

《浮空秘境》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	10
3.1 《浮空秘境》目标用户特征	10
3.2 产品整体定位	11
四、整体系统框架	11
五、游戏循环	12
六、付费相关设计及付费用户分层	13
6.1 服务器生态	13
6.2 付费用户分层	13
6.3 礼包性价比	15
6.4 限时礼包推送时机	15
七、关卡系统	17
7.1 产出类关卡	17
7.2 验证类关卡	19
7.3 玩法类关卡	27
7.4 小节	28
八、抽卡体验分析	29
九、战斗系统与角色差异化	31
9.1 战斗美术评估	31
9.2 队伍分析	38
9.3 数值分析	44
9.4 版本强势角色分析与队伍搭配分析	46
9.5 战斗部分总结	51
十、总结	52

一、游戏特点

《浮空秘境》又名《马赛克英雄》，是魔兔网络旗下的一款经典日式 RPG 像素风格的放置类游戏。其具有以下几个特点：

- 场景和战斗人物均采用高清像素风格，辨识度极高，具有极佳的视觉效果
- 角色的动态立绘设计风格融合了日韩元素，呈现出独特的卡通风格，服装设计具有一定的大胆性和成人化特征。
- 故事情节采用经典的日系 RPG 题材，配合大量的剧情演出和引导环节，增强了玩家的代入感。
- 玩法丰富，内置大量趣味小游戏和丰富系统，可以放置挂机，也可以深度体验小游戏玩法
- 福利优厚，玩家升级就可以获得 VIP 权益，每日登录可领共计 1024 抽，并且以此为噱头进行宣传。

二、核心亮点

(1) 像素人物和像素场景非常精致。每个像素人物都具有明显的服装和种族特征，体态姿势各异，充分展示了角色的差异化设计。



克鲁赛德战记

二头身二次元大头风格
具有明显的软件转像素加工痕迹



坎公骑冠剑

二头身二次元大头风格



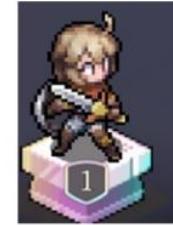
浮空秘境

2.5头身魔幻卡通风格



铃兰之剑

2.5头身写实中世纪风格



相比日系的像素 RPG 手游（坎公、克鲁塞德战记）的 2 头身大头玩玩，浮空秘境这种 2.5 头身的像素风格更加精致，更能体现细节，视觉上更具有一种幻想风格的高级感。

游戏所呈现的场景采用高清像素风格，画面中细腻的光影表现极富视觉冲击力。同时，画面中行走的色彩与场景相互呼应，犹如真实世界中领队带领团队探险一般，为用户带来极佳的沉浸感和探索欲望。

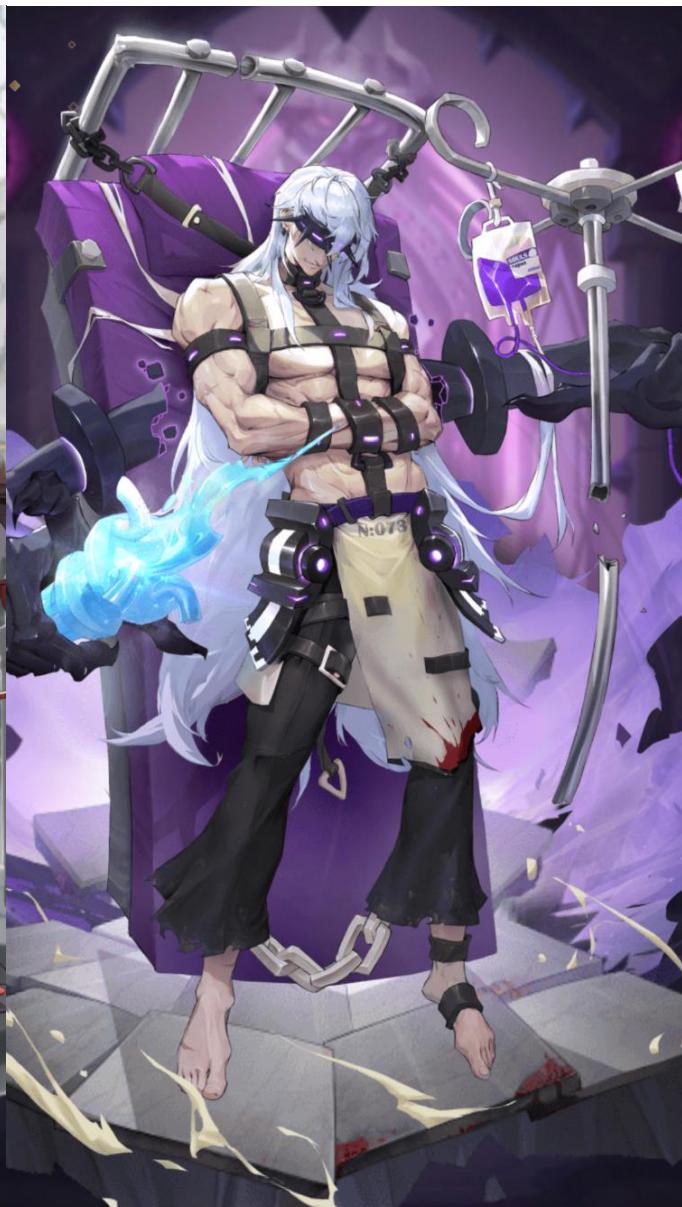


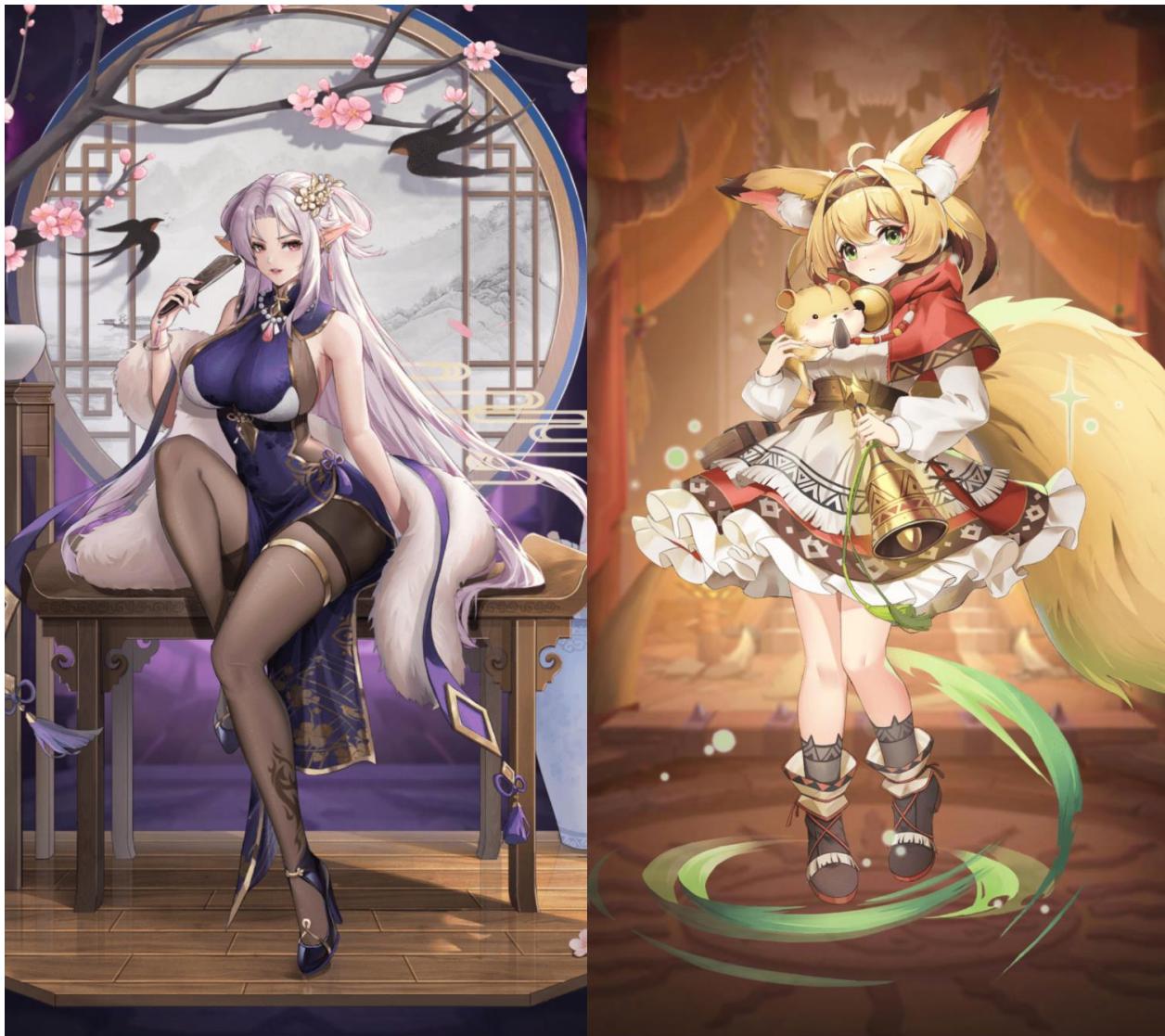
- (2) 人物立绘风格为日韩混合写实卡通风格，无论是普通立绘还是皮肤立绘，均为动态立绘。角色服饰和角色姿势的设计上较为大胆。男性纤细健壮，不失威严感的同时展现充满力量感的肉体。女性性感妩媚又不失个性与端庄，

充满肉感。角色风格多样，风姿各异，或帅气、或飒爽、或可爱、或神性。在皮肤设计方面，泳装和节日题材的皮肤较为常见，展现出了角色多样化的风貌和特质。

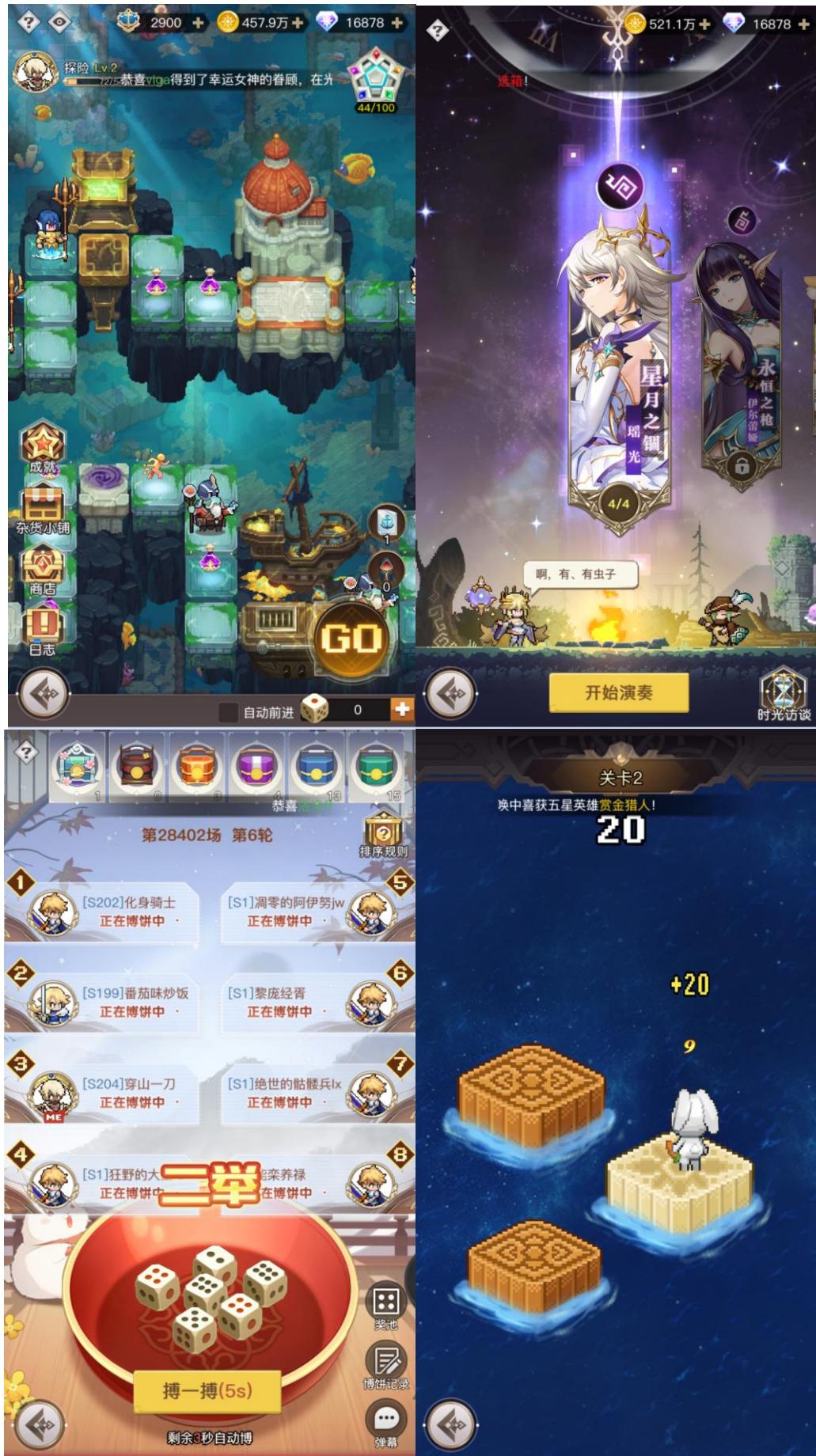








(3) 在同类放置类游戏中可玩性不错，给予玩家长线留存目标，游戏内置大量小游戏和副玩法模式，玩家在线时总有一些事情可以肝。除了大部分放置类游戏都有的爬塔、竞技场、资源本等模式外，《浮空秘境》还内置大量的副玩法，例如无尽之海（扔骰子走格子小游戏），时光颂歌（玩家使用试用人物，在不同的关卡中完成任务，同时解锁更多与角色相关的故事情节）、钻石秘境（挑战强大的 BOSS，成功击败 BOSS 后，可以获得大量的钻石奖励。）中秋节活动的跳一跳和博饼小游戏等等。



