*20+灵魂石*1	3.99	122.96	30.8
五次/阶梯式	英雄特殊礼包	钻石*3000+神话角色（碎片）*20+人物普池抽卡券*100+12h 挂机金币*0.167+灵魂石*1	1.99	58.8311	29.6
一次/永久	(共五层)	钻石*159900+1000 时装券*6+灵魂石*2	6.99	199.534	28.5

一次/永久	骑士团等级通行证 2/3	钻石*9900+1000 时装券*6+灵魂石*2+12h 挂机金币*12.5	6.99	141.784	20.3
一次/永久	关卡通行证 2/3	钻石*9900+1000 时装券*6+灵魂石*2+12h 挂机经验*12.5	6.99	141.784	20.3
按月	英雄累计进阶通行证 2/3	钻石*121900+12h 挂机金币*16.8	6.99	135.894	19.4
一次/永久	金币增益包月月卡	钻石*7500+神话角色（碎片）*20+灵魂石*1+12h 挂机金币*8.333	4.99	85.4489	17.1
一次/永久	关卡通行证 1	钻石*7500+神话角色（碎片）*20+灵魂石*1+12h 挂机经验*8.333	4.99	85.4489	17.1
一次	英雄累计进阶通行证 1	钻石*3000+人物普池抽卡券*600+12h 挂机经验*1	1.99	25.08	12.6
限时/一次	新手礼包	钻石*17000+传说角色（碎片）*1+人物普池抽卡券*1000+12h 挂机经验*0.8333	10.99	101.50989	9.2
限时/一次	骑士团等级达成礼包	钻石*4400+人物限定抽卡券*200+人物普池抽卡券*200	2.99	22.704	7.6
限时/一次	第四周礼包	钻石*30000+人物普池抽卡券*2000+灵魂石*3	19.99	145.8	7.3
限时/一次	英雄召唤等级达成礼包 3	钻石*29000+传说角色（碎片）*2	18.99	128.22	6.8
限时/一次	传说角色获得礼包	钻石*49000+人物限定抽卡券*2000+12h 挂机经验*6	31.99	184.14	5.8
限时/一次	英雄甄选纪念礼包 3	钻石*9900+宠物普池抽卡券*600+12h 挂机金币*4	6.99	39.534	5.7
限时/一次	成长礼包 6	钻石*25000+人物限定抽卡券*1000+12h 挂机经验*2	15.99	89.1	5.6
每周一次	英雄甄选纪念礼包 2	钻石*15000+1000 时装券*5	9.99	54.9	5.5
限时/一次	时装券礼包	钻石*29000+人物普池抽卡券*2000+12h 挂机经验*2+12h 挂机金币*2	18.99	98.34	5.2
限时/一次	关卡数量突破礼包	钻石*7500+人物限定抽卡券*300	4.99	24.75	5.0
限时/一次	英雄甄选纪念礼包	钻石*17000+人物普池抽卡券*900+12h 挂机经验*4	10.99	54.12	4.9
限时/一次	金币副本礼包	钻石*3000+人物普池抽卡券*100+12h 挂机金币*1	1.99	8.58	4.3
每日一次	影响力礼包	钻石*1500+人物普池抽卡券*30+料理消耗品*3	0.99	3.96	4.0
每日一次	每日特价礼包	钻石*32000+人物普池抽卡券*700+12h 挂机经验*2	20.99	50.82	2.4
每日一次	每日英雄经验值礼包 2	钻石*7500+人物普池抽卡券*200	4.99	11.55	2.3
每日一次	每日英雄召唤礼包	钻石*17000+人物普池抽卡券*300+12h 挂机金币*1	10.99	24.42	2.2

每日一次	每日金币礼包	钻石*17000+人物普池抽卡券*300+12h 挂机 经验*1	10.99	24.42	2.2
每日一次	每日英雄经验值礼包	钻石*32000+人物普池抽卡券*300+100 遗物 碎片*16	20.99	46.22	2.2
一次	每日遗物碎片礼包 2	钻石*98000	31.99	64.68	2.0
一次	49000 钻双倍首冲	钻石*58000	18.99	38.28	2.0
每日一次	29000 钻双倍首冲	钻石*17000+人物普池抽卡券*100+100 遗物 碎片*8	10.99	22.12	2.0
一次	每日遗物碎片礼包	钻石*198000	64.99	130.68	2.0
一次	99000 钻双倍首冲	钻石*3000	0.99	1.98	2.0
一次	1500 钻双倍首冲	钻石*8800	2.99	5.808	1.9
一次	4400 钻双倍首冲	钻石*19800	6.99	13.068	1.9
无限	9900 钻双倍首冲	钻石*49000	31.99	32.34	1.0
无限	49000 钻充值	钻石*29000	18.99	19.14	1.0
无限	29000 钻充值	钻石*99000	64.99	65.34	1.0
无限	99000 钻充值	钻石*1500	0.99	0.99	1.0
无限	1500 钻充值	钻石*4400	2.99	2.904	1.0
无限	4400 钻充值	钻石*9900	6.99	6.534	0.9

本作的物价整体比较均衡，资源投放比较严格。不会有性价比过于夸张的礼包，性价比最高的礼包是去广告月卡，该礼包不仅包含大量的钻石资源，还有能显著提升玩家游戏体验的去广告功能，低氪玩家会最优先考虑购买此礼包。（去广告的实际价值为估算得出，可能不准确，该结论结合玩家论坛和游戏公频讨论综合得出。）

其次是骑士团等级通行证 1，包含价值很高的灵魂石及 20 个相同的神话品质英雄碎片。但实际上赠送的该英雄实用性一般，仅可以作为过渡角色使用，所以此礼包价格虚高。



然后是英雄特殊礼包（一共五层），阶梯式购买，包含抽卡资源和珍贵的养成资源，资源全面。并且内置的神话角色强度不错，在大后期也可以拿来使用。

第三阶梯的月卡除了每日赠送的钻石外，也包含提升金币收益等额外功能，提升金币收益的效果可以和离线挂机 1.3 倍获取叠加，性价比远大于上图计算部分。剩余项目大部分为弹窗式限时礼包。

第四阶梯多数为每日礼包和双倍首充。

游戏礼包更新频率很高，充值性价比低，让用户更倾向于为礼包付费而不是直接付费。

6.4 限时礼包推送时机

1.账号等级推送：账号等级每次达到一个里程碑时：例如账号等级 30, 50, 100 级推送一次。



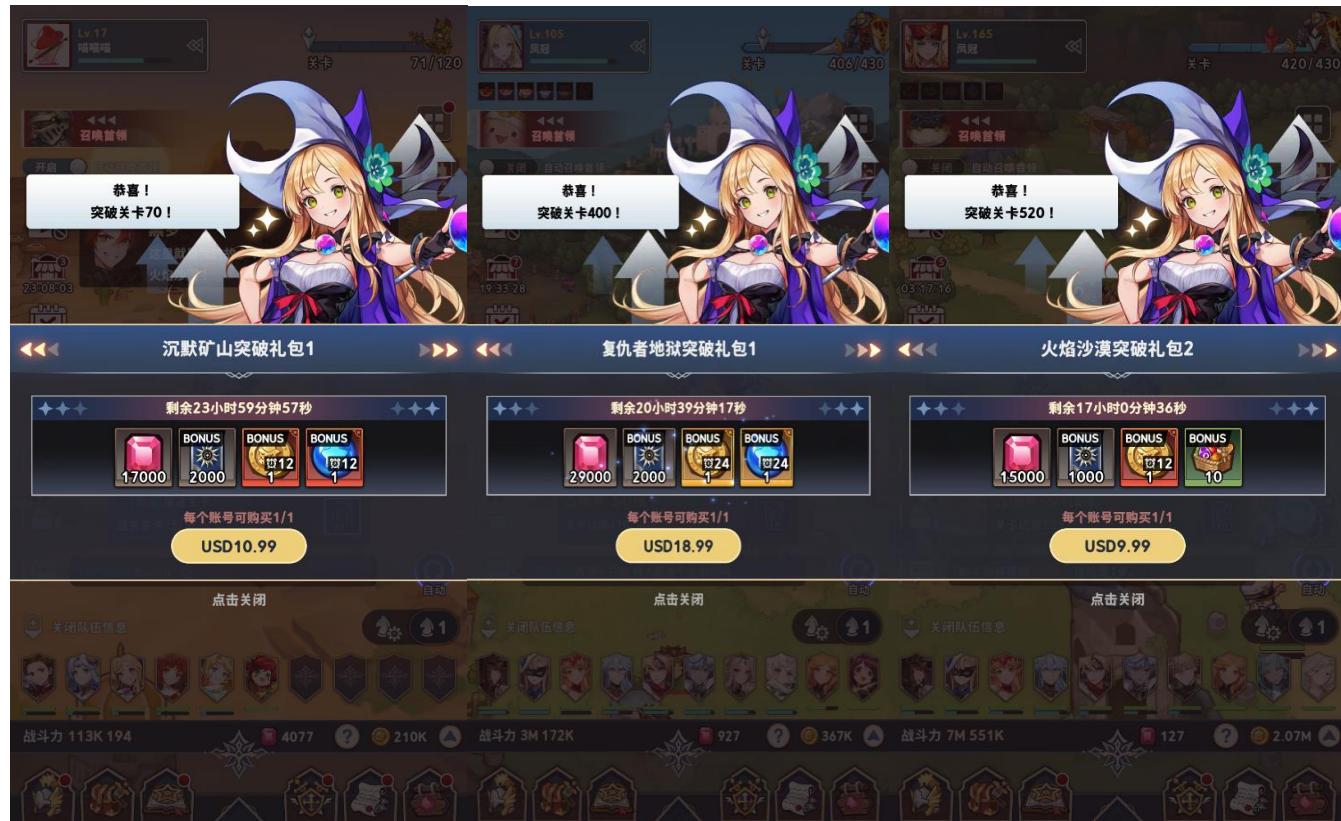
2.资源本突破时推送：每类资源本每突破 10 层时推送对应的资源礼包，例如经验本金币本遗物素材本依次突破 10 层，20 层，30 层时。性价比高于商店中的每日资源礼包。



3.首次获得某位新的传说角色时推送: 首次获得新的传说英雄时推送对应传说英雄碎片礼包，玩家购买后可以立刻将该名角色升至一星。由于礼包内赠送的传说角色碎片为玩家当前所需，而不是随机角色，价值极高，所以该礼包整体性价较高。



4.通关一章时推送: 每次关卡突破一章节时推送钻石+抽卡礼包。



5.完成一定数量的主线任务：完成主线任务的某个节点时推送。礼包内容大部分与当前玩家刚开放的系统有关，例如刚开放宠物系统时礼包内容为宠物池抽卡券，刚开放洗点系统时，礼包内容为洗点的点数（骰子）。



6.抽卡累计一定数量时：卡池召唤等级突破 4 时，每次提升一级就会推送一次，性价比较高，中 R 及以上消费水平玩家会优先考虑。



7.游玩时间累积两周时：在玩家持续登录天数满足 2 周时推送，性价比略低于上面的召唤等级礼包。



8.用户累计一定粘性时的福利：在玩家持续登录天数满足 3 天/3 周时推送，免费的三天去广告体验卡



七、七天流程

7.1 零氪

(1) 第一天

体验时间：2 小时（遇到卡点后下线）

体验流程（按顺序）：

1. 学习游戏基本操作（包含移动角色，点击自动按钮，配置上阵角色，切换三种模式镜头，选关，看广告获取料理，完成日常任务，配置药水，召唤关卡 BOSS，购买皮肤，使用邮箱，抽卡，签到系统，修改个人信息，使用道具箱）



2. 引导玩家熟悉游戏基础养成系统（包含升级，升星，提升影响力，领取图鉴奖励）



3. 体验抽卡功能，第一天活动奖励+关卡奖励，玩家大约可以获得约 400 抽，获得 10 个左右 SR 新角色，召唤等级可以直接达到 Lv4
4. 解锁 6 个人物栏
5. 通关前两章关卡（约 70 关），每通关一章后会出现一个持续 24 小时的限时礼包



6. 解锁竞技场玩法
7. 依次解锁金币，经验，骑士团标志三类资源本

当日福利：上线赠送 200 抽



个人体验：

1. 新手教学里居然有让玩家看广告的流程....虽然非强制，但是极具有误导性，影响引导和游玩体验。



2. 抽卡环节初期（卡池三级以前）体验并不是特别好。一方面抽卡美术比较简陋，缺乏仪式感，并且角色卡面对玩家来说也缺少足够吸引力。另一方面初始抽卡概率很低，甚至会出现 30 抽全白的情况。当

抽卡等级达到 Lv3 (Lv3 后才有概率抽到 SR 角色，需要玩家垫 400 抽) 才略有改观。



3. 竞技场前期的机器人过于强悍，在解锁该系统，第一场战斗居然是失败，后续 2 胜 8 败。也没相关指引页面提示玩家该玩法可以获得的奖励，没有给初次接触到此系统的玩家一个好印象，可能会让部分玩家排斥该玩法



当天游玩驱动（游戏目标）：

1. 玩法新鲜感驱动
2. 抽卡新鲜感驱动，希望通过抽卡攒一套神话（SR）级的队伍

当天卡点：

1. 第三章（约 80 关）开始卡玩家战力，击杀 BOSS 超时无法通关
2. 第三章后，频繁用金币类任务卡玩家进度，未解锁金币通行证时会卡在第三章初期较长一段时间

次日登录吸引点：

1. 次日登录送 100 抽
2. 游戏玩法本身的新鲜感未消退
3. 想要验证离线挂机带来的收益可以让自己的英雄成长到何种程度

(2) 第二天

体验时间：1.5 小时

体验流程（按顺序）：

1. 解锁无限塔玩法

当日福利：上线赠送 100 抽

个人体验：

1. 从挂机收益提升不包含经验值可以看出，该游戏对经验值资源的投放较为严格。角色的战力比较难跟上每关 BOSS 成长的数值，每隔 3 关左右就是一个数值卡点。养成资源卡人物经验严重，挂机几小时的经验只够某个角色升一级。**为了大幅度获取角色经验值，零氪玩家可能此时想要花钱充值以下项目：4.99\$英雄累计进阶通行证（给挂机经验值道具）或包含英雄经验值的限时礼包。**



2. 因为打不过又没有其他非验证向的常驻玩法，开始进入无聊的长草期，会把系统每个红点都点一遍，其中大部分红点为看广告才能解锁的项目，例如资源副本看广告增加三次次数等，不看广告消不掉，部分用户可能会考虑购买 6.99\$免广告月卡。



当天游玩驱动（游戏目标）：

获取抽卡资源，积累召唤等级，尽快抽到传说角色

当天卡点：第 120 关

次日登录吸引点：

1. 次日登录送随机传说英雄
2. 次日登录可以领取 300 抽
3. 玩法新鲜感尚未消退，依旧想要验证次日英雄的养成

(3) 第三天

体验时间：2 小时

体验流程（按顺序）：

1. 解锁宠物系统
2. 解锁遗物养成系统和遗物资源副本
3. 召唤等级达到 lv5，也就是从今天开始玩家才有概率抽出 SSR 传说角色
4. 免费体验两天无广告卡

当日福利：

1. 上线赠送随机传说角色
2. 300 抽
3. 免费的两天无广告月卡（不含钻石）

个人体验：

1. 第一次获得传说级别英雄时，会立刻弹出该英雄的升阶碎片礼包（18.99\$），如果玩家购买可以立刻给该名角色升一星
2. 从第三天开始才有概率抽到传说角色，但是概率非常低，还是非定向的

