



《绝区零核心体验分析报告》

编撰人：吴张毅

编写时间：2024. 7. 27

一、	游戏概述	4
1.1	游戏简介	4
1.2	故事背景	4
1.2.1	世界观	4
1.2.2	新艾利都	4
1.2.3	空洞灾害	4
1.2.4	各方势力	4
1.3	美术风格	5
1.4	游玩说明	5
二、	核心体验闭环	7
三、	战斗系统	7
3.1	核心战斗系统	7
3.1.1	伤害倍率	9
3.1.2	失衡倍率	9
3.1.3	元素异常	9
3.1.4	角色定位	10
3.1.5	局外战斗策略	11
3.2	战斗方式	12
3.2.1	普通攻击	13
3.2.2	特殊技	13
3.2.3	终结技	13

3.2.4	连携/招架/支援	14
3.2.5	闪避/冲刺	14
3.2.6	局内战斗策略	15
3.3	数值系统	17
3.3.1	角色面板	17
3.3.2	技能面板	18
3.3.3	武器	18
3.3.4	绑布	19
3.3.5	数值提升	19
3.4	副本	20
3.5	评价系统	20
四、	资源系统	21
4.1	兑换材料	21
4.1.1	菲林底片	21
4.1.2	菲林	21
4.1.3	丁尼	22
4.1.4	其它材料	22
4.2	升级资源	22
五、	养成系统	23
5.1	影画	23
5.2	角色等级	24
5.3	武器——音擎	24

5.4	驱动盘	25
5.5	技能等级	26
5.6	角色养成	26
六、	核心体验分析与评价	27
6.1	核心玩法系统定位和设计目的	27
6.2	设计分析	27
6.2.1	机制设计评价	27
6.2.2	机制改进建议	28
6.2.3	其它影响核心战斗体验的建议	31
6.3	游戏表现	31
6.3.1	市场表现	31
6.3.2	玩家评价	31
6.4	总体评价	32

一、 游戏概述

1.1 游戏简介

《绝区零》是一款由上海米哈游制作发行的都市动作冒险游戏，在 2024 年 7 月开启公测。在游戏中，玩家可以选择扮演兄妹组成的传奇绳匠“法厄同”（哥哥“哲”或者妹妹“铃”）和已经建立合作关系的“代理人”合作，帮助他们探索空洞、挑战强敌、达成他们的使命，并在这一过程中深入了解他们的故事以及新艾利都中种种不为人知的秘闻，并逐步揭开空洞灾害背后的真相。

1.2 故事背景

1.2.1 世界观

《绝区零》的故事发生在一个被神秘的超自然灾害“空洞”所侵袭的近未来世界。这些空洞带来了混乱、怪物和异变，威胁着世界的秩序和人类的生存。在这种情况下，世界格局发生了巨大变动，多方势力相继登上舞台，围绕资源、秩序和权力展开争斗。

1.2.2 新艾利都

在这个充满灾难的世界中，崛起了一座名为“新艾利都”的城市。新艾利都是一座另类的城市，被称为最后的“绿洲”，因为它掌握了与空洞共生的技术。这座城市混乱、喧嚣、危险又充满活力，聚集了各种怀抱着不同理由与信念的人们，他们为各自的目标向空洞发起挑战。

1.2.3 空洞灾害

空洞灾害是游戏中最大的威胁，它们不仅带来了空间紊乱和怪物，还隐藏着旧文明的遗产和珍贵的以太资源。这些空洞中的怪物，特别是那些以虚空球体为大脑的怪物，是玩家在游戏中的主要敌人。

1.2.4 各方势力

新艾利都势力大致可分为官方势力、民间组织以及非法组织，已登场的如下：

官方势力：市政厅、空洞调查协会、治安局、H.A.N.D 灾害应对组织；

民间组织：TOPS 商业联盟、白祇重工、维多利亚家政；

非法组织：盗洞客、赤牙帮、卡吕冬之子、绳匠。

1.3 美术风格

《绝区零》整体美术风格属于复古未来主义，是一种融合了过去的视觉和设计元素与未来科技概念的艺术风格，并在此之上融合了赛博朋克、二次元、黑客以及漫画等各类风格来迎合不同人群的口味。标志性的美术符号有老式电视（走格子玩法的主要美术风格）、磁带（模拟经营玩法）、街机厅（小游戏玩法）、驱动盘（装备系统）以及智能机器人和未来都市等。复古和未来的碰撞辅之以当代流行文化的填充，构建了一个时尚前卫且富有生活气息的未来都市图景。

音乐部分则大量使用电子音乐和合成器音乐。其中有如电子舞曲（EDM）、电子流行（Synthpop）、和环境音乐（Ambient）等在游戏的战斗和探索场景中尤为突出的音乐风格，提供了强烈的节奏感和未来科技感，并对声场细节的把控创造了沉浸的战斗体验。《绝区零》还融合了爵士乐和大乐队的元素，特别是在一些特定场景和角色主题中。这种风格为游戏增添了一种复古与现代结合的独特氛围，反映了新艾利都这座城市的多样文化背景。还有摇滚金属、流行舞曲和融合风格等都在《绝区零》的音乐中有所体现。

1.4 游玩说明

在游戏公测上线伊始就完整体验了游戏的全部内容和核心玩法。充值金额为 746 人民币（648+大小月卡），游玩时间约 50 小时，绳匠等级 44，主支线任务基本全部清理，空洞（副本）挑战全部完整体验，结合自身经历对该游戏进行深度体验报告的撰写。以下列出个人对游戏核心战斗内容体验的评测总结，详细内容在后续章节分析：

优点：

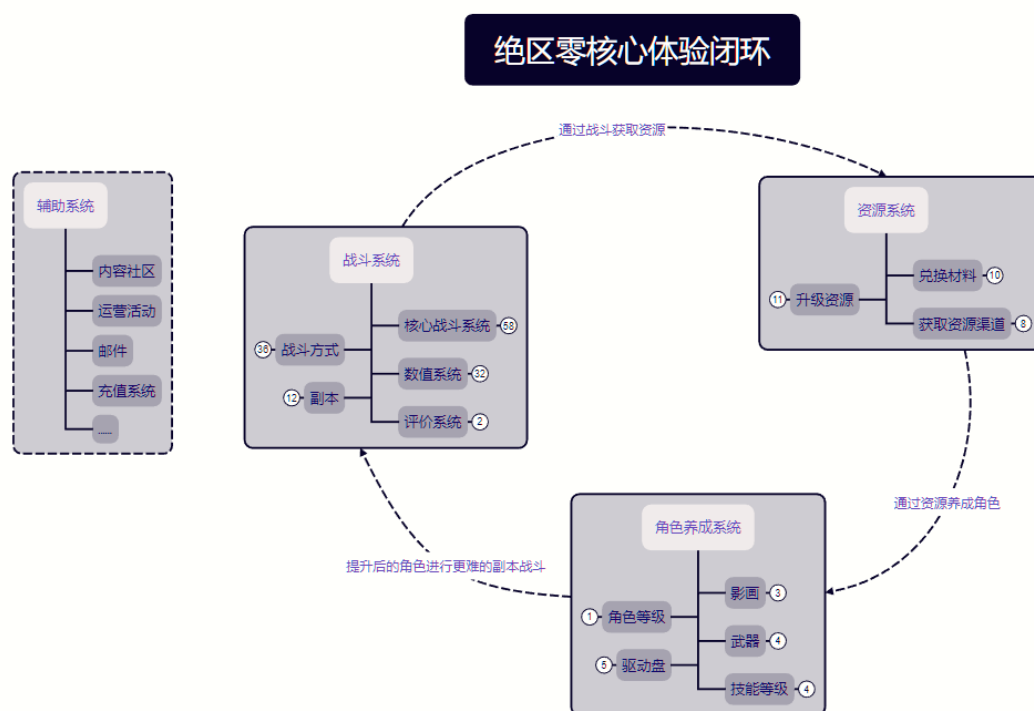
1. 美术风格前卫时尚，游戏画面精美，未来都市的设计充满科技感和细节，将复古未来主义的大主题和时下流行元素结合得恰到好处；
2. 战斗爽快丝滑，人物动作设计和打击感优秀，且上手难度不高，新颖的切人弹反机制，处决结算时的高对比度定格画面令人印象深刻；
3. 音乐设计优秀，在战斗和日常和音乐有机结合，并且有许多精心设计的巧思（游戏暂停时高频声场的削弱，相同动机的不同场景下的重构）；
4. 主线故事饱满且处处留有伏笔，结合漫画的演出方式以及优秀的过场动