(4) 福利噱头足。魔兔网络将“1024 抽”放在了《浮空秘境》的主标题上，通过高福利吸引玩家下载。玩家在游戏中只要完成任务就可以获得 VIP 点数，零氪玩家也可以享受 VIP 特权。次日、第八日登录送光属稀有五星角色。连续登录游戏 103 天每日都赠送十连抽，共计赠送 1024 抽。游戏各种活动赠送都格外大方，零氪玩家只要按时完成活动任务内容，也能拿到大量奖励。



浮空秘境 - 送1024抽 [12+]

像素英雄出动

Obsidian Games

专为 iPad 设计

“卡牌”类第 20 名

★★★★★ 4.7 • 4.7 万 个评分

免费 · 提供 App 内购买项目



(5) 放置+微社交，通过游戏内置的“邀请码”系统实现玩家社交和推广。该系统使邀请码和账户进行绑定，不受区服限制，并根据对方游玩深度给予一定的奖励。老玩家通过此系统主动去新区寻找新玩家，积极引导新人游戏，但同时也带来了公屏邀请码信息泛滥的问题。此外玩家社交以公会为单位，游戏每周组织公会战和公会排位赛，参与活动能获得公会贡献，公会贡献可以通过公会内置养成系统提升玩家队伍整体能力，形成社交驱动力。



三、目标用户及整体定位

3.1 《浮空秘境》目标用户特征

(1) 目标用户以 18~54 岁的男性用户为主，男性占比 80% 以上，35 岁以上的玩家占比能达到 13%~50%

- 18~24 岁的男性占比约 8~15%，
- 25~34 岁的男性用户占比约 10~25%
- 35~44 岁的男性用户占比 7~25%
- 45~54 岁的男性用户占比 6~30%
- 女性占比低于 15%

(2) 享受快节奏，短周期刺激的消费模式，对堆数值滚服的游戏模式接受程度较高

(3) 对角色强度敏感，游玩时有理性清晰的规划

3.2 产品整体定位

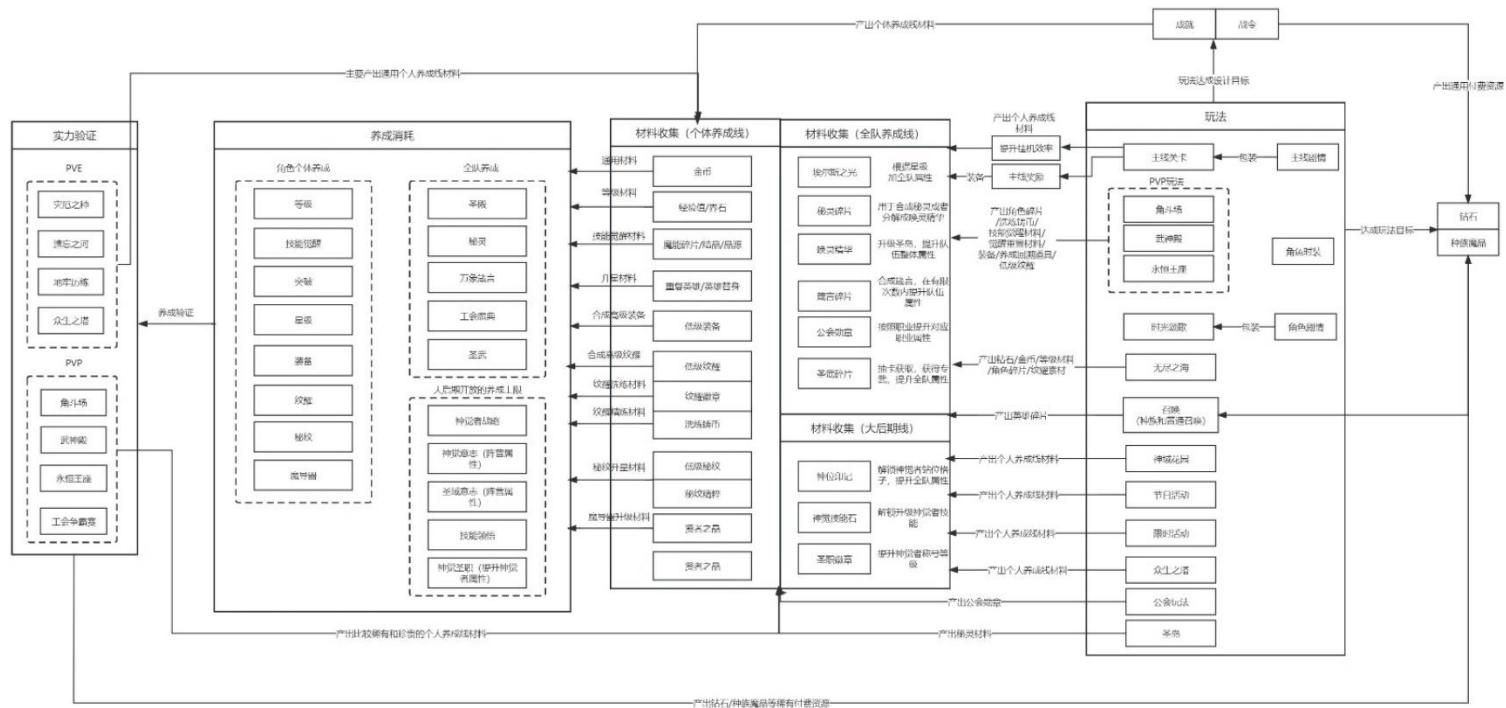
《浮空秘境》是一款具有独特像素与日韩卡通风格的竖屏回合制放置卡牌游戏。该游戏在新服务器上推出的速度非常快，具有典型的滚服特征。

在画面上，《浮空秘境》采用了独特的像素美术风格和丰富有趣的内置小游戏玩法，用精致的“横版刷宝游戏”的画面做买量宣传，吸引对像素怀旧风感兴趣的用户，与同类竞品形成了美术上的差异化优势。

其主要面向年龄在30~40岁之间，具有一定娱乐时间和付费力的男性群体，因此游戏中包含大量为该群体定制的内容。例如带有明显日韩特征的成人化美术设计、阶梯式付费机制等。

本作的核心体验为放置挂机->抽卡养成->玩法验证->奖励提升挂机效率，游戏在功能设计上采用了许多节约时间和简化用户理解成本的策略，例如一键合成、自动根据战力自动爬塔、一键收获等功能，大幅度提升了目标用户的体验。

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。”

“养成消耗”模块是驱动玩家不断游玩和付费提升的主要模块。养成模块主要分为三条线路：角色个人养成线、全队养成线和大后期开放的拓展角色上限的额外养成线。角色个人养成线占比最重，玩家需要培养单个角色的等级、星级，技能觉醒等级，还需要根据角色特性为其配套相应的秘纹&纹耀、装备和魔导器。

全队养成线主要在中期开放，由于在中后期玩家在角色个人养成线的发展速度放缓，该线路成为玩家主要追求和投入的方向。

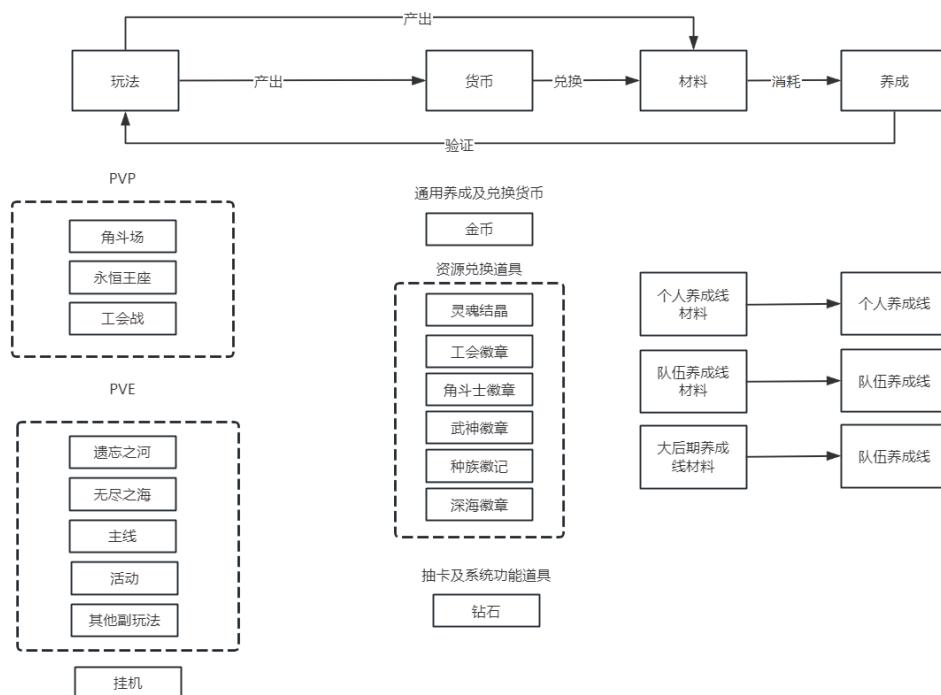
神觉者是在大后期，主要服务于中 R 大 R 的拓展角色上限的额外养成线，在玩家账号 140 级解锁，消耗大量昂贵付费资源才能有显著的战力提升。

“玩法”模块主要分为 PVP 和 PVE 环节，PVE 一部分关卡主要用来阐述游戏世界观，塑造角色，丰富玩家游戏内容。另一部分关卡结合副玩法，对玩家战力进行简单的检验，门槛较低。由于玩家战力膨胀较快，PVE 关卡在中后期被快速消耗，PVP 环节承担起主要玩法。PVP 奖励也比 PVE 可观，会产出大量的稀有角色个人养成线材料（例如光暗英雄碎片、觉醒材料、养成重置材料等）。其他玩法融合了 PVP 和 PVE 环节，并且具有大量的休闲副玩法作为调剂（例如擂台赛，跳一跳，博饼，飞行棋等）。两者都会提供大量的角色个人养成线材料。部分玩法都有专属通行证，完成后可以获取里程碑奖励。所有的玩法几乎都可以产出钻石和种族魔晶材料，作为玩家保持参与度的驱动力。

从材料收集模块和养成消耗模块中可以看出，本作的养成材料种类繁多，但是关系与养成系统对应较为平行。种类繁多的养成材料保证了玩家在不同玩法下获得材料的差异性，从而驱动玩家持续参与不同的玩法收集不同种类的养成材料。

实力验证模块分为 PVP 线和 PVE 线。PVE 线比较简单，玩家只要轻度参与，就可以根据练度情况获取角色个人养成线材料。PVP 环节较重，占比大，除了检验个人练度的基础竞技场和排位赛玩法外，还有带有一定社交性质的公会战和公会排名玩法，但是会产出大量更加稀有的个人养成线素材（养成重置道具、光暗角色碎片、技能觉醒材料）。两种模式均能产出大量的钻石和其他稀有付费道具。形成玩家游玩的动力，保证玩家始终处于核心游戏循环中。

五、游戏循环



本游戏的核心循环为玩法->资源->养成->玩法验证的经典循环。玩法中的挂机环节为获取养成材料的主要方式。

游戏初期的大量福利让这个循环快速高效运作，但是在后期由于“玩法验证”模块卡死玩家，循环效率骤降，玩家必须通过付费维持这套循环。这导致单服生命周期很短，大部分中小 R 及免费玩家很容易在中后期大量流失，不得不以滚服来维持这套循环。

