

# 永劫无间

## 深度体验和拆解分析报告

姓名：史明柱

# 目录

1 游戏概述	1
1.1 游戏简介	1
1.2 游戏题材和美术风格	1
1.3 游玩说明	3
1.4 系统框架	4
1.5 游戏主要特色或者核心亮点说明	5
2 游戏市场表现	8
2.1 在线人数排行说明	8
2.2 销售排行说明	10
2.3 搜索引擎指数排行说明	10
2.4 用户口碑和评论说明	12
3 核心玩法说明	14
3.1 游戏核心玩法	14
3.2 PVP 系统分析	15
3.2.1 系统框架图	15
3.2.2 系统玩法核心规则说明	15
3.2.3 系统定位	16
3.2.4 设计目的	16
3.2.5 用户体验	16
3.2.6 优点分析	16
3.2.7 缺点分析	16
3.2.8 改善意见	17
3.3 地图探索系统分析	17
3.3.1 系统框架图	17
3.3.2 系统玩法核心规则说明	17
3.3.3 系统定位	18
3.3.4 设计目的	18
3.3.5 用户体验	18
3.3.6 优点分析	18
3.4 资源收集的系统分析	19
3.4.1 系统框架图	19
3.4.2 系统玩法核心规则说明	19
3.4.3 系统定位	20
3.4.4 设计目的	20
3.4.5 用户体验	20
3.4.6 优点分析	20
4 主要玩法内容说明	21
4.1 地脉之战系统分析	21
4.1.1 系统框架图	21
4.1.2 系统玩法核心规则说明	21
4.1.3 系统定位	22

4.1.4 设计目的.....	22
4.1.5 用户体验.....	22
4.1.6 优缺点分析.....	22
4.2 征神之路系统分析.....	23
4.2.1 系统框架图.....	23
4.2.2 系统玩法核心规则说明.....	23
4.2.3 系统定位.....	24
4.2.4 设计目的.....	24
4.2.5 用户体验.....	24
4.2.6 优点分析.....	24
4.2.7 缺点分析.....	24
4.2.8 改善意见.....	24
4.3 蓬莱岛系统分析.....	25
4.3.1 系统框架图.....	25
4.3.2 系统玩法核心规则说明.....	25
4.3.3 系统定位.....	26
4.3.4 设计目的.....	26
4.3.5 用户体验.....	26
4.3.6 优点分析.....	27
5 游戏整体评价.....	28
5.1 游戏优势.....	28
5.2 游戏劣势.....	28
5.3 改善意见.....	28
5.4 总结分析.....	29

# 1 游戏概述

## 1.1 游戏简介

**游戏名称：**永劫无间

**游戏类型：**多人动作竞技网游

**发行时间：**2021 年 8 月 12 日

**版本信息：**最新版本为 2024-06-05-10-50，客户端大小为 39.2G

**开发工作室：**24 Entertainment 工作室

**简要信息：**《永劫无间》这款游戏讲述的是一个以架空世界为背景，其中代表阴和阳的两位神明相互杀伐，导致世界处于永劫之中。在游戏中玩家需要扮演一名英雄，在地图中收集资源并与其他玩家对抗，生存到最后取得“不朽面具”。

**世界观：**世界本是一团混沌，从混沌的中心萌生了一个种子，种子长大后，混沌双分，产生了阴阳二气，世界被阴阳二气重构。两位古神“阳极真神”金乌和“阴极真神”烛龙在世界的中心聚窟洲的扶桑巨木上栖息和盘踞，并因力量本质的不同而不断交战。同时世界诞生出隐族和人类两大族群，隐族人天生便带有纯粹的阴阳二气且寿命悠长，但是隐族人口相对稀少。相比之下人类人口数量众多但实力孱弱且寿命短暂，随着金乌和烛龙的沉睡，隐族人发现烛龙所留下的不朽面具会加快烛龙的苏醒，同时发现当有人将不朽面具佩戴在身上时会让不朽面具里的力量流失但代价是佩戴的人会被面具里的力量吞噬。隐族人为了防止烛龙提前苏醒而让世界再一次面对“永劫”便在每一代选出一位隐族人佩戴不朽面具，但可能是因为隐族人身体里的阴阳二气过于纯粹导致会过早的被面具里的力量吞噬，这让本就数量稀少的隐族人更加雪上加霜。经过一次次血与泪的教训，隐族人发现人类因为体内阴阳二气驳杂，不会被力量过早地吞噬。于是隐族人开始诱导每一代人类抢夺不朽面具，只说这个面具有着强大的力量，而不提及面具的副作用。在隐族人的谎言下，一代又一代的人类英雄不断用自己的生命为代价，拖延烛龙复活的时间。以英雄们的永劫，代替着世界永劫。