画，能够吸引玩家更加深入体验这个故事。

缺点：

1. 游戏与玩家间的游戏中动态反馈不足，直接导致了玩家游玩策略深度和广度的缺失，在进副本前完成配队配装策略，局内策略的深度相对缺失；
2. 角色数值成长的不合理，使得低氪和高氪的玩家体验都不尽人意，只有中间数值相对平衡的玩家能够在已经放出的高难副本中有相对稳定的“心流通道”效应；
3. 资源系统中奖励划分得过于繁杂且细碎（如通关给 30 菲林、成就给 5~10 菲林等），一定程度上削弱了玩家游玩的外在动机；
4. 镜头自动修正影响手柄和移动端玩家的操作，使玩家很难在战斗的同时观察身后的敌方单位进攻；
5. 受击判断奇特，视觉上逃离或已经远离了击打中心，但还是会被判定被击中，对战斗流畅性的体验有折损。

二、 核心体验闭环



绝区零的核心体验闭环在于：由角色养成驱动，结合流畅丰富的战斗玩法挑战副本获得奖励资源，再投入资源进行角色养成从而挑战更有难度的副本，以此循环。游戏也通过定期更新内容推出更多的有挑战的副本和活动来巩固循环，增强游戏生命力。

三、 战斗系统

3.1 核心战斗系统

《绝区零》作为一款动作游戏，其核心战斗系统结合了动作与策略元素。在副本地图中，通过使用各种战斗技巧（如多角色切换、积累失衡值、积累异常值以及使用组合技和特殊技能等）和各类敌人进行交互（战斗），并最终击败敌人获得奖励和评价。

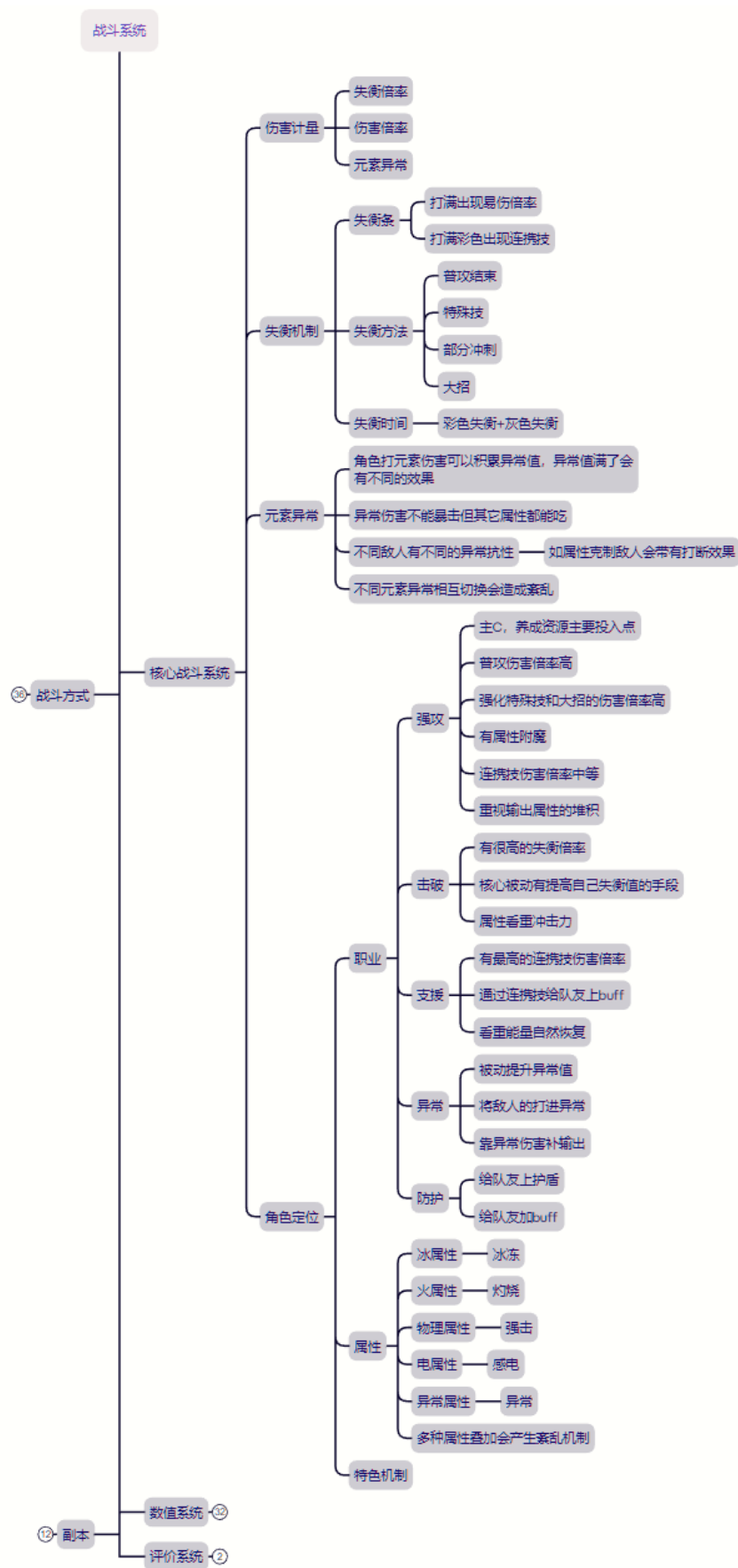


图 3.1-1 核心战斗系统图

绝区零伤害构成主要体现在三个方面，即伤害倍率、失衡倍率、元素异常。

3.1.1 伤害倍率

即使用普通攻击、特殊技和大招等直接产生输出的手段，根据角色的数值成长会有倍率提升。

3.1.2 失衡倍率

怪物生命值右下方有一个失衡条，角色攻击时能够积攒失衡条，当失衡条累计满后会变成彩色，触发连携技以及伤害倍率提升。在连携技打满后敌人会进入倒地状态并使失衡条变为灰色且伤害倍率提升更多。绝区零里的各类战斗方式都能积累失衡槽，但敌人的失衡槽满了之后不会立刻进入失衡状态，需要玩家打出一套连招，使用特殊技，部分冲刺攻击或者大招才能使敌人进入失衡状态。敌人的失衡时间为彩色失衡阶段+灰色失衡阶段。



