《天道：创造》游戏测评报告

1.游戏基础信息

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏名称 | 天道：创造 | 游戏类型 | 放置、SLG |
| 游戏题材 | 中国神话 | 游戏模式 | 模拟经营 |
| 盈利模式 | 广告奖励激励 | 开发公司 | **Continuous Surprise Studio** |
| 测试时长 | 9h | 最终评分 |  |
| 游戏平台评分 | taptap评分8.9  放置类排行第一名 |  |  |

1. 评分标准

每个单项的评分标准为0-10分（10分为满分），所有单项的评分需依据此标准进行评分，评分以1分为最小间隔，每个分数的具体含义如下：

* 3分及以下：说明得到该评分意味着游戏在这一单项上有着非常严重的问题和重大缺陷。
* 4分：说明游戏在单项上没有重大的缺陷，但是此单项并不完善，或有一定缺陷。
* 5分：说明游戏在单项上表现中规中矩，一般的游戏水平，没有特别突出的地方也没有太多缺陷。
* 6分：说明游戏有一些自己的小优点，或者说高于平均水平。
* 7分：说明在该单项上有一些自己的小亮点，或者说该单项比较吸引玩家。
* 8-9分：说明游戏在该单项上有很多方面能吸引玩家，领先大多数同类游戏的表现，并没有明显缺陷。
* 10分： 这是最高评价，意味着游戏在所有方面都表现出色，无明显缺陷。玩家在游戏中能够得到绝对的乐趣和满足，游戏体验非常完美。

1. 评测

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 评测项目 | | 评分（评分0-10） | 评分说明 |
| 游戏卖相 | 画面风格 | 6 | 特效可以明确分辨出不同级别的资源但是整体上玩家一直处于同一个界面，比较枯燥 |
| 故事题材 | 7 | 中国神话为基础，能够吸引喜爱修仙，中国文化类型的玩家 |
| 操作性 | 新手引导 | 5 | 新手引导中规中矩，能够让明确游戏玩法 |
| 操作感受 | 5 | 整体操作没有难度，但重复操作比较频繁 |
| UI界面 | 6 | UI界面风格统一，整体风格比较简约也符合整体世界观的设定。 |
| 游戏内容 | 创新特色 | 6 | 玩法有一定创新，游戏内没有任务或者明确需要完成的成就来给玩家提供参考。 |
| 游戏粘度 | 4 | 游戏中后期的玩法少、操作重复 |
| 任务设计 | 5 | 游戏内没有任务或者明确需要完成的成就来给玩家提供参考。 |
| 深度 | 5 | 生灵除了数值上感受不到明显差异，随机事件少，玩家可控的内容少。 |
| PVE系统 | 6 | 游戏内有虚空虫洞、，玩法上与同类游戏相似 |
| 社群系统 | 社群组织 | 0 | 游戏内不存在社群组织系统的设计 |
| 婚姻系统 | 0 | 游戏内不存在婚姻系统的设计 |
| PVP | 0 | 游戏内不存在PVP系统的设计 |
| 消费点 | 主要消费点 | 6 | 广告作为主要的游戏内重要资源（本源、灵气、神火等）获取手段 |
| 游戏商城 | 0 | 游戏内无商城系统 |
| 充值活动 | 0 | 游戏内无充值活动 |
| 消费点吸引力 | 5 | 本源作为游戏重要消耗资源，看广告获取是主要获取方法 |
| 游戏性能 | 游戏问题 | 7 | 游戏体验并未发现严重游戏问题 |
| 硬件问题 | 6 | 游戏体验并未发现严重游戏问题 |

1. 游戏整体评价
   1. 游戏优势

游戏体验比较流畅，整体美术风格符合游戏设定，基础系统比较完善，游戏玩法上有一定创新。

* 1. 游戏劣势

1. 沙盒内容可操作内容少，玩家作为天道，能够操控的内容有限，玩家无法自由的对资源进行分配，游戏中后期操作重复，枯燥。
2. 空间跃迁可存储上限为3次，随着天道等级提高，空间跃迁的时间会上升，且离线并不会获得很多离线资源，有时会让玩家处于等待状态，
   1. 游戏的核心系统玩法和玩点，后续开发情况

目前游戏玩法有：空间跃迁、孕育生灵、开辟世界、护阵、精粹、神火、灵植等养成系统

PVE玩法有：虚空虫洞、特殊事件、

游戏主要玩法为孕育生灵、迁越到不同的世界来获取游戏内资源、参与突发事件、吞噬其他世界来提高各生灵战斗力、投放游戏物资到天道世界当中。

* 1. 消费点使用方向和吸引力

以广告激励奖励为主，广告时长在15-30秒不等，每日观看次数不限，但是本源获取次数上限为30次，总视频观看次数奖励为60次。作为主要资源的获取手段，吸引力中等水平。

无游戏商城、增值服务等游戏消费深度一般。

* 1. 游戏建议

1. 作为沙盒游戏整体自由度低，玩家作为天道并不能够在游戏中自由的进行资源分配，比如：游戏内有天罚系统，该系统用于玩家增强或削弱某个生灵种族，但是该系统的惩罚力度不受玩家掌控。
2. 增加游戏的趣味性，种族之间毫无关联，尝试增加游戏种族之间关联，比如种族之间发生战斗后亲密度会降低
3. 游戏内能否添加成就系统，让玩家尝试不同的天道种族路线，并且激励玩家达成特定的目标
   1. 测评总结

基础系统已开发比较完善，但游戏自由度有待提高