## 1.2 游戏题材和美术风格

**游戏题材：**《永劫无间》以中国传统武侠为题材，结合了玄幻元素，同时游戏采用大逃杀式的生存竞技玩法，玩家需要在地图上收集资源，在不断缩小的地图上与其他玩家对战，争夺资源，并最终存活下来。

**美术风格：**游戏的美术风格为硬派写实风格，这种风格使得游戏中的元素

看起来既真实又富有质感。这种风格的选择主要是基于团队的资源和开发周期考虑，同时也符合《流星蝴蝶剑》代表的硬派动作游戏的调性。虽然以硬派写实为主，但游戏中也融入了一些幻想元素，如各种奇幻生物和融合了中世纪与古代神话元素的建筑。这些元素为游戏世界增添了神秘感和奇幻色彩。

**游戏截图：**



图 1.1 地脉之战准备阶段 CG 图



图 1.2 部分角色展示图

### 1.3 游玩说明

在 Epic 端游玩了 1100h+, 游戏等级 388, 游戏达到过无间修罗段位。整体来看永劫无间的游玩体验还是非常好的, 游戏现阶段分为 PVP 和 PVE 两种游玩模式, 两个模式之间各有优势, 并且游戏可以通过这两种模式吸引不同的玩家。其中 PVP 模式可以吸引喜欢游玩大逃杀类型的游戏的玩家, 在 PVP 中玩家不仅可以体会到生死对决的紧张刺激, 还能感受到团队合作与策略布局的乐趣。每个角色都有其独特的技能和定位, 使得玩家在组队时可以根据自己的喜好和团队需求来选择角色, 进一步增加了游戏的策略性和可玩性。而 PVE 模式则适合那些喜欢挑战和探险的玩家。在这个模式中, 玩家可以体验到丰富的剧情和独特的副本设计, 每个副本都有其独特的挑战和奖励。通过不断的挑战和升级, 玩家可以解锁更强大的装备和技能, 提升自己的实力, 享受成长的乐趣。

在日常游玩中游戏官方会发布一些针对游戏核心玩法上的活动, 活动会让玩家做一些简单的任务来获得丰富的奖励, 通过这些活动游戏可以提高玩家的在线时长和留存率。游戏内商城主要体现在皮肤上, 玩家可以为爱买单, 同时游戏内还提供了通行证, 通行证分为免费版和付费版, 付费版通行证会提供很多游戏中需要的资源还有相对好看的皮肤, 这就使得通行证的充值性价比非常高, 同时在游戏中获取好看的皮肤的途径比较少, 这就会促使大部分玩家对通行证进行消费。而通行证和活动并不是毫不相关, 活动的一些任务中会产出一些可以加快通行证升级的道具, 这样可以让玩家更有动力去游玩游戏。

游戏内对于普通玩家和氪金玩家做了适当区分。游戏在 PVE 玩法中添加了体力设置, 这限制了普通玩家不能通过无聊的“刷刷刷”来快速获取升级所需要的资源, 这一点在保证玩家的游戏时长的同时提高了游戏的寿命。同时对于氪金玩家游戏推出“保肝丸”的类体力药, 可以在有限的体力中提高升级资源的爆率。通过这一措施, 在 PVE 玩法中氪金玩家和普通玩家会在一段时间内战力和游玩体验不同, 为什么说是在一段时间内会不同, 这是因为氪金玩家氪金所获取的资源普通玩家可以通关“肝”这一途径获取, 这样会使得普通玩家有了可以和氪金玩家一样的游戏体验。游戏在 PVP 玩法中没有像 PVE 玩法那样直接给氪金玩家提供属性, 但在 PVP 玩法中氪金玩家可以通过氪金获取相对于普通玩家和通行证中更好看的皮肤。同时游戏推出了抽奖玩法, 玩家可以通过日常活动和通行证获取抽奖资源, 氪金玩家可以通过氪金直接获取抽奖资源, 通过抽奖玩家可以获得心仪的皮肤。同时抽奖系统中还设置了“谪星”这一品级的皮肤, 这可以加大玩家的氪金力度来获取这类皮肤。而且谪星皮肤可以通过购买相应的氪金道具来改变外观, 这又给氪金玩家提供了氪金点。通过以上这些, 永劫无间做到了区分玩家并相对应给不同玩家提供不同的游戏体验。