图 3.1-2 失衡过程

3.1.3 元素异常

角色攻击有附魔效果会积累怪物属性异常值，异常值满了会有不同的效果，且不同效果的异常值叠加会使敌人产生紊乱造成额外伤害。异常伤害不能暴击但其它伤害加成都有效，不同属性的敌人有不同的异常抗性，如属性克制会对部分敌人有打断效果等。



图 3.1-3 元素异常以及紊乱机制（图中为冰系角色异常加火系角色紊乱）

3.1.4 角色定位

角色定位一般分成职业和属性两类。此外，所有的角色都有自己独特的战斗机制。



图 3.1-4 艾莲的职业和属性示例

角色职业分为强攻、击破、支援、异常、防护五大类。

强攻职业在游戏设定上为主 C，一般是一个队伍构建的核心和伤害主要来源，是养成资源的主要投入点。其特性有普攻、强化特殊技和大招的伤害倍率高，连携技能伤害倍率中等，培养方向上注重输出属性的堆积；

击破职业在设定上为破盾职业，即快速积累敌人的失衡槽，打出敌人失衡然后主 C 入场进行输出。核心被动有提高自己失衡值的手段，普攻和特殊技能有很高的失衡倍率，培养方向上注重冲击力属性的堆积；

支援职业在设定上为辅助，有最高的连携技伤害倍率，可以通过连携技给队友上 buff。支援角色一般上完增益 buff 后退场，不作为游戏的主要站场角色（仓角例外），其培养方向上注重能量回复、攻击力和特殊属性。能量满了上场打一套加上 buff，buff 属性和攻击力以及特殊属性挂钩。

异常职业的被动会提升异常值，主要的输出手段就是将敌人打进异常，靠异常伤害补输出。

防护职业就是给队友上护盾以及给队友加 buff，目前防护职业人物较少，缺少普遍性的定位。

角色属性分为冰属性、火属性、物理属性、电属性、以太属性五类，不同属性攻击会有不同的伤害效果，当属性条叠满时也会触发不同的特色机制，不同属性的攻击叠加还会产生紊乱机制。

造成冰属性伤害的同时，会对敌人积累冰属性异常积蓄值，随之会造成冻结和霜寒效果。冰冻即将敌人冻结冰，继续攻击会有碎冰造成大伤害并打断敌人动作，霜寒效果使目标承受的暴击伤害提升；

火属性攻击会持续产生灼烧伤害，受到火属性异常克制的敌人会有打断效果。

物理属性攻击会积累物理异常积蓄值，随之触发强击并施加微缩效果。强击为大伤害，畏缩能在一定时间内提高敌人失衡值的积累效率；

电属性攻击会对敌人积累电属性异常积蓄值，随后触发感电，使目标在一定时间内受到攻击时间歇性触发电属性伤害，且受到电属性异常克制的敌人会有打断效果

以太属性攻击会对敌人积累以太属性异常积蓄值，随后触发侵蚀效果，使目标在一定时间内受到攻击时间歇性触发以太属性伤害，且受到以太属性异常克制的敌人会有打断效果。

3.1.5 局外战斗策略

以失衡条为核心构建的伤害输出循环和以异常效果为核心的伤害输出循环相互并行，大大拓宽了玩家局外角色搭配的策略广度。比如可以选择带艾莲、莱卡恩、仓角组成的纯冰队有高额冰属性伤害，也可以组传统队伍打失衡循环。玩家可以根据自己的抽卡情况自由搭配，在战斗中都有很好的效果。