当天游玩驱动（游戏目标）：

1. 目标通关 180，解锁第八个人物栏
2. 疯狂做任务获取抽卡资源，目标使召唤等级达到 lv5

当天卡点：第 180 关

次日登录吸引点：

1. 次日登录可以领取 100 抽
2. 召唤等级即将达到 LV6，马上就可以抽传说角色 UP 池了

(4) 第四天

体验时间：1 小时

体验流程（按顺序）：

继续攻克关卡，解锁第九个人物栏

当日福利：

100 抽

当天游玩驱动（游戏目标）：

1. 通关 250 关，解锁第九个人物栏
2. 疯狂做任务获取抽卡资源，目标使召唤等级达到 Lv6

当天卡点：第 250 关

次日登录吸引点：

次日登录奖励 300 抽

(5) 第五天

体验时间：1 小时

体验流程（按顺序）：

继续攻克关卡，解锁第十个人物栏

当日福利：

100 抽

当天游玩驱动（游戏目标）：

1. 通关 250，解锁第九个人物栏
2. 疯狂做任务获取抽卡资源，目标使召唤等级达到 Lv6

当天卡点：第 320 关

次日登录吸引点：

1. 次日登录奖励 400 抽

(6) 第六天

体验时间：1 小时

体验流程（按顺序）：

遗物系统解锁史诗品质

解锁英雄召唤等级 6，可以抽传说英雄

当日福利：

400 抽

个人体验：

1. 游戏玩法基本全部体验（除了角色洗练和讨伐委托这种大后期的系统），进入厌倦和长草阶段。
2. 召唤等级 lv6 后解锁传说角色 UP 卡池。钻石 2000 抽才能保底一个传说角色，才明白 1777 抽是宣传欺诈，明日送的 777 普池券压根抽不了传说角色的定向 UP 池。普池券的价值相比限定券和钻石价值很低。部分玩家产生了这个想法，可能会流失。



当天游玩驱动（游戏目标）：

1. 疯狂做任务获取抽卡资源（钻石），目标抽到版本 t0 传说角色艾斯
2. 通关 400 关

当天卡点：第 389 关，无限塔 60 层

次日登录吸引点：

1. 次日登录奖励 777 抽
2. 3000 时装券
3. 当日卡在 389 关，离主线通关只差一线，想要次日通关 400 关看看主线的结局

（7）第七天

体验时间：0.5 小时

体验流程（按顺序）：

1. 通关完主线（400 关）
2. 解锁怪物精华养成系统

当日福利：

1. 777 普池抽卡券
2. 3000 服装券（可以购买一套人物皮肤）

个人体验：

1. 送的 777 抽普池券没有抽到任何传说级别角色，后续主线任务卡点密集，零氪玩家没有大量渠道获得钻石或者抽卡券，体验达到峰底
2. 从昨天卡点 389 到今天的 406 总共就打了 17 关，卡点相比于前六天明显变得更加密集，难以看到角色的成长
3. 通关了主线，主线真的好短，通关后的关卡是重复关卡

当天游玩驱动（游戏目标）：

1. 能打一关是一关
2. 抽到传说角色

当天卡点：第 406 关，无限塔 59 层

次日登录吸引点：

连续十四天登录赠送的随机传说角色*3

7.2 满战令玩家（约 509¥）

(1) 第一天

体验时间：5 小时（遇到卡点后下线）

体验流程（按顺序）：

1. 学习游戏基本操作（包含移动角色，点击自动按钮，配置上阵角色，切换三种模式镜头，选关，看广告获取料理，完成日常任务，配置药水，召唤关卡 BOSS，购买皮肤，使用邮箱，抽卡，签到系统，修改个人信息，使用道具箱）
2. 引导玩家熟悉游戏基础养成系统（包含升级，升星，提升影响力，领取图鉴奖励）
3. 在解锁通行证功能时，all in 全套通行证和两个月卡（约¥509），充满通行证后，通行证送的抽卡召唤等级达到等级 5。











4. 解锁竞技场
5. 于当日按顺序依次解锁解锁金币副本/经验副本/骑士团标志本
6. 解锁宠物系统
7. 解锁无限塔
8. 从创号开始到卡点一共经历 5 个小时
9. 抽卡获得第一个传说英雄

个人体验：

1. 抽卡抽得很爽，直接就能让卡池达到 Lv5 中段，跳过了零氪党抽卡体验比较折磨的前期，甚至以极小的概率（0.1%）抽到了传说角色，体验感爆炸。
2. 玩了五小时后才有卡点，基本玩累了才会下，正常玩家会把第一天的一部分体验留到第二天，整体体验比较流畅。



3. 不过通行证内的部分产品（非热门神话角色碎片+时装券）对普通玩家来说缺乏吸引力。大部分玩家不可能在第一天就痛快的 ALL IN。时装券的价值过低，如果替换成其他产品，例如热门神话角色碎片或者通行证限定传说角色，普通玩家的付费意愿会增加。

当天游玩驱动（游戏目标）：

1. 玩法新鲜感驱动
2. 堆抽数将卡池等级堆到 Lv5，解锁传说角色获取概率
3. 目标通关 181，解锁第七个人物栏
4. 抽卡新鲜感驱动，抽卡升阶队伍中已有的神话角色，纵向提升队伍整体战力（而不是横向拓展角色）

池)。

当天卡点: 156 关, 无限塔 16

次日登录吸引点:

1. 次日登录送 100 抽+双月卡 8000 钻
2. 游戏玩法本身的新鲜感未消退
3. 想要验证离线挂机带来的收益可以让自己的英雄成长到何种程度

(2) 第二天

体验时间: 2 小时

体验流程 (按顺序):

1. 解锁遗物系统
2. 解锁遗物素材本

个人体验:

游戏过渡得比较平滑, 尚未有明显的卡点

当天游玩驱动 (游戏目标):

通关 250 关解锁第九个人物栏

当天卡点: 第 260 关, 无限塔 26 层

次日登录吸引点:

1. 次日登录送随机传说英雄
2. 次日登录可以领取 300 抽+双月卡的 8000 钻
3. 玩法新鲜感尚未消退, 依旧想要验证次日英雄的养成

(3) 第三天

体验时间: 1 小时

体验流程 (按顺序):

继续推主线关卡，没有解锁新的系统

个人体验:

从 300 关左右开始遇到比较大的卡点，必须借助战斗消耗品的增益才能打过 BOSS，推关速度开始变得缓慢

当天游玩驱动 (游戏目标):

1. 通关 321 关解锁最后一个人物栏
2. 努力抽卡，使召唤等级达到 LV6

当天卡点: 第 321 关，无限塔 41 层

次日登录吸引点:

1. 次日登录可以领取 100 抽+双月卡 8000 钻
2. 召唤等级即将达到 LV6，马上就可以抽传说角色 UP 池了

(4) 第四天

体验时间: 1 小时

体验流程 (按顺序):

1. 继续推主线关卡，没有解锁新的系统
2. 竞技场 11 连败

个人体验:

竞技场 11 连败很奇怪，打开记录发现和我对战的人的账号等级远高于我的账号等级，直接凭借练度就开始碾压我。现在仍处于最低级的青铜三段位，但是全服 pvp 排行榜处于第 46，让我很疑惑。

应该是服务器人太少，但是系统安排的机器人练度等级普遍偏高，导致新玩家大部分卡在底层。零氪号也存在此问题，而且更严重。

世界频道的一些大 R 玩家也反馈过该问题，但是对战的敌人昵称高度统一，猜测不是跨服匹配，而是在每个分段投入了大量的高星角色机器人，在人数较少的服务器内匹配到这些机器人的概率极高，各分段的玩家战力并没有达到数值策划的预期：



当天游玩驱动（游戏目标）：

1. 抽到传说角色
2. 攻克 400 关卡

当天卡点：第 403 关

次日登录吸引点：

1. 次日登录奖励 300 抽+双月卡 8000 钻

(5) 第五天

体验时间: 1 小时

体验流程 (按顺序):

继续推主线关卡，没有解锁新的系统

当天游玩驱动 (游戏目标):

1. 集中资源堆传说角色星级
2. 努力推主线，获取更多的抽卡资源和通行证奖励

当天卡点: 第 439 关，无限塔 54 层

次日登录吸引点:

1. 次日登录奖励 400 抽+双月卡 8000 钻

(6) 第六天

体验时间: 0.5 小时

体验流程 (按顺序):

继续推主线关卡，没有解锁新的系统

个人体验:

连续好几天未解锁全新玩法，一直在重复挂机打主线的过程。游戏目标驱动力下降。

并且后期卡点变得密集，而通行证奖励与主线任务奖励严重挂钩，陷入了不拿通行证养成资源无法过关->不过关无法拿通行证奖励的死循环，付费玩家此时的体验会远低于前几天的体验。

当天游玩驱动 (游戏目标):

1. 集中资源堆传说角色星级
2. 努力推主线，获取更多的抽卡资源和通行证奖励

当天卡点: 第 476 关，无限塔 66 层

次日登录吸引点:

1. 次日登录奖励 777 抽+双月卡 8000 钻
2. 3000 时装券

(7) 第七天

体验时间：1 小时

体验流程（按顺序）：

- 继续推主线关卡
- 解锁骰子系统（洗点系统）和讨伐委托玩法（获取洗点道具）。



个人体验：

连续好几天未解锁全新玩法，一直在重复挂机打主线的过程。游戏目标驱动力下降。

并且后期卡点变得密集，而通行证奖励与主线任务奖励严重挂钩，陷入了不拿通行证养成资源无法过关->不过关无法拿通行证奖励的死循环，付费玩家此时的体验会远低于前几天的体验。

当天游玩驱动（游戏目标）：

- 集中资源堆传说角色星级
- 努力推主线，获取更多的抽卡资源和通行证奖励

当天卡点：第 528 关，无限塔 72 层

次日登录吸引点：

1. 双月卡 8000 钻
2. 连续十四天登录赠送的随机传说角色*3

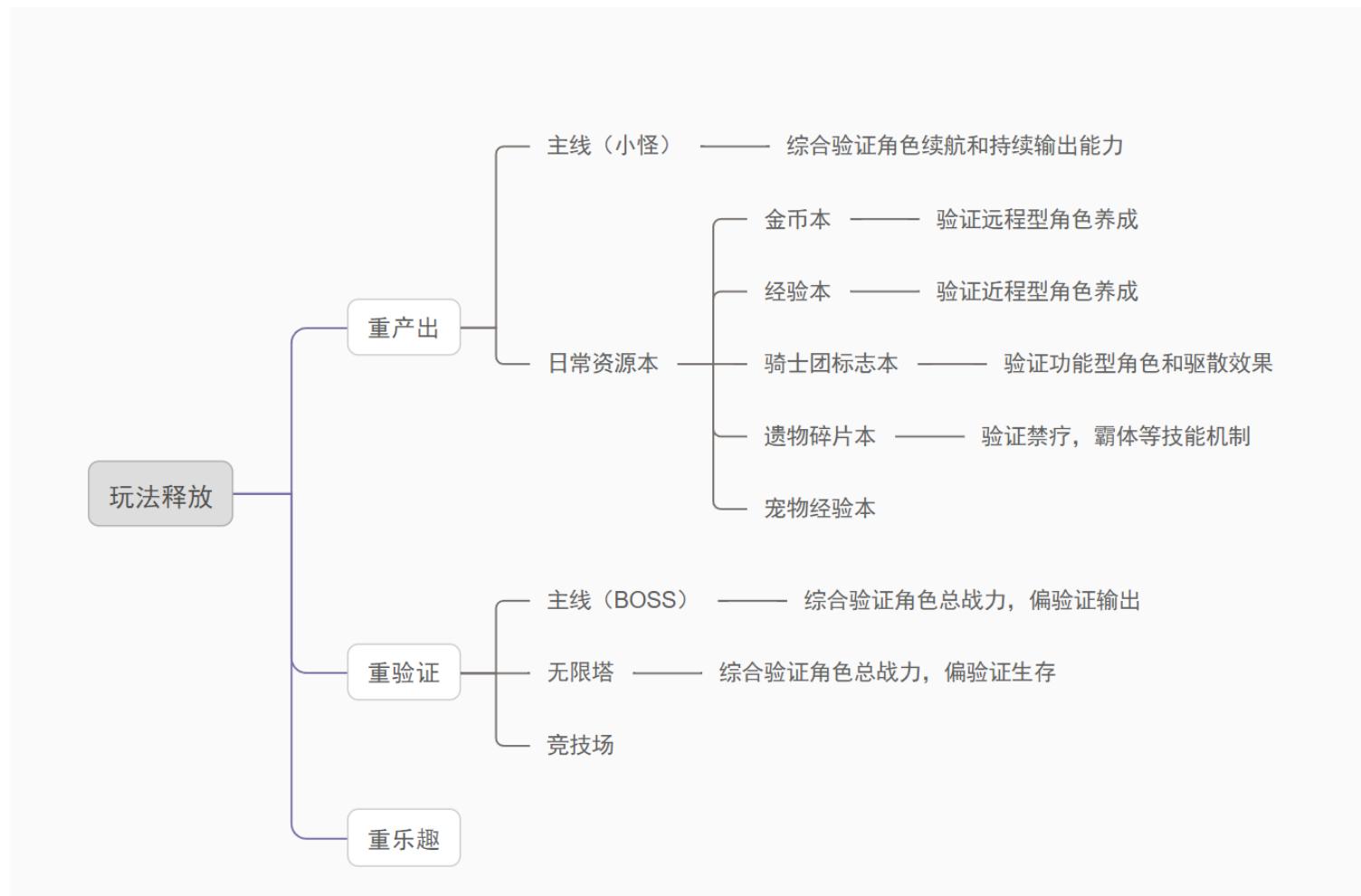


7.3 登录吸引点汇总表

天数	吸引点
1	<ol style="list-style-type: none">1. 次日登录送 100 抽+8000 钻 (双月卡玩家)2. 游戏玩法本身的新鲜感未消退3. 想要验证离线挂机带来的收益可以让自己的英雄成长到何种程度
2	<ol style="list-style-type: none">1. 次日登录送随机传说英雄2. 次日登录可以领取 300 抽+8000 钻 (双月卡玩家)
3	<ol style="list-style-type: none">1. 次日登录可以领取 100 抽+8000 钻 (双月卡玩家)2. 召唤等级即将达到 LV6, 次日即将解锁传说角色定向 UP 池
4	次日登录奖励 300 抽+8000 钻 (双月卡玩家)
5	次日登录奖励 400 抽+8000 钻 (双月卡玩家)
6	<ol style="list-style-type: none">1. 次日登录奖励 777 抽+8000 钻 (双月卡玩家)2. 3000 时装券3. 对于零氪玩家来说，当日卡在 389 关，离主线通关只差一线，想次日通关 400 关看看主线的结局
7	<ol style="list-style-type: none">1. 连续十四天登录赠送的随机传说角色*32. 继续变强和人物养成的驱动力3. 对于月卡玩家来说，付出了沉没成本

八、关卡系统

关卡系统是玩法部分的核心，普通玩家的大部分养成及抽卡资源均由关卡系统产出。



8.1 主线关卡 (BOSS 关)

- (1) 定位: **重验证**的关卡，玩家的养成系统主要由挑战主线关卡进行重度验证，玩家主要玩法和主要驱动力。
- (2) 玩法流程: 每次玩家角色战力提升到一个阶段就会手动召唤该关卡的 BOSS，在规定时间内击杀后就可以进入下一关卡，超时则视为失败，并且重复这一流程。
- (3) 设计需求:
 - **剧情包装:** 引导玩家了解世界观，主要角色和游戏剧情。
 - **玩法释放:** 释放在 BOSS 关设置卡点，将主线关卡的 BOSS 战分为三种类型：单个 BOSS（大部分关卡）、BOSS+2~4 个杂兵、精英怪群（从 5~18 不等）。依次验证玩家的对单体能力、混合能力、对群能力，重点考验玩家输出侧的养成。
 - **核心驱动力:** 与主线任务（奖励是抽卡资源）及排行榜奖励挂钩，循序渐进地提升关卡需求战力，在例如解锁人物栏或者系统时做数值卡点，形成玩家持续游玩的主要驱动力。

- **养成引导:** 每关 BOSS 战力持续引导玩家进行角色养成

(4) 成效:

- 主线剧情过于碎片化，且与料理系统冲突：玩家吃的料理是有时限的，在进行主线剧情时不暂停，药水和料理又是非常稀有的道具，因此部分追求性价比的玩家会选择直接跳过主线。主线剧情的设计难以起到提升玩家沉浸感和对游戏世界观兴趣的作用。
- 主线任务在关卡分布上做的比较密集，例如每隔 5 关就给 10 抽的奖励，难度跨步不至于过大，玩家具有持续驱动力，保证了玩法循环。
- 只有打过每个关卡 BOSS 玩家才能推进关卡，挂机效率与推关数目挂钩，在线期间玩家会尽可能地推进关卡，以求得离线期间的最高收益。
- BOSS 战时间卡得比较严，重点考验玩家的输出侧，导致玩家更会偏向抽取和培养输出角色，养成策略上也大部分朝着输出侧倾斜。例如特性中只点输出线路，影响力优先增加攻击力等。