# 1.4 系统框架

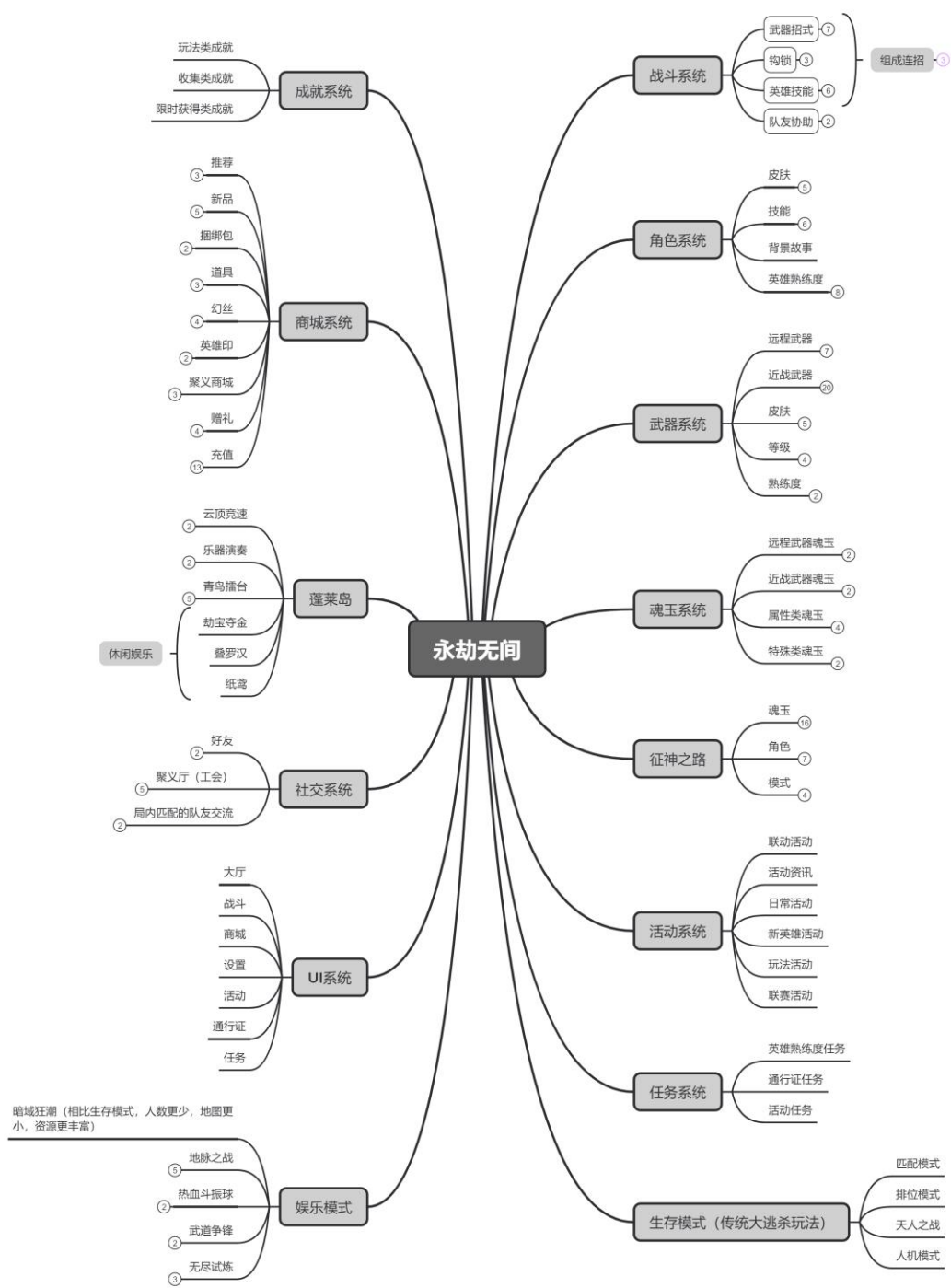


图 1.3 游戏系统框架图  
(详情见附件：永劫无间系统框架图)

## 1.5 游戏主要特色或者核心亮点说明

**武侠吃鸡：**永劫无间的玩法采用武侠大逃杀模式，巧妙地融合了武侠世界的韵味与流行的吃鸡模式，为玩家打造了一个既刺激又充满策略性的游戏世界。在这个独特的游戏空间里，玩家仿佛置身于古代的江湖之中，不仅要面对各种强敌的挑战，还要在复杂的地形和环境中寻找生存和胜利的机会。

游戏中的武侠元素赋予了吃鸡模式新的生命。从古色古香的建筑到充满江湖气息的地形，再到玩家角色所展现的流畅武侠动作，都让人仿佛置身于一个真实的武侠世界。而在这个世界中，玩家需要依靠自己的智慧和勇气，与其他玩家展开激烈的战斗，争夺最后的胜利。

除了武侠元素，永劫无间还引入了创新的吃鸡模式。在决赛圈中，宝藏的争夺成为了游戏的关键。玩家不仅需要保持生存，还需要制定合适的策略，与队友紧密合作，共同抢夺宝藏。这种玩法不仅增加了游戏的紧张感和刺激性，还使得玩家需要更加注重团队协作和策略规划。

游戏中的战斗系统也极具特色。玩家可以利用各种武器和技能进行战斗，每个角色都有其独特的技能和属性，玩家可以根据自己的喜好和游戏需求来选择合适的角色和武器。同时，游戏中的克制机制也为玩家提供了更多的战术选择，使得战斗更加多变和有趣。

