

2025.03

《江南百景图》 深度体验和拆解分析报告

作者：邓万新

目录

- 一、游戏概述 1
 - 1.游戏简介..... 1
 - 2.游戏题材和美术风格..... 1
 - 3.游玩说明..... 2
 - 4.系统框架..... 2
 - 5.游戏核心亮点..... 2
- 二、游戏市场表现 3
 - 1.下载排行说明..... 3
 - 2.搜索引擎指数排行说明..... 3
 - 3.用户口碑和评论说明..... 4
- 三、核心玩法说明 4
 - 1.游戏核心体验..... 4
 - 2.核心体验玩法的系统分析..... 5
- 四、主要玩法内容说明..... 5
 - 1.居民系统分析..... 5
 - 2.探险系统分析..... 6
- 五、游戏整体评价 6
 - 1.游戏优势..... 6
 - 2.游戏劣势..... 6
 - 3.改善意见..... 6
 - 4.总结分析..... 7

一、游戏概述

1.游戏简介

主要信息	详细说明
游戏名称	江南百景图
版本信息	移动端（Android/iOS）、中文（简/繁）
游戏类型	古风模拟经营
开发商	上海可那信息科技有限公司
发行商	上海可那信息科技有限公司

2.游戏题材和美术风格

游戏以明朝吴门画派的绘卷《江南百景图》为背景，讲述绘卷在万历年间突遭大火后，画中世界百废待兴，玩家将扮演知府大人，在文徵明的帮助下，重绘江南盛景，重建繁荣江南。整体美术风格为水墨风格结合工笔画，UI 设计融合印章、古籍装帧、卷轴等元素。



【印章、卷轴、古籍元素】

3.游玩说明

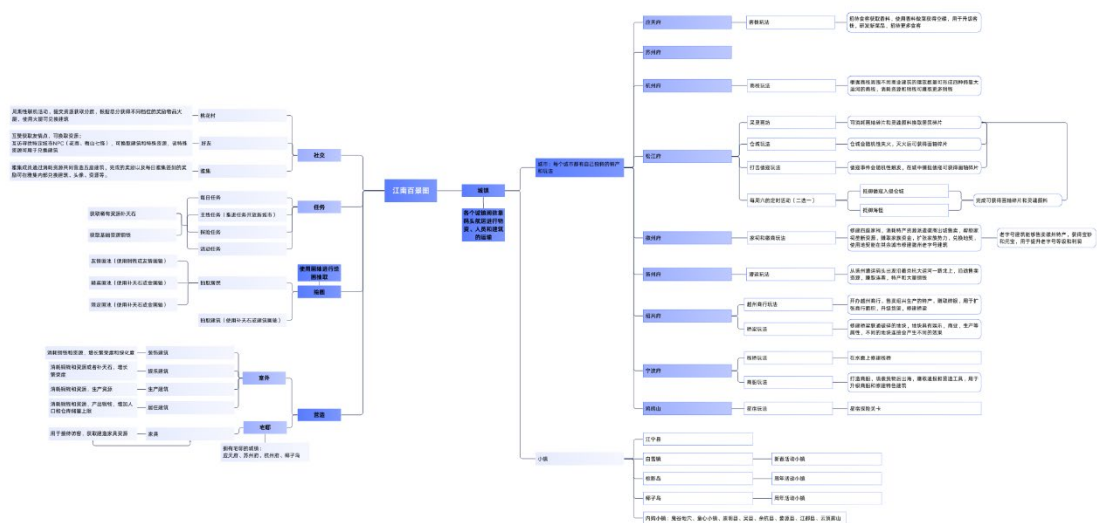
体验时长：1200 小时（2020 年 12 月至 2025 年 2 月）；

充值金额：累计充值 3600+元（主要用于月卡和限定礼包）；

成就进度：经验等级 80 级（满级），全角色收集度 96%（206/214），解锁全部城镇；

游玩感受：初期沉浸感强，任务时间紧凑，古风建筑美学和人物设计让人眼前一亮，能够吸引玩家投入大量时间推进任务，获取珍贵资源（补天石）并解锁新的城市；中期各个城市建设趋于稳定，游戏中新内容的推出时间间隔过长，玩家会面临较长的“长草期”，仅能依靠每日资源、新居民和建筑提高上线时间；后期推出的新玩法过于强调玩家每日频繁上线，面临“逼肝”的窘境，多数玩家在后期成为“咸鱼”玩家，仅仅完成每日任务和部分限时活动，依靠积累资源抽取居民和建筑。