8.2 主线关卡（挂机关）

- (1) 定位：重产出的关卡，用于产出主要日常资源的关卡。
- (2) 玩法流程：主线关卡的一关分为常规挂机部分和 BOSS 部分，大部分玩家会根据角色战力情况选择最高收益的主线关卡挂机。如果玩家队伍在该关卡内全部阵亡，就会退到前一关关卡。
- (3) 设计需求：
 - **玩法释放：**验证玩家队伍的续航能力和均衡能力，如果玩家希望能够长期稳定的在主线关卡中挂机，需要培养 1~2 名治疗角色，并且保证队伍全部成员等级均等，不会因为前后排队形打乱而破坏稳定性。
 - **产出：**玩家挂机收益会随着关卡进度而提升，让玩家倾向于去难度更高的主线关卡中挂机。
 - **养成引导：**主线关卡中的挂机关会定向的产出一些养成材料，例如怪物精华等，玩家会有意识地去对应的关卡内刷取，从而持续引导玩家进行角色养成
- (4) 成效：
 - 为了稳定挂机，保证队伍的续航性，玩家会注意队伍的均衡性，每个角色职业都会培养 1~3 名角色，平衡了游戏职业强度，方便商业化卖卡。

8.3 资源关卡

资源关卡的产出包含金币、经验、遗物碎片、骑士团徽章、宠物经验五类资源。

- (1) 定位：重产出的玩法，用来额外获取基础养成资源的关卡，辅以验证不同职业的角色的目的
- (2) 设计需求：
 - **轻量化+产出：**次数有限，玩家一天只能打 6 次，打过一个难度就可以扫荡。强迫玩家去推进主线关卡或者挂机获得基础资源而不是依赖资源关卡
 - **玩法释放：**不同资源本验证不同类型的职业，让玩家横向养成
 -

资源本类型	关卡效果及分析	验证类型
金币本	远程角色伤害+230%，敌人为免疫控制，移速较快，全场乱窜的宝箱怪。	远程角色的养成验证
经验本	近程角色伤害+230%，BOSS 免疫控制，优先攻击远程角色，周期性给目标施加禁疗 BUFF，且对远程角色的造成的伤害提升 1.5.	近程角色的养成验证 频繁禁疗，一定程度上考验前排的 T 度

骑士团标志本	<p>所有角色攻速+90%， BOSS 周期性的为我方角色施加降攻，增加自身增加回避率，免疫控制</p>	<p>角色攻速提升也意味着能够非常频繁地释放暴击技能，因此玩家需要携带一些暴击技能能够提升自身攻击或命中率，或者降低 BOSS 回避率的特殊角色，例如：</p> 
遗物碎片本	<p>所有角色暴击伤害+540%， 每秒恢复血量，周期性造成击退</p>	<p>验证 BUFF 及 Debuff 角色的养成。</p> <p>输出和爆发型角色养成验证</p>  <p>一定程度上也抬了一下禁疗和霸体类型的角色，例如下面这几位</p> 

- **轻验证：**关卡难度阶梯上升，具有一定挑战性，在一定程度上验证玩家战力

(3) 成效：

- 次数有限，也无法用付费手段增加资源本刷取次数，将玩家的游玩重心引导到主线关卡，保证玩家始终在主玩法的循环之内。
- 轻量化设计，玩家只需每天扫荡几次就能顺带完成每日任务，然后下线继续挂机，符合副游的定位

- 资源本的怪物有明显的克制职业，一定程度上验证了玩家的横向养成，具有正反馈
- 关卡数量过多，难度卡点比较密集，和“无限塔”的功能定位略有重合

8.4 竞技场

异步竞技场，每个赛季根据玩家的排名积分和当前段位给予玩家一定的抽卡资源奖励。

- (1) 定位：重验证，给玩家划分战力门槛
 - (2) 设计需求：
- 核心驱动力：赛季奖励设置为钻石和抽卡券等稀有付费资源，使玩家获得游玩动力



- 重验证，存在硬性段位门槛：**玩家的段位排名并不是相对全服玩家进行排名，而是需要持续 PVP，每次 PVP 只给少量积分。直到满足一定积分时段位才会提升。每个段位都有大量的机器人当守门员，强迫玩家必须满足该段位规划的战力。
- 轻产出：**pvp 商店内提供彩蛋角色抽卡道具和少量的养成资源，也可以吸引非头部玩家参与。



- **轻量化:** 每周设置奖励上限，不鼓励玩家投入大量资源游玩此模式，玩家可以当成日常直接扫荡
- **付费相关:** PVP 次数会随着时间补充，头部玩家想要排名靠前，除了战力达标外，还需要有足够的挑战次数。头部玩家需要消耗钻石资源增加挑战次数

(3) 成效:

- 赛季奖励是随机角色卡包+普池抽卡券+钻石，没有定向池抽卡券类的稀有付费资源，对全体玩家来说整体吸引力不强，参与度可能达不到预期
- 积分制比较严格，提升段位需要的积分门槛较高。且积分大幅度继承前一赛季成绩，新入坑玩家体验不佳，零氪用户甚至只凭上一赛季的参与度排名也能很靠前。笔者 62 胜，胜率 98% 还在青铜待着
- 挑战次数和奖励上限整体限制的比较死，氪佬想要从 0 冲榜需要购买大量的挑战次数，但是奖励和付出又不成正比
- 缺乏每日参与的奖励，商店兑换的产品价值和消耗货币又比较高，赛季周期较长，难以让玩家形成日常游玩的体验。

8.5 无限塔

(1) 定位: **重验证**, 考验玩家队伍的总战力和均衡能力

(2) 设计需求:

- **玩法释放:** 验证玩家队伍的总战力, 难度跨度较大, 而且无限塔的敌方阵容会随着层数增加而变得棘手。对玩家阵容养成的验证, 偏向生存侧
- **难度曲线:** 初期难度跨度较小, 吸引玩家游玩此玩法, 后期难度跨度较大, 驱动玩家消费大幅度提升角色强度。
- **较高额奖励:** 相比主线人物给予玩家的抽卡资源, 无限塔提供给玩家更具有吸引力的奖励

(3) 成效

- 作为玩法验证中的重要一环, 一定程度上验证了玩家的阵容的均衡性 (T 扛住, 奶持续治疗, C 在一定时间内输出), 但是从 50 层开始频繁滥用不死 T 机制, 对玩家的前排和**驱散**辅助有非常硬性的数值要求。



- 缺少连战, 扫荡等模式, 关卡内玩家又是站桩类的输出, 缺乏观赏性, 需要玩家一直盯着点击下一关手动战斗, 高战力也无法立刻跳过战斗环节, 游玩体验不佳。(但是明明竞技场都内置此功能了)

- 奖励虽然略比主线大方，但是依旧只提供普池抽卡券，低级养成道具和服装券，未提供玩家在中后期更需要的定向池抽卡券，整体吸引力不大，难以作为一个主要玩法驱动玩家养成

九、养成系统

9.1 抽卡体验分析

抽卡的拆解主要包含抽卡资源投放及卡池期望等角度

《放置七骑士》的抽卡概率设置较为特殊，本作的抽卡模式为爆抽类型的阶梯制度，每当玩家抽一次卡就会获得一点召唤经验值，召唤经验值满足一定值时会增加一级英雄召唤等级。在召唤等级上升后，玩家可以抽到的英雄种类和概率将会发生变化，并且抽到高稀有角色的概率会随着召唤等级的提升而增加。普池无保底机制，使每次抽数概率独立。

召唤等级	到下一级所需抽数	抽卡概率
1	100	10% 史诗/20% 稀有/70% 凡品
2	300	11% 史诗/21% 稀有/68% 凡品
3	1000	1% 神话/12% 史诗 22% 稀有/65% 凡品
4	2500	2% 神话/13% 史诗 23% 稀有/62% 凡品
5	5000	0.1% 传说/3% 神话/14% 史诗/24% 稀有/58.9% 凡品
6	10000	解锁定向池 0.11% 传说（定向池：0.055% UP, 0.0015% 非 UP） /4% 神话 15% 史诗/25% 稀有/55.89% 凡品
7	15000	0.12% 传说（定向池：0.06% UP, 0.0017% 非 UP） /5% 神话/16% 史诗/26% 稀有/52.88% 凡品
8	20000?	0.13% 传说（定向池：0.065% UP, 0.0018% 非 UP） /6% 神话/17% 史诗/27% 稀有/49.87% 凡品
9	25000?	0.14% 传说（定向池：0.07% UP, 0.0019% 非 UP） /7% 神话/18% 史诗/28% 稀有/46.86% 凡品
10	30000?	0.15% 传说（定向池：0.075% UP, 0.0021% 非 UP） /8% 神话/19% 史诗/29% 稀有/43.85% 凡品

在玩家累计抽数达到 3900 解锁召唤等级 5 时才有可能抽取到传说级别的角色。在召唤等级 5 时，玩家抽到传说角色的期望约为 1000 抽，加上垫池子的 3900 抽，玩家约在 4000 抽获得第一个传说角色。在召唤等级 6 时，玩家抽到传说角色的期望约为 909 抽。

由于抽卡资源的获取途径主要在主线任务及爬塔奖励中，抽数受玩家战力影响较大，后期卡点比较密集，笔者难以做精确的估算与预测，因此只计算玩家在七天内可以获取的资源。

将通用钻石与普池卡券分开，玩家在 7 天内能获取的抽卡资源如下：

7 天签到：**100 抽钻石+300 抽普池卡券**

商店每日 10 抽*7=70 抽普池卡券

每日邮箱赠送：**140 抽钻石*7=980 抽钻石**

新服七天活动：1777 抽普池卡券

每日任务：**15 抽钻石+10 抽普池卡券**

每周任务：**150 抽钻石+300 抽普池卡券**

通关奖励：421*5 抽钻石=**2105 抽钻石**

【重复任务】7*每日约 50 普池抽卡券=350 普池抽卡券

【主线任务+重复任务】：每隔 5 关给 20 抽，第七天约推进 421 关，约 1684 普池抽卡券

无限塔 60 层：每三层给 30 抽，约 600 普池抽卡券

月卡 1：40 抽*7=**379 抽钻石**

月卡 2：40 抽*7=**379 抽钻石**

免费通行证约：100+100+100+100+68+10=478 抽普池抽卡券

卡池进阶奖励：360 普池抽卡券

考虑到主线任务前期引导部分给的比较多，中后期也零散给了大量的抽卡资源奖励，加上竞技场结算等奖励，零氪玩家在七天内大概能有 1000 抽左右的浮动抽数，这部分不好统计，粗略视为 **500 抽钻石+500 抽普池抽卡券**

零氪玩家 7 天约获得 3850 抽钻石+6429 抽普池抽卡券

双月卡玩家七天约获得 4608 抽钻石+6429 抽普池抽卡券（与零氪玩家 7 天的差距仅在钻石获取量上）

假设一个玩家的行为是：在召唤等级 Lv5 前会使用普池卡券和钻石抽普池，直到召唤等级到达 Lv6。Lv6 后玩家只会用普池抽卡券抽普池，剩下的全部钻石用来抽定向 UP 池

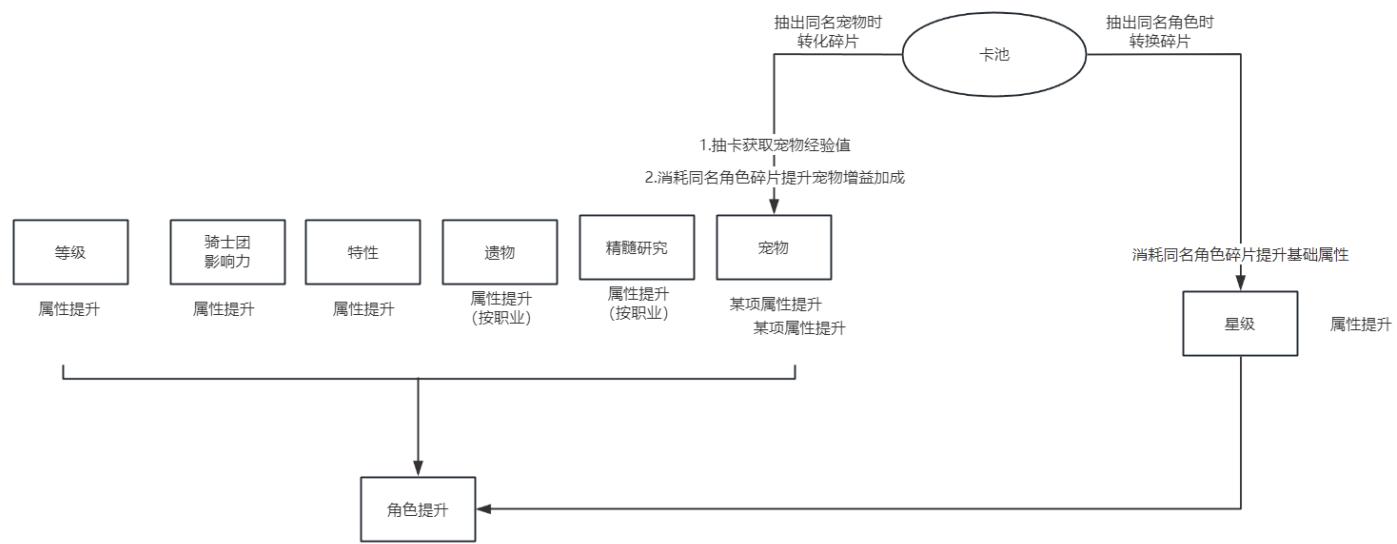
零氪玩家：使用 3900 抽普池抽卡券使召唤等级达到 Lv5，在召唤等级 Lv5 的卡池中期望抽到 5 名传说级别角色，然后召唤等级达到 Lv6，用剩余的全部钻石抽取定向 UP 池，约能抽到 1 名传说角色（50% 概率歪）

双月卡玩家：使用 3900 抽普池抽卡券使召唤等级达到 Lv5，在召唤等级 Lv5 的卡池中期望抽到 5 名传说级别角色，然后召唤等级达到 Lv6，用剩余的全部钻石抽取定向 UP 池，约能抽到 3 名传说角色（50% 概率歪）

由于抽卡资源的大头集中在主线关卡任务内，随着关卡难度提升，卡点逐渐变得密集，零氪玩家在第六天左右抽卡资源获取速度会大幅度放缓，导致部分免费用户可能会在第六天左右大规模流失。并且本游戏中星级对角色强度影响很大，三星的神话角色攻击力差不多与 0 星的传说角色持平，0 星传说角色对战力的提升效果相当有限，玩家首次抽到传说角色时，应该有一名三星左右的神话角色，当玩家将刚抽出的 0 星传说角色与其对比时难免会有一种失落感。