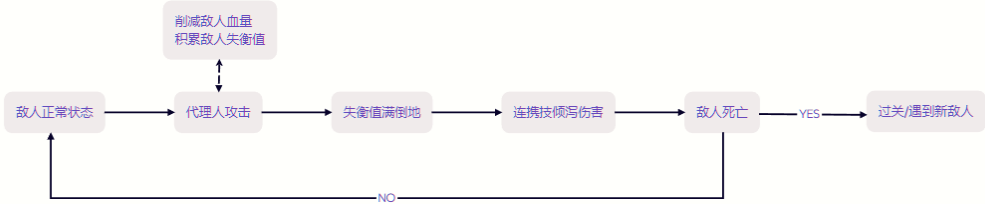


图 3.1-5 以失衡条为核心的输出循环

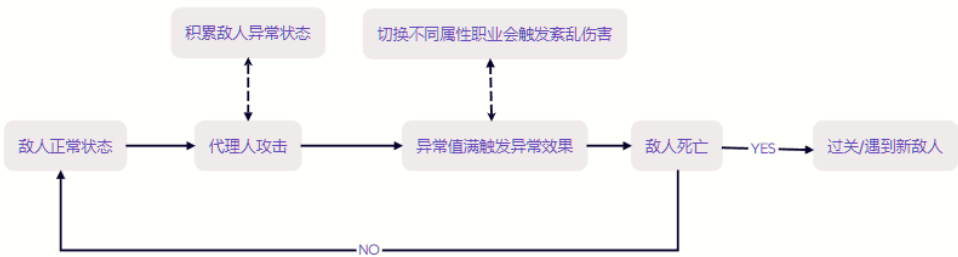


图 3.1-6 以异常伤害为核心的输出循环

3.2 战斗方式

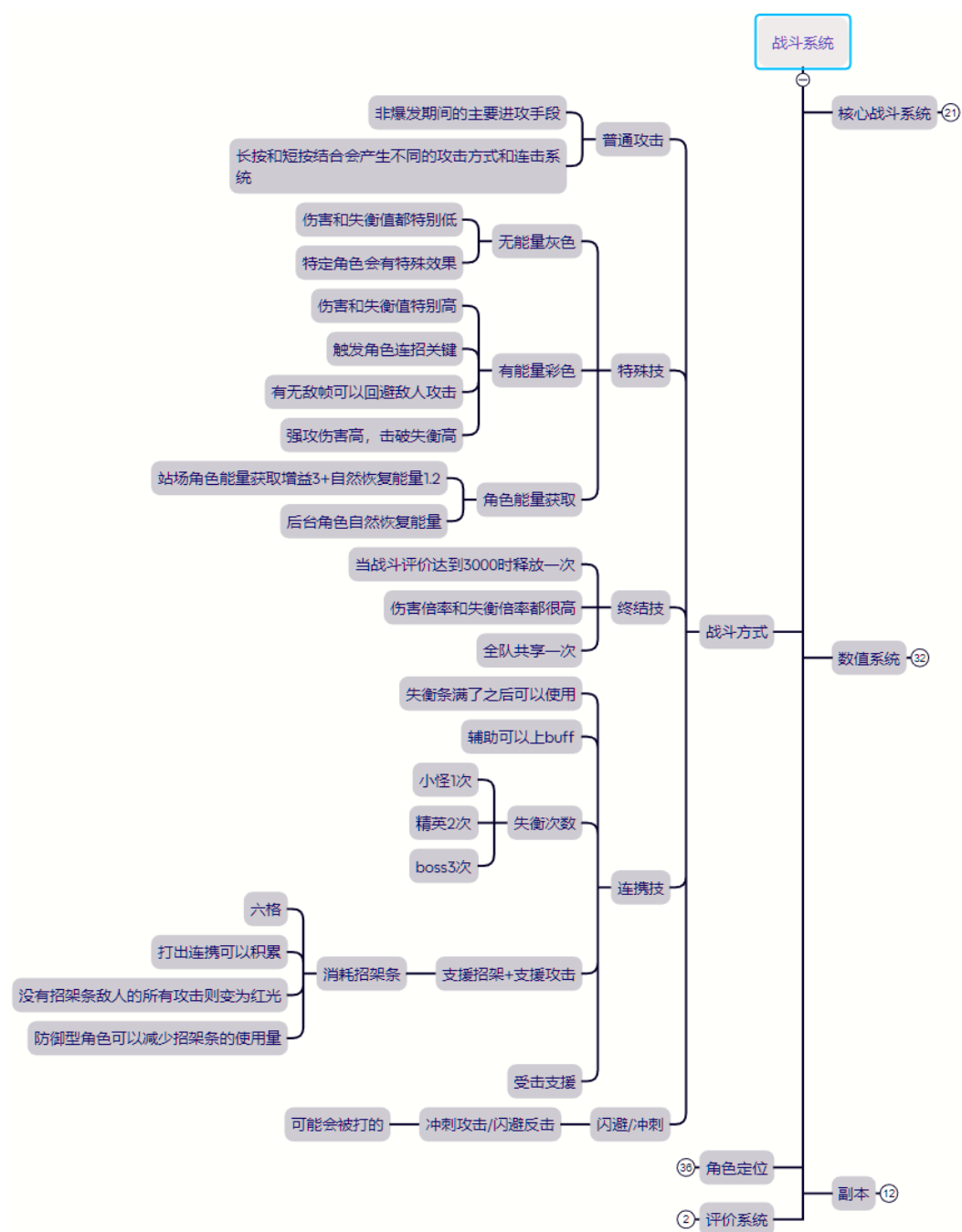


图 3.2-1 战斗方式

游戏的主要战斗方式有普通攻击、特殊技、终结技、连携/招架/支援以及闪避/冲刺等。

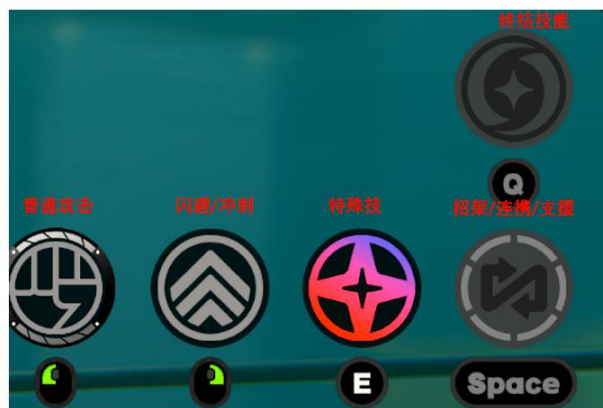


图 3.2-2 战斗方式图

3.2.1 普通攻击

是非爆发期间的主要进攻和输出手段，游戏中提供了普通攻击的长按和短按组合，通过使用不同的角色招式会产生不同的**攻击方式**和**攻击效果**。如安比（电系近战）可以通过按键组合打出雷击（效果为积累大量失衡值以及高伤害）。火系角色 11 号通过一定的按键节奏可以打出火刀，给攻击附魔提升伤害和异常效果。

3.2.2 特殊技

特殊技在游戏中有两种状态，一是无能量的灰色状态，二是有能量的彩色状态。

无能量时：造成的伤害和失衡值都特别低，但是特定角色释放会有特殊效果（加 buff 等）。

有能量时：造成伤害和失衡值相对无能量时高，有时也作为触发角色连招的关键（如爱莲可以通过特殊技接第三段攻击，也是其主要输出来源）。在此状态下触发特殊技有**无敌帧**回避敌人攻击。不同角色定位使用技能也有不同的效果（如强攻角色伤害高，击破敌人造成失衡值高，防护敌人可以给队友加护盾等）。其中能量的获取主要有站场角色的额外恢复（3 点）以及自然恢复（1.2 点，全角色能享受）。

3.2.3 终结技

当战斗评价达到 3000 点时，就会产生由全队共享一次的终结技技能释放，主动释放的角色会有一段专属动画演出，伤害和失衡倍率都很高，且不同定位的角色释放效果也不相同。



图 3.2-3 评价 3000 点可释放终结技

3.2.4 连携/招架/支援

当敌人失衡条满时可以触发连携，切换不同的队友上场释放技能造成伤害（此时也经常是辅助角色上场上 buff 的场合）。不同等级层次的敌人可以触发不同次数的连携技（小怪 1 次，精英怪 2 次，boss3 次）。

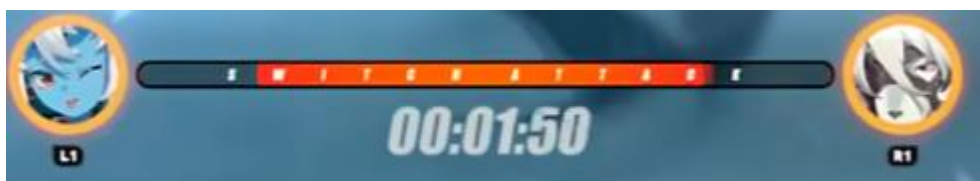


图 3.2-4 连携技释放

招架是当敌人释放特殊技能时（冒黄光）时使用，可切换队友对攻击进行招架，初始有六格招架条，消耗完则敌人之后使用冒红光技能（只能闪避躲避）。角色打出连携可以积累招架条，防御型角色也可以减少招架条的使用量。



图 3.2-5 招架

支援有招架支援，指招架切换角色后按下攻击可以再次发动一次支援突击对敌人造成伤害。此外还有收击支援，被敌人打了一下后可以切换后台角色来进行输出。

3.2.5 闪避/冲刺

当敌人进行攻击时可以用闪避来进行躲避（基本所有招式都能靠闪避来躲

避)。闪避成功后按一次攻击就可以触发一次闪避反击，闪避键长按部分角色有冲刺效果，结合攻击就有冲刺攻击动作。



图 3.2-6 冲刺攻击和闪避反击

3.2.6 局内战斗策略

绝区零根据不同职业设计了丰富的搓招系统并且每个角色的大招都有其独特的战斗效果，其设计目的在于强调了每个角色各自的战斗方式和输出特性，丰富游戏局内的战斗策略深度。其主要的搓招系统有普攻的按键频率和时值，普通攻击和特殊技/闪避/支援的搭配等。