4.系统框架



【[江南百景图系统框架](#)】（可点击超链接访问）

5.游戏核心亮点

- 古风美术、设计精美、细节丰富；
- 取材自历史名人和中国传统建筑，具有文化沉浸感；
- 城市建设具有一定自由度，符合玩家的个性化需求；
- 居民和建筑有故事背景，吸引剧情党玩家；
- 弱社交设计，不强调玩家间的竞争。

二、游戏市场表现

数据来源：七麦数据、Sensor Tower、百度指数、TapTap、App Store

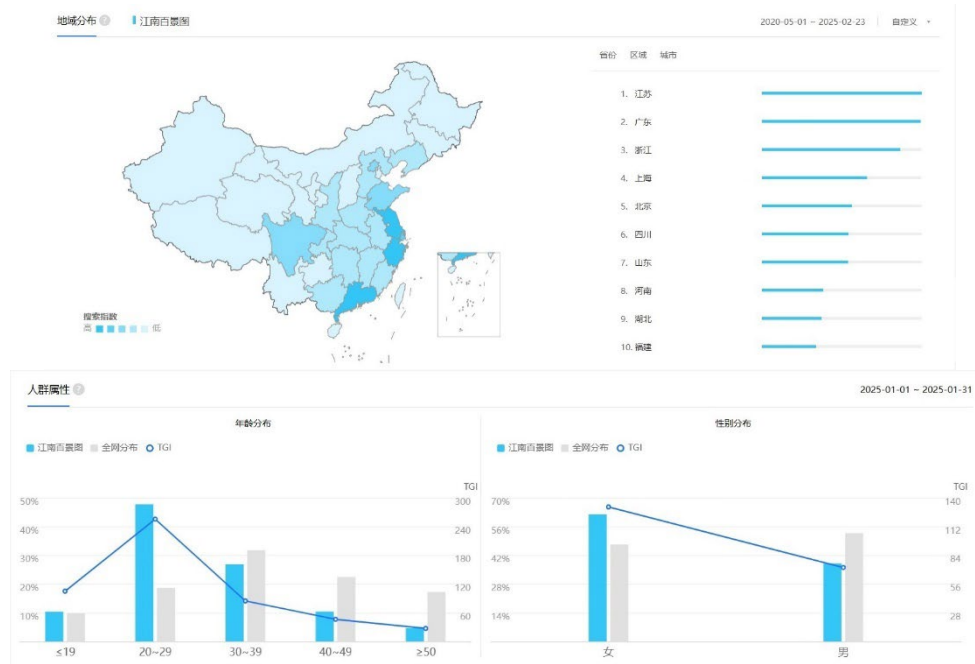
1. 下载排行说明

iOS 首月下载 150 万，登顶 ios 总榜第一、Android 首月下载 200 万，登顶模拟经营类第一。

2. 搜索引擎指数排行说明



根据百度搜索指数数据，江南百景图在开服 6 个月内有最高的搜索趋势，随后一路下滑，中途偶有增长，但往前两年内始终保持在低点。



根据百度数据可发现从江南百景图开服至今，关注该游戏的用户更多来自于江苏、浙江、上海、广东、北京、四川等地。且玩家群体多为 20-29 岁的年轻人，

女性玩家的占比更大。考虑到该游戏本身就以南方的城市为设计主题，能够吸引到更多来自江南地区的玩家，而北京、广东、四川等地的网络群体庞大，年轻游戏群体多，也会更关注此类古风模拟类游戏。