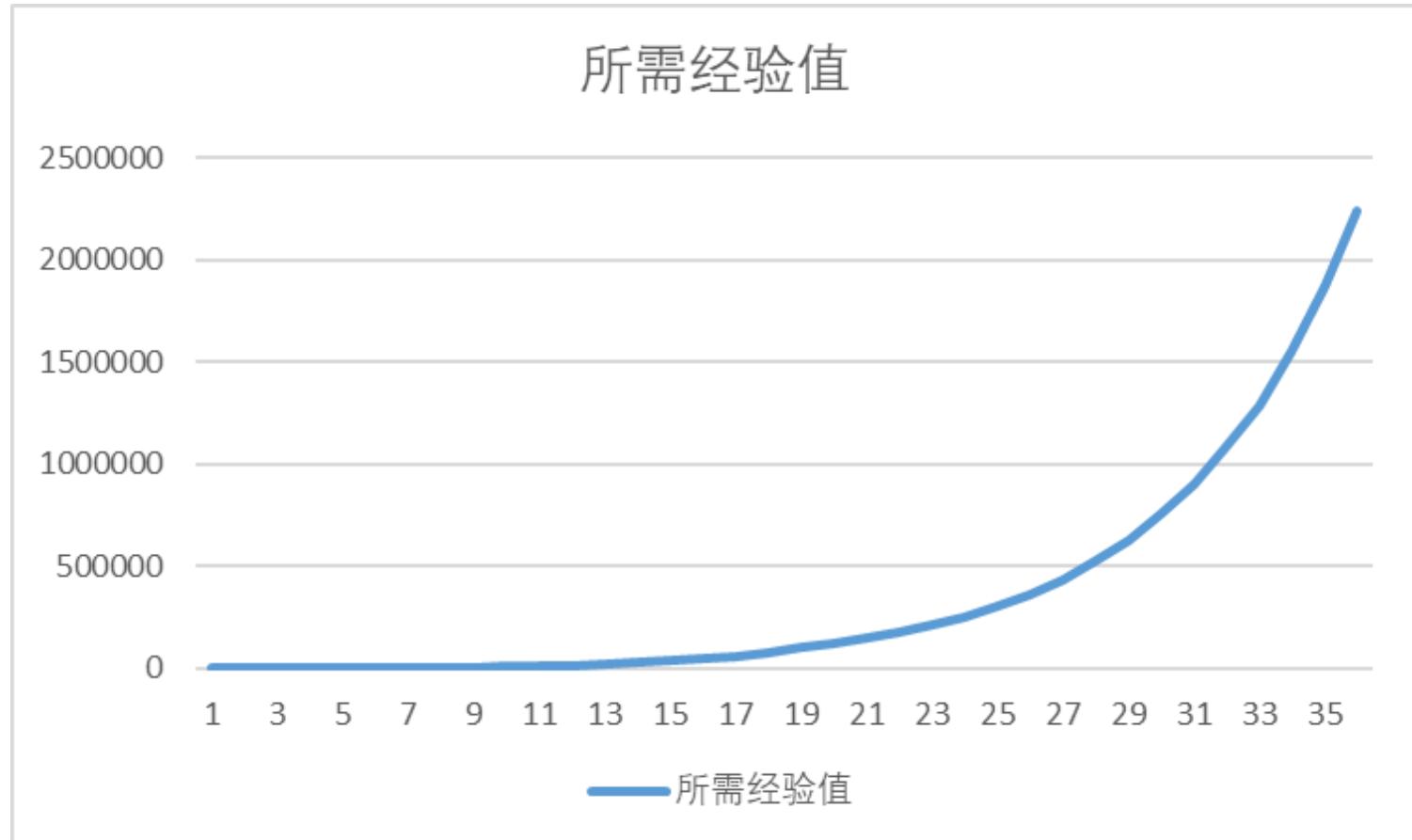
总结：本作抽数中规中矩，抽卡表现比较简陋。从 7 天体验上来看，前五天的抽卡体验前期不佳，后两天的抽卡体验让玩家麻木无感，后期由于卡战力严重，所以实际游戏中玩家的抽卡体验并不连续。0 星传说角色对玩家当前阵容提升较小，当玩家抽到高价值角色时缺乏一定的爆发性体验。

9.2 养成系统拆解



从整体的框架结构可见，《放置七骑士》的养成系统并不复杂，各模块独立，且只提升角色的基础属性数值。玩家理解成本较低。

等级：不存在突破的设定，主要卡点是指数级别上升的经验值需求量。



经验值投放比较谨慎：根据七天体验来看从 20 级（即正常玩家游玩进度第二天）就出现卡级问题，符合上述曲线规律。而且去广告月卡的离线挂机 1.3 倍的收益不包含经验值这一选项，中后期就会出现玩家一天的挂机收益也不够一个角色升一级的情况。可以看出开发者对经验值的投放比较谨慎和严格。

养成奖励: 角色在到达 10/20/30/40/50 级时依次会增加角色的特殊属性并且奖励钻石，例如远程输出职业的阿塔兰特会依次提升 0.7/1.05/1.4/1.75/2.1 的攻击力，而近程输出职业的阿拉贡则提升暴击率属性。品质越高的角色升级获得某项属性加成的增益也会越高。

玩家养成倾向: 等级提升会获得图鉴奖励这一部分包含了隐性的引导，推荐玩家后期给角色洗点洗对应的属性。同时也将让玩家倾向于一次性给一个角色提升 10 级，而不是分散喂经验。

经验返还: 玩家消耗灵魂石可以返还英雄消耗的全部经验值，灵魂石在前期很好获取，玩家每通关一章、账号等级提升都会获得灵魂石，但是后期只能通过购买付费礼包获得，且几乎没有大量获取的渠道。在后期培养角色变成一项需要很谨慎的事情。资深玩家会将角色养成到 50 级满级获取图鉴的全部养成奖励后才会使用灵魂石重置。





骑士团影响力：是游戏中金币道具的唯一消耗途径，但是对玩家角色的属性加成的影响是所有养成系统中最大的，但仅能在主线关卡中生效。玩家没有办法在资源本，竞技场和无限塔中享有增益。也说明该游戏希望在竞技场等强数值验证玩法中验证玩家付费产生的数值而不是仅通过长线养成。



特性：类似常规游戏技能树的设定，一次提升很小，一共有三条发展路线：输出、生存、挂机收益。路线很长，笔者就没有拉到头过。在大后期敌人的防御，命中等属性大幅度提升，很容易超时失败，因此玩家更青睐于先点攻击和挂机收益端路线，生存端路线不被重视，这也是非减法公式游戏的常见情况。此外，该功能未显示一个总共的增益，让玩家了解在该功能中总投入资源和总收益，在长线中玩家难以估算该系统在养成中发挥的总作用。



遗物：遗物碎片在抽卡时随机掉落，也是类似本作的抽卡阶梯制度，从最低级的绿色遗物碎片抽起，必须积累一定的数目才能提升遗物抽取等级抽到更高级的遗物碎片。遗物碎片可以用来提升对应遗物的等级，每个遗物可以从 1 级升到 100 级，遗物碎片用来升级遗物等级时随着遗物等级提升，升级的失败概率也逐渐增加。当低级遗物合成到满级时，可以分解溢出的遗物。

作为减轻玩家养成压力的模块，做成抽卡这一模式应该是希望玩家每次挂机回来，批量抽卡和强化获得较强的正反馈。但是又设定了强化概率这一中间环节，强化过程走服务器，玩家每次批量合成都会遇到明显的网络卡顿，会打断这一过程，体验并不流畅。

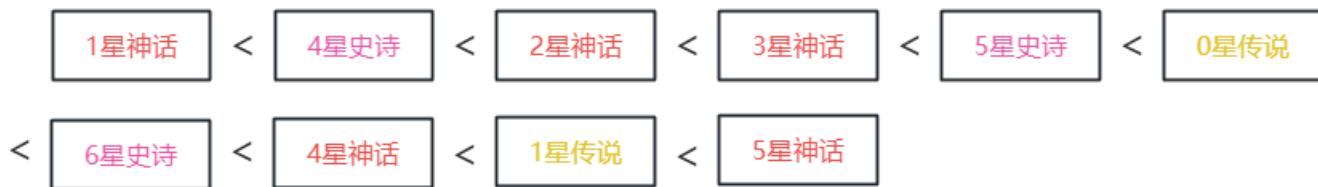


精髓研究: 在大后期，即玩家通关 400 关主线后才会解锁的养成系统，要求玩家在 400 关后在对应的关卡在线挂机刷取对应的怪物精华。对玩家角色属性加成影响次于骑士团影响力。因此玩家在大后期在线的主要行为就是在对应的关卡内挂机，但是玩家又要在刷材料的低等级关卡和收益更高无法刷材料的高等级关卡做出抉择。



星级：本作中最重要的养成维度，与付费强挂钩，对竞技场和无限塔等玩法影响大，玩家只能通过海量抽卡获取重复角色才能提升星级。人物在游戏中上限为 10 星，每提升一星就会提升高额的重要属性数值（生命、攻击、防御、命中、回避、暴击伤害）。也是中 R 和大 R 追逐的目标。

不同星级的升级碎片数量不同，碎片只能通过抽卡或者保底机制获取，不同品质之间的相对强度关系如下：





宠物：在中期才会解锁的系统，定位很明确，大R级别的玩家有资格养成的系统，宠物的获取来源和强化资源都来源于宠物卡池。宠物卡池规则基本与人物卡池一致。前期玩家只能抽卡才能获得宠物的经验，提升宠物的星级，造价较为昂贵。不过宠物的增益效果也比较明显，不管有没有装备该宠物，只要拥有就会合计全部拥有宠物的总加成，为全队角色提供增益。

在很后期才会解锁宠物经验副本，低氪玩家需要非常长的周期（约半个多月）才能解锁该功能。

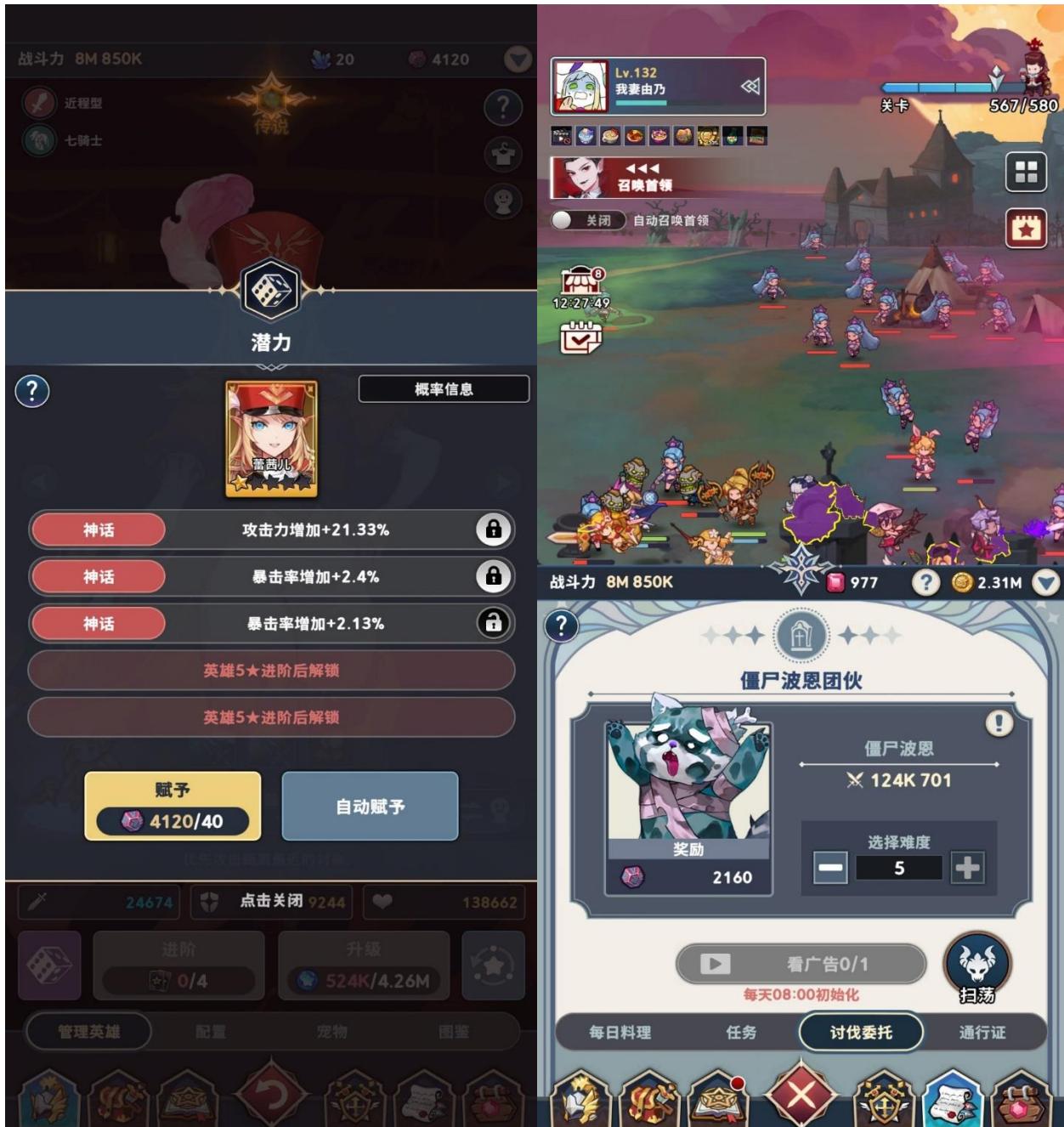


潜力：大后期（约 530 关）才能解锁的系统，史诗级以上的英雄如果星级 ≥ 1 可以选择词条提升自身的几项属性值。一星级的英雄可以解锁三个词条，五星级的英雄可以解锁五个词条。词条按照数值效果分为凡品/稀有/史诗/神话/传说五个等级，需要消耗“骰子”道具来随机赋予词条，玩家通过每日的讨伐委托玩法获得“骰子”道具。

每个等级的词条和对应等级下词条效果获取概率不同，玩家如果随机到了满意的词条，可以锁住，但是锁住词条时，随机其他词条消耗的骰子数目会对应增加 $10 \times$ 锁住词条的数量。

比较人性化的设计，锁词条时材料增加的消耗也并不多，由于角色第二技能由暴击触发，并且在 2000 关以后敌人的回避率增加，因此玩家会考虑将词条大部分洗为暴击，少数词条洗为命中。





十、战斗系统与角色差异化

10.1 战斗美术分析

1. 战中角色

战中小人的风格为二头身 Q 版造型，服装和配件设计参考立绘原画。整体精细度不高，带有一些多边形的特征（例如下图 3 的马尾）。复杂度不高。

采用 spine 骨骼动画，身体部位分为头（头部和头发）、四肢（左手关节*2、右手关节*2、左腿、右腿）、上半身、武器、其他服装配件等（披风，坐骑等）。头部的五官无动画。

工期评估：1~2 天，可以用 AI 生成一套图，然后筛选并修改



2. 战斗动画

以近战角色莱恩为例，总结七骑士小人战斗动画的特征：

- 细节处理的较模糊，可以看出攻击开始没有拔刀动作，刀就直接瞬移到了角色手中
- 动作大开大合，肢体动作夸张，位移动作多，例如使用大幅度跳跃，突进等动作表现力量感
- 节奏非常快，动画有加速行为，这一连续的动作仅在 0.15s 内完成，玩家肉眼几乎只能看到小人腾空。





每个角色包含的具体动画列表如下：

动画名称	时长
养成界面点触动画	0.1s
待机动画	循环
行走动画	循环
普通攻击动画	0.15s
暴击技能动画	0.18s
主动技能动画	0.15s
击退动画	0.12s
眩晕动画	循环
睡眠动画	循环
死亡动画	0.13s

工期评估：平均一周一套，取决于动作需求的复杂程度

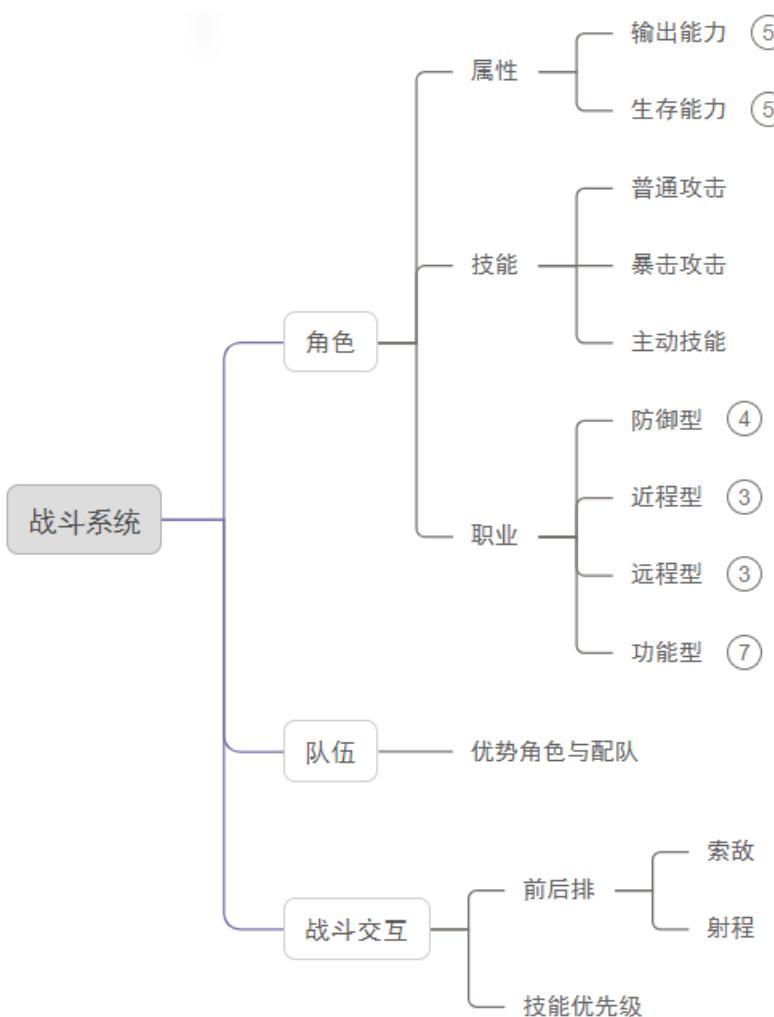
3. 技能特效

- 角色普攻、暴击技能与主动技能均有特效，特效数量由人物动作设计和技能伤害段数共同决定。
- 特效偏卡通风格，部分角色的特效会有一些复杂的贴图（例如下图的凤凰、魔法阵、黑色恶鬼等）
- 饱和度和亮度较高，不同角色的特效有对应的主题色，例如莱恩是紫黑色，艾斯是深红色，雷茜儿是橘红色。
- 十人场面打起来有点混乱，整体偏向 MMO 的风格，或许后期可以考虑降低特效的大小规模或者压低特效的饱和度。



