

游戏体验及分析

最终幻想14

SHADOW PRINCES
FINAL FANTASY XIV
ONLINE
漆黒の反逆者
ダーク・リベンジ

游戏背景

- 最终幻想14是由日本游戏开发商史克威尔艾尼克斯（Square Enix）开发的3D大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG），与2014年4月23日开启首测，于2014年8月27日在中国大陆正式公测，是最终幻想系列的第十四部游戏作品。
- 在国服4.0开启后，继FF14入驻WeGame平台，根据官方提供的副本通关排行榜粗略推算全国服玩家数大约在30w~50w左右。
- 本人从16年寒假版本3.x开始至今，已经全职业满级，游戏消费除去每月88RMB必须消费外，在游戏时装宠物外观上花费约3000RMB。

体验感受

- 从官网页面以及下载器下载安装体验良好，从进入游戏到刚开始游玩，体感无地图导航（略有不习惯）。
- 美术ui画风对比剑灵细致度相差极大，新手引导过程如果不是mmorpg玩家，可能一开始会毫无头绪。
- 真正感觉出游戏特色是在满级后，挑战高难度副本，以及攻克副本后蹦出成就的那一刻。
- 游戏特点，不用去纠结职业选择，所有职业皆可游玩。极大提高了我这种职业纠结症的人（雾）的体验。

思维导图

最终幻想14

战斗

PVP

8v8v8

4v4

24v24v24

PVE

副本战斗

4人副本

8人副本

24人副本

野外战斗

人物

职业

战斗职业

防护职业

近战职业

远程物理职业

远程魔法职业

治疗职业

制作职业

采集职业

种族

任务

每日任务

主线任务

支线任务

积分商城每日签到, 周任务

充值付费

游戏无内嵌商城

付费游戏

月卡: 一个月88元 (30天)

点卡: 0.6/分

道具商城

游戏内时装, 家具, 宠物等不影响游戏体验

角色等级直升, 主线全清

周边商城

游戏内角色, 宠物实体玩偶, 手办

线下粉丝节

社交与互动

部队

独特新人频道用来为萌新解答

通讯贝为相同兴趣的玩家沟通平台

核心玩法

核心玩法对于喜欢不同类型的玩家皆可适应，喜欢战斗的可以去挑战高难度副本，经典战法牧铁三角。

休闲玩家可以买一套自己的房屋进行装修拍照。也可以向单机游戏一样一个版本出来通关剧情。

FF14的游戏性很强，可以说很烧时间，与其说高难度副本是游戏的核心玩法，不如说装修挖宝制作采集这整个生态系统才是FF14的真正核心玩

游戏有哪些 付费点



游戏优缺点

优势

大量可玩的游戏性

无氪金带来的强弱性

劣势

初期玩法单一

部分系统过于复杂

机会

MMORPG巨头之一

核心目标用户明确

双代理强平台推广

威胁

社交招募板部分污染环境

曾经肥鸡888事件的负面影响