3.用户口碑和评论说明

TapTap 评分 5.2（共 8.8 万个评分），最新版本评分为 7.8；

App Store 评分 4.6（共 47 万个评分）。

1.画风全网找不到第二个代餐。非常好，很有古风。

2.探险剧情分桃花村和各个州府的驿站剧情。

（1）桃花村剧情:很好，我比较喜欢群像，刻画得也不错，虽然仍然对男女的才华方面有点刻板印象，但相比其他的游戏已经不错了；

（2）驿站剧情:喜欢给历史人物来点新故事，简称“ooc”——魔改历史人物，给人物增加其他的性格特质。比如，董其昌，明朝著名书画家，关于他的地方县志我还没看，但在游戏里是个深情到固执以至于伤害别人的人。所以讲真的，历史人物还是去看看二十四史或者有关的地方县志。国家图书馆、书格、古诗文网等网站可以看。玩个游戏就别带入正史了。到时候可别和正史读者打起来了。

(llo_o)

3.可玩性很高——因为州府管理的事物特别多，商铺、居民、探险，尤其探险，一个杜鹃花就要25个体力值，所以这个玩得久。而且州府是慢慢开的，后面州府一多，花的时间就多了，跟工作一样。

4.音乐挺好听的，喜欢《望海潮》，飘飘然有仙境之貌。

5.有时候会有点bug，比如突然自动退出，但我这边次数不多，还行。

6.比较适合社恐患者，因为聊天界面几乎没人聊天。就算你是均分队，但桃花村探险一个没搞，也没人骂你，我看到的顶多在xiaohongshu蛐蛐你。我遇到了好几个不搞的均分队队友，无语到极点了，我也没人骂过（仅我所见）。

7.服务不太清楚，懒得找客服。



初玩这款游戏的时候好像是19年还是20年，大学室友推荐的，当时为了和室友比等级，我记得我玩到了五十多级。

刚开始玩的时候，耕作单一，不断重复的攒铜钱开地造建筑，越到后面玩法越多，到最后面又感觉单调了。

刚开始自己玩都是不找攻略的，各种玩法都是慢慢摸索的，各种建筑都是按照相同的排列到一块，显得没有什么美感。

弃游的那段时间也是因为工作了，忙到没时间玩了，身边的朋友都在玩别的游戏，我不合群了。

入社会的时间长了，社会里浮浮躁躁，想起了这个安静的单人游戏，又下载回来了。也知道了那件“岳飞”事件，正是我不在的那段时间发生的，没有多大感触，错了就是错了，但游戏对我依旧是一种怀念、一种宽慰，就像世间没有后悔药一样，回忆终究是回忆，我拾起它，只是不想让它那么快消逝罢了。

每日任务里有了通过羽翼仙拜访别人的城市的任务，我看到了别人的城市里花红柳绿，那好像是世外桃源啊，那不正是生活的一种向往吗？



🔥耐玩度：

内容够多了每天上线安排一遍然后再做个日常基本就得半小时了如果喜欢开图或者布局的话需要肝+氪攒建筑自由组合

🎵画面音乐：

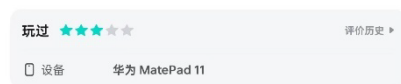
美工文案绝，给她们加钱

🔥运营服务：

我头一个账号在苹果系统平板里现在的号在安卓只能含泪放弃氪金进度+手机绑定了就改不了只能靠tap账号登陆

👉建议：

希望早点改绑定手机号和迁移数据好早日合并账号毕竟开服号也研究了好久的



大学时候一直在玩，后来慢慢觉得很无聊就删了。。。最吸引我的一点是里面的人物，每个都有故事，有互动，建筑也挺好看。。但是崎岖的地形真的让人感觉很难受，建筑怎么摆都不合心意，后来实在不想去搞建筑摆放就放弃了。。现在时不时还想回来玩玩，毕竟真没找到平替的（有可能是我玩的游戏太少了）

【评论来自 TapTap 江南百景图论坛】

好评焦点：

古风美术风格独特、音乐好听、弱社交、人物的故事剧情等。

差评焦点：

BUG 较多、内容单调重复性高、地图地形无法个性化等。

三、核心玩法说明

1.游戏核心体验

核心体验闭环：城市建设→居民管理→资源获取→商品交易→城市发展



【江南百景图基础生产链展示】

2.核心体验玩法的系统分析

核心体验闭环目的：通过资源分层控制玩家发展进度。

用户体验：在前期因为资源短缺，会推动玩家进行轻度的策略管理完善资源生产链，后期会因为生产链的完整，资源囤积和铜钱通胀导致玩家目标感下降。

改善意见：增加资源的消耗途径，比如增加建筑“市坊”，它能够自动售卖玩家仓库中的资源，换取铜钱；还可增加生产和商业建筑的随机事件，使得产量临时上升或下降，增加趣味性；亦可增加建筑“税司”，通过收税的方式限制玩家的收入，减缓铜钱通胀。

