

研发公司：米哈游

游戏类型：回合制策略 RPG 手游

游戏风格：二次元日式风格

美术表现：画面精细，美术风格较为统一

核心付费点：通过付费获得“古老梦华”，通过 1:1 兑换星琼，来进行抽卡，抽取角色以及光锥(武器)，星级越高的角色以及光锥强度越高，越能刺激玩家消费。

游戏目标：青年玩家

## 一、产品分析：

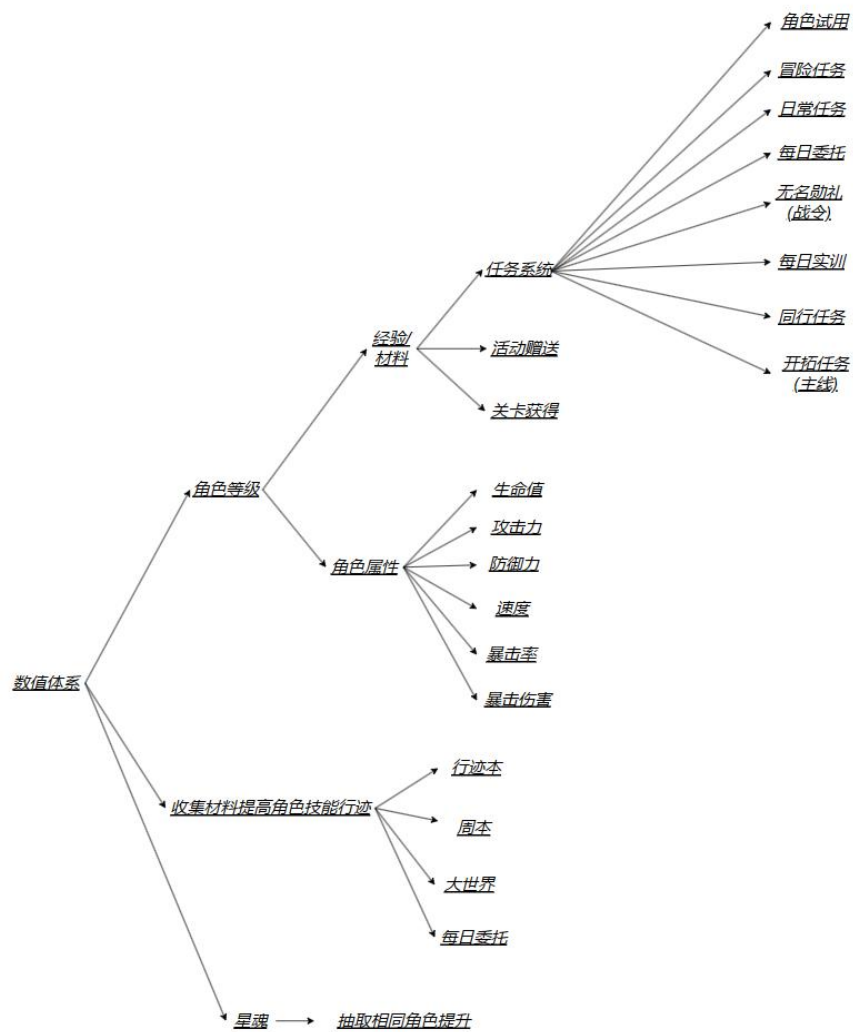
1. 优势：人物设计优美，美术风格比较吸引玩家，同时米哈游的产品号召力强，有很多忠实的粉丝，游戏初期就有极高的热度，同时出的新角色通常都会有较高的强度，游戏体验较好，也会更加激励玩家养成角色，增加上线时间。而且市面上策略回合制游戏较少，同类型游戏中也只有 fgo 较为出名，游戏竞争较少。
2. 劣势：虽然米哈游这个招牌号召力强，但同时也有一批玩家不喜欢这个厂商，而且游戏剧情更迭较慢，通常在每次更新版本的第一天就可以体验完所有剧情，剧情时长较短，小活动也不至于让玩家增加上线时间，如此以来就更容易让玩家失去游玩兴趣，再加上市面上二次元风格游戏也越来越多，玩家也有更多的选择，因此很难再从二次元方面上吸引更多的玩家选择星穹铁道。
3. 外部机遇：青年玩家号召力强，同时在国外也有不俗的热度，青年玩家都会在一些论坛上探讨玩法，推荐游戏，对游戏进行自发宣传。

