

# 《原神》游戏拆解

本报告仅作为个人求职资料，请勿用作商业用途

SAY

联系邮箱 | SAY\_2001@QQ.COM

## 目录

一、	游戏概述.....	2
1.	游戏简要介绍.....	2
2.	游戏题材和美术风格.....	2
3.	游玩说明.....	2
4.	系统框架.....	3
5.	游戏主要特色或核心亮点说明.....	3
二、	游戏市场表现.....	3
三、	核心玩法说明.....	4
1.	游戏核心体验.....	4
2.	战斗系统分析.....	5
3.	角色养成系统分析.....	7
4.	探索系统分析.....	8
5.	关卡系统分析.....	10
四、	主要玩法内容说明.....	12
1.	七圣召唤分析.....	12
2.	尘歌壶系统.....	13
五、	商业化.....	14
六、	运营.....	15
七、	游戏整体评价.....	16
1.	游戏优势.....	16
2.	游戏劣势.....	16
3.	改善意见.....	16
八、	总结.....	17

# 一、 游戏概述

## 1. 游戏简要介绍

原神是米哈游开发的一款以开放世界冒险为核心的 ARPG 手游。作为一款现象级的游戏，原神通过其多平台互通以及极高的游戏质量，在海内外都取得了骄傲的成绩。

游戏名称	原神
版本信息	4.5（多平台， 多国语言）
游戏类型	动作角色扮演游戏(APRG)
开发商	上海米哈游天命科技有限公司
发行商	上海米哈游天命科技有限公司

## 2. 游戏题材和美术风格

原神是一款异世界冒险题材的游戏，玩家所扮演的主角在提瓦特大陆与至亲失散，为了找回血亲，主角开始踏上寻遍七国的旅途。在旅途上玩家会经历不同的人与事，找寻旅行的意义。

原神整体美术风格是偏向日系的卡通风格，整体的色调偏向明亮，每个角色美术的设定风格都包含对应地区专属元素以及异世界的幻想元素。

## 3. 游玩说明

**游玩时间：**1200 天+

**付费额度：**1000+（月卡）

**游玩等级：**60 级

**成就：**1100+成就（达到总成就 95%+），全角色满好感，深渊长期满星。

**游玩感受：**原神通过稳定的内容更新，保证了每个版本都有新颖优质的内容。同时出色的演出动画、优秀的配乐也带来了更好的角色塑造。

## 4. 系统框架

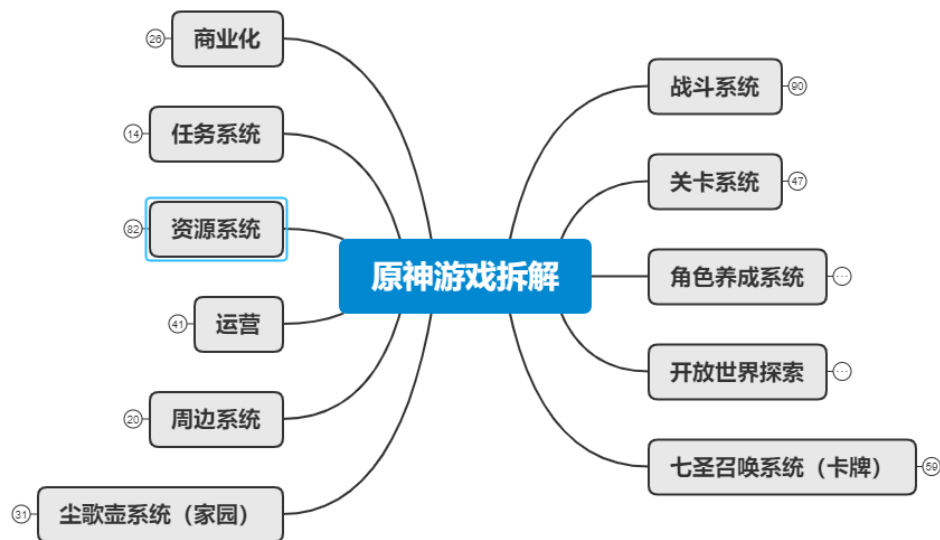


Fig 1 系统大体框架

## 5. 游戏主要特色或核心亮点说明

- 多平台开放世界手游。
- 独特的卡通渲染风格，精美的画面；
- 有趣且灵活的元素反应战斗系统。
- 强度压力不高，基础玩法内容不强求付费等。
- 丰富的游戏内容以及探索元素。