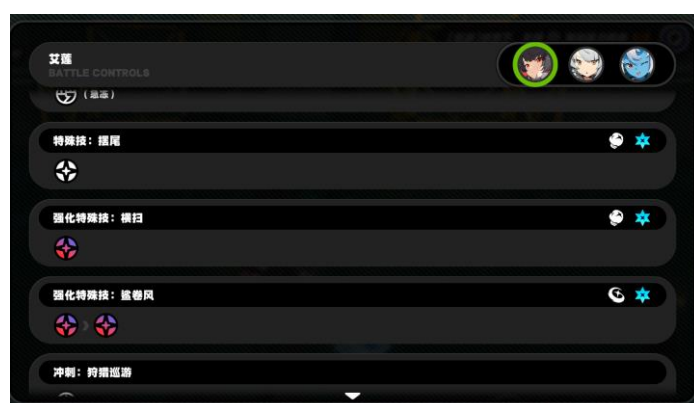


图 3.2-7 以艾莲为例的出招系统

在战斗的不同阶段，玩家会实时调整角色的局内战斗策略。如一开始面对难失衡的 boss 或精英怪时，主要站场角色选择强攻型的主 C，在敌人即将进入失衡时切换击破角色快速进入失衡；当面对小怪或能快速打入失衡状态的 boss 或精英怪时候就转变策略使用击破型角色快速打入失衡状态，增加连携的循环次数来提升伤害。

在同一个敌人战斗进程中，游戏也根据不同角色提供了不同阶段的策略。以鲨鱼妹艾莲为例，作为站场角色开场时通常使用冲刺攻击积累急冻充能（六层）来获得攻击加强和增伤 buff，攻击也会消耗充能，所以正常状态下的攻击循环就

是：

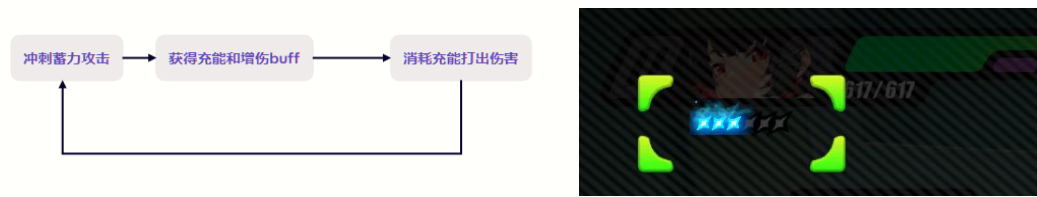


图 3.2-8 站场输出（以艾莲为例）循环图

在连携技能过后，艾莲基本作为主要输出手对失衡后的敌人进行伤害倾泻，包括使用特殊技和终结技。由于其主要伤害来源是普通攻击第三段，但特殊技的使用能使艾莲快速打出第三段攻击，提升了短时间爆发，在敌人失衡值满且倒地后利用这套循环进行伤害倾泻。

爆发循环如图：

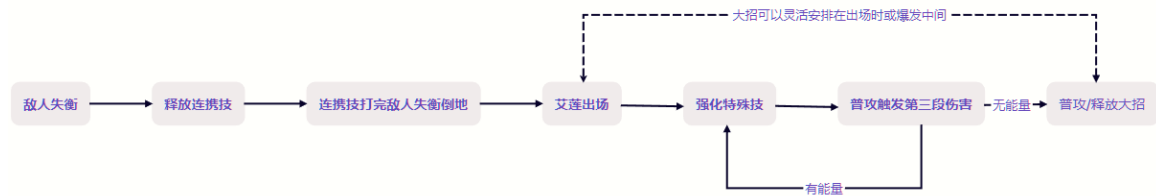


图 3.2-9 艾莲爆发循环图

3.3 数值系统

《绝区零》的数值系统主要由角色面板、技能面板和武器系统组成，辅之以绑布养成系统。

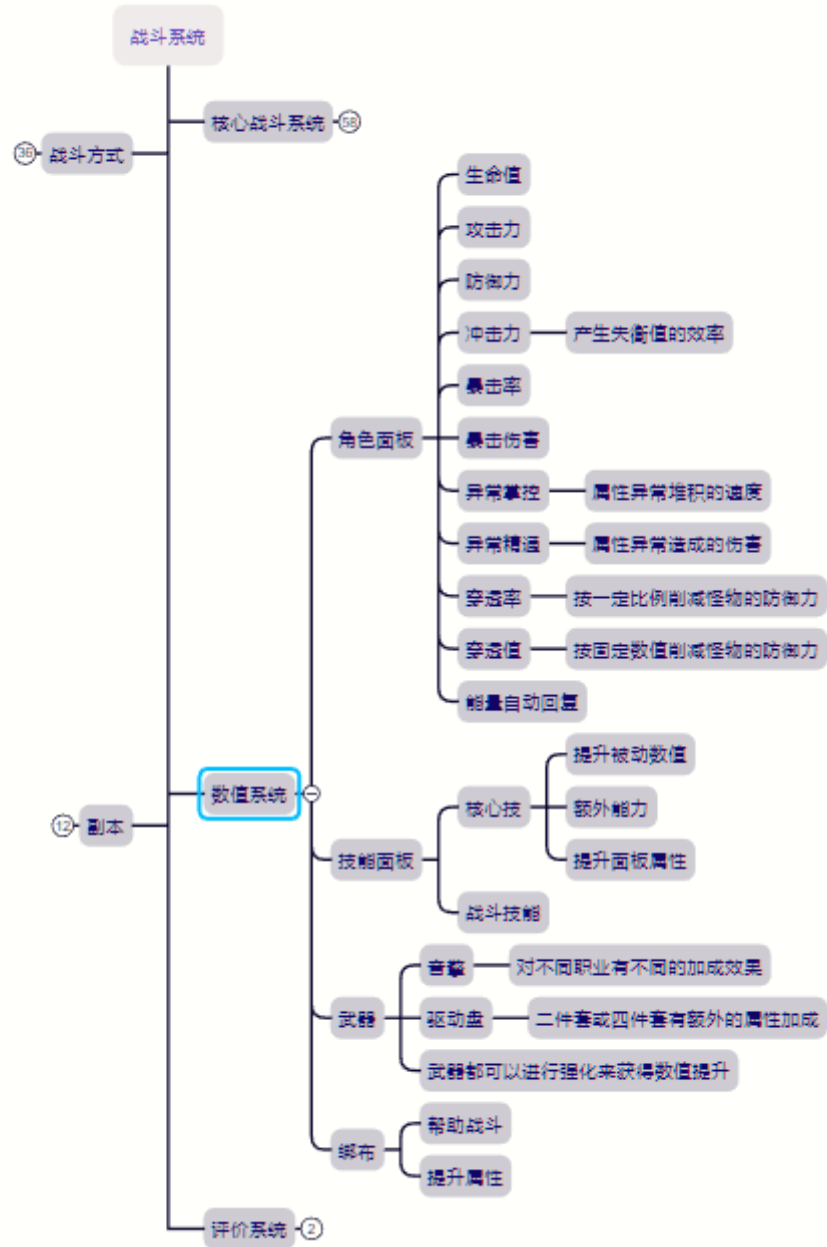


图 3.3-1 数值系统

3.3.1 角色面板

生命值、攻击力、防御力、冲击力（产生失衡值的效率）、暴击率、暴击伤害、异常掌控（属性异常堆积的速度）、异常精通（属性异常造成的伤害）、穿透率（按一定比例削减怪物防御力）、穿透值（按固定数值削减怪物防御力）、能量自动恢复等。是游戏里角色伤害的主要来源，也是角色养成的核心。