工期评估：4~5 天，视特效需求复杂程度而定

10.2 战斗系统概述



本作的战斗系统强调前后排差异，技能搭配等战前元素；在战中自动战斗，自动释放技能。

十人的养成维度过广，所以本作大幅度简化了角色设计，角色技能仅分为普攻，暴击触发技能和主动技能（按 CD 自动释放），技能效果并不复杂。没有阵营羁绊，属性克制，种族加成等复杂设定。策略性比市面上常见的 AFKlike 游戏更加轻度。

由于角色的暴击技能仅能在暴击时触发，且必须有效命中才能生效，所以玩家在养成角色属性时有明显的倾向性（攻击/暴击率/暴击伤害/命中），同时组队也尽量朝着远程型/近程型队伍靠拢，保证职业辅助的光环或者技能增益能最大化。

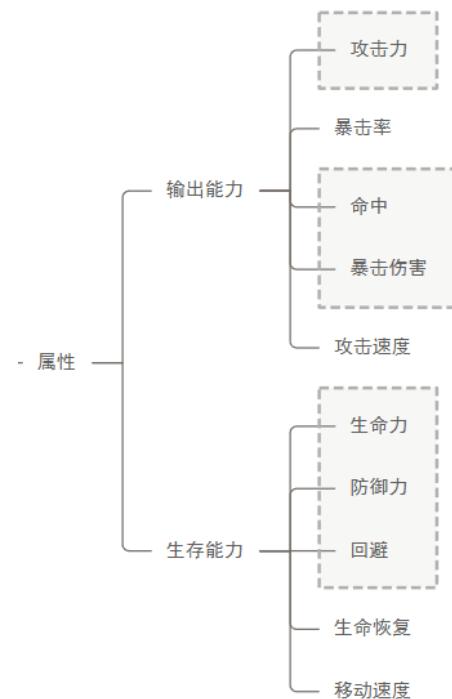
在战斗交互部分，带有一定即时性特征，在站位上并不按照严格的站位执行战斗，角色优先索敌攻击范围内与自身 Y 轴差值最小的敌方单位（近似对位优先），其次距离自身位置最近的单位，若技能范围内不存在敌方单位，则会离开当前站位直到距离自身最近的敌方单位进入自身的技能范围。

部分英雄的技能带有击退和位移效果，会打断战前布置的前后排关系。

具体的分析见下文。

10.3 角色与队伍

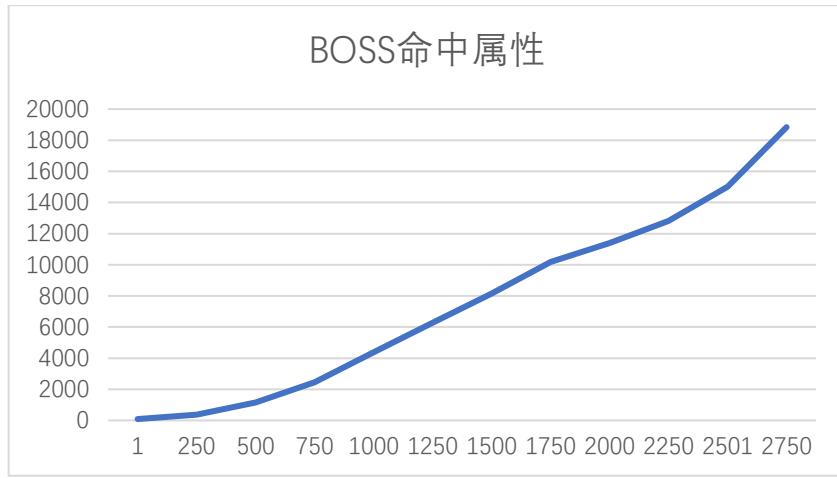
角色属性：



角色的属性分为输出属性和生存属性，上图被框起来的属性为角色升星时可以大幅度增加的属性。

在输出属性中，暴击率，攻击速度对玩家的战略价值较高，高暴击高攻速意味着该名角色可以更加频繁的触发暴击技能。满级角色暴击率在 11%~19% 左右，这两项属性可以通过宠物，潜能养成系统来提升。部分辅助型角色的技能也可以提升这两项属性，且这类辅助在玩家排的常用排行榜中战略价值也比较高。

在 500 关主线后敌人的回避属性明显增加（游戏如果采用除法公式，则从 500 关后，敌人的闪避率大幅度提高，玩家的命中率不足 70%）。命中这一属性的价值在后期大幅度提升，命中辅助的战略价值直线提升，见下主线 BOSS 闪避与命中属性成长曲线：



在生存能力中，移动速度这项属性只能由个别功能型角色的技能来提供，但由于本作 BOSS 设计偏保守，大部分技能无法躲避或者无需移动躲避，而在竞技场爬塔等模式中玩家又无法操控队伍走位，过高的移速可能会影响前后排关系，起到反效果，因此移动速度这一属性目前发挥的场合不多。但是有一种例外情况：当玩家远高于关卡战力但又需要在地图中大量刷怪物精髓或者进行讨伐委托时，需要依赖移速大幅度提升刷素材效率。

10.4 角色技能

本作每个角色都拥有三个技能，普攻技能，暴击技能，主动技能（或者被动光环技能）。

(1) 普攻：射程和倍率受角色职业和品质影响，同品质的角色受技能组的影响在倍率上也有差异。

下图截取了不同职业的普攻倍率和射程（右上）。



防御型角色普攻



近程型角色普攻



远程型角色普攻



功能型角色普攻

具体列表如下：

技能类型	职业	伤害系数	初始攻击力
N-普攻	防御型	150%	7
N-普攻	近程型	100%~300%	15
N-普攻	远程型	100%~125%	17
N-普攻	功能型	125~175%	9.5
R-普攻	防御型	100%~200%	12
R-普攻	近程型	125%~300%	27
R-普攻	远程型	125%~175%	31
R-普攻	功能型	-	-
SR-普攻	防御型	100%~200%	18
SR-普攻	近程型	100%~225%	40
SR-普攻	远程型	100%~200%	47
SR-普攻	功能型	150%~225%	28
SSR-普攻	防御型	125%~225%	25
SSR-普攻	近程型	100%~275%	54
SSR-普攻	远程型	100%~275%	62
SSR-普攻	功能型	175%~300%	49
UR-普攻	防御型	150%~250%	40
UR-普攻	近程型	100%~280%	88
UR-普攻	远程型	100%~240%	99
UR-普攻	功能型	125%~250%	80

从普攻的设计上看，设计者故意让一些同品质的角色强度高于其他同品质的角色，例如全游唯一有动态立绘的角色艾斯和普通角色莱恩在基础数值一样的情况下，艾斯的所有技能效果（持续时间和同名效果倍率）和伤害倍率均强于莱恩。有意塑造不平衡感让玩家更青睐于抽取当期首推的限定角色。并且部分功能性较弱的角色，给了较高的普攻倍率，力大砖飞。



(2) 暴击技能：顾名思义是暴击时才能触发的技能，射程与普攻一致。触发频率比主动技能高，因此该技能也决定该名角色在本职业中的定位。本作不少角色的暴击技能和主动技能是完全并行的两种定位，例如生存+输出。



由于暴击技能的特殊性，玩家在培养角色属性时，会更倾向于堆角色暴击率而不是攻击属性。部分缺乏功能性的角色或者具有一定发动代价的角色暴击技能的倍率会相对较高。

更加具体的技能效果分类见“角色职业划分项”。

只统计 SSR 以上的暴击技能表格：

技能类型	职业	BUFF 强度	伤害系数	初始攻击力
SSR-暴击技能	防御型	挑衅 4s 回复自身 4.8%~8% 生命 Lv.4 20% 防御	150%~400%	25
SSR-暴击技能	近程型	1.2s 控制 Lv.4 20% 攻击/防御 Lv.4 16% 属性降低	200%~350%	54
SSR-暴击技能	远程型	Lv.4 16% 攻速 Lv.4 16% 暴击降低	175~450%	62
SSR-暴击技能	功能型	Lv.4 40% 命中/回避降低 Lv.4 20% 攻击提升	110%~375	49
UR-暴击技能	防御型	10 秒 不死/1 层 护盾 Lv5. 25% 防御 减少冷却	140%~350%	40
UR-暴击技能	近程型	25~30% 攻击 Lv.5 20% 暴击/攻速/命中 Lv.5 20%~50% 回避	150%~320%	88
UR-暴击技能	远程型	1.3s~1.5s 控制 Lv.5 20% 攻速/暴击 Lv.5 25% 攻击	100%~500%	99
UR-暴击技能	功能型	群体回复 3.1% 生命 冻伤，敌人属性降低	140%~300%	80

(3) 主动技能/光环技能：

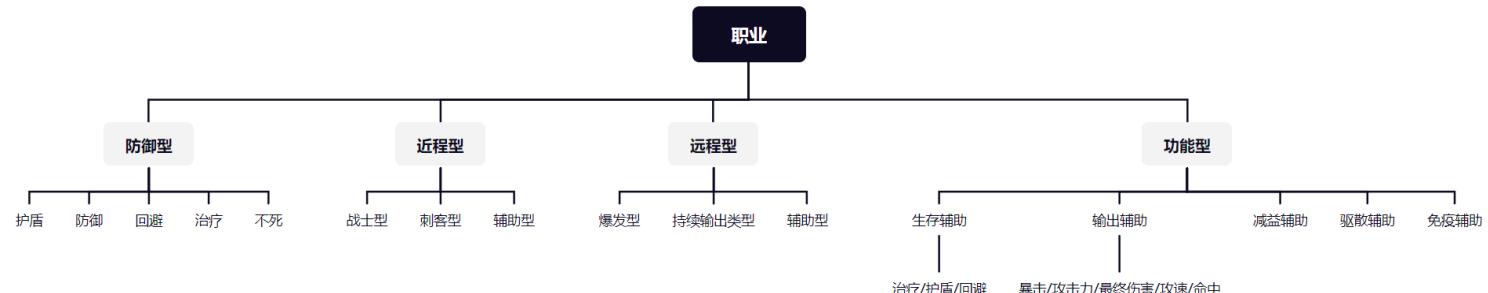
角色的第三个技能，分为主动技能和光环技能两类。主动技能靠 CD 触发并且满足一定条件（例如治疗技能不会在队友满血时释放）才会释放，释放优先级最高。



光环技能可以理解为角色的固有被动，传说级别的功能型英雄的第三技能大部分为光环技能，由于光环技能天生比其他角色少一种输出技能，因此拥有光环类技能的角色大部分为辅助或者特殊功能角色。



10.5 角色职业细分



在本游戏中，角色分为四种职业，**防御型**：防御力较高，可以充当前排。**近战型**：近战型输出角色。**远程型**：远程型输出角色。**功能型**：主要作用为辅助的角色。对以上四种职业进行细分，又能划分出更加细致的类型。

表格汇总：

职业	数量
防御型	总： 25 N: 1 R: 13 SR: 3 SSR: 4 UR: 4
近战型	47 N: 5 R: 8 SR: 7 SSR: 12 UR: 15
远程型	总： 39 N: 4 R: 7 SR: 6 SSR: 5 UR: 17
功能型	总： 36 N: 4 R: 11 SR: 5 SSR: 9 UR: 7

防御型：

职业细分	职业大类	数量
护盾坦	防御型	7
防御坦	防御型	7
回避坦	防御型	4
治疗/复活坦	防御型	5
不死坦	防御型	5

防御型共：25 名角色，部分类型角色有重合。一些低稀有度角色为免疫某类异常状态 T 或者击退 T，功能性很弱，几乎没有玩家使用，所以比较不纳入讨论。

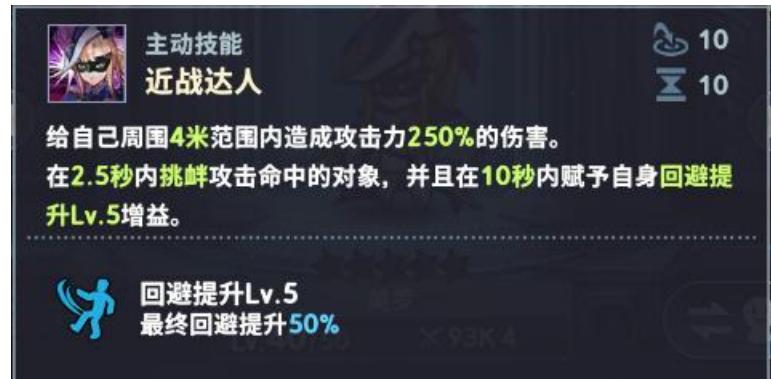
1. 护盾坦：给自身叠加次数护盾的坦克类型，护盾可以被驱散，在 PVE 模式中生存能力较强。



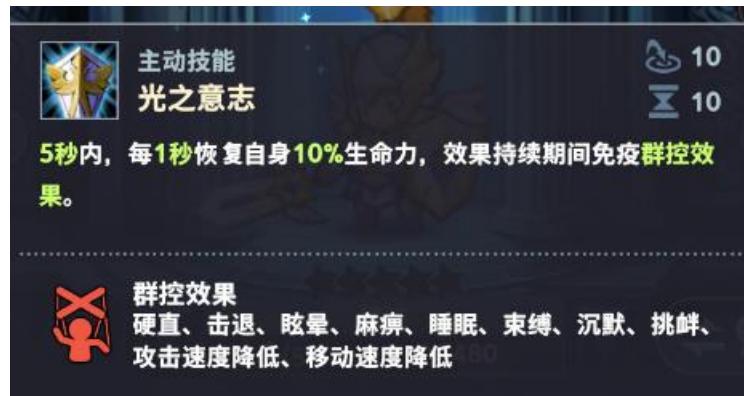
2. 防御坦：基础的坦克类型，只有地形



3. 回避坦：周期性提升自身的回避率，受自身回避数值影响较大。随着关卡难度的提升，BOSS 的命中也在提高，该类 T 的使用价值在不断降低。因此高品质的回避坦也会融合其他类型的生存技能。



4.治疗/复活坦：在本游戏中比较稀有类型的坦克，可以自奶，续航能力较强，一般和其他类型的生存技能组合。

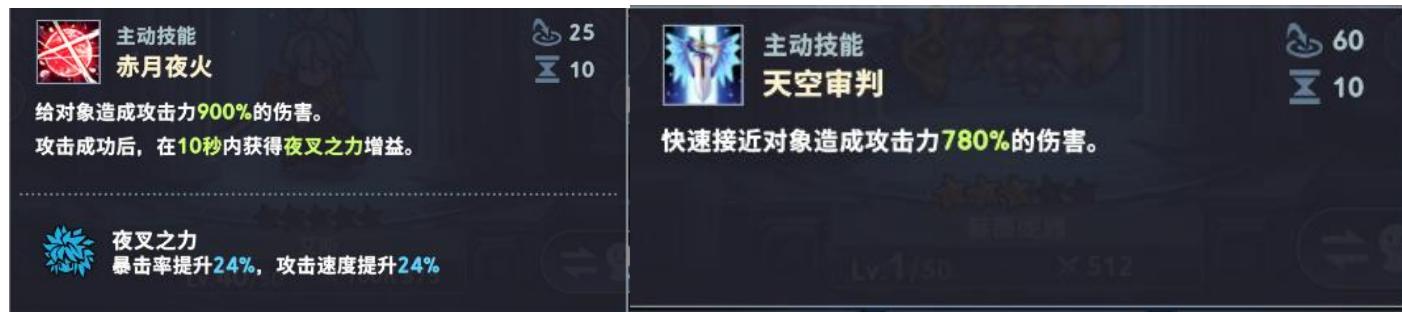


4. 不死坦：最特殊的一种类型，在无限塔和 PVP 中处于绝对优势状态，在血量归零时能在数秒内不会被击倒。能在短线对战情景下有效浪费敌人的输出，整体防御力和生存能力要弱于上面几种 T，缺乏续航能力，不适合在长线作战中发挥。不死的 BUFF 可以被我方驱散类角色驱散。