## 二、 游戏市场表现

### 1. 下载排行说明

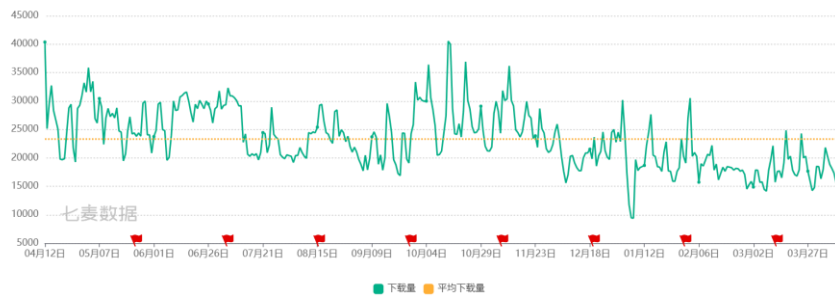


Fig 2 近一年下载量估算（中国地区苹果端）七麦

## 2. 销售排行说明

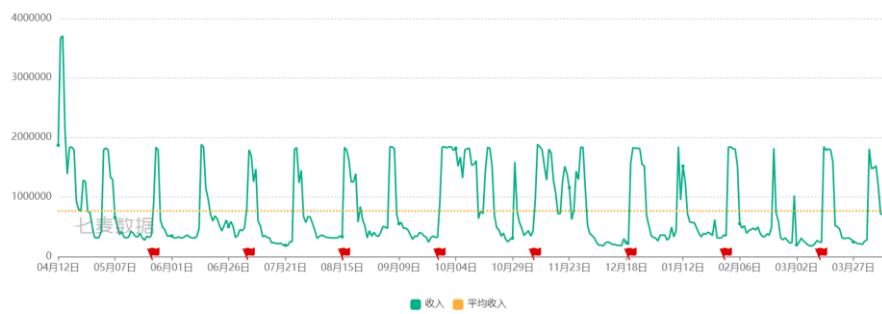


Fig 3 近一年收入估算（中国地区苹果端）七麦

## 三、 核心玩法说明

### 1. 游戏核心体验

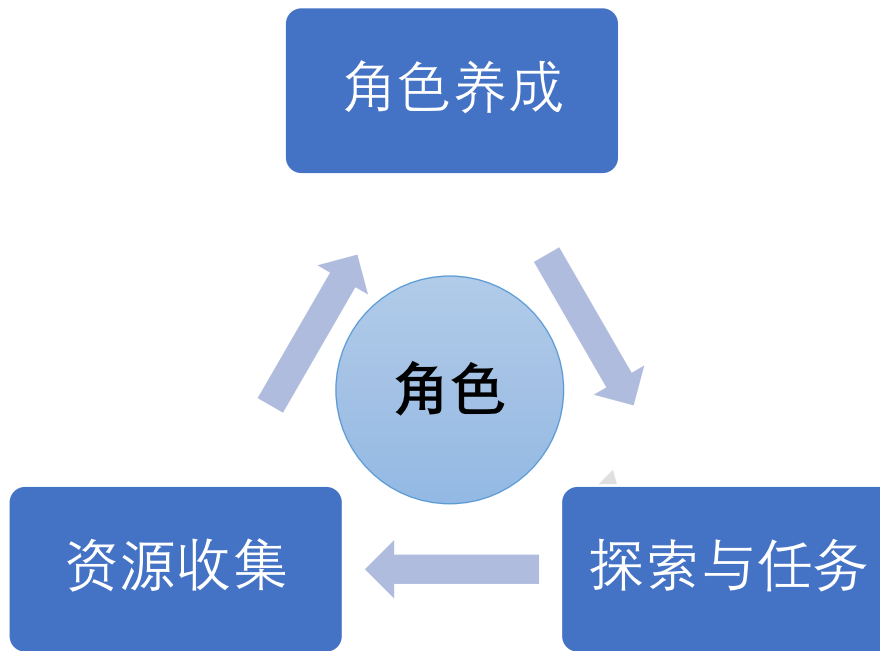


Fig 4 核心体验闭环

比起以开放世界为核心，本人觉得原神更偏向于“二次元开放世界”中以角色为核心的二次元游戏。

- **角色养成：**玩家游玩游戏的核心驱动点，也是游戏的主要付费点。玩家通过对探索与任务获得资源培养角色，进而能够完成更难的挑战与任务。是将资源转换成游戏体验的环节。
- **资源收集：**以奖励的形式驱动玩家探索地图、完成任务。同时支撑角色养成，。
- **挑战与任务：** 玩家主要日常行为的载体，包含挑战，任务，解密等玩法内容，为玩家提供丰富的游戏体验。