图 3.3-2 角色面板图（以艾莲为例）

3.3.2 技能面板

技能面板主要有核心技和战斗技能。

核心技能强化能提升角色面板，也能提升技能等级和被动属性。



图 3.3-3 核心技

战斗技能强化能提升不同类型的技能效果

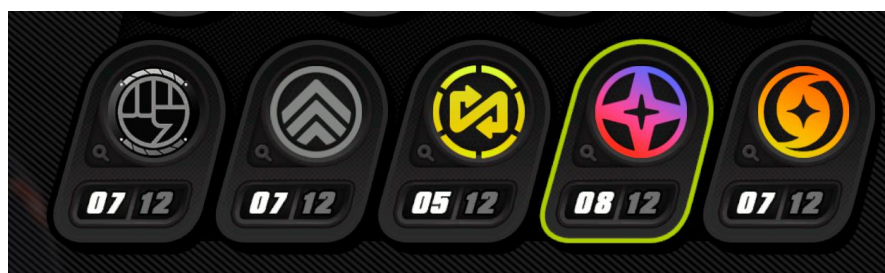


图 3.3-4 战斗技能

3.3.3 武器

武器主要有音擎和驱动盘两类。

音擎可以提升基础面板，每种引擎都有自己的特殊特性，对不同职业有不同的加成效果。驱动盘能够提升角色的基础面板，2/4 件套也会带来不同的套装效果。音擎和驱动盘都能够进行升级，但音擎能够通过消耗同一类型的音擎来提升星级。驱动盘升级能够获得额外随机属性（每 3 级）。



图 3.3-5 音擎和驱动盘效果示例

3.3.4 绑布

绑布可以参与战斗有各自的特殊技能，也能为特定阵容提供伤害加成。不需要玩家操控，有系统自动完成，但可以参与到连携技之中。



图 3.3-6 绑布面板和技能

3.3.5 数值提升

数值系统的服务于战斗系统，游戏虽然设计了丰富的战斗系统，但底层逻辑还是人物数值的养成，从战斗评价就可以看出来，几乎所有的副本都有时长的指标，这就让数值的成长在游戏中的地位至关重要，玩家想要攻克更难副本有时比起手法选择数值的提升会更有效率。

3.4 副本

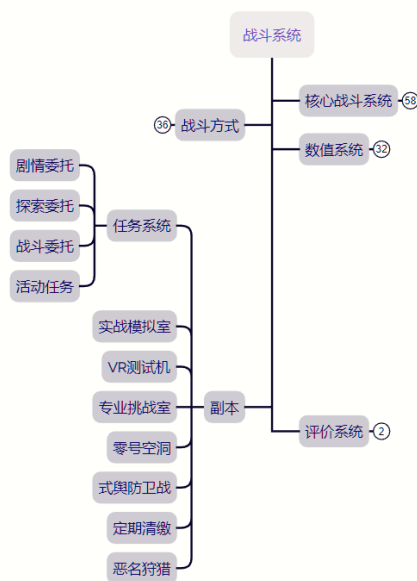


图 3.4-1 副本

《绝区零》的副本主要由任务系统（剧情委托/探索委托/战斗委托/活动任务）、实战模拟室、VR 测试机、专业挑战室、零号空间（较难/Roguelike）、式隼防卫战（高难）、定期清剿、恶名狩猎等组成，其中除任务系统和较高难度副本外，其它副本均为数值提升的材料副本。玩家通过挑战副本获取资源来培养角色，再进行更难的副本挑战。

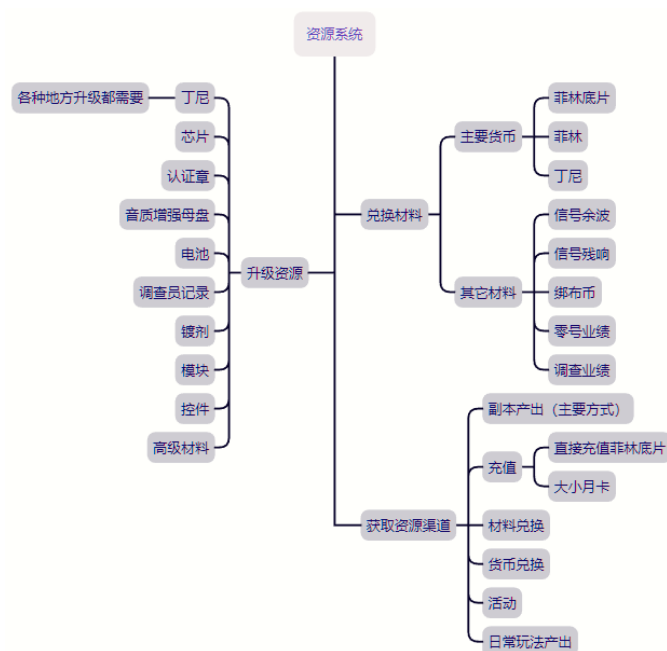
3.5 评价系统

游戏的主要评价系统（高难本）与副本时间挂钩，其它材料本和主线支线以及活动任务副本也会有其它的评价指标。

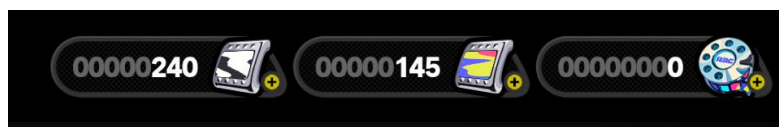


图 3.5-1 挑战评价

四、资源系统



游戏中主要货币有菲林底片（充值获得）、菲林（抽卡的主要资源）、丁尼以及其它兑换材料如信号余波、信号残响、绑布币、零号业绩和调查业绩等。角色培养升级资源有芯片、认证章、电池、镀剂以及高级材料等等。



4.1 兑换材料

4.1.1 菲林底片

获取途径为现金充值，能等价替换相同数量的菲林，是角色池和武器池的主要抽卡资源之一，可以在商场购买部分礼包。



4.1.2 菲林

菲林是游戏内的主要资源，游戏内的大部分内容都能获取（如升级、副本、充值、日常玩法、活动产出等），能用菲林底片等价替换，是角色池和武器池的主要抽卡资源之一，也可以用来兑换每日电量。



4.1.3 丁尼

丁尼也是游戏内的主要资源，角色、武器、技能、绑布的升级都会消耗大量丁尼，相当于通用货币。丁尼也能在商店处兑换其它升级材料，还可以用来购买每日一次的咖啡（电量）。获取途径和菲林类似（如升级、副本、充值、日常玩法、活动产出等），但获取量更大。



4.1.4 其它材料

其它兑换材料有信号余波、信号残响、绑布币、零号业绩和调查业绩等。零号业绩和调查业绩是参加特定的副本产出。信号余波、信号残响、绑布币则是由抽奖产出，可以兑换一定材料