近程型：

职业细分	职业大类	数量
战士型	近程型	29
刺客型	近程型	6
辅助型	近程型	25
近程型共：47 名角色，部分类型角色有重合。一些特殊类型角色不纳入统计。		

1.战士型：具有一定站场能力，在 T 位侧面后者后面提供近战输出的近战型角色。此类角色中存在这一些对防御职业角色特攻的特性。



2.刺客型：具有一定位移或者开局快速接近中后排目标的能力，能够对敌方后排角色产生较大威胁的近战型角色，这类角色较少。此类角色中存在这一些对远程型职业角色特攻的特性，在竞技场中相对强势。



3.辅助型：输出能力一般，技能偏向于辅助或者功能型的近战角色。细分起来又可以分为增益型、减益型和控制型。



远程型：射程较远，暴击率和技能倍率较高，但是生存能力弱于前两类职业。

职业细分	职业大类	数量
爆发型	远程型	15
持续输出型	远程型	17
辅助型	远程型	18
远程共：39名角色，部分类型角色有重合。一些特殊类型角色不纳入统计。		

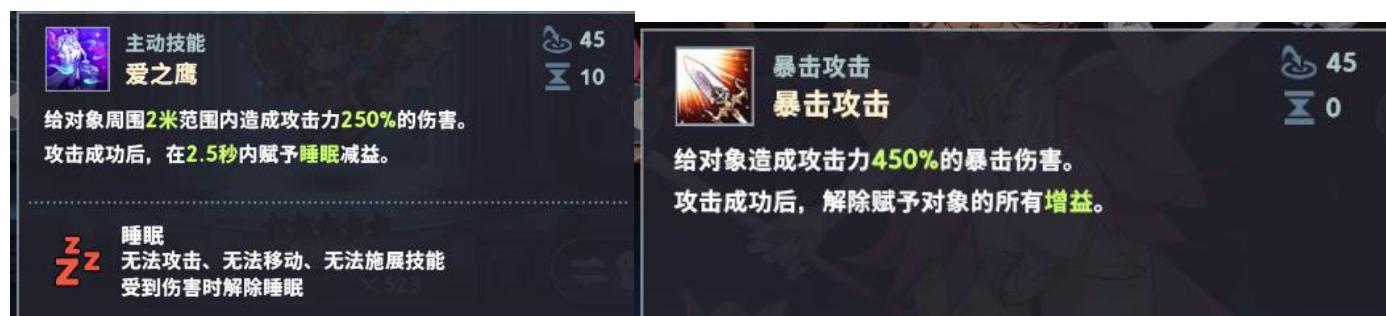
1.爆发型：技能伤害倍率超高，但是非技能期间由于不能给自身加持续输出的 BUFF 或者给敌人挂减益效果，输出会和技能期间明显拉开差距。需要配合功能型角色的技能。传说品质的此类远程角色也会具备“持续输出型”的特点。

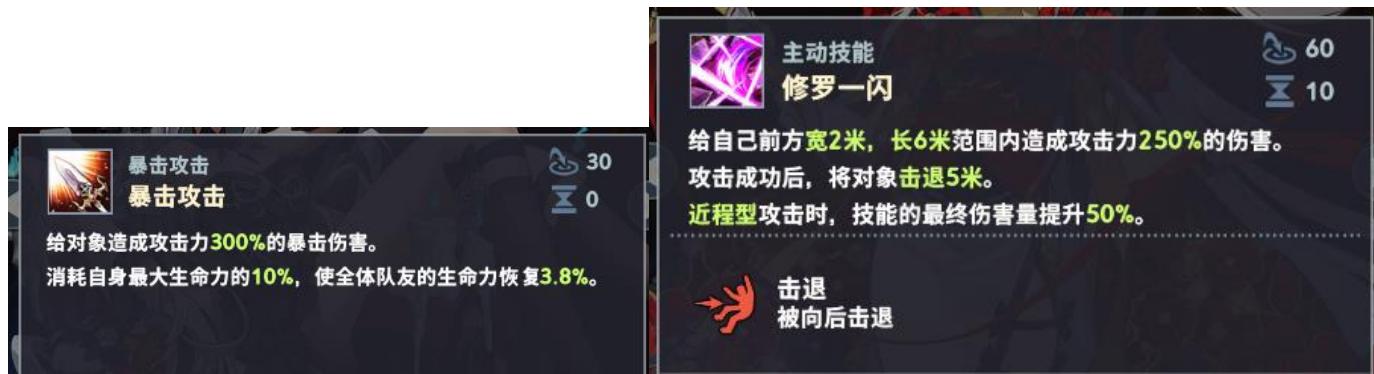


2.持续输出型：以给自身加长时间的输出 BUFF 或者给敌人挂减益效果提升持续输出，实用价值较高。



3.辅助型：技能以功能型为主，例如控制，驱散，回复全队生命值，击退等。优势区间各不相同。具有控制和诅咒（禁疗）效果的远程角色在竞技场中发挥的较有优势。





功能型：

职业细分	职业大类	数量
生存辅助	功能型	12
输出辅助	功能型	13
减益辅助	功能型	15
驱散辅助	功能型	5
免疫辅助	功能型	8
功能型共：36名角色，部分类型角色有重合。一些特殊类型角色不纳入统计。		

1. 生存辅助：可以为队友提供防御、回避、护盾或者治疗效果的生存类辅助角色。其中治疗辅助在生存辅助中使用率最高，可以帮助队伍在长线作战环境中续航，其他生存辅助在玩家编队中使用率较低，可能是由于该功能辅助略和T的技能重合，玩家更倾向于培养具有一定T度的前排而不是后排。



2. 输出辅助：可以为队友提供暴击率、攻击力、最终伤害、命中、减少冷却等效果的输出型辅助，玩

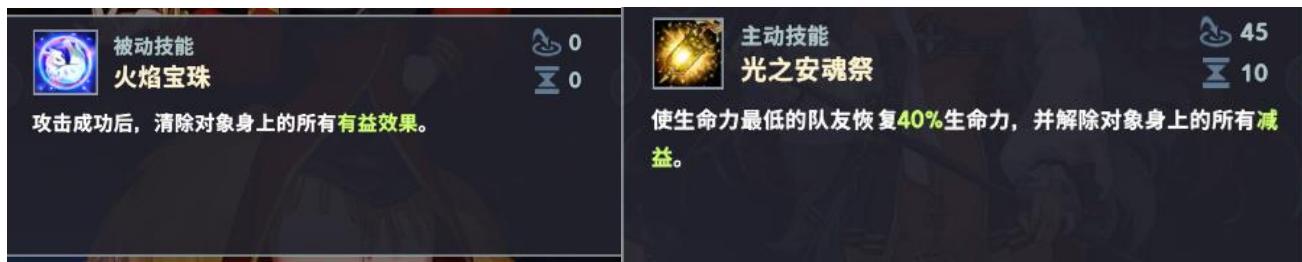
家成型队伍中至少会需要 2 名此类职业角色，使用率很高。其中辅助的目标大部分只能作用于远程型角色或者近程型角色而不是全队，导致玩家的组队策略会倾向于纯远程或者纯近战队。



3.减益辅助：对敌方施加负面效果（软控制和属性降低）从而提升我方队伍整体输出的辅助角色。一般与其他功能的辅助技能复合，其中束缚、诅咒等减益辅助角色在竞技场和资源本中发挥的较好。



4.驱散辅助：可以驱散我方负面效果，敌方面负面效果的辅助角色。其中驱散敌方负面效果的辅助角色使用率更高，可以破解敌方护盾和不死等棘手特性，战术价值极高，在竞技场、无限塔、资源本等模式均有很好的发挥，几乎是玩家必练的角色之一。



4. 免疫辅助：比较特殊的辅助类型，一般拥有光环技能，可以让队伍中的角色免疫一类效果，主要在竞技场中发挥，在其他模式下非常弱势。



10.6 版本强势角色分析与队伍搭配

本作 PVP 模式强势角色和 PVE 模式强势角色区分较大，因此分开讨论

10.6.1 PVP 强度排行榜

PVP 需要不死坦，群体控制，沉默，诅咒，嘲讽，切后排，免疫控制等复杂机制。

防御型：

SS	
S	
A	
B	
C	

T0: 韦泽: 不死坦, 能为我方角色争取有限的输出时间



T1: 路迪: 自回坦并且在技能持续时间免疫控制, 不会受到束缚、眩晕、击退等 PVP 常见控制效果影响, 能有效保护后排



T2: 美罗: 虽然坦度不高, 但是具有范围嘲讽技能, 能够作为副 T 支援不死 T



卢克: 技能可以赋予自身较多的护盾层数, T 度较高, 但是容易被驱散, 导致自身在某些场合比较脆弱。



近程型：



T0：唯一真神，具有全游戏最强的近战单体输出能力，技能组十分优秀，同时也是不折不扣的数值怪物。



T1：英格丽非：技能组比较优秀，暴击技能降低对方防御，小技能降低对方输出。



蕾西尔：暴击技能是全队加暴击率，辅助效果优秀，自身也可以充当副 C



阿依琳：暴击技能可以提升全队最终攻击力，主动技能造成群体麻痹，辅助效果优秀



哈尔马尔：具有突进技能，技能可以造成长时间眩晕，可以开局就快速冲入敌方后排切掉敌方高危远程单位，但在战力悬殊的情况下也会导致自身容易被集火秒掉，需要嘲讽角色配合



戴伦兹：自身暴击时增加攻速，且主动技能可以沉默敌人，兼备辅助和输出能力。



米莎：暴击时能给对方上中毒，主动技能伤害倍率极高且能给对方造成长时间的诅咒（禁疗）效果。
可以在发挥功能性的同时充当副 C。



远程型：



T0: 基里艾尔，主动技能伤害倍率很高，且能提升最终攻击力，暴击时增加自身攻速。技能方向是极致的输出。技能组十分优秀。

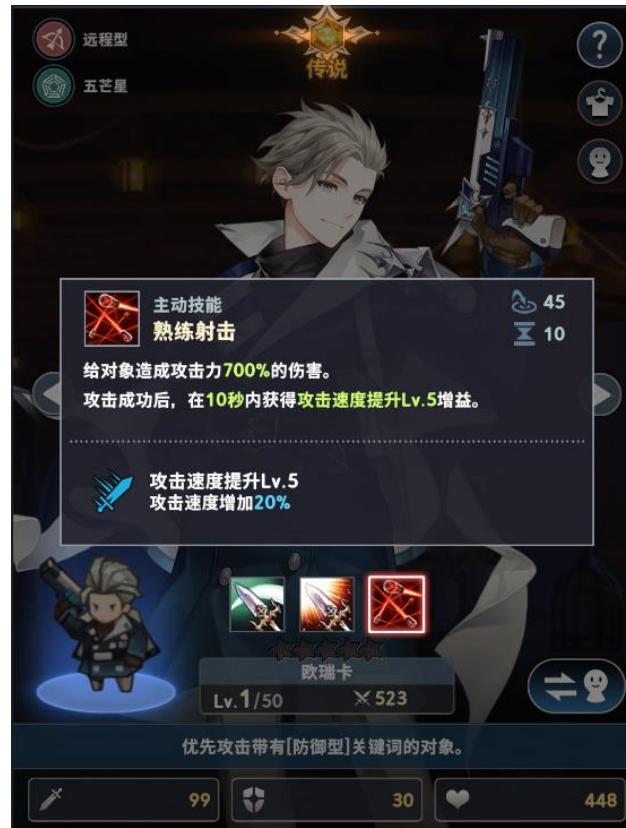


神乐：偏辅助型的远程型角色，两个技能都为 PVP 服务，击退可以将敌方的 T 移动到后排，威胁中排近程角色的生存，频繁束缚可以影响敌方角色回到原来的位置，保证我方远程角色的有效索敌。



T1:

欧瑞卡：主动技能伤害倍率高，且能在为自身提升较长时间的攻速增益。暴击时给对方附加流血，但是流血可以被驱散，技能组比基里艾尔差一点。



塞巴斯蒂安：主动技能倍率超高，属于爆发型的远程角色，暴击技能也会进一步提升自身攻击力。但

是在面对强敌长线作战时，持续输出不如基里艾尔。



伊莎贝拉：主动技能是群体控制，小技能是眩晕，能有效限制敌方的输出



T2:

塔拉：辅助型远程角色，能够为玩家的远程队带来较大的输出增益，暴击技能是为所有自身附加一层护盾，因此放在 T2。



贝丽卡：主动技能能为敌方附加诅咒效果，暴击使敌方陷入僵直，功能性较强。



功能型：

SS		
S		
A		
B		
C		

T0:

拉尼亚：光环免疫几乎所有的强控效果，暴击可以降低对方伤害，在 PVP 控制技能众多的环境中有比较好的发挥。



T1:

西顿：常规的群体治疗辅助+驱散辅助，暴击时可以造成范围防御力降低效果。



奥莉：近程队核心辅助，可以提升近战输出角色的攻击速度，显著提升输出



尤莉：虽然不是传说角色，但是光环能力过于强大，被动普攻就可以消除敌方不死和护盾增益，暴击可以降低敌方单体防御，平民战神。



10.6.2 PVE 强度排行榜

PVE 更考验玩家的续航能力和对单体的输出，BOSS 基本全程霸体，免疫眩晕击退等强控制效果，所以控制类英雄相对弱势。光环类、带有降防、降回避的辅助类角色更为吃香。

韩服玩家总结的角色强度排行榜（截止 10.10）：

基里艾尔由于新出的远程型角色“琳”强度过高，输出难以相比，排名略微下降。

神乐、梅格、拉尼亞、贝因、伊莎贝拉为 PVP 角色，功能型在 PVE 中较差，因此从榜单上删掉，放于 B~C 的位置。

全角色对单体 BOSS 输出排行榜（截止 10.10）

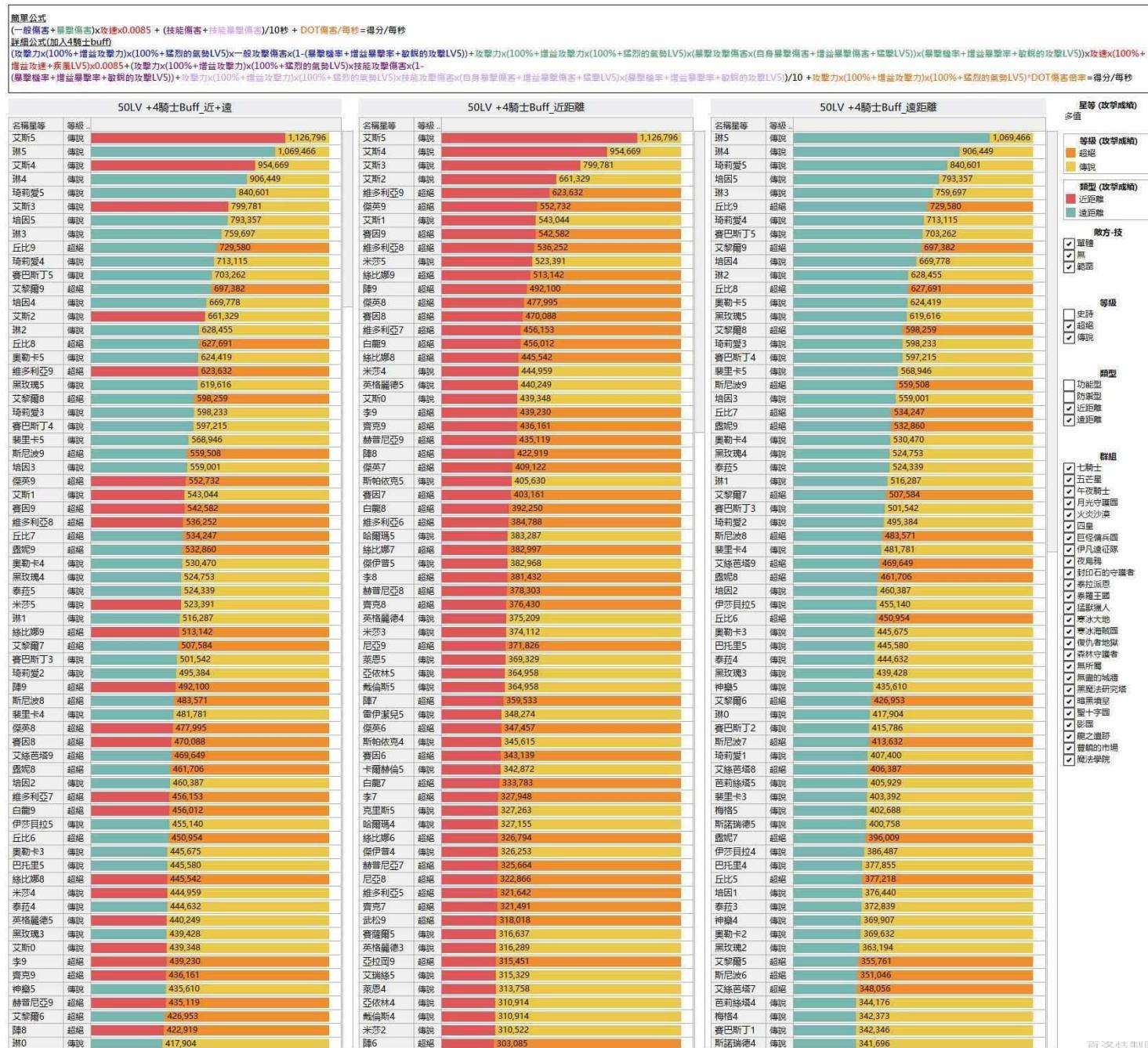
在游戏中，七骑士中有四位技能带有全队辅助增益，因此想要实现输出最大化需要携带四位骑士辅助，再此条件下讨论总输出。





