



时光公主官网 - 塔拉奇缘

时光公主游戏测评

测评人：罗雨秋

目录

核心.....3

剧情（核心亮点）3

角色塑造.....3

操作.....4

画面.....4

音乐.....6

留存与付费率提升措施.....6

其他问题.....7

核心

由 IGG 开发，剧情体验为主的 3D+换装手游。

游戏名：时光公主（time princess）

厂商：福州天盟数码有限公司

游戏类型：剧情，换装

时光公主是由国内开发，并率先在海外公测，随后再转而打入国内市场的 3D 换装游戏，风格特殊让人印象深刻。

剧情（核心亮点）

结合了历史和童话故事事件的剧情描述，并且在一些历史事件处附加了原历史的笔记，可以很好的处理对历史不熟悉的玩家的焦虑感。

剧情分歧：（尤其在一些不符合现今玩家价值观念的部分）剧情给出了可以大幅影响历史走向的选项。这样的剧情设计可以提升玩家对后续剧情的期待感（自己做出了与历史不同的选择，在意后续走向），从而诱导玩家仔细观看剧情，并且每一节剧情较为简短，不会干扰主要玩法的进行。

并且作为时光公主以剧情体验为亮点的前提下，还增加了可以便捷指引历史分歧点的“命运指引”功能，以流程图的形式引导玩家快速体验不同的剧情走向。

更现实的风格：在大部分以操作角色为核心角色，并且只有单线剧情的换装游戏中，剧情主要服务于主角的塑造，并且因为整体剧情是连续贯通的，主角无法做出“错误”的选择。时光公主的一大剧情亮点是，当前章节的结局和剧情走向会随着玩家的选择发生变化（比如第一章中，角色可能走向断头台，也可能做一个合格的法兰西王后）。

总结：剧情表现形式比较新颖，在此类换装游戏中剧情表现加分较多，以故事事件为剧情背景的设计也和整体美术风格非常契合。

角色塑造

时光公主的主角会随着不同关卡（故事背景）而产生改变，其角色表现受到了玩家的选择影响。与市面上常见的换装游戏不同，这款游戏的可操纵角色（本体）并非游戏游玩中被突出并着重塑造的形象，因此在吸引以塑造一个特定角色为核心游玩动力的玩家群体来看，并不具备很强的吸引力。

不过包括玩家角色在内的所有角色，都顺着剧情的发展得到了一个简单但是却突出的塑造，

包括了主线剧情，角色邮箱来信，邂逅事件等功能的设计，都从侧面补充了角色的形象。这样的塑造有助于故事的生动体现，但是并没有深入刻画到能够以一个特定角色吸引玩家并产生感情联系的程度。

总结：配合剧情需要做出了良好的群像角色刻画，玩家操作角色并不是此类手游中常见的中心角色形象，想以角色作为吸引玩家持续活跃的卖点会相对困难。

操作

新人引导：引导清晰，连续强制操作的流程较少，在合适的阶段简短的插入了总计 3-4 个操作步骤的操作指引。

换装界面：服装图标简洁清晰，便捷操作的功能大致上都罗列在界面上，方便操作。
将过关需求的属性标注在了较为显眼的位置，加上筛选功能可以迅速找出需求的服装。（实际体验时，由于筛选功能打开后会虚化原本的换装界面，可能会需要反复开关筛选器来确认需求的属性，如果在筛选器界面再次显示需求属性会更好。）
有推荐搭配功能，在服装较少的情况下可以较为精准的达成需要的方案。

抽卡与活动界面：卡池的切换与期望道具的抽取更换较为便利，虽然有繁杂的活动同步展开，但是奖励的一键领取功能较为友好（点击单项奖励领取时，会自动跳出是否全部领取的窗口），而活动类型均为累计消耗体力或钻石（游戏内货币）一类，减少了阅读活动规则的时间可以直接领取奖励。

系统界面：系统界面（包括调整音量，画面等功能）非常不明显，并且缺乏明确的指引，只能依靠玩家的游戏经验自行寻找功能的所在处。

其他功能：服装的改造和制作功能需要频繁的跳转和计算道具数目，在这一点上并不如常规手游养成系统的设计更加直观，且这些材料的获取依旧需要消耗体力和其他游戏内货币进行获取，设计较为冗余。另外一些连续合成道具和连续刷取道具无法连续进行复数次，导致即使合成六个礼物都需要反复点击。

总结：剧情相关的功能设计比较简洁，操作上也非常友好，但是在付费内容以及其他活动内容的设计上非常复杂，单纯领取奖励不需要刻意研究参与的活动机制偏多，反复点击的体验会影响对主线内容的观感。

画面

整体美术风格以类似迪士尼的卡通欧美风格人物为主，建模材质更加贴近现实，属于在欧美市场更受欢迎也更成熟的风格。

建模：**服装**-服装风格相对同类产品来说较为简单（由于整体美术风格的影响），而建模风格也倾向于将服装结构进行概括，只在细小的装饰上追加细节的刻画。裙装的裙摆物理表现更加柔和自然，在袖子，装饰处会做一些简单的物理效果，整体风格会更趋近平面的美术表现。