## 2. 战斗系统分析

- **系统框架**

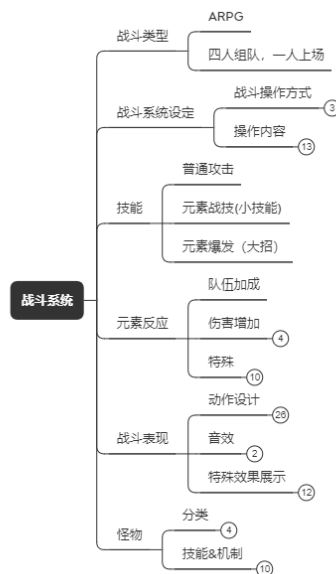


Fig 5 战斗系统大致框架

## ● 核心机制

- 玩家与敌人可以随时发出攻击，及时反馈；
- 技能大多是非指向性技能，会自动锁定敌人；
- 操作指令具有优先级，高优先级的可以打断低优先级的技能；
- 可以通过脱离怪物追击范围的方式取消战斗；
- 怪物发现玩家的范围小于战斗中的追击范围；
- 击杀怪物后需要一定时间后刷新，刷新时玩家需要远离重新加载这个地图；

## ● 系统定位

- ARPG，偏向轻度对抗；
- 游戏的核心系统之一，决定着游戏内对战的体验；
- 玩家获得对抗反馈以及乐趣的主要途径，PVP、PVE 玩法的基础；
- 与角色养成系统，副本系统，探索系统等部分互相配合，提供完善的游戏体验。

## ● 设计目的

- 为游戏提供有策略性，趣味性的游戏对抗方式，拓展游戏深度；
- 提升产品竞争力和用户吸引力。
- 为玩家创造成长反馈；
- 通过对游戏做减法，满足硬核玩家以及普通玩家的需求，扩大受众群体；

## ● 用户体验

- 具有一定策略性，可以通过元素反应机制减少对数值的要求；
- 角色各具特色且美观的动作设计，极佳的打击手感，无一不吸引着玩家；
- 易上手的同时有着极其高的上限，通过：技能生成能量球的个数，元素反应具有的强弱附着，韧性系数，角色攻击大型怪物会出现的卡肉等机制，给硬核玩

家带来更多的操作空间。

- 优点分析

- 新颖的元素反应与多个系统联动，让战斗的可玩性更高；
- 多角色配合卡牌 PRG 养成；
- 角色间的数值相对稳定；

- 缺点分析

- 对于移动端来说，操作不太方便，很容易触发到其他键位；
- 在地形的复杂的地方战斗很容易在移动时变成攀爬。

- 改善建议

- 在手机端加入键位编辑；
- 对移动操作做一定优化，比如可以提供选择在紧贴障碍点击跳跃键后才能攀爬的操作模式。
- 添加护盾量显示，这个方式可以一定程度上优化岩属性结晶的体验。

### 3. 角色养成系统分析

- 系统框架

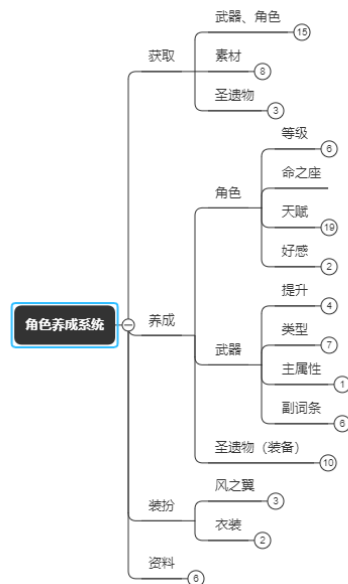


Fig 6 角色养成系统大致框架

- 核心机制

- 角色的数值养成维度分为等级，武器，天赋，圣遗物 4 个方面；
- 角色的数值变化与等级、武器和圣遗物相关；
- 角色的伤害与技能等级、数值相关；
- 养成周期一般需要半个版本的时间；



