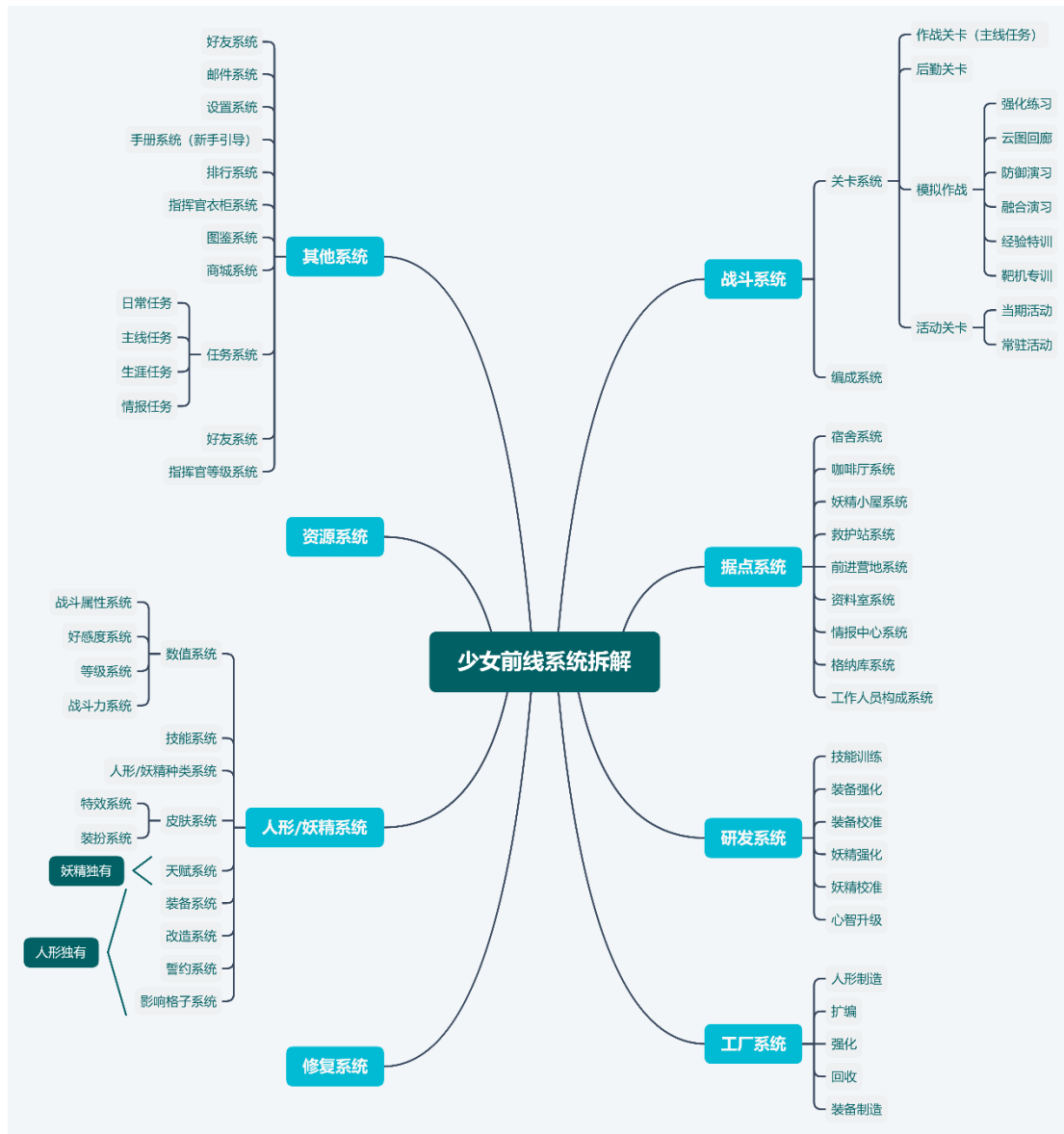


少女前线拆解

一、系统拆解图



1.1 少前点评

少前是典型的 Clike 游戏，特点是用免费角色和资源吸引玩家，之后用皮肤和家具基建等物品进行收费来获取利益。

人气一旦下滑，流水就难以维持。目前少前是少有营收不错的 clike 游戏了。

1.1.1 少前优点

1、出色的剧本以及配得上剧本的美术以及演出。音乐和立绘的整体风格的统一。现在不少老玩家留存的理由都只是继续看剧情了。

2、战棋式的核心玩法机制十分少见，让喜欢策略游戏的玩家十分喜爱。

3、二创十分出彩，由于出的时间很早，再加上枪在现实生活和游戏中有投射，基本上跟枪有关的游戏都有玩家把少前中的角色代入的情况。例如彩虹六号，求生之路全境封锁等其他游戏经常会出现少前的 Mod 或者二创图。