六、付费相关设计及付费用户分层

6.1 服务器生态

目前一共开放了 393 个服务器(截止 10/17 19: 04)，每日不定期开放不同数量的服务器，在统计时粗略估计该游戏每五小时左右新增一个服务器，但是一些玩家反馈，甚至有一天开 17 个服务器的情况。

可以得出本作推出新区的速度极快（一天开 2~17 个服务器），且推出速度不定的结论。

每五个区服分到同一个 PVP 赛场上，不同服务器人数差距很大，我所在的服务器 S174 约有<2000 的活跃用户

6.2 付费用户分层

以新区战力 (S174、S177) 排行榜为例，并且以零氪高肝度玩家的战力为基准，统计开服七天内的环境，划分下面五个梯度的用户。

- 第一梯队玩家，七日战力>500w，超 R，2 人，占两个区前一百的排行榜的 1%
- 第二梯队玩家，七日战力>300w，大 R，7 人，占两个区前一百的排行榜的 3.5%
- 第三梯队玩家，七日战力>150w，中 R，99 人，占两个区前一百的排行榜的 49.5%
- 第四梯队玩家，七日战力>110w，小 R，占两个区前一百排行榜的 46%
- 第六梯队玩家，七日战力<110w，[零氪号七天在全服排名 354](#)

用户类型	付费金额	当前层级付费需求 (七天)	针对付费项 (七天)
非 R	0	/	/
微 R	<100	<ul style="list-style-type: none">● 持续获取大量的钻石满足日常需求● 尽量让队伍角色早成型（在前期不特意追求光暗和星级）	<p>任选一项</p> <p>¥98 成长基金 等级通行证 (21000 钻石) ¥98 荣誉之路 众生之塔通行证 (28888 钻) ¥98 战令 (每日完成奖励可以获得大量的奖励) ¥68 快速作战特权 (每日三次免费挂机次数+5 次付费挂机次数)</p>

			除了秘灵特权外的全部特权项，128 档位的战令等 ¥ 68 魔晶特权（7 天每日发放种族魔晶+100 种族甘露，1000 钻+5 种族魔晶） ¥ 128 1~200 层荣誉之路（爬塔通行证） ¥ 128 超值补给（每日签到领取，共 10000 钻+3 个随机卓越英雄，1 个随机五星+自选 10000 铸币/界石+三系自选五星/三系自选替身） ¥ 328 皇家补给（每日签到领取，共 20000 钻+20 个种族魔晶，三系自选替身，15000 铸币，光暗英雄自选） ¥ 30~198 部分包含魔晶或者稀有活动道具的高性价比礼包 ¥ 6 新人礼包（红色武器）
中 R	100~1k	<ul style="list-style-type: none"> 开始追求角色星级，并且适当追求获取光暗角色，不强行追求限定角色星级 追求持续大量的钻石和养成收益 开始注重队伍角色的星级培养 	¥ 128 秘灵特权（增加秘灵每日钻石抽卡次数，钻石消耗减少，开通秘灵许愿功能，开通时立刻赠送 100 幻灵精华和 2 呼唤凭证） 对于中微 R 来说，只开通秘灵特权没用，每日钻石跟不上秘灵抽卡的消耗 ¥ 328 限时礼包（等级、副本、星级成长礼包） ¥ 128 328 648 新人礼包 ¥ 18 每日首冲 ¥ 6~648 星愿礼包（包含养成资源和限定池卡券） 按需购买以下礼包 ¥ 12~68 每日礼包按需购买 ¥ 6~648 每周礼包按需购买 ¥ 6~648 每月礼包按需购买 按需购买高性价比的活动礼包 ¥ 98 活动战令 ¥ 198 角色限定时装礼包（时装，钻石，抽卡券，金币）
大 R	1k~5w	<ul style="list-style-type: none"> 追求秘灵的养成，偏向于解锁图鉴羁绊而非星级 追求全队光/暗角色，并注重其星级养成，因此会在限定池中投入更多的金钱成本 适当参与活动副玩法（挖宝、钓鱼） 	¥ 128 节日称号礼包（称号、头像，10 个铲子和少量钻石） ¥ 6~328 活动铲子礼包 ¥ 18~98 每日钓鱼两类礼包（钓鱼体力、鱼饵、少量钻石） ¥ 30~648 挖掘礼包（菠菜罐头，钻石和抽卡券） ¥ 198/328 悠然田居时装 ¥ 60/198/328 时装礼包（20/60/100 时装碎片加钻石） 高阶爬塔通行证（200~400/400~600）
超 R	>5w	<ul style="list-style-type: none"> 追求秘灵的星级 追求全面细致的养成，注重秘纹、纹耀词条和品质，角色技能觉醒等级等高阶养成系统 拉满所有开放系统的每日付费项目。 并且深度参与各种限时活动 注重角色时装和其他称号，头像框相关的东西 <p>（仅列举七天超 R 可以接触到的系统）</p>	¥ 128 节日称号礼包（称号、头像，10 个铲子和少量钻石） ¥ 6~328 活动铲子礼包 ¥ 18~98 每日钓鱼两类礼包（钓鱼体力、鱼饵、少量钻石） ¥ 30~648 挖掘礼包（菠菜罐头，钻石和抽卡券） ¥ 198/328 悠然田居时装 ¥ 60/198/328 时装礼包（20/60/100 时装碎片加钻石） 高阶爬塔通行证（200~400/400~600）

6.3 礼包性价比

本作的礼包价值比较显著，其中性价比最高可达到 8000%。

性价比最高的一档是日常任务战令和快速作战特权。前者包含的内容比较均衡，从抽卡资源（钻石，种族魔晶）到人物装备和升星养成材料都有。并且还包含一个称号。作为鼓励玩家长期游玩，并且积极参与各项玩法的付费激励系统。其次是快速作战特权，根据游戏论坛内的经验，微氪玩家必买，该项特权让玩家在 30 天内每日拥有 8 次 2 小时快速挂机特权，相当于购买此项目的玩家比未购买该项目的玩家多 16*30h 的养成资源。

礼包性价比第二档包含两种箴言礼包，30 天签到通行证（超值补给、皇家补给），魔晶特权和限定池 68 档位的抽卡券礼包。箴言是游戏中比较特殊的群体养成道具，只能靠抽卡获取碎片，50 个碎片才能合成一个箴言，获取难度比较大，价值贵，所以箴言礼包的性价比比较高。其次是两类签到通行证，每日可以签到领奖励，消耗时间获取长期资源的付费项目。然后是魔晶特权，种族是游戏获取光暗的重要来源之一，种族魔晶的单独投放很少，只能通过购买低性价比或者昂贵的捆绑礼包才能获得，因此包含长期魔晶收益的特权相当赚。星愿英灵礼包主要包含限定抽卡券+6 星三系英雄替身，替身的价值比较大（需要消耗四个三系普通 5 星角色）。

礼包性价比第三档包含各类玩法通行证和周卡礼包，通行证类主要以钻石和五星随机英雄碎片为主，五星随机英雄碎片虽然定价为 8 元/片，但是主要开的是狗粮角色，因此价值虚高。这一档礼包虽然性价比不是最高的，但是捆绑的内容较少，以钻石和抽卡券为主，对玩家前期吸引力比较大，不少玩家会青睐于这一档礼包。

第四档主要以各种弹窗和限时礼包为主，可以一次性的解决玩家的痛点，捆绑内容较多，对于购买目标比较明确的玩家来说性价比不如上面几档捆绑内容少或者总量多的礼包项目。部分中氪玩家才会考虑。

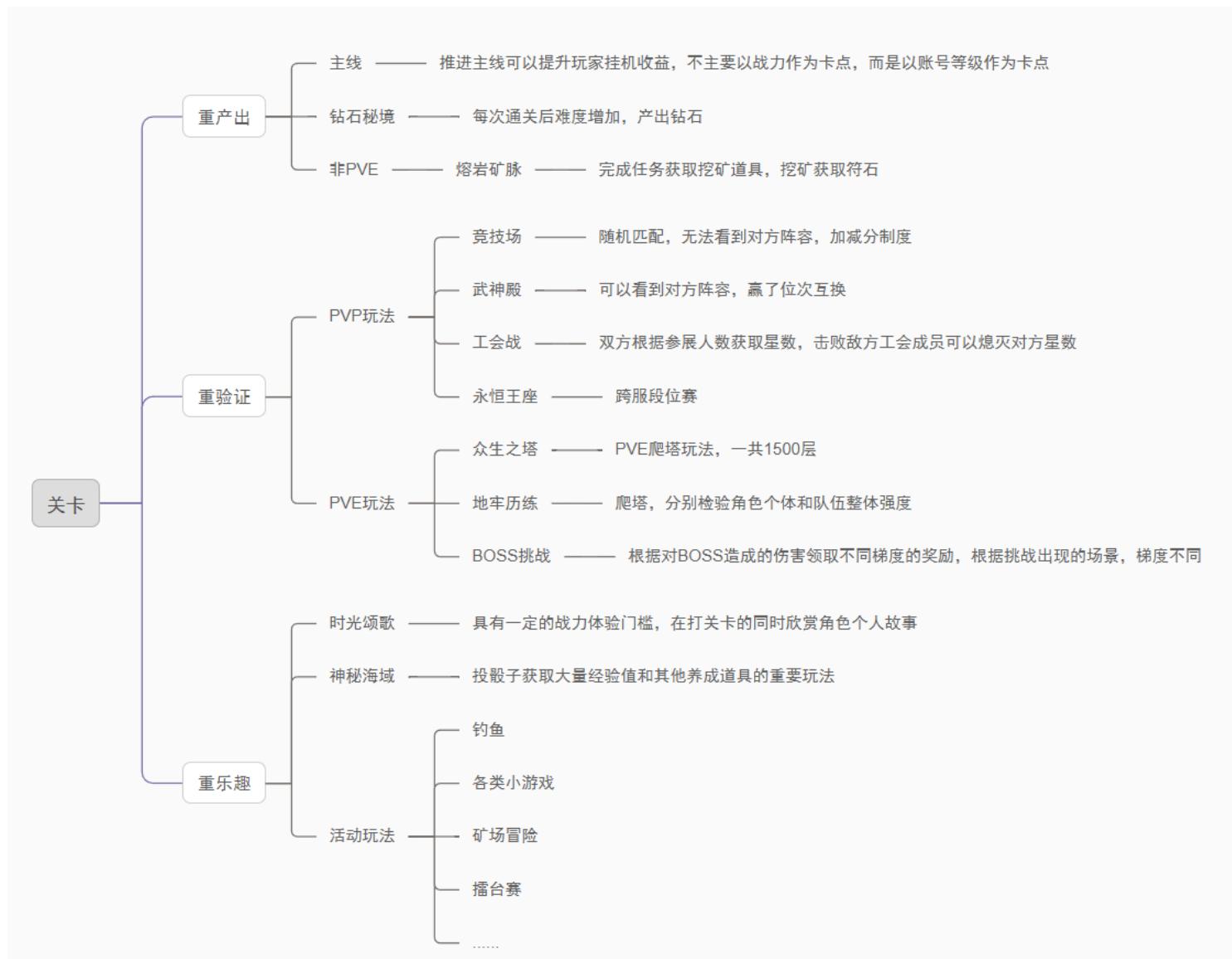
第五档主要为附带少量抽卡资源的每日/每月/每周养成类礼包，价格比较昂贵，大氪的玩家才会考虑。

6.4 限时礼包推送时机

礼包名称	礼包内容	金额	推送时机
等级特供礼包	钻石、光之契约、和玩家当前账号等级所需要的物资为主（一般为该等级下新开放的系统）	30/68/128/328	<ol style="list-style-type: none">当玩家账号达到 20/28/38/48/58/60/66/68/78/..... 时推送，根据玩家消费情况每 2/6/8 级推送一次根据玩家最近的累计消费额度推送不同种类和不同金额的礼包
副本礼包	钻石、光之契约、和玩家当前账号等级所需要的物资为主（一般为该等级下新开放的系统）	30/68/128/328	<ol style="list-style-type: none">当玩家每次通过一个章节时推送根据玩家最近的累计消费额度推送不同种类和不同金额的礼包