- **系统定位**
  - i. 玩家获得满足感与成就感的主要来源;
  - ii. 角色成长路径的主要载体;
- **设计目的**
  - i. 吸引玩家付费;
  - ii. 延长玩家的养成周期和在线时长;
  - iii. 给玩家中长线游玩的驱动力;
  - iv. 通过不同的培养要求吸引玩家探索地图;
- **用户体验**
  - i. 活跃玩家和老玩家养成流程不会感觉出现非常大的瓶颈;
  - ii. 新手获得未开启地图的角色, 只能突破到 40 级, 无法跟上进度;
  - iii. 对付费要求低, 不需要付费也有可能获得部分想要的角色;
- **优点分析**
  - i. 培养不强绑定付费;
  - ii. 培养较为直观简单, 不需要花费大量时间理解;
  - iii. 达到游玩关卡的最低要求数值较为轻松, 不需要依赖随机产出的稀有资源;
- **缺点分析**
  - i. 圣遗物养成提升随机因素占比大, 长时间没提升给玩家的挫败感较大。
  - ii. 部分角色抽取后新手玩家无法提升, 需要完成较长的任务与开图才能提升。
- **改善建议**
  - i. 可以尝试出一个圣遗物的“定轨”, 通过保底的方式, 减少运气不好的玩家的投入。
  - ii. 对于新玩家, 可以在获取角色且没有完成剧情这段时间, 提供一个可以获得培养材料的方式, 以便玩家过渡。

## 4. 探索系统分析

- **系统框架**

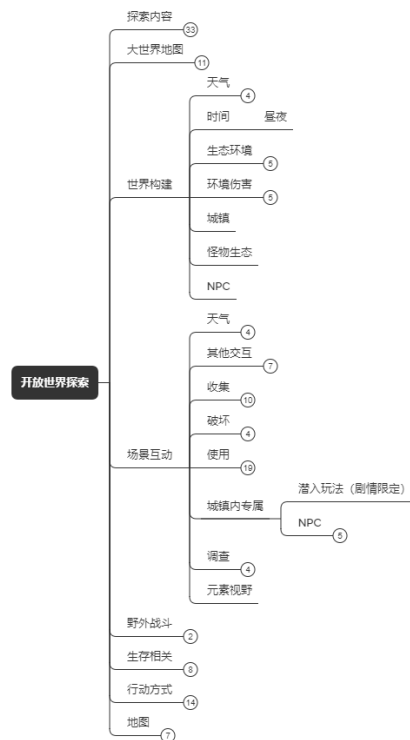


Fig 7 探索系统大致框架

## ● 核心机制

- 玩家需要通过激活神像进而点亮特定区域的地图；
- 除了调查点，植物，矿物，其他采集物仅可以获得一次；
- 部分区域需要通过推进任务开放；
- 游戏中的时间与天气会对生态产生一些影响；
- 收集一次性收集物和解锁传送锚点都可以增加地的探索度；

## ● 系统定位

- 开放世界内容最重要的部分；
- 玩家游玩开放世界的主要载体；
- 玩家日常行为的主要场所之一；

## ● 设计目的

- 增加用户沉浸感与代入感；
- 第一个开放世界类二游，构筑游戏的竞争力；
- 提供更多可以消耗的内容，丰富游戏场景，给玩家带来多样的游戏体验，延长游戏生命周期；
- 提供角色养成材料，完善并丰富的世界观。

## ● 用户体验

- 每次打开宝箱都可以发现其他宝箱，一直保持较高的心流曲线。
- 探索过程中的宝箱可以获得用于抽卡的原石，同时完成一定探索进度可以获得抽卡道具，驱动玩家进行探索。

- iii. 部分地图探索需要完成任务才能够探索，非常繁琐。
- **优点分析**
  - i. 二次元大世界玩法的手游，较为新颖；
  - ii. 各地区都具贴合设定的解密以及玩法，丰富了世界观以及游戏内容；
  - iii. 宝箱等收集类物品的布置十分巧妙，具有引导玩家探索的作用；
- **缺点分析**
  - i. 部分后续地图在收集内容变多的同时奖励不变，容易给玩家带来付出与回报不符的感觉；
- **改善建议**
  - i. 对寻宝罗盘进行优化，如（选择部分优化即可）：
    1. 可以提示玩家所有收集物的方向（包括但不限于仙灵，挑战，任务）；
    2. 当玩家找齐一个小区域内的所有宝箱时，给玩家一个完成探索的提示，类似于“你冥冥之中感觉到有价值的宝物已被尽数取走”；
    3. 提供“超频”功能。当玩家在收集完的地方使用罗盘，会在地图上标注出一个玩家没有探索到宝箱的大致位置（类似神瞳共鸣石），同时进入一个更长的冷却时间（或者消耗合成道具）；