由于本游戏辅助是按远程职业和近战职业划分的特性，因此按照远程队和近战队的分类对角色的输出进行排名：下列为台服玩家测试总结的全角色输出总榜（全角色输出榜、近战角色输出榜、远程角色输出榜）

攻擊成績排序(傷害/每秒) 傳說0~5星，超絕6~9星



第一梯队的角色特点:

输出: 单体输出极高, 技能偏向提升自身或者队伍输出水平, 没有明显的短板, 可以当主 C 或者提升队伍整体输出水平的输出型辅助。

T: 高额次数护盾, BOSS 攻速较慢, 有比较好的发挥空间。

第二梯队的角色特点:

输出: 输出略逊于第一梯队, 技能数值优秀, 可以充当副 C。自身具有一定的功能型, 例如可以给

星等 (攻擊成績)	
<input checked="" type="checkbox"/>	多值
<input checked="" type="checkbox"/>	超絕
<input checked="" type="checkbox"/>	傳說
<input type="checkbox"/>	近距離
<input type="checkbox"/>	遠距離
敵方 - 技	
<input checked="" type="checkbox"/>	單體
<input checked="" type="checkbox"/>	無
<input checked="" type="checkbox"/>	範圍
等級	
<input checked="" type="checkbox"/>	史詩
<input checked="" type="checkbox"/>	超絕
<input checked="" type="checkbox"/>	傳說
類型	
<input type="checkbox"/>	功能型
<input type="checkbox"/>	防禦型
<input checked="" type="checkbox"/>	近距離
<input checked="" type="checkbox"/>	遠距離
群組	
<input checked="" type="checkbox"/>	七騎士
<input checked="" type="checkbox"/>	五芒星
<input checked="" type="checkbox"/>	午夜勇士
<input checked="" type="checkbox"/>	月光守護者
<input checked="" type="checkbox"/>	火之沙漠
<input checked="" type="checkbox"/>	四星
<input checked="" type="checkbox"/>	巨怪魔兵團
<input checked="" type="checkbox"/>	伊凡達征隊
<input checked="" type="checkbox"/>	夜魔狼
<input checked="" type="checkbox"/>	封印石的守護者
<input checked="" type="checkbox"/>	泰拉冰城
<input checked="" type="checkbox"/>	泰羅工國
<input checked="" type="checkbox"/>	猛獸樂人
<input checked="" type="checkbox"/>	寒冰大地
<input checked="" type="checkbox"/>	寒冰地獄
<input checked="" type="checkbox"/>	復仇者地獄
<input checked="" type="checkbox"/>	森林守護者
<input checked="" type="checkbox"/>	無所畏
<input checked="" type="checkbox"/>	無盡的城牆
<input checked="" type="checkbox"/>	黑魔法研究塔
<input checked="" type="checkbox"/>	暗黑牢房
<input checked="" type="checkbox"/>	聖十字園
<input checked="" type="checkbox"/>	影劍
<input checked="" type="checkbox"/>	龍之追跡
<input checked="" type="checkbox"/>	普魯的市場
<input checked="" type="checkbox"/>	魔法學院

BOSS 施加诅咒，睡眠或者 Dot 等效果，可以有效的克制资源本的某些 BOSS 技能。

T：具有不死特性，面对高攻 BOSS 也有一定的生存手段。

辅助：提升全队攻击力或者攻速/命中，略逊于第一梯队的暴击辅助。

第三梯队及以下：

输出：技能倍率普通，对单输出匮乏，技能功能特化，难以在普通场景中发挥效果。

T：只能靠防御或者闪避数值抗伤害，面对战力悬殊或者攻击力很高的 BOSS 时生存能力捉襟见肘。

辅助：以免疫和驱散辅助为主，在 PVE 场合驱散不是刚需。

PVE 主流队伍搭配：

主流阵容：

远程队：1 坦克+3 主攻+2 副攻+3 光环（最终攻击力/暴击率/暴击伤害/命中）+降防

近战队：1 坦克+3 主攻+2 副攻+3 光环（最终攻击力/暴击率/暴击伤害/命中）+降防

① 平民搭配：

由于到大后期，低星传说角色的属性完全达不到高星神话角色的水平，因此平民玩家的队伍会以高星神话角色的队伍为主。根据携带的光环辅助分为远程和近程队：

角色配队分析：



1. 远程：



哈乌尔：低稀有度角色，很容易养成高星、暴击技能降低对方命中，光环提升我方远程角色最终攻击力，辅助功能比较全面，平民战神。



: 暴击降低敌方命中，并且光环提升我方远程角色 16% 的暴击率。



: 暴击降低敌方 40% 回避，在大后期我方命中率直线下降的环境中非常重要，光环可以提升我方角色 16% 暴击伤害。



: 暴击降低敌方 20% 防御，光环效果为每次攻击清除敌方所有正面 BUFF，在资源本和无限塔中可以驱散怪物身上的输出、回血、不死等效果，平民战神。



: 暴击技能和主动（光环技能）均会对单体敌人造成控制效果。在 PVP 环境和无霸体的 BOSS 面前有较好的发挥



: 流血+高频范围伤害，在怪海环境中有较好的发挥。



: 通行证赠送碎片，容易高星，暴击倍率高（325%），自带 BUFF 容易触发，附带沉默效果。主动技能为自身增加 20% 攻击力与 16% 暴击伤害，输出可观，平民大 C。



: 前者攻击防御型角色伤害增加 40%，暴击提升 16% 攻速，在无限塔和 PVP 中能比较好的针对前排，有不错的发挥。后者主动技能倍率高达 780%，吃拐率极高

2. 近程：

超絕 近距 隊伍配置



: 暴击让敌人降低 30% 命中，光环技能提升近程队友提升 15% 最终攻击力，稀有度较低，容易高星，辅助功能全面，平民战神



: 暴击为敌人附加诅咒（禁疗），光环技能为近程队友提升 16% 暴击率。



: 暴击降低敌方 40% 回避，在大后期非常非常珍贵，光环提升近程队友 16% 的最终暴击伤害，辅助能力稀有而全面，平民战神。



: 暴击降低敌方 20% 防御，光环效果为每次攻击清除敌方所有正面 BUFF，在资源本和无限塔中可以驱散怪物身上的输出、回血、不死等效果，无论什么队伍都可以塞入，万金油，平民战神。



: 前两者为高频范围+控制角色，在 PVP 和面对非霸体的 BOSS 处于优势。后者攻击敌方远程型角色伤害提升 20%，并且主动技能可以提升自身 16% 暴击率+范围伤害，可以当队伍副 C 使用。



: 暴击加护盾，并且可以在 PVP 场景中入场锁定后排切人，主动技能倍率高达 780%。吃拐率很高，可以当主 C 培养。



: 主动技能冷却很多，可以高频为自身提升 20% 攻击力，16% 暴击率，吃拐率很高，

可以当主 C 培养。



: 对敌方防御型角色伤害提升 40%，主动技能倍率高达 650%，暴击时减少主动技能冷却，技能组优秀，可以当主 C 培养。



: 6 秒不死，并且暴击倍率高，暴击时可以使自身提升 16% 攻速，在充当前排 T 的同事具有可观输出。

② 付费玩家搭配：

傳說遠距針對單體Boss (2000關以後 · 轉型專精-1星佳)



角色配队分析：

1. 远程：



: 主动技能为 10 次护盾，暴击时可以减少自身冷却，技能组优秀，传说 PVE 指定 T。



: 前两名可以暴击降低敌方 40% 回避，后者暴击可以降低敌方 50% 回避，在大后期非常非常珍贵，克洛伊虽然可以降低回避，但是主动技能和远程队伍不搭配，在高氪的情况下会被索伊替代。



: 暴击时提升我方 20% 命中，为全游最高的命中率辅助加成，不过无法吃到远程角色光环，未来如果出远程或者功能型的命中率辅助角色可能会被淘汰



: 暴击时提升全队角色 20% 暴击伤害，为全游最高的暴击伤害辅助加成，不过无法吃到远程角色光环，未来如果出远程或者功能型的暴击伤害辅助角色可能会被淘汰。



: 暴击时提升全队角色 20% 暴击率，为全游最高的暴击率辅助加成，不过无法吃到远程角色光环，未来如果出远程或者功能型的暴击率辅助角色可能会被淘汰。



暴击时提升全队角色 25% 最终攻击力，为全游最高的最终攻击力辅助加成，不过无法吃到远程角色光环，未来如果出远程或者功能型的攻击力辅助角色可能会被淘汰。



：技能组优秀，暴击技能和主动技能倍率高（700%~880%），且都有为自身加攻击力的技能机制，可以当副 C 或者主 C 培养。

傳說近距針對單體Boss (2000關以後 · 轉型專精-1星佳)

坦克	單降防禦	雙降迴避	2選1	終命中	終攻	暴率	近距配套	單主攻
露西雷治 	幼琪 	克羅伊 	諾荷 	斯帕茲克 	亞依林 	雷伊潔兒 	奧莉 	克莱密絲
希頓 	(1星3暴) (1星3命)	索伊 	(1星3暴) (1星3命)	(1星1命2暴) (1星3命)	(1星1命2暴) (1星3命)	(1星3暴)	(1星3暴) (1星3暴)	艾斯
英格蘭德 	(1星3暴)						維倫斯 	維多利亞

2000關後，上場傳說角色建議1星，命中值不足容易卡關。



：主动技能为 10 次护盾，暴击时可以减少自身冷却，技能组优秀，传说 PVE 指定 T。



: 前两名可以暴击降低敌方 40% 回避，后者暴击可以降低敌方 50% 回避，在大后期非常非常珍贵，诺后由于是远程型辅助，因此在不需要大量减少回避的情形下可以被替换。



: 暴击降低敌方 20% 防御，光环效果为每次攻击清除敌方所有正面 BUFF，在各种模式下都有很好的发挥，无论什么队伍都可以塞入，万金油。



: 暴击时降低敌方 25% 防御力，自身也具有其他的功能性（前者主动技能降低敌方攻速移速属性，后者驱散和群体治疗），辅助功能优秀。



: 暴击时提升我方 20% 命中，为全游最高的命中率辅助加成，能吃到近战队光环，与近战队调性搭配很好。



: 暴击时提升全队角色 20% 暴击伤害，为全游最高的暴击伤害辅助加成，能吃到近战

队光环，与近战队调性搭配很好。



暴击时提升全队角色 20%暴击率，为全游最高的暴击率辅助加成，能吃到近战队光环，与近战队调性搭配很好。



暴击时提升全队角色 25%最终攻击力，为全游最高的最终攻击力辅助加成，能吃到近战队光环，与近战队调性搭配很好。



：暴击范围伤害，主动技能提升近程型角色 20%攻击速度。



：暴击时让范围内的敌人禁疗，光环技能让近程队友技能冷却时间减少 20%，万金油。



：超高 DPS 和超高暴击（320%）和主动技能倍率，暴击技能可以使自身攻击力提升 30%，主动技能减少 3 秒；主动技能倍率高达 900%，并且使自己暴击率和攻速提升 24%，绝对完美的技能组设计。当之无愧的主 C。

10.7 战斗交互

前后排设计：

玩家战前可以设置敌人站位和摄像机位置。

1. 索敌顺序：

规则 1：嘲讽优先，角色会优先攻击攻击范围内具有嘲讽 buff 的角色。

规则 2：对位（Y 轴差值最小）优先，由于本游戏并非严格的站桩回合制，角色位置会有较大的偏移，所以这里描述为优先攻击自身 Y 坐标差值最小的攻击范围内的敌方单位。

例如下图两名射手会优先攻击对位的两名近战前排角色。当这两名前排角色死亡时，第一名射手的射程为 45，打不到对位的第二排辅助，所以重新索敌攻击射程内距离自身最近的前排。第二名射手的射程是 60，前排死亡后可以打到第二排的辅助。

这种规则下，玩家会倾向于将辅助尽量排在第二排，远程角色放置于最后一排，使远程角色受击优先级最低。





规则 2：距离优先，优先攻击射程内最近的敌方单位。

规则 3：从前到后，从上到下，此条规则只适用于 BOSS，当攻击对象死亡后，BOSS 会按照此顺序攻击我方角色。

规则 4：当角色的攻击范围内不存在敌方单位时，会朝着索敌目标移动



索敌规则总结：

2. 摄像机：玩家可以把摄像机聚焦在任意上阵角色上，当角色移动时，会以放置摄像机的角色为中心朝着目标进行移动。因此摄像机位置在一定程度上会影响角色的生存。在 BOSS 关时，需要将摄像机放置于前排，保证前排和后排拉开距离，让 BOSS 的 AOE 技能不至于溅射到中后排英雄。在挂机刷怪时，需要将摄像机置于中排，保证核心脆皮角色被包围，避免被小怪们集火。

3. 格子配置：

pve 格子：3*5

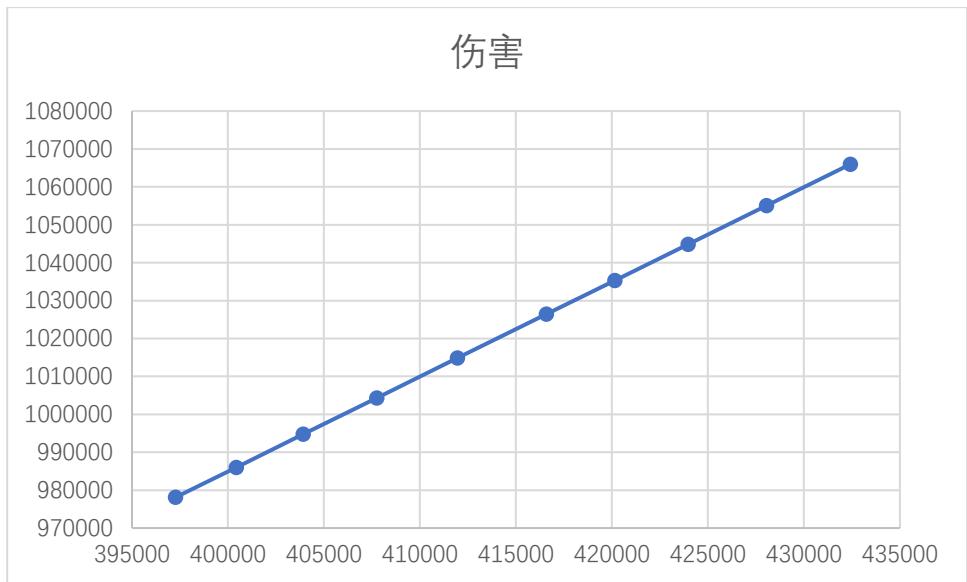


pvp 格子：5*5



10.8 数值分析

1.伤害公式:



假设敌方防御力不变，我方攻击力与敌方受到的伤害曲线如上图所示。因此可以推断本游戏采用的是除法公式。在游戏内部的养成线中，血量、攻击、防御几乎是同比投放，可以让游戏在后期属性也比较平衡。