1.1.2 少前缺点

1、玩家需要投入过多的经历在养成上，才能让梯队形成战斗力。这让碎片化时间和新人玩家不能很好的适应游戏。

2、后期变得乏味而单调。重复性高长草期长。仅在冬活和夏活的时候有足够的游玩力。

3、养成机制盖过了战略性且后期内容乏力

前期战力不足时每步都要经过深思熟虑的计算，后期又容易形成战力碾压的情况，导致部署黄金大队后不用考虑战略性，对敌人会造成直接碾压。

4、实时战斗部分玩家对战局影响很小很乏味

玩家的操作仅仅限于移动单位站位，来影响 Boss 的一些技能。或者来转移受击目标。游戏性很低。

1.2 衍生玩法

除了标准的占领地方指挥部以外，少前还独创了许多策略战棋的玩法。

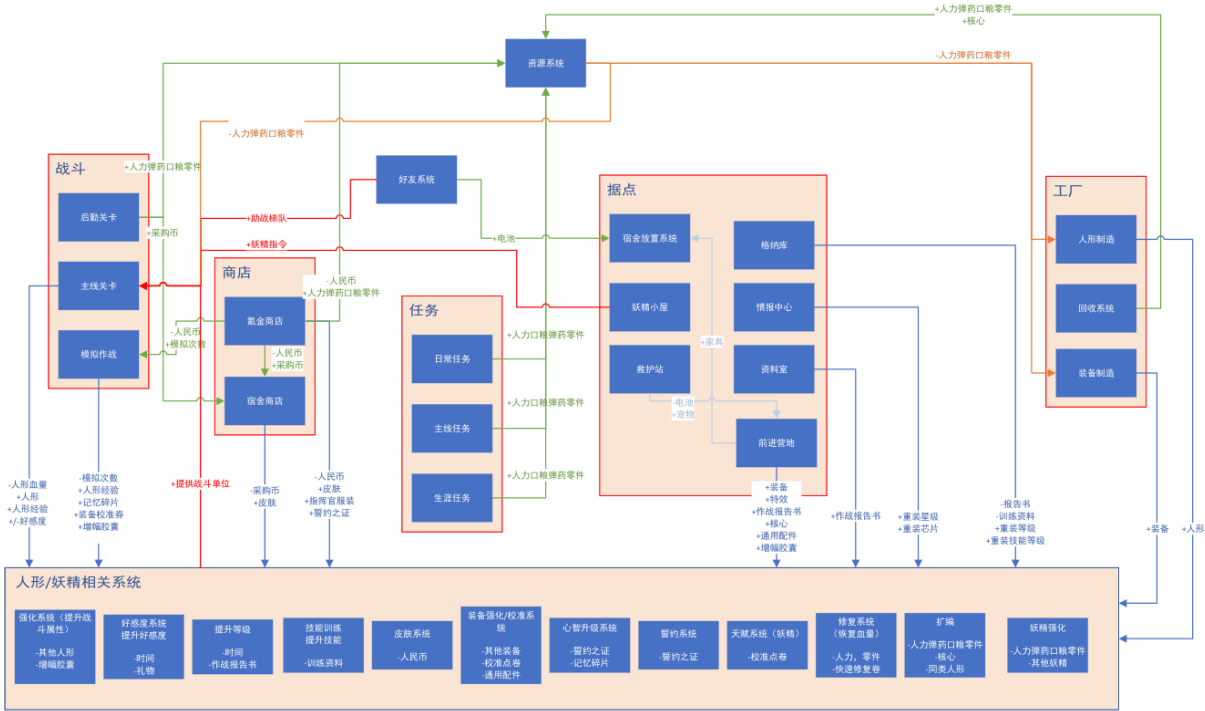
1 增加夜战模式，使得游戏大地图具有战争迷雾对方单位不再全图可见。玩家需要通过占领雷达站来获取视野来获取优势，同时针对夜战模式推出了命中率下降新机制和夜视装备来增强该模式的可玩性以及扩展性。