## 5. 关卡系统分析

### ● 系统框架

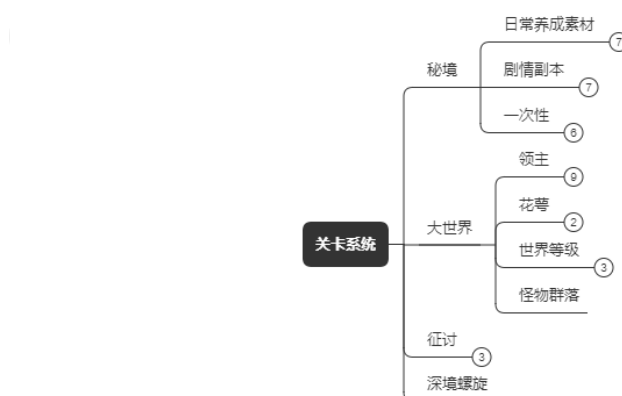


Fig 8 关卡系统大致框架

- **核心机制**
  - i. 天赋与武器养成资源副本根据时间开放；
  - ii. 可以重复刷取资源的副本能够选择联机匹配，与其他玩家一同作战；
  - iii. 副本的设置都以战斗为核心，部分副本带有解谜要素；
  - iv. 副本和深渊具有特殊机制，深渊的特殊机制会定期改变。

- v. 剧情关卡大体上是线性的，具有清晰的指导以及适度的节奏；
- **系统定位**
  - i. 玩家验证数值主要途径；
  - ii. 玩家获得资源的途径之一；
  - iii. 引导玩家完成核心体验闭环；
  - iv. 负责部分剧情的演绎，完善玩家的游戏体验；
- **设计目的**
  - i. 提供各种养成材料：天赋书（角色天赋），经验书（角色等级），经验，金币，圣遗物；
  - ii. 引导和驱动玩家对角色的培养，同时验证玩家的数值；
  - iii. 延长玩家培养周期和在线时长；
  - iv. 用关卡的方式完善世界观以及角色塑造，给玩家带来深刻印象；
  - v. 对地图的重复利用，丰富游戏玩法；
  - vi. 给当期角色一些优待，某种程度上提高玩家的当期卡池抽取意愿；
- **用户体验**
  - i. 剧情副本有效增进玩家对角色的技能，人物塑造等方面的了解，给玩家更深刻的印象；
  - ii. 关卡整体难度不高，不需要很多数值；
  - iii. 每个地区都有不一样的新玩法加入，丰富的内容受到大家好评；
- **优点分析**
  - i. 丰富的玩法与机制给玩家带来更多的可消耗内容；
  - ii. 通过不同的玩法与机制，加深玩家对元素反应，角色技能等方面的理解；
  - iii. 奖励是在挑战完成后再消耗体力获得，失败不会有体力损失。玩家可以反复挑战；
- **缺点分析**
  - i. 目前体力从 0 恢复到满值需要 21 小时 20 分钟，溢出的不会保留，需要玩家一天内登录两次；
  - ii. 多人副本时，没能及时进入挑战范围的玩家会被拦在外面；
- **改善建议**
  - i. 对于体力系统：
    1. 可以借鉴星穹铁道的做法，上限增加到 180，同时溢出的体力以 1: 3 保留成额外体力；
    2. 不修改上限，添加一个 40 大小的临时体力槽保留溢出体力，过一段时间会自动清空里面的体力。
  - ii. 在挑战开始后，可以将没及时进入的玩家传送进入挑战区域（类似周本）；或者提供一个可以传送进去的方法。

## 四、 主要玩法内容说明

### 1. 七圣召唤分析

- 系统框架

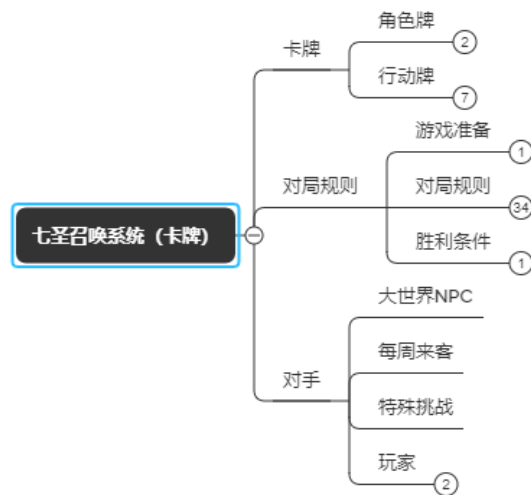


Fig 9 七圣召唤大致框架

- 核心机制

- 牌库清零不会重新洗牌补充，骰子每回合结束后清空；
- 玩家打出牌时需要根据牌面上的要求消耗对应骰子，切换角色需要消耗 1 颗骰子；
- 万能骰子可以作为任何属性使用；
- 游戏回合到达第 15 回合时，双方都判定为失败；