人物-虽然人物建模为更加抽象可爱的迪士尼风格，但是在渲染上，皮肤的质感与整体打光更加写实，光泽感明显显得人物建模的风格化程度降低，削弱了整体观感。而人物在剧情演出中相对夸张的动作风格和表情变化则是相对更为出彩的地方。

背景-带有一些卡通抽象的装修风格，材质上更偏向现实的渲染。

注：*由于游戏设计的问题，可能会出现系统推荐搭配完服装，但是因为没下载模型而以角色未换装的姿态参与打分的状态，可能会促使玩家对换装部分的兴趣降低转而追求效率。新衣服的获取也几乎都需要额外进行下载，非常繁琐。*



时光公主最高画质实际画面

平面插图：经典的手绘欧美风格，虽然整体设计较为简洁，但与游戏整体风格非常契合。

UI：各项功能中 UI 的美术设计总体比较简单，主界面则相对比较繁杂（并且不美观），待确认事项经常会堆积在主界面（以感叹号形式），会显得毫无主次，需要玩家在还未熟悉界面时频繁确认更新的内容。

人模未在主界面显示对大部分换装游戏玩家来说也是减少成就感的设计。

地图等界面设计：表现出了类似于同公司《王国纪元》的简洁风格（近乎几何），与其他插画和美术资料有一定的违和感。

卡池界面的设计有很强的廉价感，并且与整体游戏的风格产生了强烈割裂

感。

宣传资料：宣传资料中显示的建模与实机中的表现存在一定出入，可能会影响玩家进入游戏后的第一印象，造成一定的用户流失。

总结：时光公主的美术风格区别于当前主流，是整体均为欧美风（迪士尼风格）的换装游戏。但是在美术资源的整体统筹上（包括 UI，背景插图，建模，过场 CG 等等）却欠缺了风格的统一性，并且宣传资料与实机画面的落差可能会造成在新手引导期间用户的流失和次留的数据（一定数量的玩家倾向于频繁快速的体验游戏，这些玩家往往会对所玩的游戏进行快速筛选）。同时获得的衣服与角色并不会展示在主界面上，无法利用首页展示刺激玩家进行服装收集的行为。总的来看，风格特色明显，给人印象深刻，但是整体视觉表现呈现出一些不和谐感（尤其是游戏内一些活动的界面和抽卡界面）。

音乐

BGM：音乐根据不同故事背景和剧情的推动和谐的插入了背景中

音效：点击音效较为简单，在换装达成完美后会有一段特殊旋律，以给予玩家成就感。

留存与付费率提升措施

次留：

游戏内设置了第二日登陆便能领取全套的最高级稀有度婚纱套装作为新人福利（虽然高级服装可以刺激换装游戏玩家的兴趣，但是鉴于时光公主游戏玩法的侧重和实际画面表现，其收效暂且不明，并且婚纱可能会干扰‘符合故事背景的装扮’的玩法）

想法：可将首日能够通过七日活动大量获得的钻石分配一部分至第二天，包括一部分位于第五天的抽卡道具的获取，在第 2,5,7 天可以逐渐获得更多的登录领取抽卡道具（保持对游戏还没有产生深入兴趣的玩家能够被持续性的调动游玩和登录的积极性）。

7 留：

七日登录并完成任务将分别获得游戏内需求的道具，钻石，大量的钻石还有多套高级服装，以及体验故事剧情需要的阅读券。（多数内容前期需求性小，而赠送的制衣材料很难填补前期游戏需求的大量缺口）

核心玩法的受限：时光公主的核心亮点为剧情体验，但是这一部分经常会受限于赠送 npc 礼物上限次数，和商店中基础材料的购买次数（还有是否刷新出了需要的材料）。玩家可能频繁在剧情体验上卡顿，甚至无法继续推进剧情，这种损害核心玩法的设计思路在玩家未产生游戏粘性时是致命的。

想法：可以根据新人玩家实际的体验来规划七日签到和任务的奖品分配。比如在快速升级的前期，体力的缺口并不明显，而是像钻石一类的抽卡道具会有效提升新玩家进入游戏后的兴

趣（出于抽奖池的目的）；从第二日开始，随着对游戏剧情的推进和功能的开放，各种升级材料以及体力开始产生需求，以此类推。而抽卡道具则以第七天最多，但是在第 3,4 天也能够领取到的比例配布会更加平滑（避免首日或者第二日拿到大量抽卡道具后并不体验游戏，又或者连续几天抽卡体验过少导致兴趣缺失）。

付费：

为了使得玩家能够接触到付费项目，除了将商城和其他付费活动添加在主界面并增加各种倒计时外，还会在游玩过程中不定期弹出优惠礼包的窗口（虽然会增加玩家接触到付费项目的频率，但是因为没有规划好弹出礼包与玩家正在使用功能间的联系，并没有达成精准投放反而会损害游戏体验）

想法：更精准的统计玩家的需求，并以小笔消费来培养玩家的付费习惯，例如在玩家在前期频繁刷取材料时可以推荐价值 1-5 元的材料礼包，以此让玩家逐渐适应小笔的消费转而持续性的为优化游戏体验付费。

其他问题

网络优化还需要改进，以剧情体验为主的游戏在频繁加载的影响下游玩体验会受到很大损害。而不稳定的网络和加载耗时很容易在前期未建立起良好的用户印象时导致玩家流失。