礼包名称	礼包内容	金额	推送时机
等级特供礼包	钻石、光之契约、和玩家当前账号等级所需要的物资为主（一般为该等级下新开放的系统）	30/68/128/328	1. 当玩家账号达到 20/28/38/48/58/60/66/68/78/.....时推送，根据玩家消费情况每2/6/8级推送一次 2. 根据玩家最近的累计消费额度推送不同种类和不同金额的礼包
副本礼包	钻石、光之契约、和玩家当前账号等级所需要的物资为主（一般为该等级下新开放的系统）	30/68/128/328	1. 当玩家每次通过一个章节时推送 2. 根据玩家最近的累计消费额度推送不同种类和不同金额的礼包
星级成长 (养成)礼包	钻石、大量养成道具	30/68	1. 当玩家获得新的五星角色时推送 2. 当玩家给角色每次升星时推送，礼包价值随着当前升星的星级数发生变化 3. 根据玩家最近的累计消费额度推送不同种类和不同金额的礼包
a爬塔礼包	钻石，光之契约，玩家当前账号等级所需要的物资（种族魔晶，五星碎片、红色装备）	30/68/128/328	1. 当玩家众生之塔通关 10/20/40/60/80/100/120/160/200层时推送 2. 根据玩家最近的累计消费额度推送不同种类和不同金额的礼包
超值鼓舞礼包	钻石，光之契约，养成材料，橙色装备箱	68	当反复在一个关卡失败三次后，会弹出安慰礼包
特惠限时礼包	钻石，光之契约，价值较高的角色类物品（英雄碎片，自选券）	198/328	1. 当玩家购买等级礼包时推送 2. 当玩家抽卡时获取高价值的物品时推送 3. 根据玩家最近的累计消费额度推送不同种类和不同金额的礼包
秘灵礼包	钻石， <u>橙色秘灵碎片</u> 自选箱， <u>唤灵精华</u> ， <u>唤灵凭证</u>	98	当玩家获得新的秘灵，或者给 <u>秘灵升星</u> 时推送
活动限时礼包	活动道具，钻石，光之契约，种族魔晶，五星卓越英雄碎片，养成材料	60	当活动进行到第7/8天时推送
角色绝版豪礼	钻石、光之契约、角色碎片*50、养成材料	18/68	1. 当游玩一段时间（天数>7天时），并且在限定池中抽出高价值的项目时推送。 2. 根据当前玩家仓库角色和练度推送不同价位的

七、关卡系统



7.1 产出类关卡

- (1) 定位：重产出的玩法，用来额外获取基础养成资源的关卡，辅以不同程度上的数值验证功能（不检验阵容）
- (2) 玩法分析：

1. 主线章节：

- **质量较高的剧情体验，在前期形成驱动力：**《浮空秘境》的亮点之一就是其独特的像素画风，和与画风匹配，让人直接形成联想的经典“勇者斗恶龙”的故事，虽然主线故事并不精彩新颖，但是还是完整的发挥了阐述世界观，增强代入感的作用，与市面上常见的无剧情或者剧情比较简单敷衍的放置类游戏相比更加精致，对玩家形成较强的推关驱动力。在初期就让玩家调动了积极性。也为后面让卡牌产生情感价值，提升留存率，减缓循环崩溃打下了基础。

- **周期性刺激，前期刺激较强：**以章节的形式让玩家推进，每 20 小节为一个大章（后面章节会以 30/40 关为一个大章）。每 10 关给玩家主线奖励，以章节为大节点奖励玩家随机五星碎片或者大量钻石。主线在前期卡点的比较弱，在第一天玩家基本可以推完前三章，敌人数值较低，群攻英雄在前期有非常不错的发挥，给玩家一个初步的爽点。在后续四天内，大部分玩家几乎一口气可以推完八章。
- **挂机收益与主线进度挂钩：**玩家挂机收益（挂机、快速作战、额外金币）与主线进度挂钩，因此玩家在线上时会尽可能的推进主线，获取更多的长线收益。
- **难度较低，以等级为卡点，难度跨度小：**本作付费玩家在开通大量战力相关的系统后，战力膨胀的很厉害，因此主线关卡对玩家等级做了严格的限制，每三关卡一次等级，控制内容消耗。但是付费玩家每日会购买大量的快速作战次数，等级成长快，会频繁遇到等级卡点，中断剧情体验。关卡的难度过渡比较平滑，在章节与章节见难度跨度小，战力卡点不明显，在游戏后期很容易被玩家透支。

2. 钻石秘境：

- **动态平衡，稳定收益：**一周开放 2 次。每期会给玩家当前秘境等级的钻石奖励，击杀 BOSS 后会使下一期秘境难度等级和奖励等级提升，当未击杀当期 BOSS 时，则会使下一期秘境敌人难度等级下降一级。保证玩家所获得的钻石奖励与玩家当前战力匹配。
- **一定的随机奖励机制，增加玩家的预期：**与主线等生硬的打怪模式不同，本关卡系统中加入了老虎机、转盘等随机奖励机制。使玩家能获得额外钻石奖励，一定程度上缓冲了打关带来的枯燥感。



7.2 验证类关卡

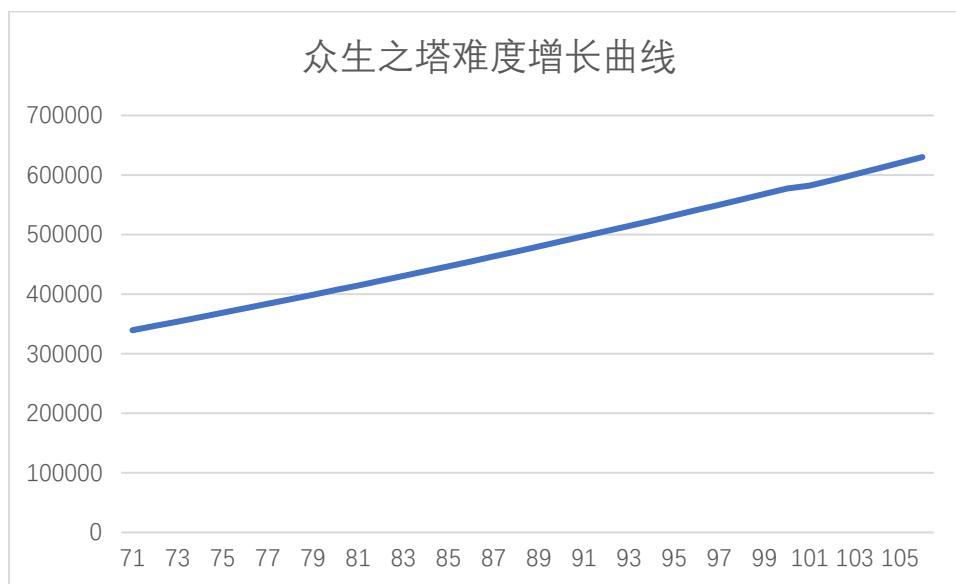
(1) 定位: 重验证的玩法, 主要用来验证玩家角色和阵容强度

(2) 玩法分析:

1. 众生之塔:

- 难度曲线平滑, 每日驱动力:

作为 PVE 玩法的主要卡点, 该关卡配套一个与爬塔层数挂钩的爬塔通行证-荣誉之路 (¥128 每 200 层需要购买一次, 每层给 28888 钻)。敌人的战力近乎线性 (下图难度增长曲线), 定位为日常玩法, 让玩家每日上线收菜时, 也因为练度提升随之打过几层, 获得一定的成就感和养成感, 融入玩家日常必做的活动中。



- 一键碾压, 减负设计:

当玩家战力远高于敌方时, 且距离非碾压层数较远时, 可以一键通关至非碾压层。当玩家战力高于敌方 1w, 但距离非碾压层较近时, 可以直接跳过战斗, 实现减负作用。配合玩家队伍一路撞飞敌方的动画, 整体爽快感不减。

2. BOSS 挑战 (灾厄之种/英雄挑战等):

- 流程固定, 在各个活动中通用:

该模式在多个玩法系统中通用, 例如在灾厄之种, 限时活动的英雄挑战等玩法, 根据玩家在回合内对敌人造成的伤害划分等级发放奖励。限时活动中等级阈值根据服务器玩家整体练度而定。

- BOSS 战过程略枯燥, 每日参与繁琐:

关卡内一般只会有一个 BOSS 敌人, BOSS 数值固定, 无血条, 每隔 n 个回合固定释放大招技能, 免疫控制类技能, 无法跳过 (灾厄之种可以直接跳过、部分限时活动 120 级可以跳过、英雄挑战无法跳过), 指定阵营或者指定角色对其伤害提升 35%~50%。对于练度较高的玩家来说十五个回合流程较长, 过程乏味枯燥, 缺乏博弈感和趣味性; 并且该活动是每日解锁, 伤害等级清空, 需要玩家每日打才能获得奖励, 进一步增加了玩家的负担, 验证性一般, 玩法体验并不好。按照笔者的想法, 如果做出以下改动可能会让该玩法的体验有所增加: ①BOSS 不在全程锁血无敌, 改为有可视血条, 血条清

空时战斗结束，高战力玩家能够快速结束该玩法流程②BOSS 的战斗属性随着伤害等级上升而增加，让零氪微氪玩家也能快速拿到中档奖励，并且在后期被 BOSS 快速击杀，快速结束玩法流程。③BOSS 周期性获得霸体，随着伤害等级提升技能释放间隔降低，而不是全程霸体，既然不希望玩家跳过，那么就要把战斗环节做得具有一定的博弈感和趣味性，而非纯粹的数值碾压。



3.地牢历练:

- 角色与队伍分别验证，但是缺乏深度：

地牢历练在每周 246 开放单人模式，在每周 1357 开放队伍模式。单人模式只能选择三名角色上阵。

在该玩法下，无论单人还是队伍，在一层内都必须经过 12 次连战，失败后需要重新开始，连战的第 6/9/12 场战斗会有对应的通关节点奖励。模式与爬塔相近，区别在于每次通关后角色的血量和怒气保留，继承到下一关卡，想要通关更高的层数，在队伍模式下需要保证全体续航（带 T，奶），在单人模式下，需要保证角色单人的生存和治疗能力。

目前该模式存在一个漏洞，部分击杀回血或者击杀获取能量的英雄在关卡结算节点不会受到对应的效果增益，例如木枪大招击杀敌人后，关卡结算，正好吃不到回血效果，这个漏洞对于长线作战影响很大。

该玩法模式不能跳过，战斗给人的正反馈不多，与“众生之塔”的功能重合，对阵容的验证深度有限，在趣味性和减负上都没有形成太强的体验。参考 AFK 异界迷宫的设计，在玩家每次爬层时三选一词条强化某类角色的技能效果，或者加强阵营，可能验证性和趣味性会做的更好。关于此系统，我个人倒是有很多希望改进的地方：①连战中在保留队伍

角色血量和怒气的同时保留角色身上的 BUFF 和 Debuff 效果（BUFF 配置表上应该会给每种 BUFF 设置最大叠加层数上限，所以应该不需要考虑玩家数值超模，一路平推的情况），让玩家强制携带驱散类辅助并且愿意携带具有长线作战能力的英雄，形成定向的阵容验证② 每次连战在中途失败后，再次开始可以快速跳过之前的战斗（结算剩余血量），迅速来到上次失败的关卡节点

1. 公会战（公会远征/空岛纷争/公会争霸赛）：

● 养成与微社交挂钩：

《浮空秘境》的社交性不重，从公会商店的兑换项目价值普遍不高，可以兑换的五星是高级狗粮，无论是普通玩家还是氪佬都不会太在意。因此公会只作为一种增加玩家社交途径，以微社交为前提，提升玩家参与 PVP 验证的意愿，进而维持玩家的长线留存和游戏循环。



公会战每周三次，非实习期并且三天内登陆过游戏的公会成员才有资格参与。公会战将匹配与之实力相近的公会作为对手，开战时，敌我双方全部玩家队伍按照战力从上到下排列，每个人头上有三颗星，分别代表该名成员 90%/100%/110% 属性的情况，挑战成功后扣除对方星数，并且加到我方公会中，当三颗星都被扣除后，可以扫荡，为我方增加属性增益（有上限）。每人每次公会战只有两次挑战或者扫荡的机会。结算时以敌我公会双方计算星数，派发战胜或者失败宝箱。参与公会战的所有成员也会根据公会战积分贡献获得额外的奖励。

公会战是获得公会徽章，提升公会魔典等级的主要手段。公会魔典在战力中的加成也比较客观，是长期活跃用户才能持续享受的养成系统。



● 竞猜环节，底层玩家也有机会参与：

每期排名前 16 的公会有资格进入“公会争霸赛”，分别经过十六强赛、八强赛、四强赛、季军赛、冠亚军赛决出最强的公会。采用车轮赛制，上阵成员每次击败对手则自身属性降低 15%（最多降低 90%），保证公会中除了大 R 外，中 R 小 R 也有参与机会。如果由一方公会全灭，则战斗结束。

对于为进入 16 强的公会成员来说，他们可以在观看比赛时竞猜，每轮开始前都会给玩家 50 个竞猜币，如果竞猜正确的一方押注人数比失败的一方多，则可以获取 1.5 倍的竞猜币，反之可以获得 3 倍竞猜币。竞猜币在公会争霸赛结束后会转换为等量的公会徽章。让底层的玩家也有参与感。

AFK 的竞猜是可以看到双方阵容的，也让平民有向氪佬学习阵容的机会，但是本作的角色数量少，阵容比较僵化，所以只展示了玩家头像的对对碰（直接掉血，不显示战斗过程）



6. 不同模式的 PVP，但是殊途同归

- 永恒王座:

一周结算一次，五个服务器为一组进行跨服匹配，玩家每天有五次免费挑战次数，剩下次数需要用钻石购买。排位分为大段位（青铜/白银/黄金/钻石/无冕/博奕之王/巅峰永圣），前四个段位分3个小段位，共计15个段位。玩家初始积分为1000分，获胜加分，失败扣分。比赛是积分和排位共存的赛制，每个段位有最低积分需求，达到对应的积分才可以晋升。

段位	积分要求
青铜 1	<1199
青铜 2	1200~1399
青铜 3	1400~1599
白银 1	1600~1799
白银 2	1800~1999
白银 3	2000~2399
黄金 1	2400~2799

黄金 2	2800~3199
黄金 3	3200~3599
钻石 1	3600~3999
钻石 2	4000~4399
钻石 3	4400~4799
无冕之后	>4800 且跨服排名前 200
博弈之王	>5200 且跨服排名前 50
巅峰永圣	>5600 且跨服排名前 10

从战报可以看出，玩家获胜获得的积分将近失败扣除积分的三倍，如果一个玩家练度正常，胜率 50% 左右，整体段位是逐渐上升的。一定程度上提升了底层玩家和中小 R 的游戏体验。



段位排名前 64 的玩家可以进入巅峰对决，根据比赛结果获得巅峰商店的兑换货币。巅峰商店可以兑换正义化身和冥僧两名光暗队伍核心辅助英雄，对于大 R 超 R 吸引力还可以，普通玩家基本与巅峰商店无缘。普通玩家可以通过每日参与排位赛（如上文所说，普通玩家如果每天都打满次数，排名在前期也可稳步上升，直到稳定在某一段位，每周获取稳

定的奖励)，兑换跨服商店中的光暗核心输出女武神和深渊魅惑，对普通玩家吸引力很大，拉动普通玩家参与 PVP (当炮灰) 的积极性。



● 角斗场：

玩家每日可以获得一定的挑战券和三次免费挑战次数，挑战成功可以获得积分，挑战失败扣除积分，可以无条件跳过战斗，战前无法看到敌人的阵容。胜负加减分采用 elo 积分算法（根据双方战力差距计算，强者赢弱者加分较少，弱者赢强者加分较多）。每日结算日排名奖励，每周日结算周排名奖励，角斗商店主要可以用来兑换角色技能觉醒材料和种族魔晶等物资。



● 武神殿:

分段位，透明式的对抗，可以查看敌方的阵容，玩家根据敌方的阵容随时调整己方的阵容和站位。当挑战成功时，可以与敌方交换站位，失败则不变，每日晚上结算奖励。每日有五次免费挑战次数。

玩家挑战时可以刷新挑战对手，刷新后将从玩家前一定名次范围内随机选择。当排名达到前 15 名后，将不在随机匹配对手。

当玩家战力和数量无法满足要求时，将由电脑替补，电脑阵容固定，只是属性和站位略有不同。

排名前三十的人将入驻“武神领域”，普通玩家可以护佑和追随入驻武神领域的头部玩家，获取武神精华。

武神商店是玩家获取精炼纹耀，升星秘纹材料的主要途径，不过商店里性价比最高的是骰子，中 R 及以上梯队的玩家需要每日购买。一般玩家很难通过该玩法获得大量、稳定的兑换货币



7.3 玩法类关卡

时光颂歌：用来补充角色剧情的支线任务，在观看传说/神话角色剧情的同时，可以使用系统试用的角色攻克对应的关卡。奖励非常丰厚（千钻、种族魔晶、抽卡券、光暗角色碎片）。在完成角色篇章后，可以解锁对应的角色访谈和访谈关卡，访谈关卡难度较高，敌人要比角色篇章关卡要高 100w 战力左右。

- **以过关要求严格限制玩家获取奖励的速度：**

时光颂歌的关卡一方面在敌人战力上做为软门槛（pve 战力相差 25%~30% 有可能靠站位和角色机制打过），一方面在过关要求上设置硬门槛，例如过关死亡人数<2，过关回合数<5，避免玩家侥幸通过。玩家在对应战力情况下打对应的角色篇章，避免人物剧情内容被快速消耗。

- **剧情和关卡插入的都很生硬，难以展现角色魅力：**

比较可惜的是，明明有一个出色展示角色魅力和故事背景的平台，剧情策划却没有利用好，每段关卡剧情都在为下场战斗关作“圆场”，生硬的制造矛盾，强行发生战斗，让故事显得支离破碎，千篇一律。当然主线剧情也有这个问题。既然本系统是为玩家留存而服务，那么就是战斗为剧情服务，而不是反过来，完全可以像《明日方舟》或者《1999》那样，直接将剧情关和战斗关卡独立开，避免二者互相干扰限制发挥。

当然，该玩法的剧情除了上述问题外，依然也存在人物脸谱化严重，缺乏展现角色魅力“特写”的描写的严重问题。



7.4 小节

- 缺乏关卡设计，即使模式众多也让人乏味：**虽然在某种程度上，《闪烁之光》like 并不关注游戏战斗细节，更注重游戏数值碾压，但是缺乏关卡设计和新颖模式的 PVE 关卡会让玩家迅速进入厌倦期，单战力维度的验证让玩家战败后的负面感受较大，不会有反复挑战的动力。在“勉强”过关后，也不会有太大的成就感，只会觉得“我的钱/游玩时间到位”，过关是理所当然。多种模式本质上是一种皮，换汤不换药，只会消磨玩家的新鲜感和爽感，不利于用户长期留存。
- 教学引导较弱，未强调战斗要素：**一般的卡牌类游戏为了卖卡，让玩家横向养成，会强调属性克制和阵容搭配，在关卡设计上也会有对应的体现。例如应该在主线前期的强制引导环节中，布置不同属性的敌方角色，通过引导玩家改变前排角色（换位不同属性前排），让玩家认知到属性克制及前后排的作用。但是本作在前期强制引导中，并没有强调属性克制/前后排等战斗要素，反而去强制让玩家体验十几场流程一模一样的战斗，意义不明，流程上不合理，也浪费了前期前置引导的资源。
- 构筑思路后期趋于同质化，队伍单一，PVP 体验单调：**在游戏后期，人人追求光暗，不在关注三系，队伍构筑思路趋于同质化，PVP 第一梯队清一色相同的阵容。以笔者来看，PVP 系统主要考验玩家两点能力：①角色整体阵容的综合战力强度（硬实力）②玩家对敌方阵容、对游戏的整体理解（软实力）。但是《浮空秘境》在后期，阵容和构筑

思路僵化，高层 PVP 只看数值，一定程度上降低了 PVP 的乐趣。在这个前提下，非大 R 的玩家很难用游戏理解弥补阵容战力，导致中 R 竞争欲望不强，PVP 体验单调，调动不了除了头部玩家外的群体。此外头部玩家一招鲜，队伍鲜少有变动（无非是用版本 T0 角色踢掉老角色），不利于游戏横向阵容的检验。AFK 的 pvp 采用三个队的机制，一方面具有田忌赛马的趣味性，一方面也让头部玩家横向培养更多元的队伍，提升游戏策略性。《浮空秘境》这种 PVP 生态和 AFK 比，是不太良性的。

八、抽卡体验分析

“光之召唤”，一个用于保证游戏前期循环的主要系统。该卡池的概率分为两层，一层是抽取五星的概率，一层是五星中光暗、三系神话、三系传说、三系史诗（史诗）的内部概率。无任何定向和保底机制，概率不透明，如果大中 R 在该系统中消费，体验可以说是是非常差。

但是本系统在前期承担着“消耗玩法获得资源”的重要功能，在游戏前中期需要给玩家设置一个明显的驱动力，在前期阶段，大部分玩家很少考虑养光暗角色，而三系神话角色的主要免费渠道就是“光之召唤”，配合游戏前期为玩家赠送的大量“光之契约”，驱动力很强，“光之召唤”系统很好的满足了游戏前期的核心循环。

到了中后期，循环速度变弱时，该系统才会被抛弃，活动赠送的“光之契约”无法作为维持游戏循环的驱动力，玩家战力的来源也不会依靠本系统。

“星愿召唤”，性价比最高的卡池，玩家中后期提升队伍阵容战力的主要渠道。一个月活动会有重合，玩家需要抉择抽哪个池子。由于有定向保底机制，并且卡池质量较高，不会出一堆无用三四星角色，大概率返还少量钻石，性价比较高，UP 的光暗期望抽数为 91，UP 的三系角色期望抽数则为 80。但是每日只能用钻石抽 20 次，想要获取额外抽数需要购买包含抽卡道具的捆绑礼包。

此设计不鼓励玩家大量囤货的行为，抑制低氪玩家在该系统中一次性获得大量战力提升，提升大 R 体验。这样做也有这样做的好处，让玩家更加专注于日常推进队伍养成，避免囤货期间玩家进入长草期，提升各种性价比一般的活动（只是对玩家来说，如果不限制囤积行为，玩家只会在最高性价比的活动中活跃并付费），降低流失率。

每天可以抽二十抽钻石的设计，也一定程度上给活跃玩家留下了成长空间，抑制了后期钻石的贬值。

不过值得提一嘴的是，星愿召唤的抽卡道具只与养成道具捆绑销售，虽然一定程度上让玩家可以自选养成道具，但是对于不缺那么缺资源，只想买抽卡道具的中 R 玩家来说性价比不高。

“占星”，玩家在中后期获取常驻强力英雄的主要渠道之一，美术形式上是有限池，但是未公开有限池每样东西的数量，抽卡体验与无限池概率接近。但是比起“光之召唤”密不透风的概率和形式，这种有限池的包装更让玩家有盼头，能接受，并且当池子里刷出好东西时，玩家会有较强的付费驱动力。



“种族召唤”，在中后期玩家获取光暗角色的主要渠道。概率未公开，体验下来比较坑。种族魔晶是游戏内最珍贵稀有的付费资源，只能通过捆绑礼包或者购买魔晶特权获得。前者在每个礼包内捆绑的数量较少，很难一次性大量购买，由于还经常捆绑其他道具，对于付费玩家来说有点难受。后者是典型的花时间获取长线收益，但是每天获取的收益极其有限。

在这个系统下，付费资源经过三层转换，第一层魔晶直接抽卡，第二层 50 抽保底兑换随机种族角色或替身，第三层根据抽卡副产物随机转换三系英雄。在第一层下，由于要把单个光暗英雄的价值转换为概率，根据商店里一个¥648一个定向光暗的价值来看，魔晶单次抽卡概率不高，抽卡概率也不透明，玩家难以对抽卡结果产生过多期待。第二层下，光暗内部有不同强度的角色，并且策划将低强度光暗角色的强度兑换概率提升，玩家 50 抽保底的结果大概率是不可用角色，或者是对队伍提升低的角色，进一步拉低了玩家对召唤结果的期待和预期。第三层，使用召唤的边角料通过随机转换，将队伍中价值低的三系角色转换为价值高的三系角色，随机性再一次大幅度降低了该系统投入抽卡价值杠杆，会给玩家带来比较大的负面体验。

九、战斗系统与角色差异化

9.1 战斗美术评估

(1) 角色美术:

1. 像素角色精细度:

手绘像素风，精细度在一堆独立游戏中也是佼佼者，很容易让买量游戏呈现一种“精致独立游戏”的感觉。



求助这个是什么游戏的画面呀，**浮空秘境**进去和这个明显不一样呀

UP 叶落无下 · 10-25

战斗小人采用 2.5 头身的写实像素画风，与《坎公骑冠剑》《克鲁赛德战记》等著名像素风手游相比，更加细腻写实，采用手绘的做法避免像克鲁赛德战记这种转像素处理带来的图像失真和模糊化，更具有高级感。

克鲁赛德战记

二头身二次元大头风格
具有明显的软件转像素加工痕迹

坎公骑冠剑

二头身二次元大头风格

浮空秘境

2.5 头身魔幻卡通风格

铃兰之剑

2.5 头身写实中世纪风格



2. 角色基础动作:

在《浮空秘境》中角色主要分为三类，一类为走在地面上的角色，一类为飘浮在空中的角色，一类为特殊体型角色，例如巨树之灵/凛冬守护/木木等角色，前两者分别套用一套基础动作模板，特殊体型角色每个有一套自己的模板。

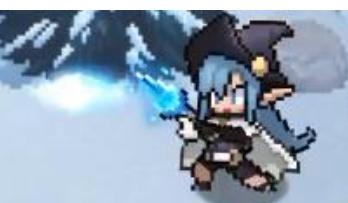
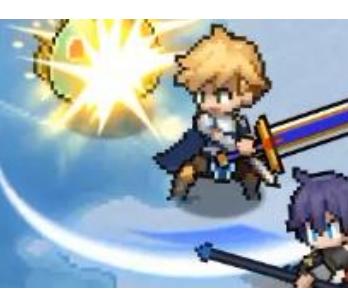