在操作上，永劫无间也进行了大量的优化。自创的“滑动核心”系统使得玩家可以轻松地实现各种复杂的攻击招式，而各种辅助功能如自动前行、智能钩锁等则帮助玩家更好地掌控全局。这些优化不仅提高了游戏的可玩性，还使得玩家能够更加轻松地享受游戏带来的乐趣。

**征神之路：**游戏中“征神之路”玩法是游戏中的一大亮点，它以其独特的关卡设计、丰富的战斗体验以及深度的角色和装备系统，为玩家带来了沉浸式的武侠冒险之旅。

征神之路包含多个主要关卡——“落日余烬”和“万象降临”等，每个关卡都有普通、困难、噩梦、传奇四个难度等级，这为玩家提供了多样化的挑战选择。在游戏中，玩家需要三人组队，不可选重复英雄，这不仅增加了游戏的策略性，也促进了玩家之间的团队协作。

征神之路的战斗体验极为丰富。玩家在游戏中需要不断提升自己的神识和魂玉，其中魂玉是通关或完成任务获取的战利品，可以装备六颗，每一颗都有自带的固定属性来提升英雄。此外，游戏还通过调整护甲值、优化魂玉和英雄技能等方式，使战斗更加刺激和有趣。比如，护甲值上限的上调、魂玉效果的优化以及英雄技能的调整等，都使得玩家在战斗中能够体验到更多的变化和可能性。



征神之路的角色和装备系统也极具深度。玩家可以自由选择角色，每个角色都有其独特的技能和属性，玩家可以根据自己的喜好和游戏需求来选择合适的角色。同时游戏还提供了丰富的魂玉供玩家选择和搭配，每个魂玉都有不同的效果，玩家可以通过搭配不同的魂玉来提升自己的战斗力。

值得一提的是，征神之路还引入了自由练习模式，玩家可以在这个模式中自由试用所有魂玉和英雄，尝试进行各种理想中的搭配和测试效果。这为玩家提供了更多的探索和尝试空间，也帮助玩家更好地理解 and 掌握游戏玩法。