3. 属性投放:

① 基础属性：基础属性分为等级养成属性+升星突破的属性+潜能百分比提升

星级是游戏中最重要的付费点，每颗星级约可以给英雄带来 20% 的重要属性提升。星级带来属性的成长是直接体现在等级上的，例如 0 星英雄升一级属性提升 150，而一星英雄属性提升 180，保证英雄属性与等级挂钩，与严格控制英雄经验值投放的策略不谋而合。低星英雄和 0 星没有太拉

开太大差距，但是 0 星英雄与满星英雄的差距 200%，保证了头部玩家极致的付费体验。



- ② **影响力：**影响力是游戏中最重要的第二条养成线，对玩家在主线中的战力起到主要主导作用。对玩家战力影响占 80%，可以提升队伍攻击、防御、血量三项数值，和游戏主要玩法挂钩，是玩家长期养成的目标，但是该加成在其他玩法中不生效。这样做好处是 PVE 的内容很难被大 R 消耗，主线关卡 BOSS 血量线性增长的同时也提供给玩家巨大的增益，保证玩家们时刻都有追逐的目标。PVE 与 PVP 线路平行，此养成线不干涉 PVP 的平衡，避免了晚入坑几天的大 R 在养成资源不如老玩家而竞争不过他们的情况。
- ③ **特性：**根据玩家的选择，分别可以提高输出、生存和挂机收益的加成，每次加点提升 1.1~1.4%，随着材料消耗增加每个节点的加成也会略微增加，在加点均衡的情况下，该养成线大约可以为队伍提供 20~30% 的输出和生存加成。
- ④ **宠物：**在前中期属性占比约 20~30% 左右，每只宠物可以提供某项属性的百分比加成，升级后可以提高百分比数值，与人物一样需要升星，每次升星大概可以提升 2% 的百分比加成。后期如果专注培养，宠物对属性占比可能达到 50% 左右。队伍人物的养成有上限，但是宠物没有，每一只宠物的属性都会结算入总加成，可以作为后期玩家升不动人物时的另一条付费线。
- ⑤ **遗物：**在所有养成线中，对属性的加成占比到 40~50% 左右，通过强化概率控制养成节奏和养成消耗。
- ⑥ **怪物精髓：**在所有养成线中，对属性占比达 20%~30% 左右，在不同的关卡中掉落，需要玩家长时间在线才能大量刷取，然而本作在线收益远低于离线收益，怪物精髓很难定向大规模刷取。又因为本作的关卡设计是循环制，如果玩家每天都上线推进主线，则每次遇到的卡点都能形成一个循环，让玩家可以周期性的刷取不同主题的怪物精髓。

4. 数值总结

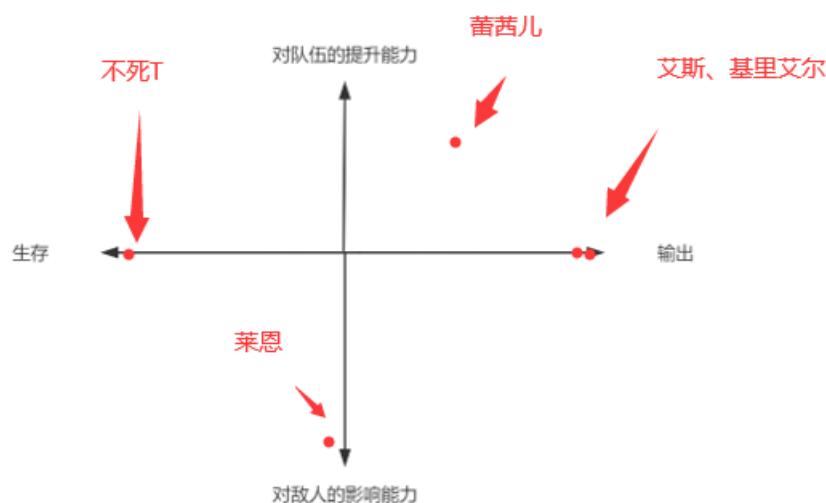
- 基础数值仅由角色等级和升星提供，保证不会稀释星级带来的收益。
- 影响力系统加成的基础数值只在主线内生效，主线可以毫无忌惮的提升 BOSS 数值。（反正你打不过挂机几天升级影响力数值就行）。这样保证大 R 不会快速消耗 PVE 内容，避免用户快速流失。
- 其他系统全部是百分比“加成”，不提供基础数值，仅充当放大器作用，充分发挥星级和等级带来的基础高数值的优势。

10.9 战斗总结

从高品级（神话、传说）的角色设计上看，角色定位主要围绕四个维度展开：生存能力，输出能力，对队伍的提升能力，对敌人的影响能力。

对于横坐标来说，输出和生存能力代表一个角色是 T 还是 C 的定位，对于纵轴来说，辅助和妨害能力决定该名角色的优势环境。例如在 PVP 模式中，设计师更倾向于设计“对敌人影响能力”强的角色，例如神乐（击退束缚）等；在 PVE 环境中设计师更倾向于设计“对队伍提升能力”强的角色，例如蕾西儿（群体加暴击率）。

角色定位在坐标末端的角色更受玩家青睐，比较平衡的角色反而缺乏比较大的发挥空间，并且设计师有意在同定位的角色中拉开强度差距。营造限定角色更强的感觉，方便周期性促进付费。



除了角色设计上的思路差距外，还有战前布阵维度的考量，由于本游戏并非传统站桩回合制，因此布阵时需要综合角色的攻击范围、技能范围、攻击速度、索敌规则，摄像机位置（移动中心）等因素。PVE 的资源本在一定程度上考验了玩家对上述因素的理解，布阵形状很大程度影响战果。

十一、活动相关

11.1 版本更新情况（韩服）

9.6 应用正式开服，提供谷歌商店和 IOS 商店的下载渠道，新用户可以领取【盛大首发活动奖励】

9.21 第一次更新：

- 1.英雄召唤池更换为神乐和另外两名传说角色的 UP 池。
- 2.新增 4 名新的神话角色，1 名史诗角色，3 名编外角色；
- 3.新增上面五位高品质角色的五套服装；
- 4.新增关卡场景月光岛；
- 5.开放混沌遗迹和幸运转盘活动；
- 6.增加了无限塔完整奖励的预览菜单；
- 7.调整攻击速度增益在竞技场和无限塔的应用模式；
- 8.将艾斯的立绘改为动态；
- 9.增加 BOSS 身上的 BUFF/DEBUFF 符号以及展开详细信息的 UI 按钮；
- 10.增加讨伐委托的扫荡功能；
- 11.新增以下几种礼包：

产品名称	细节	可购买数量
英雄拾取纪念套餐1	红宝石 x7,500 (特典) 领取英雄召唤券 x300	每个账户10次
英雄拾取纪念套餐2	红宝石×25,000 (特典) 接送英雄召唤券×1,000 (特典) 24小时离线英雄体验×1	
英雄拾取纪念套餐3	红宝石×49,000 (特典) 接送英雄召唤券×2,000 (特典) 线下英雄体验24小时×3	每个账户5次

产品名称	细节	可购买数量
宠物领取纪念套餐	红宝石×25,000 (特典) 领取宠物召唤券×1,000 (奖励) 离线金币24小时x1	每个账户5次

产品名称	细节	可购买数量
每日骰子套餐	红宝石×32,000 (特典) 英雄召唤券×100 (奖励) 骰子 x20,000	每天5次

12. 允许游戏现在在手机后台继续运行;
13. 改进角色信息面板的显示
14. 修复游戏 BUG

11.2 常规商店活动

目前游戏开服开到了第二轮活动，第二轮活动的混沌遗迹关卡笔者暂时未有资格挑战。

第一类活动整体形式较为简单，玩家只要连续 14 天完成简单的每日任务，就能获得活动商店货币，除此之外，在玩家挂机放置期间也有概率掉落活动商店货币。

商店包含一名传说角色，4 名神话角色（包含 9 个角色碎片），一名稀有角色（包含 29 个角色碎片），一名彩蛋角色（含 9 个角色碎片）和一些养成素材。搬空商店需要 225000，一天活动任务能提供 13500 商店货币，挂机 12 小时（挂机收益最多）约有 2000 商店货币，约 14.5 天能搬完。普通玩家无法在活动期间内搬完全部的道具，需要按照商品价值自行抉择兑换优先级。





十二、剧情包装与世界观

剧情概述：本作描述了森林见习魔女艾尔佳为了寻找魔女奶奶，意外发现了反派想要破坏封印石的阴谋，于是联合七骑士和其他阵营的伙伴与黑魔法协会展开战斗，结果最后封印石还是被破坏，放出了巨龙“破灭之瞳”，最后艾尔佳的奶奶与一行人联手打败了巨龙，重新封印了“破灭之瞳”

故事一共分为 7 章，每章分别在不同主题场景中（森林/矿山/沙漠/墓地/遗址/雪原/火山）展开。在不同章节中艾尔佳与不同阵营的角色相遇

碎片化叙事效果并不理想：本作采用碎片化叙事的设计，每一关都有零星的角色对话，但是由于本作关卡都是自动推进的，玩家不可能时刻盯着小人打关，因此大部分对话都会被玩家略过，直接影响了玩家对剧情的理解。这样的设计也让剧情系统处于一个非常边缘尴尬的状况。

过于零散的叙事也让玩家难以在角色和阵营数量众多的本作对人物产生鲜明的印象，缺乏亮点。

此外更尴尬的问题是，剧情中与主角团处于对立位置的反派们，打了几百关的反派 BOSS，也能作为

独立角色进入卡池。虽然剧情代入感较差，能让玩家忽略这些反派角色的塑造，但是反派角色进卡池多少会引起部分人的反感乃至排斥。



与料理系统相斥：在本游戏中，料理消耗品可以让玩家在一定时间内大幅度提升作战能力，并且获取途径非常稀少，一般玩家只会在打 BOSS 时使用，但是由于玩家必须点完每关剧情才能与 BOSS 交战，在看对话的过程中料理消耗品的时间也在消耗，就会导致玩家为了不浪费珍贵的料理，快速跳过剧情，让剧情文案在所有系统中出于更加边缘和尴尬的定位。

十三、主线任务系统

获取抽卡道具的主要途径：把这部分单独挑出来是因为，本作的任务系统是玩家进行游玩和推关的主要驱动力。主线任务贯穿整个游戏，无休无止，没有终点。在前期，任务系统对玩家主要起引导作用，玩家可以获得大量的抽卡资源。在中后期，战力卡点比较密集，玩家完成主线任务的难度加大，获取主线任务奖励的抽卡资源速度放缓，主线任务已经无法作为稳定获取收益的途径。

任务类型较为单调：从主线 200 关开始，任务类型就开始重复（下图），玩家在体验不同的关卡内容，打不同怪物时，体验始终如一，让玩家缺少对新关卡新内容的期待感，很容易让人感觉乏味枯燥。如果能够根据不同章节的关卡定制一些不同的专属任务或者阶梯式奖励，或许体验能明显的改善。



十四、耗电与发热情况

应用的优化一般，进游戏流程需要 2 分钟左右，启动缓慢。

红米 K40 高通骁龙 780 的设备在关闭特效和伤害数字的情况下，游玩 30 分钟耗电 13%，发热不明显。但是一开特效和伤害数字后，手机在 5 分钟内有明显的发热感。

十五、总结

放置七骑士从总体来说是一款非常轻度的放置类卡牌游戏，其养成系统“轻”，战斗策略“轻”。

在养成上，开发者希望玩家横向养成，为了减少单个角色的养成成本，本作大幅度简化了养成系统，大部分养成系统可以提升全队增益。部分提升角色增益的养成系统在大后期才开放，减少了轻度玩家的培养负担。

在抽卡体验上，本作的抽卡体验一般偏下，虽然采用“爆抽”模式，让玩家可以享受一次性百抽的快感，但是传说级别角色出货概率过低。千抽期望才能获得一名传说角色，代价对于微氪玩家来说过于高昂。且有星级碾压的存在，低星的传说角色强度甚至不如高星的低品质角色，让大部分玩家对传说角色的预期并不高。

在养成投放上，本作对养成资源的投放比较严格，基础数值仅由等级和星级提供，其他养成系统仅作为基础数值的放大器，保证星级绝对主导的地位。包含养成资源的礼包性价比并未有同类竞品中的礼包那

么过于夸张。在养成资源，尤其是灵魂石和经验值的投放更为严格。高性价比的礼包中塞了不少时装券，神话角色碎片等物品，这类物品虽然根据投放计算的实际价值较高，但是由于时装系统在整个玩法中比较边缘，实际性价比虚高。弹窗限时礼包的性价比与商店中的一次性限时礼包持平，会在玩家每次突破某个大阶段时推送，能一定程度上吸引玩家的购买欲望。

七天流程中，免费玩家很有可能在第二天（严重卡角色经验值），第五天（免广告体验卡到期时）破冰，分别购买经验通行证和免广告月卡。免费玩家在第六天左右会进入厌倦和长草期，深入体验并且了解过本游戏的抽卡系统后，第七天赠送的 777 抽普池抽卡券也不能作为一个很好的登录吸引点让这批用户继续留存。付费玩家的体验相比免费玩家来说非常流畅，第一天内容体验五小时才会遇到卡点，不过首次解锁竞技场连败的体验会让这部分用户体验略微下降。从第五天开始，连续三天未解锁新系统新玩法，新内容被玩家消化太快，付费用户游玩驱动力下降，不利于留存。

角色设计上，本作角色设计有点趋于同质化，技能设计上看不出与角色形象的关联，技能只在数值倍率与 BUFF 类型方面有差异化，玩家抽卡的驱动力主要是看角色的技能组功能型及伤害倍率。很难说因为角色“魅力”吸引而去抽卡。

在战斗系统中，没有常规的克制设定，玩家只需要根据 PVE，PVP 的需求培养不同的“近程队”和“远程队”，大部分英雄都能在 PVE 或者 PVP 模式下得到不错的发挥，都有各自的优势区间。部分设计一般的英雄存在数值倍率偏低，技能组缺乏特色的问题，可能需要补强。在战中玩家需要根据角色射程和索敌特性调整摄像机和角色站位，减少后排角色受到的伤害。

活动设计上，可能是因为游戏刚开服的原因，目前的游戏内容还是过少，活动形式偏简单，全民都能体验的活动只有商店货币兑换英雄，玩家只要每日登陆，完成简单的日常任务就可以获得活动商店货币。但是玩家 14 天全勤也无法兑换全部的商品，只能优先兑换自己需要的商品。另一活动只对通关 1000 关的玩家开放，门槛很高，正常玩家游玩半个月进度也只到 600 左右，游戏内容也只是简单的计算玩家对 BOSS 的伤害，然后根据伤害分发排行榜奖励。实际体验下来活动玩法简单但是很无聊，缺乏玩法驱动向的内容，与主线和日常已有的玩法模式比差别不大。

游戏系统设计上，游戏整体系统并不复杂，基本循环为手游种常见的资源->养成->玩法验证模式。剧情和时装玩法在整体框架中处于比较边缘的状态，可以看出开发者将时装券定义为一种稀有价值极高的资源，但是玩家购买换装后没有更改角色立绘，仅是战斗中小人便装，吸引力对于玩家来说过于薄弱。而剧情采用碎片化叙事，但是与挂机主玩法兼容性并不好，剧情中人物众多，但是每个角色塑造的都很薄弱，让玩家对剧情整体理解比较混乱。

游戏优化及便携性上，游戏包体中等，优化一般，中低配置的手机在开了特效和伤害数字时耗电和发热明显。

用 IGN 的格式总结下来就是这样的：

- + 轻度的游戏模式和玩法系统，对于忙碌的上班来说非常轻松
- + 养成系统简单，作用范围广，玩家无需为培养单个角色投入过多精力
- + 前期福利优厚
- + 角色平衡性尚可，没有克制设定，战略维度更加广泛，大部分角色在不同模式下都有优势区间
- + 战斗系统简单但又有深度，角色设计和定位简单易懂

- 礼包性价比低，通行证等产品塞入大量垃圾
- 抽卡概率极低，抽卡美术表现简陋，整体体验不佳
- 当前游戏内容较少，玩家很快就会进入厌倦期
- 养成资源投放过于严格，中后期卡点密集，养成成就感降低
- 碎片化叙事处理的很糟糕，剧情混乱
- 角色塑造差劲，技能设计较为同质化