图 4.1-1 信号余波可兑换材料

4.2 升级资源

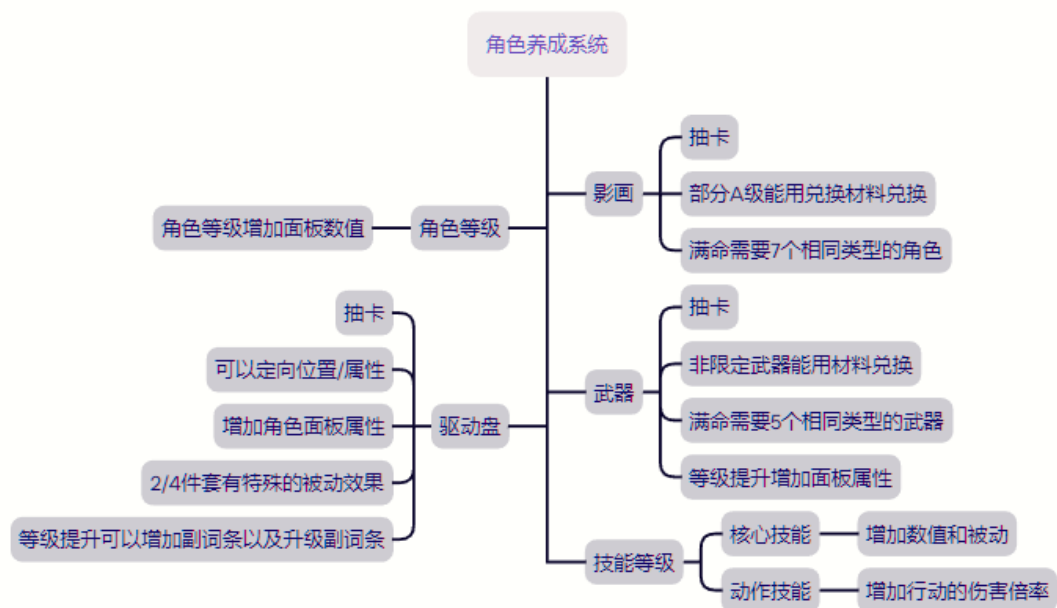
升级资源根据角色等级、角色职业、角色技能、驱动盘等级、武器等级、角色影画、武器星级、绑布星级等划分为不同的升级资源。

其中除了角色影画、武器星级、绑布星级只能通过抽卡资源来获取外，其它资源都能通过日常游玩获得。而且升级资源分为三档，可以更加细致地进行调整。



图 4.2-1 代理人升级资源——调查员记录

五、 养成系统



角色养成主要通过角色等级、影画、武器、驱动盘以及技能等级。绑布作为辅助系统也能对角色能力产生提升。

5.1 影画

影画的提升主要通过抽卡获得，部分 A 级角色可以通过兑换材料兑换，满命需要 7 个相同类型的职业，每次提升除了数值增强外，某些阶段会改变角色的技能设计和特性以及被动特性的提升。



图 5.1-1 影画系统



图 5.1-2 影画效果示意

5.2 角色等级

角色等级的提升主要提升角色的面板数值，且有绳网等级的限制，绳网等级每突破十级角色等级也能提升十级。



图 5.2-1 角色等级提升

5.3 武器——音擎

音擎主要通过抽卡获得，部分 A 级音擎可以通过兑换材料兑换，满命需要 5 个相同类型的音擎，每次升级除可以增强数值，星级的提升可以增强被动的特性。



图 5.3-1 音擎星级提升

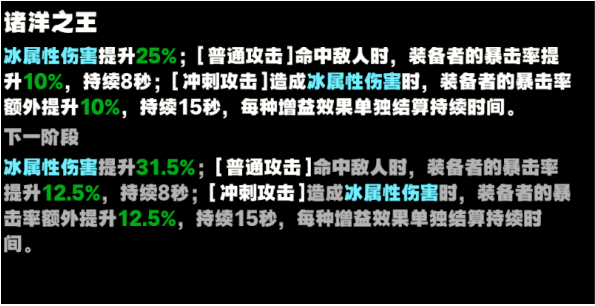


图 5.3-2 音擎星级提升

5.4 驱动盘

驱动盘主要通过音像店抽卡系统以及定期清剿副本获得，有六个分区，每个分区有不同的主属性和随机属性，可以增加角色的面板，2/4 件套能够增加角色的被动属性。通过对驱动盘的等级提升除了能提升角色面板属性外，每三级的提升能提升增加一个随机词条。

初级调律：能设定音轨和指定位置，指定位置需要双倍的调律材料。

中级调律：能设定音轨和指定位置，指定位置需要双倍的调律材料。

高级调律：能设定音轨和指定位置，指定位置需要双倍的调律材料，还能通过消耗调律校音器设定主属性。



图 5.4-1 驱动盘调律

5.5 技能等级

技能等级在 3.3.2 中有介绍。技能等级提升也是以技能效果的提升和数值的提升为主。

5.6 角色养成

养成系统的设计最终目的在于改善玩家的游戏体验。玩家可以通过肝或氪来获取各类游戏内的资源，以此提升角色强度挑战副本。游戏内的副本战斗只会产出升级材料，而不会直接提升参战角色的等级和各项能力，所以玩家可以根据喜好、强度以及抽卡的情况进行组合搭配，规划自己的游玩时间和体力，来制定角色的培养策略以及投入资源的多少。

各个系统的数值提升对于角色战斗基本上都有正向提升，且复杂的装备系统也提供了一定培养方向的区分和选择。

六、 核心体验分析与评价

6.1 核心玩法系统定位和设计目的

通过对以上各种系统的分析可知。游戏以战斗系统为立足，以养成系统为核心，并辅之以资源系统的成长框架来实现上述的核心体验闭环。玩家通过每日体力规划获取资源让角色成长，再进行每周的副本以及每个月的高难本的挑战，获得高评价和更多的资源。

作为一款二次元主题的游戏，玩家可以根据自己的偏好培养自己喜欢的角色，并投入相应的金钱和时间。养成系统为玩家提供了持续的目标和动力，使玩家能够通过不断提升角色和装备来应对更高难度的挑战。养成系统的丰富性和深度增加了游戏的长期吸引力。

战斗系统是玩家体验游戏核心玩法的主要方式。通过丰富多样的战斗机制和操作技巧，战斗系统为玩家提供了紧张刺激的游戏体验，并与养成系统形成互动，让玩家在战斗中感受到角色成长的成果。

资源系统为养成和战斗提供了基础支持。通过合理的资源获取和管理，玩家能够在游戏中持续成长，推动游戏的进程。资源系统的设计确保了玩家在游戏中有明确的目标和途径进行提升。

通过以上各系统的紧密结合和互动，《绝区零》初步实现了一个相对完整的核心体验闭环，确保了游戏的长久吸引力和玩家的深度投入。

6.2 设计分析

通过对游戏的长时间反复游玩，对绝区零的评价是整体框架优秀，机制设计目的清晰且提供了一定的策略深度和广度，但在动态交互过程中的反馈有明显不足，最后得到的体验只能差强人意。

6.2.1 机制设计评价

绝区零的系统闭环设计合理，采用局外养成和局内战斗双驱动的设计，且两套系统通过资源系统连接循环，既给玩家带来了角色成长体验，也给玩家带来了爽快的战斗体验。

战斗机制设计采用了传统 ACT 游戏的大框架，即有普通攻击、闪避、招架、大招，并在此基础上引入了角色切换招架、连携技等新颖的战斗机制。并且有以

失衡条为核心以及异常值为核心的平行伤害系统，战斗体验爽快流畅，动作设计丝滑前卫，一下子吸引住玩家的目光。这是绝区零作为动作游戏的很大的优点。

但游戏初期的战斗**反馈**明显不足，怪物种类少攻击欲望低且攻击方式单一（稍微复杂且有趣的 boss 战是芭蕾舞双子的战斗），使得战斗相对简单，黄光的招架判定和红光的闪避判定相对轻松，设计目的是希望玩家快速上手，但于此同时也造成了成就感的缺失。