**魂玉系统：**永劫无间的魂玉系统是游戏的核心玩法之一，它以其独特的设计、丰富的功能和策略性，为玩家带来了深度的游戏体验。

魂玉系统为玩家提供了广泛的属性增强和武器招式强化效果。玩家可以通过镶嵌魂玉来提升角色的各项属性，如体力、攻击、近抗、远抗等，从而增强角色的战斗能力。同时，魂玉还能为武器增加特殊效果，如让近战武器发生变异、让远程武器增加伤害等，这些效果大大丰富了战斗的策略性和多样性。

魂玉系统具有多种品质和类型，为玩家提供了丰富的选择和搭配空间。魂玉的品质分为金色、紫色、蓝色和白色等，其中金色品质最高，属性加成也最为显著。不同类型的魂玉具有不同的效果，如属性魂玉主要提供属性加成，而武器魂玉则更侧重于武器招式的强化。玩家可以根据自己的需求和喜好，选择合适的魂玉进行搭配，以达到最佳的战斗效果。

魂玉系统还进行了多次优化和调整，使得其更加平衡和易于上手。例如，游戏对属性魂玉的效果进行了下调，但将其效果继承在了武器魂玉上，使得玩家在选择魂玉时有更多的选择空间。同时，游戏还新增了魂玉的附带属性，使得魂玉的功能更加多样化和丰富。

魂玉系统还具有一些特殊的魂玉，如五毒酒、虚影步、完璧、光佑等，这些魂玉具有独特的效果，可以在特定情况下发挥巨大作用。例如，五毒酒可以在死亡后放出毒雾，这种毒雾只会攻击敌人，这样可以在玩家死后也能为队友创造优势；而虚影步则可以在玩家闪避的时候为玩家提供一段时间的隐身效果，这不仅为玩家在对决中创造优势，还可以帮助玩家摆脱追击。这些特殊魂玉的存在，使得游戏更加有趣和具有挑战性。

**美术画风：**永劫无间的美术画风是游戏的一大亮点，它以其独特的艺术风格和精美的视觉呈现，为玩家营造了一个充满神秘与魅力的武侠世界。

在游戏中，永劫无间的美术设计巧妙地融合了传统武侠元素与现代审美观念，创造出一个既古典又现代的游戏世界。场景设计精美绝伦，从繁华的市集到险峻的山脉，从幽深的竹林到宁静的湖面，每一处都充满了浓厚的武侠氛围。角色设计则注重细节和个性化，每个角色都拥有独特的造型和服饰，使得玩家