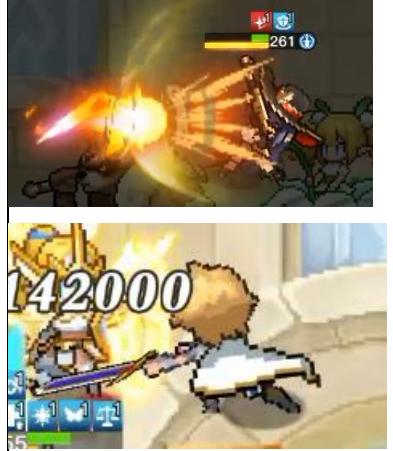
上面五组为特殊体型角色

动画名称	用途	描述	时长
待机	养成界面展示 战斗待机 其他玩法形象展示	角色头发、翅膀等部件上下浮动，体现人物核心美术元素（尾巴、武器、翅膀等），无需过多突出人物的身体部位	0.5~0.8s 循环
行走	挂机界面展示 神秘海域等需要玩家移动的玩法	每类角色按照通用模板播放行走	0.3~0.5s 循环

3. 战中美术

动画名称	描述	时长
普攻	角色的普攻动作	0.2~0.4s
技能	角色的技能动作	0.5s~1.3s
被动/特殊动作	可以视为需要额外效果的被动技能	<0.5s
通用-受击	所有角色套用通用受击模板（或者程序统一处理），身体后仰然后回弹	<0.3s
通用-死亡	所有角色套用通用死亡模板（或者程序统一处理），表情变为哭泣脸，然后配合消散特效消失	0.5~0.8s
通用-苏生	所有角色套用通用苏生模板（或者程序统一处理），配合特效渐现入场	<0.3s

特效名称	描述	时长	图片参考
普攻-远程	<p>1.向目标发射的一枚子弹类特效，包含子弹、子弹轨迹。</p> <p>2.无需给低品质英雄配置子弹轨迹，低品质英雄的子弹特效比较简陋，缺失细节（右图）。</p>	<0.3s	<p>神话英雄特效品质：</p>  <p>低品质英雄特效品质：</p> 
普攻-近战	<p>1. 角色武器的刀光或者轨迹特效，往往包含武器发光特效、蓄力特效、刀光轨迹特效等</p> <p>2. 低品质英雄特效表现较为简洁，层次较少。</p> <p>3. 特效数量视角色近战动作而定，一般数量≥ 2段</p>	0.3~0.5s	<p>神话英雄特效品质：</p>  <p>低品质英雄特效品质：</p> 
受击特效	个别非群体类技能拥有，大部分技能没有对应的受击特效。	-	

技能-神话	品质较高的英雄技能具有特殊表现，动作层级更复杂	-	
技能-低品质英雄	<ul style="list-style-type: none"> 1. 特效较为简陋，可能为了突出简陋特效，会做黑屏遮罩 2. 甚至可能不做大规模特效，只有动作来表现大招 	-	
被动/特殊特效	配合角色被动效果的特殊特效，种类比较多，样式跟随技能需求	-	
通用-死亡特效	所有角色死亡通用特效，人物消散为红色的光点	>0.2s	
通用-苏生特效	通用苏生特效		
通用-护盾特效	通用护盾特效，在角色身前的黄色半透明遮罩	循环	

(2) 场景：

玩法模式	场景图数量
主线/活动/竞技场/时光颂歌	18
众生之塔	1
巅峰争霸赛	1
神域花园	1
挂机大地图	21
总计	46

大部分场景图全模式共用，主线场景中仅有一张场景为动态图（溪流流淌效果）。

(3) 圣武&秘灵：

性质类似，除了“山隐灵龟”外，只会播放一个技能特效。技能特效的精细度跟随品质。

类别	数量	持续时长	技能参考图
紫秘灵	4	2s 精细度一般， 持续时长短， 动画信息量少	
橙秘灵	4	3.5~4s 紫秘灵的细化 版本，动画信 息量依旧很 少，但是持续 时长和表现有 改善	

红秘灵	6	>4s 在大招动画中展现>3的动作层级，动画信息量大，有完整的先后和消逝逻辑，动画表现强		
紫圣武	4	与紫秘灵相同		
橙圣武	4	与橙秘灵相同		
红圣武	6	与红秘灵相同		
额外（需要有单独的模型+普攻等角色配套战斗资源）	1	某个红色秘灵专属效果，在播放大招的同时会在场上生成一个独立的单位，有受击、普攻等表现		
总计		28+1 特殊		

(4) 美术工期评估:

美术类别	数量	工时评估 (1人/天)	总计
地面人物-基础动作（移动/待机/受击）	7	1	7
浮空人物-基础动作（移动/待机/受击）	51	1	51
神话人物普攻（动作）	26	2	52
传说/史诗人物普攻（动作）	16	1.5	24
精英/普通人物普攻（动作）	18	1	18

神话人物普攻（特效）	26	1	26
传说/史诗人物普攻（特效）	16	1	16
精英/普通人物普攻（特效）	18	1	18
神话人物大招（动作）	26	3	78
传说/史诗人物大招（动作）	16	2	32
精英/普通人物大招（动作）	18	1.5	27
神话人物大招（特效）	26	4	104
传说/史诗人物大招（特效）	16	3.5	56
精英/普通人物大招（特效）	18	2.5	45
紫色秘灵/圣武技能	8	3	24
金色秘灵/圣武技能	8	2	16
红色秘灵/圣武技能	12	1.5	18
挂机大地图	25	10	250
战斗竖屏场景	21	5	105
人物静态立绘（神话/传说/史诗）无背景	42	8	336
人物静态立绘（精英/普通）无背景	18	4	72
人物 live2D（神话/传说/史诗）无背景	42	3	126
人物 live2D（精英/普通）无背景	18	2	36
人物静态皮肤立绘（红色/金色） 复杂背景	25	15	375
人物静态皮肤立绘（紫色） 简单背景	6	10	60
人物静态皮肤立绘 Live2D（红色/金色） 动态复杂背景	25	5	125
人物静态皮肤立绘 Live2D（紫色） 静态简单背景	6	3	18
人物技能图标	60	1	60
战斗通用 UI	10	0.5	5

总计人天 2180

9.2 队伍分析

(1) 职业与种族

《浮空秘境》的职业分为守御、强攻、魔法、辅助四类，光暗无论是基础属性还是属性成长都要优于三系。

在所有职业中，守御职业的平均出手速度最慢，但配合守御职业角色的一些特殊技能，可以达到很不错的效果。

例如吉尔的被动技能，可以累计受到的伤害，在释放怒气技能时返还给对方。



光暗种族比同品质三系角色高约 8% 数值属性，换算成战力，光暗阵容比三系阵容整体高 10% 左右的战力。在游戏中，当玩家编入同种阵营的角色可以获得生命和攻击力增幅。而光暗阵营比较特殊，只要光暗阵营角色总数量满足数量要求，就能吃到对应的增益，且增益幅度略高于三系。三系循环克制，光暗互克，克制打非克制增伤 25%，暴击率提升 10%，在大后期光暗为主流的环境中，先手必秒已成为常态。

在公会魔典中，四种职业提升的方向不同，从下文的数值公式中可以看出，物伤加成/物伤减免，暴击率/抗暴率，控制率/抗控率会互相加减抵消。在后期大部分玩家只会集中点一个职业的（一般强攻和魔法二选一）加成，适当的点一下守御职业的抗暴率可以有效提升生存。



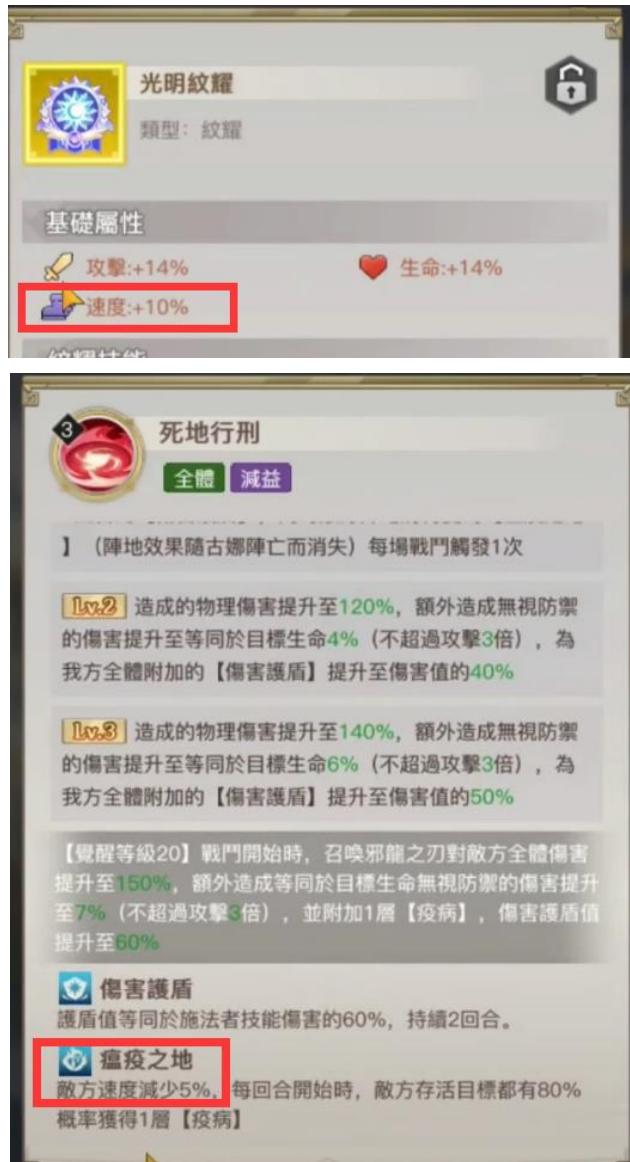


《浮空秘境》的角色机制严重不平衡，三系角色的技能机制较弱，养成性价比低，同系缺乏典型体系，鲜有配合，在本作中玩家在构筑队伍时更多考虑的是单个角色的技能机制强度，而非队伍整体配合，因而在前中期就差不多放弃了“纯阵营队”。在战斗策略维度中，**角色养成强度>单个角色机制>角色间技能联动>战中站位>种族阵容增益。**



由于光暗在种族克制及属性的优势性，在大后期玩家只会倾向于组纯光暗队伍，纯光暗队很吃速度，怒气机制导致先手优势（率先出手的角色率先释放大招）。因此在大后期，付费玩家更愿意携带增加速度的宠物、装备和角色。

Lv.6 伤害提升至**283%**，给附体英雄增益的攻击力和伤害加成提升至**20%**，疾风掣电追击伤害提升至**400%**，并为附身英雄所在排的所有英雄提供【风驰电掣】效果，带有【风驰电掣】效果的英雄速度提升**15%**，命中率提升**15%**，若圣岛的速度不低于敌方，则【风驰电掣】将不可驱散



(2) 战前布阵及站位搭配

《浮空秘境》验证英雄的纵向养成深度（单体强度）而非广度，再和敌方战力相差不大时，在战斗中击杀敌方个体比AOE削弱敌方整体血量更重要。因此在游戏中站位也是很重要的胜负维度，英雄的站位在一定程度上会影响角色死亡顺序，从而影响战局。

在本游戏中大部分角色的技能都为伪群体——即有一定的前后排作用范围和数量限制。例如pve中常见的魔法角色技能主要作用范围为敌方后排，而pvp中比较强势的女武神、海拉等技能作用范围为前排和中排，玩家可以根据敌方核心英雄的技能作用范围调整阵型，从而减少队伍损伤。





银夜雪姬-安妮丽娅/唤灵先知-卓尔珊/仙灵花语-梅丽莎：

强大的魔法英雄，怒气技攻击敌方后排所有英雄，并附带【冰冻】、【沉默】、【眩晕】等强力效果；适合选择后排站位较少的**阵型4/5/6**作战。



武道之拳-玲珑/死亡之女-海拉：

收割型强攻英雄，她们的怒气技能对敌方后排单体英雄造成爆炸伤害，更有【眩晕（玲珑）】、【斩杀（海拉）】等强力效果；适合选择后排站位较少的**阵型4/5/6**，并将守御英雄放置后排作战。



女武神-瓦尔基里：

强大的女武神，怒气技可同时攻击敌方前中排英雄，并附带【破甲】效果，为防止输出与辅助被收割；可采用前中排站位较少的**阵型1/2**，同时将输出与辅助放置后排作战。



深渊魅惑-奥尔黛丝：

来自暗裔的魅魔-奥尔黛丝，怒气技是攻击敌方人数最多的一排内的所有英雄，并附带【瘟病】、【减疗】、【中毒】等众多强力效果，建议避免使用集中站位的**阵型5**，可采用分散站位的**阵型3**作战。