四、主要玩法内容说明

1.居民系统分析

系统规则：

通过补天石或者铜钱换取画轴，使用画轴获取居民。

居民分为四种等级（天、侯、卿、士）。

居民都具有基本的五项属性（建造、农牧、制作、理财、探险），居民能够通过工作或者阅读书籍获取经验升级，从而提高自身属性。

居民能够装备珍宝，珍宝具有自身属性和附加天赋，能够额外提升装备者的相应属性。

居民具有自身独特的能力，能够在各项工作过程中发挥独特的作用，提升产出效率。

居民拥有自己的故事背景。

用户反馈：

天级居民的获取难度大，画池保底为 200 抽必出，当期限定画池获取概率为 0.50%，非当期限定获取概率为 0.05%。同时限定画池流转较快，多数玩家无法在一个周期内积累足够的资源。

部分居民的能力较为鸡肋，使用到机会不多，即使使用后，获得的产出并不明显。

改进方案：

适当提高抽取资源如补天石和画轴的投放；

增加部分居民的能力升级渠道，比如使用特定居民的某专属道具，能够使居民的能力得到晋升。

2. 探险系统分析

系统规则：

玩家可通过各个城市的驿站前往城外探险，体验探险剧情。

用户反馈：

部分城市的探险流程繁琐冗长，探险地图没有全景地图，有时无法判断所处位置与走向。

改进方案：

在探险界面增加全景地图按钮，使得玩家能够判断自身所处的位置以及目标去向。

五、游戏整体评价

1. 游戏优势

差异化定位：国风美术+历史叙事形成竞争壁垒；

精准用户匹配：资源管理机制契合休闲玩家碎片化习惯；

2. 游戏劣势

后期内容匮乏：后期玩家每日在线时间短。

后期资源和铜钱囤积：缺乏有效的消耗资源和铜钱的途径。

社交系统薄弱：缺乏有效互动设计。

交互繁琐：城镇数量多，安排居民工作操作重复繁琐。

3. 改善意见

玩法扩展：

推出新型带有趣味性的玩法适当消耗玩家的资源和铜钱；例如增加建筑“挖宝阁”，通过消耗资源和铜钱进行挖宝，引入“Roguelike”元素，使得奖励具有

随机性；例如增加建筑“招工所”，通过消耗资源和铜钱，设定居民每日自动前往建筑工作，既减少资源囤积又解决了玩家操作繁琐的困扰。

补充：《江南百景图》于 2025 年 3 月 27 日更新的版本中新增了建筑“朝暮鼓”，可以玩家定制整个州府内所有的生产或商业活动，通过“击鼓”让城市的居民自动执行所有已定制项目。

优点：1.减轻了玩家负担；2.针对仓库物资和城市的所有生产商业建筑有了更为系统罗列的展示，方便玩家一键查看。

缺点：1.“朝暮鼓”建筑本身存在等级，消耗物资可进行升级，但升至最高级需要特殊道具，目前该特殊道具仅能通过游戏内付费礼包购买，若未升至最高级，则定制工作安排的总人数存在较大限制，不能囊括城市内所有工作。特殊道具的存在能够一定程度上刺激玩家消费，也可将特殊道具作为周期性活动奖励，引导玩家积极参与活动；2.“击鼓”安排工作存在一定逻辑限制，城市资源具有多层级性，若“击鼓”时，低层级资源满仓，高层级资源未滿，则会自动进行高层级资源生产，若安排后使用了低层级资源使其达到未滿仓状态，那么系统不会二次判定进行低层级资源生产，需要再次“击鼓”。

4.总结分析

《江南百景图》凭借文化深度、美术风格与低门槛策略设计，成功进入模拟经营细分市场，但需通过玩法创新与社交强化解决长线运营问题。