在游戏中能够深刻感受到武侠世界的丰富多样。

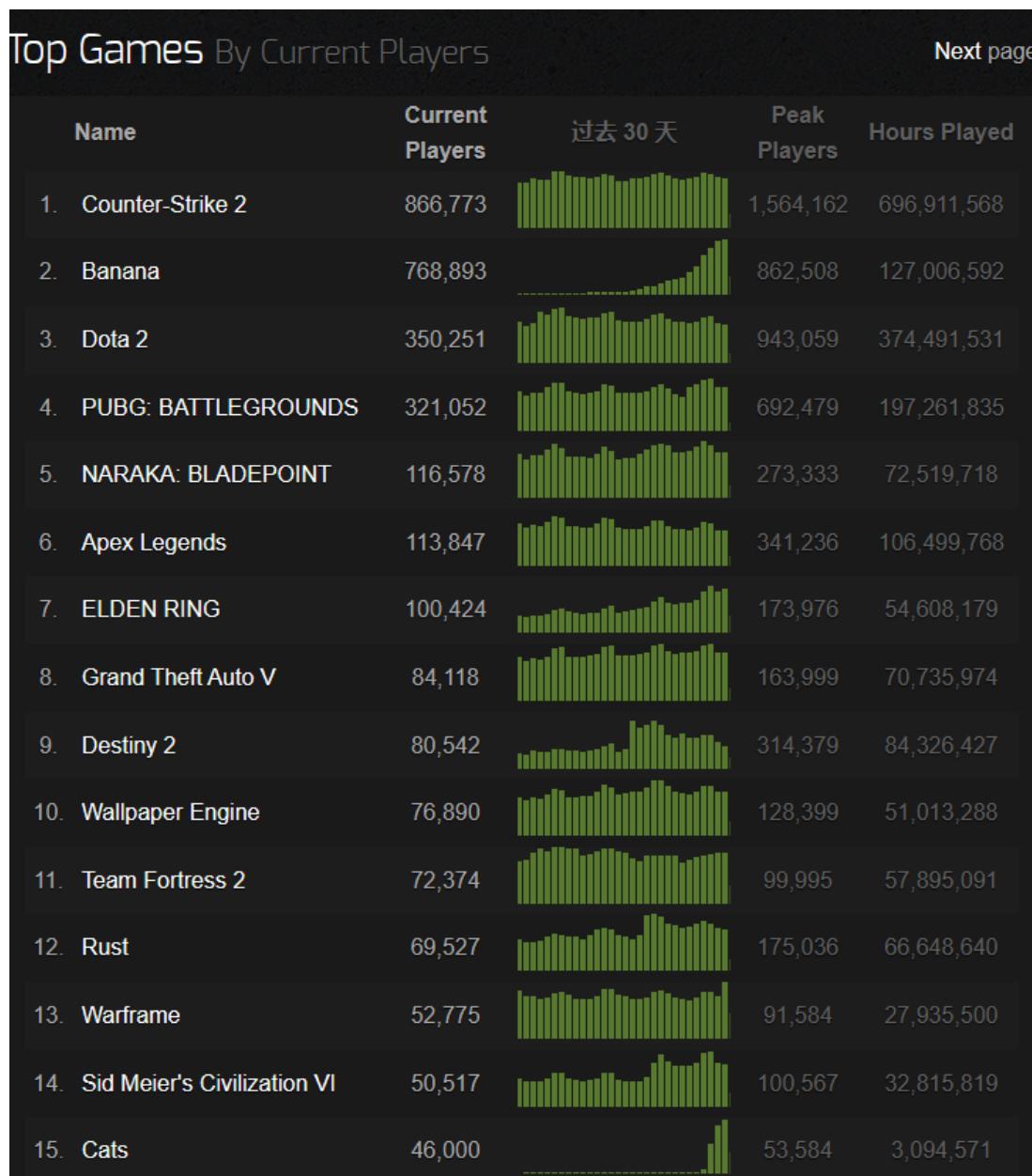
永劫无间的美术画风还体现在其独特的色彩运用和光影效果上。游戏中的色彩搭配既鲜艳又和谐，使得整个游戏世界充满了生机和活力。光影效果的细腻处理使得游戏中的场景和角色更加立体和生动，为玩家带来了沉浸式的游戏体验。

与此同时永劫无间的美术设计还注重与游戏玩法的结合。游戏中的战斗场景和特效设计都与武侠主题紧密相连，让玩家在战斗中能够深刻感受到武侠世界的独特魅力。同时，游戏中的道具和装备设计也充满了创意和想象力，为玩家提供了更多的选择和搭配空间。

## 2 游戏市场表现

### 2.1 在线人数排行说明

近一个月 Steam 平均在线人数（数据更新于 2024 年 6 月 19 日，数据由 steamcharts 平台提供）：



右图中数据可知永劫无间在一个月中的在线人数是有波动的，可以知道的是随着周末和游戏活动的来临，游戏在线人数呈上升趋势，而在“长草期”在线人数呈下降趋势，但即使是“长草期”的每日最高在线人数也突破了 20 万大关，这意味着这个已经发售了快 3 年的游戏中，游戏玩家仍保留对游戏的热情，同时游戏内不断涌现新生血液。而这还只是 Steam 端的数据，游戏的主要玩家还是在网易端。相比于 PUBG 和 APEX 英雄这两个与永劫无间处于同一个赛道的