然而在大后期，玩家主流队伍中的角色基本都为特殊索敌，站位的策略性被大幅度弱化。站位这一策略维度仅在 pve 中才能发挥效果（当然随着玩家战力膨胀，pve 的挑战难度也荡然无存，更别说策略性了）。

Lv.1 任何与时间为敌之人，都难以摆脱时间的制裁。克洛斯对敌方全体目标造成100%魔法伤害，并有25%概率【静止】

Lv.1 吉尔的巨手中蕴含着充沛的神力，在吉尔的操纵之下对**攻击最高**的敌人造成**283%**的物理伤害，并有**60%**概率附加**【重伤】**

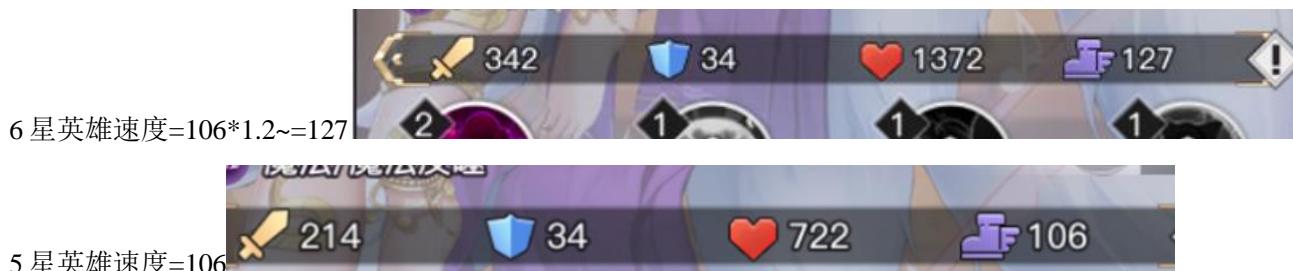
Lv.1 繁密的刀锋精准穿透猎物们的血管，由喷涌而出血液所组成的血色繁花，便是阿黛尔最欣赏的美景。对**敌方生
命最低**的**3个目标**造成**156%**的物理伤害，对携带**【护盾】**的
目标伤害提升**20%**，并有**50%**概率附加**【流血】**

(3) 角色属性

属性投放方式：和剑与远征指数级别的等级属性成长不同，在《浮空秘境》中角色每次升级可以分段线性提升攻击、生命、防御、速度四项属性，而升星会提升 50% 生命，40% 攻击，20% 速度，该属性会最终反应在等级投放上。也就是说每次升级会比之前额外给予 50%/40% 的生命/攻击，速度属性在升星时一次性投放。

等级让属性均匀提升，使各种付费属性不会出现边际递减效益，付费玩家投入的每一块钱都能有显著提升。
而数值跟随等级养成的设定，让付费玩家在积年累月中通过养成资源与免费玩家拉开较大差距。

当前属性=默认等级属性*（1+星级百分比额外加成）

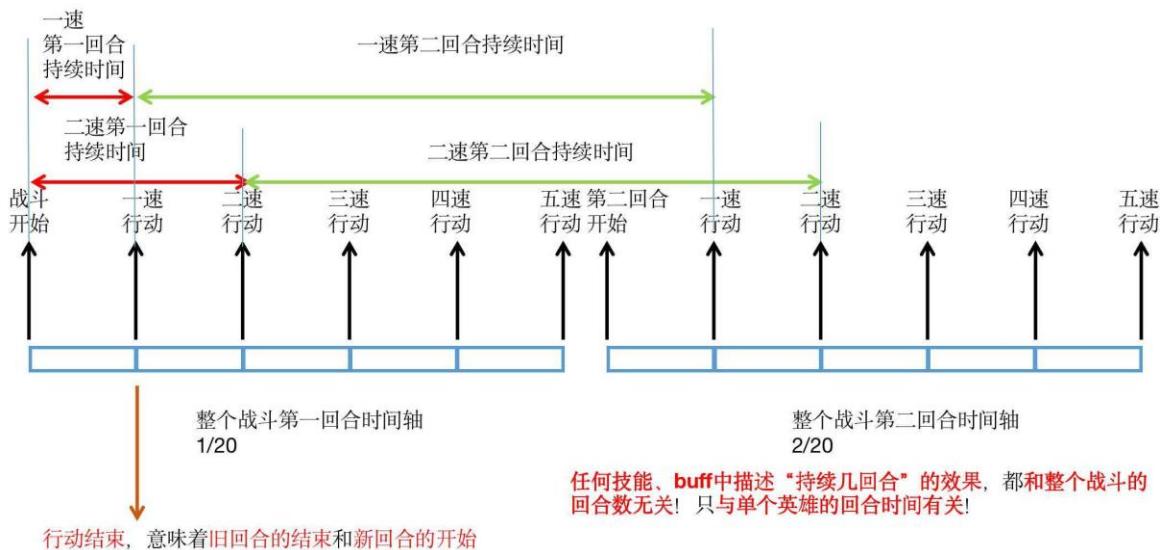


角色升星时提升的百分比属性为基础属性，会受各类养成系统的百分比加成（例如装备、纹耀、光之圣殿等），所以最终面板显示的数值不是升星前*星级百分比额外加成。

防御属性只会在角色突破时投放一部分，根据下文的数值公式可以得出，防御属性主要用于维持游戏标准回合数稳定。
面板攻击力 = (基础面板 + 装备攻击力固定值) × (1 + 攻击力加成百分比) × (1 + 被动攻击力提升百分比) × (1 + 阵容攻击百分比加成)



(4) 速度



《浮空秘境》采用的半即时小回合制（taptap 宣传页也这么标榜），人物行动走行动小回合，战斗回合数判定走大回合。

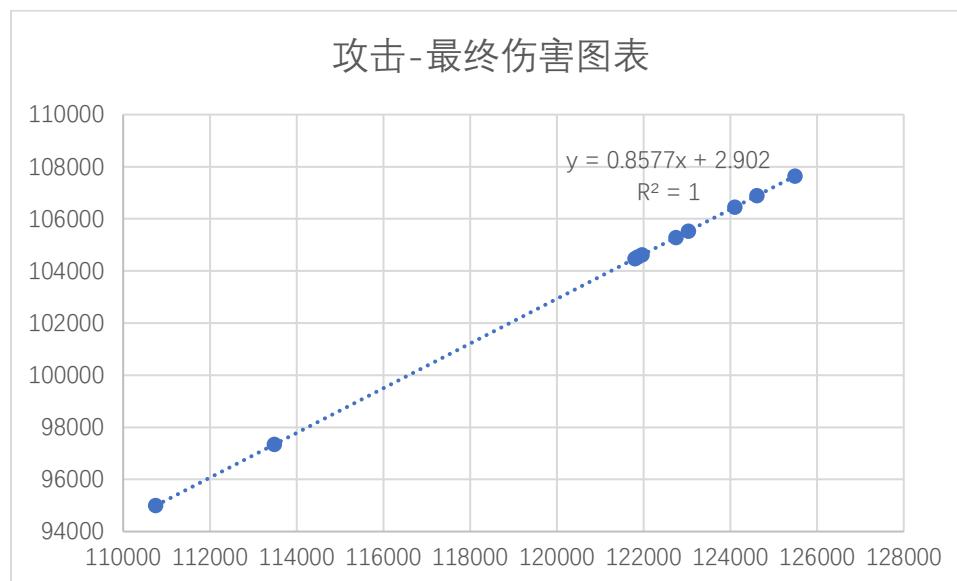
每个英雄的回合都单独计算，也就是说每名英雄身上的 BUFF 持续回合数只与该名英雄的回合时间有关，而与上方显示的大回合数无关。

在上图可以看出，一速的第一回合持续时间很短，在战斗开始时为一速角色附加的“一回合” BUFF 持续时间是最短的，在设计相关 BUFF 时需要考虑这一点。

9.3 数值分析

1.伤害公式:

用不同攻击力的永恒之枪反复进行好友切磋，对同名敌人造成的攻击-最终伤害图表如下，最终呈现线性



从斜率来看，每当玩家提升一点攻击力，约可以提升 0.85 的伤害，该结论与网上一些拆解结论一致。

根据小样本游戏数据和玩家经验推导出以下战斗公式：

$$\text{最终伤害} = (\text{面板攻击力}_A - \text{防御力}_B) \times (1 + \text{增伤率}_A - \text{减伤率}_B) \times \text{技能倍率}_A \times (1 + \text{暴击伤害加成}_A - \text{暴击伤害减免}_B) \times \dots \dots$$

2.数值总结:

从上述伤害公式中可以得出以下结论

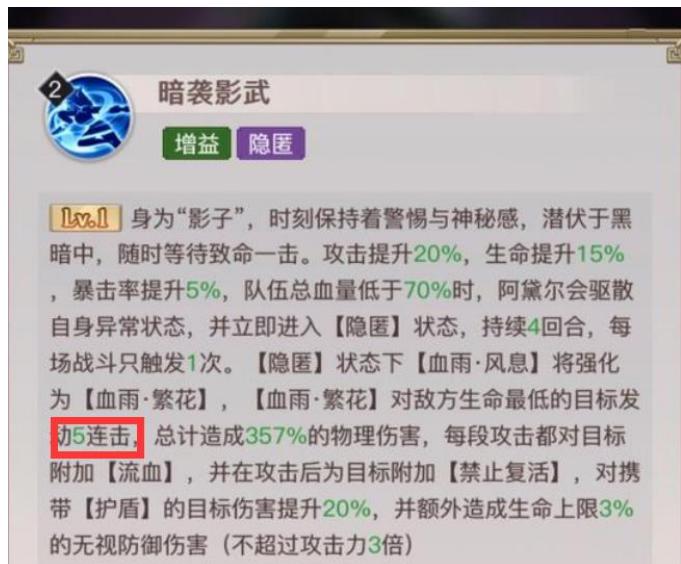
- (1) **防御只维持战斗回合平衡而非养成投放点：**防御数值的投放和攻击比相差太多，并且不能从养成系统中获得，因此可以将防御视为调节游戏节奏平衡的非养成属性，玩家不会去追求。
- (2) **最终伤害加成价值大，其他加成会被稀释：**在该公式下，凡是直接乘算的属性，对伤害的影响都很大，尤其是带有最终字样的加成。而参与加减计算的属性，很容易被稀释，例如伤害加成伤害减免、暴击率抗暴率等等。



 最终伤害加成	0%
 闪避率	0%
 暴击率	5%
 抗暴率	0%
 治疗效果	0%
 受疗效果	0%
 暴伤增加	0%
 暴伤减免	0%
 控制率	0%

- (3) **伤害浮动:** 根据测试, 游戏战斗中的伤害会在一定程度上浮动, 与同样敌人战斗时, 得出的伤害数值有差异。可能在最终伤害上乘上了一个小范围浮动的随机数区间。该随机数暂未得出特定结论,
- (4) **多段技能会被多次稀释:** 单段高倍率伤害比多段低倍率伤害更加吃香, 因为多段低倍率伤害每一次都会被各种因子乘算稀释。光暗中的影刺入不了高氪玩家主流队伍的原因除了技能组不能融入疫病队伍外, 还有总伤害被多次伤害判定稀释的问题。

[求助] 请教一下, 技能系数怎么算的 [只看楼主] [收藏] [回]



9.4 版本强势角色分析与队伍搭配分析

此处仅讨论国服版本已有角色。

(1) 玩家主流排行榜强势角色分析

1.T0: 技能机制非常超模，功能型全面且无可替代，技能可以主导战局

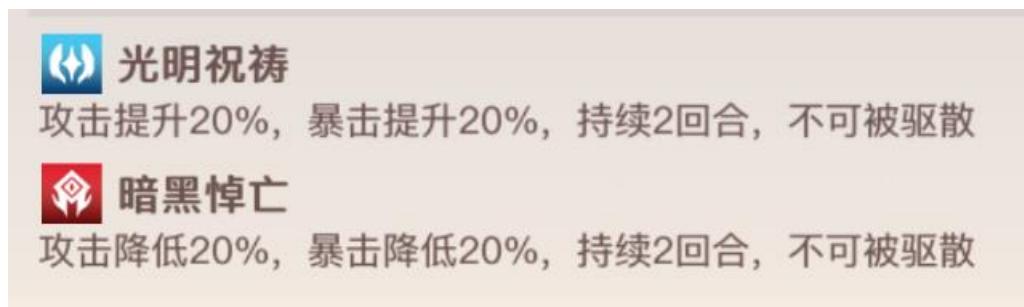
晨昏双子：

定位：沉默/禁疗/治疗/驱散/护盾/光环/群体复活

当前版本最强的辅助，暗天使可以随机浪费3名角色两回合的怒气技能，并且造成禁疗，极大影响战局（相当于浪费3名敌方4回合行动）。

光天使不仅可以治疗驱散队友，还会将溢出的治疗量变成护盾，死亡后会复活全部队友，直接让冥僧和甜心下岗。

此外晨昏双子在不同的站位还会给敌我双方不同的增减益。可以说是功能型非常全面的辅助角色，技能的超模程度直接挤压了光暗同系辅助角色的地位。



2.T1: 功能全面，无明显短板，可以作为某个体系队伍的主要核心

正义化身：

定位：治疗提升/驱散/分摊/加攻/加爆

可以分摊队友的伤害，分摊的伤害也会经由数值公式的攻防判定，多次稀释可以起到降低伤害损伤的作用。光环被动可以为随机两名友方角色最多施加60%攻击力提升，30%暴击率提升。觉五后质变，技能变为连接所有角色。死亡时可以为全队角色恢复血量，战略辅助能力略逊于晨昏天使。