- 系统定位

- 作为大世界玩法的补充；
- 玩家与玩家之间竞技的主要途径；

- 设计目的

- 丰富游戏玩法，为玩家带来不同体验；
- 吸引不同喜好的玩家；
- 增强社交属性，提供常驻 PVP 玩法
- 提供更多的收集要素，驱动玩家探索；
- 对世界观以及剧情的塑造；

- 用户体验

- 对局胜负不完全靠技术决定，运气好的情况下菜鸟也可以击败高手；
- 牌局本身的各种角色搭配，以及攻击方式，都与大世界的战斗系统息息相关；

- **优点分析**
  - i. 增加了玩家的社交方式，给了玩家更多交流的选项；
  - ii. 在大世界地图上添加了不同的 NPC 对局，给玩家更多的收集要素和游戏内容；
  - iii. 一定程度上完成了一次“扩圈”，吸引更多人来游玩游戏；
- **改善建议**
  - i. 回放功能可以选择是否展示对方手牌和元素骰子，给玩家复盘的机会；
  - ii. 提供使用牌组分享后的快捷配置，能够在游戏直接导入并选择是否直接购买没有的行动牌。

## 2. 尘歌壶系统

- **系统框架**

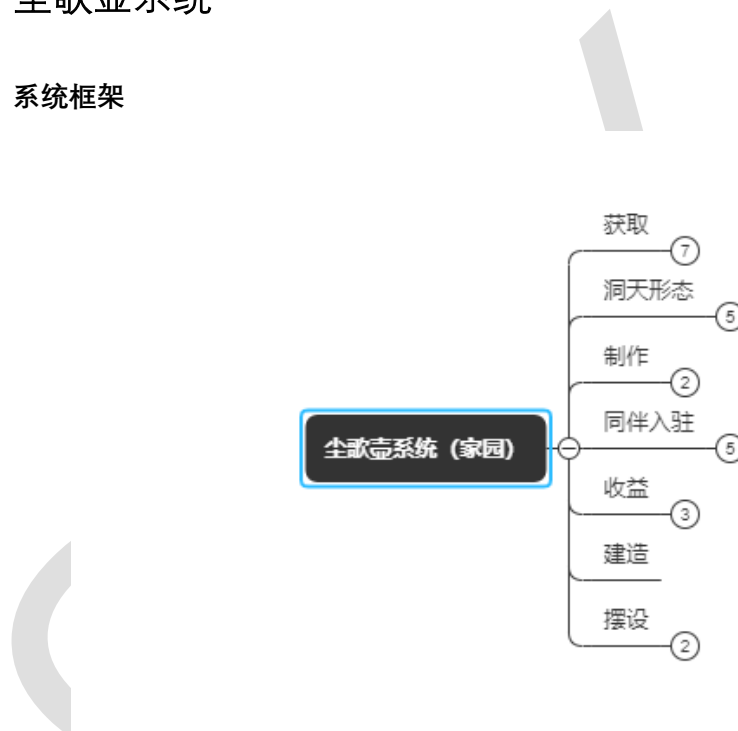


Fig 10 尘歌壶大致框架

- **核心机制**
  - i. 玩家在完成指定任务并达到 28 级后便可以开启尘歌壶系统；
  - ii. 周五到周日会有限时开放的商店，里面可以购买摆设，宠物，旋耀玉帛。在周六日可以在好友的家园里购买物品；
  - iii. 可以拜访的摆设具有上限，达到上限后便无法继续在当前区域添加摆设；
- **系统定位**
  - i. 作为大世界玩法的补充；
  - ii. 承担部分资源产出；
  - iii. 作为角色背景等设定内容的补充；
- **设计目的**
  - i. 丰富游戏玩法，带给玩家更强的带入感和沉浸感；
  - ii. 给玩家提供一个可以展现自己个性化以及创造力的平台；

- iii. 为玩家提供更多与角色互动的方式，增加玩家与游戏的情感连接；
- iv. 与其他系统连接，添加更多的收集互动要素；
- **用户体验**
  - i. 可以在游戏中搭建自己喜欢的家园，通过自己的想法为自己喜欢的角色带来更好的待遇。
  - ii. 对部分玩家来说前期培养感受与后期差异过大，前期受限于材料与家园等级无法完整为自己喜欢的角色配一套家园，后期搭建受限于家具制造的时间。
  - iii. 当需要准备一套摆设时，一旦材料不足会比较繁琐。
- **优点分析**
  - i. 有更多的获得资源的方式，减少了养成的资源压力；
  - ii. 为玩家提供了更多可以与角色互动的空间，增进玩家对游戏的了解；
  - iii. 增加受众圈子，拓展了社交方式。
- **缺点分析**
  - i. 限制太多，即使负载满额也显得比较空旷
  - ii. 洞天音乐解锁不够方便，有时候想要收集某首曲子，却无法直接通过道具名字找到需要的。
- **改善建议**
  - i. 提高空间的负载，给予玩家更多可以布置的空间；
  - ii. 加入能够显示摆设套装所需要物品的列表，并可以计算出目前欠缺的摆设和材料（能够选择是否包含已经摆放的物品）；
  - iii. 可以修改旋耀玉帛的名称显示文本，告知玩家每个解锁对应的曲目名称；

