

整体评价以及建议：

1. 剧情演出优秀、角色人设饱满，各角色个性明确，吸引了一大批粉丝为角色买单，高水平的游戏音乐、美术、渲染技术和地图设计发挥了米哈游一贯的优势；所有玩家都必须花费相同的世界来体验游戏内容和角色培养，通过体验游戏内容反馈到游戏社区，使玩家社区富有生命力、增强玩家兴趣且能够长期维持游戏热度。
2. 手游模式与单机游戏结合的模式，体力掌控玩家游戏进程，游玩体验上更接近单机游戏，使得游戏即拥有手游的易上手和便捷性，也有单机的沉迷性，但这两种设计存在一定的矛盾，导致游戏可玩内容十分有限，一到两周时间基本上会陷入一个非常长的长草期，能否在后续尝试增加常驻玩法，目前在星穹铁道中会把一些与地图关联性强的限时活动在结束后转为常驻玩法，但是目前该模式能够充分利用玩家的碎片化时间，对于每天在线时间较少的用户比较友好；
3. roguelike玩法的模拟宇宙，通过积分系统和特定遗器使得玩法能够与游戏长期运营的策略结合起来，在游戏前中期，玩家整体练度不高，需要依靠策略来通关，能够带来挑战性和成就感，但是随着玩家练度提高，游玩目的从挑战获得奖励变成了遗器刷取，导致该玩法比较坐牢（一局自动战斗需要至少15分钟），自动战斗和肉鸽玩法一定程度上缓解了回合制策略度低的问题；各命途之间没有联动效果，玩家只需要选择单个命途的祝福来构建命途，导致可玩性不高，世界观中星神与星神有着不同的联系，那么选择2-3个命途并且来增加命途间的联动效果可以增加游戏的可玩性和策略性；增加模拟宇宙中奇物、祝福和事件的数量和效果，也能够提供更丰富的玩法；
4. 在游戏主要为单机模式的情况下，玩家群体并不会因为角色练度产生矛盾，培养资源可以花费时间和精力来获得；每个玩家都能够获得良好的游戏体验；根据七麦数据和taptap的评论，多数差评来自对于抽卡结果不满，且星穹铁道作为箱庭回合制RPG，获取资源有限，尽管目前每个版本发送免费的十张星轨专票，玩家容易因为没有抽出特点的角色而退坑，同类型的游戏不能够盲目模仿该机制；