数值系统的引入以及评价系统的单一性（只看时间）让动作游戏的游戏平衡性难以把控并且造成了游戏**体验割裂**，低氪和高氪玩家的游玩体验很大程度上被破坏。低氪或零氪玩家由于各种原因（虽然抽卡也是游戏体验的一部分）难以组成自己想要的阵容，并且在进行高难副本的挑战时，很难通过自身的技巧来获得最后的高评价。高氪玩家则由于资源过于充裕带来了太过强大的数值提升，一路平推也破坏了高付费玩家的游戏体验。

职业定位的不清晰导致**统治性决策**，异常和防护职业或因为评价系统而过于鸡肋或因为伤害计算反馈不够清晰而不被绝大多数玩家采用。主流阵容为强攻、击破、辅助的纯冰队或火队或物理队。玩家熟悉战斗循环后不会再思考更多的战斗策略，而是会一直沿用直到感到无聊。

走格子界面的昏暗以及游戏机制的无聊劝退了很多。

6.2.2 机制改进建议

（一）多样化评分标准，构建以战斗时间为核心的战斗评价体系

游戏仍然以时间作为战斗评价的核心机制，但加入其它多样的战斗因素来影响通关时间的富余度。

举个例子，比如设定评价 S 级的通关时间为 120 秒，每次将 boss 打进失衡并使用连携技则奖励 10s 的时间 bonus，每次将 boss 打进异常奖励 5s 的时间 bonus 以及打出紊乱奖励等等，战斗结束还可以根据连击次数或被击中次数小于多少次在统一结算时间 bonus（战斗结算时长=总时长-bonus 时长和）。玩家可以设定不同的战斗目标来达成最后的评分，而且也为玩家提供了丰富的组队玩法，：

1. 玩家可以通过简单直接的数值提升来快速通关副本；

2. 组一对同属性队，并且培养方向增加属性异常积累，打属性异常获得时间 bonus 获得高评价；
3. 组三个属性都不同的队伍，通过打紊乱来获取 bonus；
4. 选择三个都是击破角色，通过打多次失衡值来获取 bonus。

这样不但保护了各个圈层玩家的游戏体验，也极大利用了游戏自带的职业定位和属性系统，丰富了游戏策略广度，在静态构建的代理人阵容中获得极大地自由度。

（二）在战斗环节增加实时反馈机制

在游戏右上角加入实时评分，结合（一）的游戏评价标准给出实时评价，在游戏过程中实时给出反馈，让玩家的每一次操作和交互都有正反馈，尽量让玩家保留在“心流通道”中，提升游戏战斗体验。



图 6.2-1 实时交互评价系统示例

（三）将职业差异化——以防护职业为例

比如防护职业在当前以时间单一评价体系下，很难被玩家选择。可以设计成将防护职业的护盾可以用来爆破造成伤害，如设计一个防护职业的大招可以将三个人物的护盾值统一消耗， $\text{伤害} = \text{基础伤害} + \text{护盾值} \times \text{防御力乘区} \times \text{护盾值乘区}$ （系数会随着护盾值的累计而变大）。这就给玩家用护盾职业通过副本获得高评价提供了可能性，高伤害的前提是要求护盾值叠得够高，从而在高收益的同时提升了风险，玩家需要躲避敌人的攻击同时积累护盾条，在最后护盾爆炸的大数字中得到更好的战斗体验。护盾值与防御属性挂钩，丰富了角色武器的词条培养策略。

（四）走格子玩法改进——零号空洞

走格子玩法作为战斗内容的前置体验本来是独立于战斗系统外的一种单独玩法，但是在零号空洞中加入了鸣徽的物品，会大大影响战斗体验。此前官方也声明了会优化主线和支线走格子玩法的负担，本处就以零号空洞的走格子玩法来进行针对性优化，提升核心玩法的战斗体验。



图 6.2-2 零号空洞界面

总的来说，游戏中的关卡采用格子地图的形式，玩家需要在地图上移动角色，每次移动都会消耗一定的压力。每个格子上可能触发不同的随机事件，包括战斗、资源拾取、宝箱、陷阱和剧情对话等。

在零号空洞中，所有鸣徽都以常驻效果的形式随玩家走到副本通关，基本以数值堆叠地形式对代理人战斗进行加成。并且玩家在游玩过程中会获得很多鸣徽并且没有上限，基本无脑选鸣徽相关加成的就行了，而且战斗中鸣徽的感知也较低，玩家有很难全部记住那么多鸣徽在一局游戏中带来的增益效果。

我的改进建议是：设置鸣徽获取上限，比如 7 个，将鸣徽区分消耗品和能长时间存在的状态属性，减少状态鸣徽的获取数量和概率，玩家更谨慎地选择状态型鸣徽，并且在对战前能使用 1~3 个消耗品鸣徽从而提升策略性；开放鸣徽的合成分解功能；地图中设置随机事件房间和等级宝箱可以抽取鸣徽，不同等级的战斗获得的奖励价值也进行区分，增加其 Roguelike 属性；

6.2.3 其它影响核心战斗体验的建议

（一）视角修正过于快速

手柄玩家和键鼠玩家很难一边战场动态一边进行输出，在进行战斗操作时经常被视角盲区的敌人打断而使体验中断。

改进方案可以设置取消视角修正的按键；降低视角盲区的敌人攻击欲望；或者将视角修正速度减小到手柄和手机可控范围内。

（二）碰撞模型存在问题

在战斗中，敌人的攻击在视觉上已经避开（有时离得很远），但还是被判定成被击中。需要对战斗对象进行受击判定优化。

6.3 游戏表现

6.3.1 市场表现



图 6.3-1 《绝区零》近一个月的国内收入表现

《绝区零》作为二次元游戏，角色抽取是其收入的一大来源，收入小高峰一般跟随新的限定池和新的角色推出周期呈现出周期性波动，但目前体现的大趋势为下降趋势，后劲略有不足，第二波主打的角色带来的流水峰值不持久，下降过快。

6.3.2 玩家评价



图 6.3-2b 站玩家评分



图 6.3-3TapTap 评分

《绝区零》上线至今的口碑评价两极分化，为褒贬不一，呈现 C 字型分布，且下半部的评分比重更大，主要的舆论好评风向是游戏的美术、战斗表现、音乐表现以及宣发运营的表现等都品质不俗，符合市场预期，差评风向都是游戏机制不够有趣好玩，战斗过于简单。

6.4 总体评价

《绝区零》整体设计框架完整，链路闭环，游戏上有很多的创新和亮点，有足够良好的游玩体验和内容，但还是存在一些需要优化的地方，如单一的评价系统掣肘了游戏策略的深度开发，反馈机制的缺失和策略的单一化也使得游玩体验受到折损。其市场的表现和口碑也不足预期，仍然有很大的优化空间。