2 增加单局关卡内获胜方式，使得获胜方式多维化。不再是单独的占领敌方指挥部，而是创造了确保补给线（保持特定占领区域数回合），拯救人质，歼灭敌人等多种新的获胜方式。使得玩法上具有多样性。

3 在关卡设计上设计了红雷，白高达等玩家不可直接战胜的敌人和 EMP 炸弹，可控制的大门等场景互动因素。

将策略性进行进一步加强，甚至有些解谜因素存在。使得玩家即使具有强力梯队也无法直接获取胜利，某种程度上缓解了部分老玩家溢出的资源养成的超模大队对游戏关卡造成碾压式通关的局面。

二、游戏资源流向&关联性图



详细大图可查看附件

clike 游戏的系统都是为角色养成服务的，而角色养成的基本又是游戏资源的获取和收集。

经过资源流向拆解后，大部分系统最终都流向了资源系统和角色养成系统上，再次印证了这个猜想。而角色养成系统又最终会反馈在战斗部分。战斗-资源收集-角色养成这三者形成了良好的资源流向闭环，使得资源获取的有来头，消耗的有去向。

三、单一系统分析——前进营地，陈旧系统机制的拯救者

3.1 简介

玩家需要在据点-前进营地中进入前进营地，在部署一系列探险人形之后，派遣人形外出进行探险。探险途中遇见的事件会显示在实时转播终端中，玩家仅可进行阅读不能进行干涉。玩家可以在冒险前给予补给道具和宠物援助。补给道具会在探险中获得，而宠物则是通过救助站利用电池兑换。人形探险结束后会获得四项资源道具——城市的馈赠，雪地的馈赠，森林的馈赠，荒野的馈赠。玩家利用这四项资源道具可以在黑市商店中进行道具的兑换。

3.2 系统分析

该系统是对后期的玩家专门定制的收益系统。前期玩家在没有足够等级优势的人形的情况下获取的资源是远不足后期玩家的，从收益上调控后期玩家利用该系统。同时为了降低后期玩家利用该系统的门槛，前进营地的基建成本是所有宿舍系统中最低的。后期玩家仅仅需要少量电池即可使基建对该系统的收益达到最高。而真正影响该系统最大收益的人形等级和宠物又是后期玩家普遍具有的而前期玩家没有的。从门槛和收益一头一尾对不同水平的玩家进行分流，使得系统目标用户得到保证。

以上是该系统在设计之初对用户的分流设计。

下面分析该系统对少前陈旧不堪和断联的系统补完和优化。

首先是少前令人诟病的手动练级方式的得到了进化。在早期版本中玩家手动练级的收益会远大于自律，而资源消耗又小于自律，故出现了拖尸练级这种玩家创新玩法。在 2016 年时这种方式是很好的延长游戏游玩方式的做法。但在六年后，越来越多的游戏推出了一键扫荡或者将资源转化为经验卡的方式，减少玩家在练级上消耗的时间，更多的用于养成或者资源收集上。少前逐渐落后时代了。少前虽然在之后推出了作战报告书的系统来优化练级方式，但治标不治本。作战报告书系统仅仅是加快了玩家的练级速度，而并不是从根本上解决手动练级的问题。玩家仍然需要进行手动练级。而前进营地系统的推出使得玩家可以很方便和快捷的用时间换取经验而并非手动操作。陈旧的练级方式得到了根本上的解决。对于大后期的玩家的留存是很有益的。而少前处于手游生命末期大后期玩家数量是远远多于新玩家的，

之后是无用系统的连接，宠物系统在前进营地出现之前是一个花瓶系统。玩家需要花费不菲的电池来换取宠物，得到的仅仅是一个宿舍的装饰品。宠物系统在玩法和资源循环上完全没有参与进游戏资源流动中，这就显得宠物系统食之无味弃之可惜。而将宠物系统与前进系统连结后，宠物会影响前进营地的收益以及人形前进的区域方向（影响资源获取倾向）。玩家为了获取收益会争先恐后的使用宠物系统。这样不仅使得宠物系统参与进了资源流动的循环中，而且玩家使用率也上升了。不再是个鸡肋系统。