Lv.3 【天秤连结】恢复生命值提升至忒弥斯攻击力
218%，忒弥斯自身附加【治疗提升】状态，并为链接的所有目标清除所有减益效果

天秤连结

将承受队友的受击伤害（只分摊敌人攻击造成的伤害，负面 BUFF（如灼烧）和反伤带来的伤害不会被分摊），无法清除，持续2回合

生命之光

伤害减免提升10%，受到治疗量提高20%，持续2回合

治疗提升

治疗效果提高20%，持续2回合，最大叠加5层

英雄王：

定位：免伤/反伤/分摊/爆发/点控/保核

输出型的坦克角色，在玩家的黑话里叫“一拳超人”，被动1返还最高150%受到的伤害让其速度慢最后出手反而成为了优势。凭借被动1，英雄王可以在回合末释放累计承伤，直接击杀或者重创敌方伤害最高的核心输出角色。此外，其生命值下降免伤率增加，和分担队友伤害的被动2能更好的保护队友，同时也有效发挥了被动1的效果。



Lv.1 战时的吉尔时刻准备着予以对手迎头痛击，巨大的双拳在受到伤害时，能够储存受到的直接伤害（持续性负面buff造成的伤害不计），使用怒气技时，将释放吸收伤害的100%，造成额外伤害，最高不会超过吉尔自身攻击的10倍
Lv.2 释放吸收伤害的比例提升至120%
Lv.3 释放吸收伤害的比例提升至150%

Lv.3 吉尔自身生命每下降3%，免伤提高1%，【神拳守护】：携带该状态的单位受到吉尔的守护，吉尔将承担该单位所受95%的伤害；并且吉尔承担伤害时，只需要承受75%的伤害，持续1回合

神拳守护
受到守护，自身受到的95%伤害全部由援护施法者承担，且施法者只需要承受其75%的伤害，持续1回合

时间之神：

定位：群控/复活/AOE/降攻/降伤/减速

高氪玩家才会考虑的英雄，很吃装备和纹耀等的加成。普攻可以造成全体伤害，在PVP战场中可以通过给该角色携带驱散符文低成本的驱散敌方的许多增益BUFF。由于死亡可以原地复活，自身生存能力不错，在PVP场上有很多的发挥

Lv.3 伤害提升至140%，对敌方附加【静止】概率提升至31%，并有50%概率附加【伤害降低】，本次攻击前克洛斯自身暴击率提高20%

 静止

无法行动，抗暴降低10%，持续1回合

 伤害降低

伤害降低10%，持续2回合，最大可叠加5层

蛛毒药师

定位：剧毒/剧毒结算/束缚

疫病队核心，蜘蛛的被动使暗队全体造成的中毒、疫病、剧毒伤害提升，并且每回合结束时有70%概率立刻结算敌方身上的所有疫病效果。蜘蛛的普攻技能和被动都围绕疫病流而设计，被动“烈性毒药”让普攻变为攻击两个目标，并且大概率为敌方施加疫病和剧毒，怒气技能在为敌方全体施加疫病的同时还有概率施加群体束缚（一回合无法行动，减少防御）的效果。配合其他施加疫病的队友，疫病的伤害十分爆炸，和上面的T0角色一样，属于输出爆炸，功能性又十分全面的角色。

T2：在某一方面的能力突出，但是功能性略弱于 T0/T1 角色

1.女武神：光队增伤核心，可以提供增伤、减伤、破甲各类辅助，怒气技能只能打前中排，缺乏保命手段，大后期乏力，但是光队核心输出较少，很难被替代。在光队出了新的核心大C后，可能会被替代。

2.深渊魅惑：普攻可以魅惑敌方单体，怒气技能有概率释放四个Debuff，被动有BUFF增伤效果，是疫病队核心辅助之一，比较吃队友配合，单走输出不高，属于体系和后期角色。

3.影魔之刺：能力较为均衡的输出角色，隐匿状态能避免自身被锁定，并且将怒气技能强化为高额的对单五次连击，并且为目标施加禁止复活。虽然单体输出能力十分输出，自身也有一定保命能力，但是缺乏对队伍整体的辅助能力，在后期对队伍整体贡献度不大，可能会被玩家优先踢出队伍。



(2) 玩家主流队伍分析

1.光队：晨昏天使+英雄王+女武神+时间之神+正义化身+深渊魅惑/木枪/白星

光队的获取成本比暗队低一点，除了晨昏双子是限定外，其余角色均可以通过商店兑换或者礼包购买。

在该阵容中，晨昏天使，正义化身保证队伍生存并且提供增伤辅助。女武神担当核心输出。时间之神充当控制。剩下的位置可以携带深渊魅惑补充控制，也可以带木枪和白星补充单体或者群体输出。光队的优点是队伍比较均衡，生存、增伤、控制机制全面，获取成本相对暗队低，对于付费玩家来说容易成型。但是缺点也很明显，光队的优质输出 C 只有女武神，缺乏输出大核。





2.暗队（疫病队）：恐惧魔山+蛛毒药师+深渊魅惑+血月之拥+影魔之刺/海拉+魂引冥灯/天平

由于国际服古娜的千里眼，不少付费玩家会逐渐朝着疫病队转型，暗队的大部分角色获取难度都比较高。通过活跃行为的兑换渠道有限，只有高付费的玩家群体才养得起。暗队的核心是蛛毒药师，其疫病增伤和疫病结算让队伍输出爆炸。血月之拥的印记保证疫病 BUFF 不被敌方驱散。由于暗队体系在国服尚不全面，所以不少付费玩家用影魔之刺/海拉/冥灯/天平替补队伍空缺。

疫病队的优点是输出高的同时兼顾生存，蜘蛛和深渊魅惑都可以对负面效果增伤，配合其队友的吸血、控制等机制也能保证队伍的生存，缺点也很明显，驱散类的技能很克制暗队，吸血鬼高觉醒等级才能保证疫病不被敌方技能或者装备驱散，养成成本很高，队伍在后续需要额外的辅助类角色填补功能性的空缺，在后期巴尔、青鸾、古娜等角色出后应该会弥补疫病队的空缺。





3. 混搭队：晨昏天使+英雄王+女武神+蛛毒药师+深渊魅惑+木枪/时间+天平

免费玩家最终培养的队伍或者付费玩家过渡用的混搭队伍，核心是蛛毒药师和女武神，队伍整体来说没有特别突出的地方。晨昏天使/天平保证队伍生存，并且给女武神、木枪、药师等角色增伤。可替换角色较多，天平和深渊魅惑用于控制和补充输出。下限得到保证，但是上限不高，长期玩的付费玩家基本会朝着光队和暗队转型。

9.5 战斗部分总结

1. 不关注战斗细节，但是便携性功能有所欠缺：典型的闪烁之光 Like，玩法很难说的上新颖，不允许玩家在战中做任何操作，战斗系统允许多场战斗同时并行。

缺少在后台挂机和连战的功能设计，在便携性上的功能体验有所欠缺。

2. 策略深度不浅，但是集中体现在 PVP：游戏的策略维度整体比较丰富，策略主要集中单个角色养成筛选和装备选择方面，但是大部分的战斗维度例如角色前后排、站位等维度在大后期会被角色特殊索敌机制废黜。

PVE 关卡缺乏对策性的关卡设计，爬塔、武神殿等关卡甚至由程序随机生成，整体偏向纯粹的数值检验，玩法体验较为单一，通过战力来卡玩家，对抗趣味不高。

战斗策略性主要集中在 PVP 中，头部玩家会根据敌方主流阵容搭配一套万能装备配装，例如给时间之神（普攻造成群攻）配置驱散和灭杀符文，克制敌方疫病队或者复活机制，给双子带复活纹耀，实现全队多次复活等。

然而底层回退机制的设计让大部分玩家只会集中资源培养一队 6 个角色。回退角色成本过于高昂，只有大氪玩家才有条件随时更新自己的队伍，淘汰旧角色。策略性的底子很好，碍于回退成本，没有得到特别好的发挥，其实是不利于卖新卡的。

3. 数值为减法公式，养成成果明显：本游戏采用了减法公式，由于不主动投放防御属性，因此不存在防御价值高于攻击力的情况。在减法公式下，玩家通过升星、培养角色带来的每一点攻击力提升都非常明显，根据实战测试，玩家每提升一点攻击力会带来 0.85 点伤害提升。角色各种技能机制的加伤和减伤放大或者稀释了总伤害，不少超模的光暗角色技能增伤项和增伤系数给的很夸张，这也是玩家能跨战力打赢战斗的主要原因。如果希望增加战力的准度，还是需要谨慎的在角色技能中投放增减伤系数。

4. 角色机制不平衡：作为一个典型的滚服游戏，其角色设计模式也很经典。非付费玩家难以用长期活跃行为维持游戏循环，每个服务器的循环容易崩溃，因为该游戏将强度和数值都投放给最新的英雄，付费玩家可以由此获得短时间的刺激。在这种思路下，光暗天然强于三系，光暗限定天然强于普通光暗。角色机制和数值极其不平衡，新光暗不仅是旧光暗的全面上位替代，拥有更强，更容易触发的技能机制和被动外，还拥有撕卡旧角色的新机制。付费玩家获取的新内容永远碾压免费或者低氪玩家的人物，很难保证低氪活跃玩家的留存。

十、总结

《浮空秘境》是一款并不轻度，也不很“放置”的中度手游产品，其针对的主要用户为具有一定娱乐时间和消费力的男性群体。

在美术包装上：采用 2.5D 精致手绘像素写实风格，全部使用动态立绘，女性角色的美术偏向日韩成人化审美风格，与同类竞品在风格上拉开差异。并且由于美术素材贴近玩法型的复古 RPG 游戏，买量宣传的效果很好。

在游戏循环上：采用玩法->资源->养成->玩法验证的经典循环，初期大量福利可以让该循环在前期快速运转，让新玩家短时间内获得大量的快感。但是随着游玩深度的增加，资源和玩法验证逐渐卡死，玩家不得不通过付费勉强维持该套循环，导致单服周期很短，只能用滚服维持这套基本循环。

在养成上：分为角色个人养成线、群体养成线、大后期开放的养成上限三条线路，养成系统繁多，相比《放置七骑士》横向养成，本作更注重角色个体的纵向养成。玩家在每个游戏阶段都有养成新鲜感和养成目标驱动感。但同时，每条养成线也是付费线，纯活跃激励向的养成系统较少，中小 R 很难达到所有养成线的付费门槛，养成阻塞，爽感明显中断，容易流失。

在抽卡体验上：本作的抽卡概率不透明，但是在包装上做了很多文章。例如将占星的无限池包装成有限池，在星愿召唤中塞入低概率高价值的副产物（1000 钻石、红装等）、种族召唤保底（但实际上保底依旧有分层概率）等，“欺骗”玩家有付费欲望去消费抽卡。

在礼包设计上：各种限时礼包推送时机很合适，针对当前用户付费情况和账号进度推送不同内容的礼包，但是礼包内容不尽如人意，单次弹窗的礼包价值低，频繁弹窗容易引起玩家反感。在所有礼包中，性价比最高的礼包是战令、各种特权，第二档是签到通行证，限定池 68 元礼包。第三档性价比为各类玩法通行证和周卡礼包。第四档才为各种弹窗礼包和限时礼包。限时礼包捆绑了大量的养成材料和玩家平时可以大量获取的道具，难以勾起付费目标明确的中小 R 的购买欲望。

在战斗系统上：本作为标准的闪烁之光 like 游戏，不希望玩家过多关注局内战斗表现。站桩自动战斗且无法自动连战、无法跳过、无法在后台运行的设计在便携性的体验上有所缺陷。如果能在战斗形式上做出改变可能在增加玩家新鲜感的同时，提升便携性上的体验。本作的战斗策略深度不浅，角色与角色，角色与装备间可以产生海量的构筑，在大后期，高氪玩家玩角色，低氪玩家玩装备。在角色设计上，角色机制和技能数值严重不平衡，限定角色全面碾压老角色。高氪玩家和低氪玩家有巨大的差距，这也导致了滚服策略的形成。