## 五、商业化

目前原神的商业化包括：**周边，漫展与音乐会，联动，云游戏服务收费，游戏内购；**

游戏内购是原神主要的收入来源。玩家可以通过游戏内购购买不同的付费项目，来获取想要的东西。

**卡池：**卡池是实现资源回收的核心，也是大额收入的主体。玩家通过消耗原石来抽取角色以及武器。每次抽取需要 160 原石（单抽）或 1600 原石(十连)。最高等的满命座满精炼需要等同于一万人民币左右价值的原石。

**创世结晶：**作为游戏里付费的交易物品，以及交易的主要载体。它可以用于：兑换成原石，购买礼包，购买衣装。

同时，这类付费也通过首充双倍，额外附赠，定期重置首充等方式也可以让一些有付费实力玩家感受收益大于付出。

**月卡与大月卡（通行证）：**月卡作为游戏内高性价比的一个付费，是大部分玩家付费的第一选择。玩家购买月卡后会直接获得 300 创世结晶，同时 30 天全勤能够获得共 2700 原石，某种程度上相当于玩家直接充值 300 元的创世结晶。这种方式可以有效拉动每日玩家的活跃度，并养成玩家的付费习惯。

大月卡同样是属于高性价比付费，玩家在购买 68 档位的大月卡之后，便可以通过完成大月卡的任务获得总价值约 8000+ 原石的奖励。128 档位会有当前版本主题的名片，尘歌壶限定摆设图纸以及 5 个体力道具。如果是官方服务器的玩家，一周内使用云游戏还可以获得等同于 60 元的畅玩卡特权。这种方式可以驱动玩家去完成活动或者其他任务，提高玩家游戏时长。

个人猜测，月卡类型的付费应该在收入里占的比重较大。

**角色装扮：**目前该游戏的装扮付费有 2480 创世结晶与 1680 创世结晶两个档位的衣装，在新推出的版本会有一定时间的优惠，吸引玩家购买。2480 档位目前只有一套，具有不同的待机动作，技能音效与特效。给玩家提供了展示自己个性化德选择；

**云游戏：**云游戏是原神为配置不足的玩家提供了一种服务。玩家每天登录云游戏应用能获得 15 分钟的免费时长（最多 600 分钟）。有效解决了部分玩家的短时游戏需求。

**线下相关（周边，联动，线下活动）：**目前线下相关商业内容包括：通过网络购物平台销售的徽章，衣服，手办等周边。与其他品牌联动，购买相关联动商品会附带游戏内的道具或实物周边。线下活动有 FES，音乐会。

## 六、运营

**推广：**原神的线上推广方式不同于其他游戏，采取了“轻买量，重渠道”的方式。线上的宣传并没有将重心放在广告上，而是选择通过“商单”的方式，通过部分粉丝量较大的主播玩游戏，让观众对游戏产生好奇。同时，原神和主机厂商达成合作，将游戏上线了 PlayStation 以及 Nintendo Switch 两大平台。一定程度上吸引了不同类型玩家体验游戏。此外，原神也根据每个地域制作了不同的宣传视频，如国内的“原来你也玩原神”。

线下方面原神选择一种广覆盖的方式进行宣传，如日本的“二次元圣地”秋叶原可以看到许多原神的广告牌，成都太古里的裸眼 3d 大屏等。

**持续：**原神的每个版本都以一个稳定的节奏进行发布内容。大体为“前瞻直播-角色 PV-角色演示-拾枝杂谈”。除此之外，还会不定时的放出一些游戏创作幕后，剧情高清动画，与现实联动的内容（流光拾遗之旅、寻味之旅），各种宣传短片，游戏原声带音乐。同时，每个角色的生日时，也会在游戏内发送角色生日邮件，同时在多个平台同步更新动态。