## 二、游戏架构

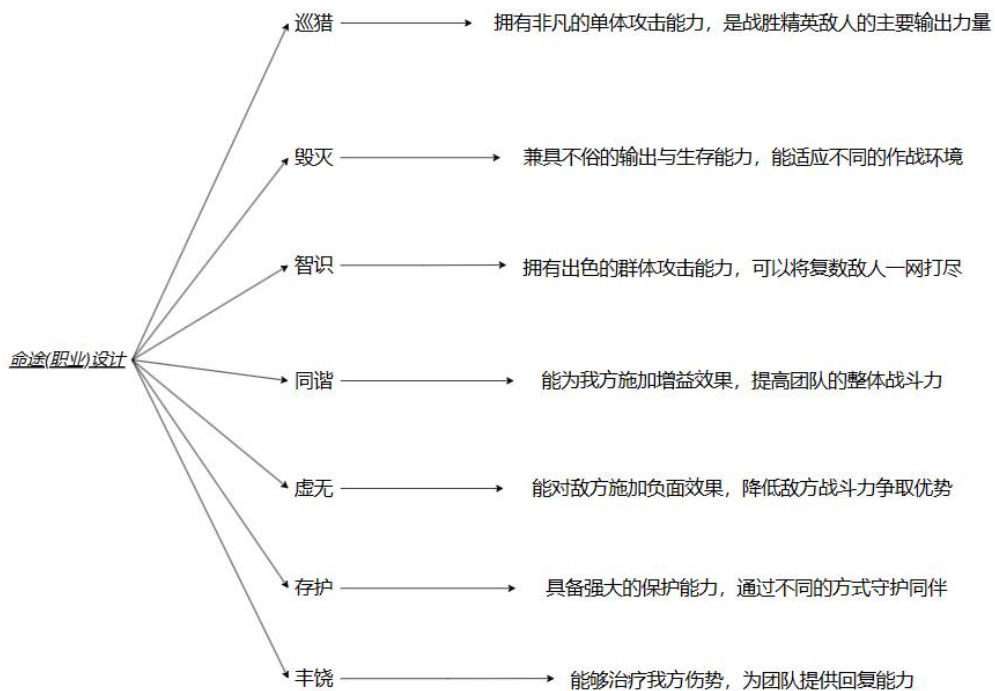
游戏玩法：星穹铁道是开放世界跑图玩法，通过剧情解锁大世界、玩法、怪物，利用怪物身上的弱点来进行对应攻击，造成更多的伤害，从而获得对应的材料，进行角色的升级进阶，通过完成剧情以及每日任务获得抽卡道具星琼，对角色以及光锥进行抽取。除此之外还有周本可以获得大量星琼，玩家后期也是通过完成周本来获取更多的星琼。

系统评价：《崩坏：星穹铁道》是一款国产的开发世界回合制策略 RPG 手游，通过养成角色进行跑图解锁剧情，养成系统较为完整，推出新角色速度也较快，从而带动玩家消费。

数值架构：



命途(职业)设计:



关卡设计：



### 三、产品优化建议

游戏可玩性：该游戏的可玩性大多数都集中在剧情上面，但是剧情更新慢，每次更新的量也不多，会导致玩家的新鲜度和游玩激情降低，在游戏活动的空窗期日复一日地进行同样的操作会产生更多的厌倦感，所以我建议采纳更多文案的剧情，保证剧情一定质量的前提下在同一张地图上进行更多与 NPC 的对话，又或者在更新版本剧情时对剧情进行限制，例如今天解锁 30%剧情，明天 30%，后天 40%，这样或许可以留住更多的玩家。