# 《废墟图书馆》游戏拆解分析

## 一、游戏基础信息

1. **开发发行**：由独立开发团队 ProjectMoon 打造，该团队以独特的创意和叙事风格在游戏界崭露头角，为《废墟图书馆》注入了别具一格的魅力。
2. **游戏平台**：登陆 PC 端的 Steam、Epic 平台，以及 Xbox One 主机，还支持 XGP 云游戏，方便玩家随时畅玩；手机版（安卓）的推出，进一步拓宽了游戏的受众范围，满足了不同玩家的设备需求。
3. **游戏类型**：创新性地融合了卡牌策略、模拟经营和角色扮演三种类型，同时引入骰子机制增添策略变数，以剧情作为强大驱动力，让玩家沉浸其中。
4. **发售信息**：2020 年 5 月 15 日开启抢先体验，经过不断打磨优化，于 2021 年 8 月 11 日推出正式版，凭借其独特魅力吸引了大量玩家关注。
5. **游戏售价**：国区 PC 端原价 160 元，促销价 130 元，合理的价格定位吸引了众多玩家购买，具有较高的性价比。

## 二、核心玩法机制拆分

1. **卡牌战斗系统**
   * **策略对抗**：战斗中，玩家需精心挑选卡牌组成牌组，每张卡牌都有独特的效果和骰子点数。玩家要根据敌方卡牌的特点，预判其行动，选择具有克制效果的卡牌进行应对。骰子点数并非固定，角色的情绪状态、战斗中的特殊事件等都会对其产生动态影响，这就要求玩家实时调整策略，增加了战斗的策略深度和趣味性。
   * **情绪机制**：情绪值在战斗中扮演着关键角色，无论是己方司书还是敌方宾客，情绪的变化都会影响其战斗强度。当情绪高涨时，可能触发强力增益效果，让角色战斗力飙升；但也有可能带来负面效果，使战斗局势变得更加复杂，玩家需要巧妙应对。
   * **书籍转化**：击败宾客后，玩家可将其转化为 “书籍”。这些书籍用途广泛，可用于制作全新的卡牌，丰富牌组的多样性；也能强化司书的能力，提升其战斗力；还能邀请新的敌人加入战斗，为游戏带来更多变化和挑战，形成了一个良性的资源循环系统。
2. **图书馆经营与探索**
   * **馆藏建设**：玩家在战斗过程中收集各种书籍，这些书籍不仅是知识的象征，更是扩充图书馆馆藏的关键。随着馆藏的丰富，图书馆会解锁新的区域，如神秘的宗教层、充满生机的自然层等，每个区域都隐藏着独特的剧情线索，等待玩家去挖掘。
   * **司书培养**：玩家可以根据自己的喜好定制司书的外貌，打造独一无二的角色形象。同时，通过学习不同的书籍，司书能够获得各种技能和属性提升，形成各具特色的战斗风格，满足玩家多样化的策略需求。
   * **解谜与互动**：在图书馆的场景中，玩家可以自由探索，发现隐藏的线索。这些线索可能会触发各种随机事件，为游戏增添更多惊喜。与 NPC 的对话也是推进剧情的重要方式，玩家通过与他们交流，逐渐揭开游戏背后的神秘故事。

## 三、剧情与世界观设计

1. **背景设定**：游戏承接前作《脑叶公司》的结局，在都市崩溃的废墟之上展开。图书馆成为了知识的堡垒和力量的源泉，玩家在这个充满神秘与危机的地方，探寻安吉拉、罗兰等角色的命运，以及都市崩溃的真相。
2. **叙事结构**：采用碎片化叙事手法，通过一场场 “宾客挑战” 展开。每场战斗都与宾客的背景故事紧密相连，玩家在战斗过程中逐渐了解他们的过去和动机，这些零散的故事最终串联起来，揭示出都市崩溃的全貌，让玩家沉浸在一个充满深度和张力的故事世界中。
3. **主题升华**：游戏深入探讨了 “知识”“疯狂”“秩序” 之间的冲突，通过书籍和战斗隐喻人性的挣扎。玩家在游戏过程中，不仅要面对各种战斗挑战，还要思考这些深刻的主题，使游戏的内涵得到了极大的提升。

## 四、系统拆分与商业化设计

1. **付费模式**
   * **买断制**：PC 端采用一次性付费模式，玩家购买游戏后即可畅玩本体内容，同时还有 DLC 扩展包可供选择，满足玩家对更多内容的需求。
   * **手机版付费**：手机版采用免费下载 + 内购的方式，玩家可以免费体验游戏的基础内容，通过内购购买角色皮肤、卡牌包等，丰富游戏体验。
2. **长线运营**
   * **社区生态**：积极支持 MOD 开发，玩家可以根据自己的创意制作各种 MOD，如 “黑暗地牢”“SANS” 角色 MOD 等，极大地丰富了游戏内容，激发了玩家的创作热情，形成了一个活跃的社区生态。
   * **赛季活动**：定期举办限时挑战活动，如 “总类层解放战”，玩家在活动中挑战自我，争夺排行榜名次，获取丰厚奖励。同时，结合直播互动，如 3.12 版本直播，与玩家实时互动，解答疑问，维持游戏的热度。

## 五、市场定位与拓展方向

1. **目标用户**：主要面向策略卡牌爱好者，满足他们对策略深度和卡牌组合的追求；剧情向玩家也能在游戏中体验到丰富而深刻的剧情；前作《脑叶公司》的粉丝更是对这款续作充满期待，游戏延续了前作的世界观和风格，吸引了大量忠实粉丝。
2. **多平台联动**：积极推进 PC 与手机版的数据互通，让玩家在不同设备上都能无缝衔接游戏进度。开发跨平台联机模式，如多人合作挑战，增加玩家之间的互动和社交性，进一步拓展游戏的玩法和受众。
3. **IP 衍生**：通过推出主题周边，如与咖啡厅联动，将游戏 IP 融入到现实生活中，增强玩家的归属感和认同感。游戏在 B 站的剧情合集播放量较高，具有动画化的潜力，未来可通过动画化进一步扩大 IP 影响力。

## 六、技术实现与优化建议

1. **性能适配**：目前游戏对显卡要求较高，需 GTX 560 + 显卡，后续应进一步优化低配设备的表现，降低硬件门槛，让更多玩家能够流畅运行游戏。手机版则需针对触屏操作进行简化和优化，提升玩家的操作体验。
2. **新手引导**：增加详细的教学关卡，如对 “隐者机制” 等复杂内容进行详解，帮助新手玩家快速上手，减少前期因不熟悉机制而产生的挫败感。
3. **平衡性调整**：对于高难度 BOSS，如 “白夜”“噤默处子”，设计多种流派的解法，避免单一套路垄断，让玩家能够根据自己的喜好和策略选择不同的打法，提升游戏的平衡性和可玩性。

## 总结

《废墟图书馆》凭借 “卡牌策略 + 叙事驱动” 的独特设计，构建了一个充满魅力的图书馆生态闭环。在商业化方面，DLC 扩展、社区共创与跨平台运营展现出巨大潜力。未来，游戏可进一步深化剧情分支，丰富社交玩法，不断巩固其在独立游戏市场的地位，为玩家带来更多精彩的游戏体验。