此外，每个版本末期都会通过问卷收集玩家意见，并不定时以动态推文的方式与玩家说明游戏的不同修改。

**保持良好的社区生态：**原神一直通过各种方式激励创作者产出优秀的二创作品，并在春节和开服日期组织一些创作者制作二创晚会。此外，原神还会不定期发起类似于表情包大赛，评论互动抽奖等类型的活动激发玩家的互动意愿。

**网页活动：**网页活动一般为的是对下个版本进行预热，拓展游戏内容。通过一些简单的奖励有效拉动玩家完成分享并提高日活。



## 七、 游戏整体评价

### 1. 游戏优势

- **大多数玩家首款开放世界玩法的二次元的手游，支持多平台游玩：**原神可以在游戏主机上游玩，获得更加好的游戏体验。同时开放世界玩法也给玩家带来了更多的游戏内容，即使在开服的那段时间，游戏的可消耗内容可以支持至少二三十小时的探索。同时游戏里面的独特生态，在卡通渲染下显得富有活力，让人想象到动漫中的异世界。
- **用心打磨角色，利用精美优秀的美术设计，出色的剧情与动作设计构建有血有肉的角色：**原神的每一个角色都的美术设计都十分考究。比如璃月的钟离的衣物上便有这独特的回文，魑佩戴是属于汉文化的帷面。同时主线剧情全中文配音的演出在当时也是凤毛麟角，每个配音都十分“贴脸”。个人感觉是少有的配音质量可以与日本配音齐平甚至有少许胜出的游戏。同时每个角色攻击动作都符合自身设定的性格：琴的干练，诺艾尔的冒失与矜持，优菈的优雅，可莉的可爱，北斗的豪爽，胡桃的古灵精怪等。角色的用心刻画让玩家可以去享受游戏带来的情感体验，也对角色有更强的付费意愿；
- **稳定且有质量的内容更新：**原神每 42 天都会更新出至少 2 个小时左右的配音剧情，并产生出一个大型活动以及多个小活动，并阶段性解锁活动内容。这种保质保量的更新让玩家不会有太长时间的“长草期”。

### 2. 游戏劣势

目前来说原神并没有较为明显的不足。只是目前已经到了游戏的第三年，大部分老玩家已经对游戏内容有了一定的厌倦。同时吸引新玩家的难度也提高了不少。后疫情时代也让不少人开始忙碌了起来，不可能像以前那样在游戏中投入较多的时间。这也让原神原本存在的一些小问题更加明显，比如：

- 部分时候会出现视角的强制引导，这个无法取消，很多时候会因为视角问题导致角色死亡；
- 玩家进入剧情对话后依旧会受伤，比如雷雨天主角在对话的时候会被雷劈飞出去，在野怪附近会被巡逻的野怪当活靶子，比较出戏；
- 不支持手柄热切换，想要切换操作模式总是需要打开设置；
- 部分会弹出多轮对话的交互选项无法跳过，比如稻妻的好喝广告牌没有办法在非首次阅读跳过，给个不看了选项都可以；
- 部分任务放在场景文本没有图鉴方式记录，阅读第二次需要重新代价很高；

### 3. 改善意见

对于原神的改善，本人有几点拙见：

- 对剧情体验进行优化，通过一些办法避免玩家受伤，如在玩家露天时移除雷击伤害

或将对话地点排除在雷击的锁定位置外，持续取消怪物对剧情内玩家的仇恨；

- 优化已读剧情或文本体验，让玩家可以选择是否跳过已经看过的剧情。可以避免玩家因为闪退等原因导致的重看剧情，或者是误触发的某些多轮对话得互动。
- 提供更多联机权限选择，支持单独编辑好友是否可以直接进入；
- 加入手柄热切换；
- 支持通过某些方式取消，强制引导视角，如多次双击，按钮等；
- 加入部分自动拾取，玩家可以选择打开宝箱后是手动拾取或直接放入背包；
- 添加一个记载之书，可以记录各种已经阅读过的书籍类文字，包含世界任务，玩家可以随时阅读；
- 增加讨伐怪物追踪数量；
- 在拍摄中加入可以手动切换待机动作的按钮；
- 在一定的世界等级后给 1 个保底白色掉落，减少玩家“脸黑”的负面体验；

## 八、 总结

原神作为一款现象级的手游，它对游戏市场的带来了足够的指导。原神成功的原因并不是一个简单的“二次元+大世界”，它更多的通过游戏品质的精心打磨，同时通过稳定足量的内容产出维持活力。在游戏质量本身过硬的同时，也注重与玩家群体的互动。有人将传统手游成功的路径分为 5 条：体验下放、品质升级、玩法创新、性价比买量、内容更新。在我看来，原神的成功便是体验下放与内容更新的同时，走了打造社区生态的路。围绕内容驱动，通过游戏与社区双方发力带给玩家另一个“美好的世界”。