竞品，由于这两者 PUBG 游玩玩家绝大部分在 Steam 端，只有极少部分韩国本土玩家在韩服游玩，故 PUBG 玩家在线人数基本以 Steam 为主，而 APEX 英雄有 Steam 端，EA 端和主机端，游戏实际在线人数估算为 Steam 的两倍。对于永劫无间来说玩家主要分布在 Steam 端，Epic 端和网易端，由于国内玩家相对来说接触 Steam 和 Epic 的人数还较为稀少，暂将永劫无间的 Epic 在线人数估计为 Steam 端一半，网易端为 Steam 在线人数的三倍。由此可发现相对于其他两个竞品来说，永劫无间的在线人数具有较大优势。

Steam 每周排行榜（数据更新与 2024 年 6 月 19 日，Steam 官网提供）：

排名	游戏封面	游戏名称	价格	变更	周
1		黑神话：悟空	预购 ¥268.00		2
2		PUBG: BATTLEGROUNDS	免费游玩	▲ 3	378
3		Counter-Strike 2	免费游玩	▼ 1	619
4		艾尔登法环	¥298.00	▼ 1	29
5		ELDEN RING Shadow of the Erdtree	预购 ¥198.00	▼ 1	17
6		极限竞速：地平线 5	-50% <del>¥248.00</del> ¥124.00	▲ 12	147
7		永劫无间	免费游玩	▼ 1	149
8		黎明杀机	¥93.75	▲ 7	112
9		真·女神转生 V Vengeance	新品 ¥329.00	▲ 39	2
10		Apex Legends™	免费游玩		188
11		Sid Meier's Civilization® VI	-95% <del>¥228.00</del> ¥11.00		2
12		《暗黑破坏神® IV》	¥348.00	▼ 4	14

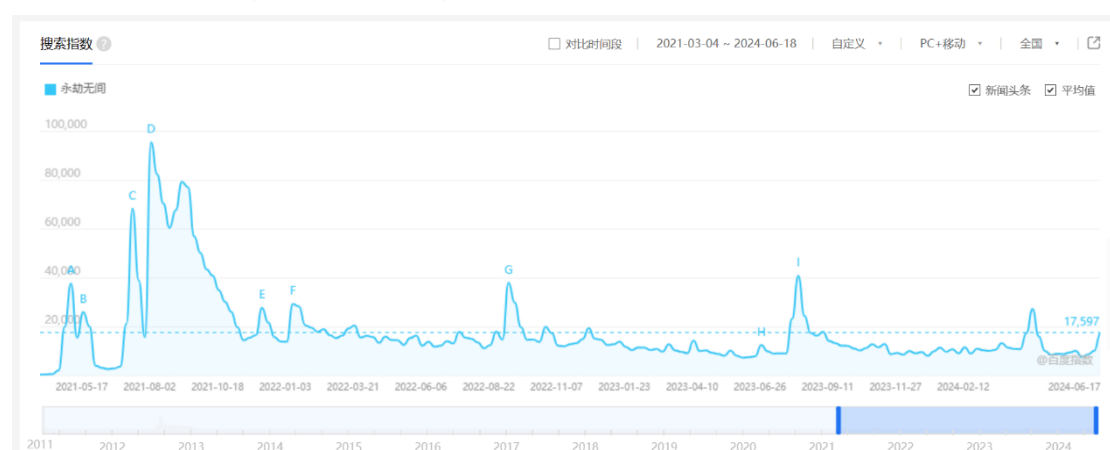
从表中数据可知：从游戏发售至今永劫无间从没有过在 Steam 端的在线人数掉出前十，在这一点永劫无间和其他两个竞品持平。同时由于近期黑神话：悟空预购和艾尔登法环 DLC 的发售造成的永劫无间在 Steam 上排名下降市场波动，相对于这两个单机游戏来说，永劫无间属于长期持续性发展的网游，在经过这次波动后热度还会回升。而在榜单上 PUBG 的排名上升的原因主要在于 PUBG 在 6 月 12 日进行了版本更新，更新了 New Jeans 女团联名和通行证，这两者使得排名上升但也无伤大雅，随着永劫无间的新赛季的更新，人气和热度也会回暖。

## 2.2 销售排行说明

根据游戏官方和 Steam 的发布的数据，永劫无间自 2021 年 8 月开服以来，全球销量迅速增长。大约 10 个月后，即 2022 年 6 月左右，全球销量突破了 1000 万份。随后，在不到两年的时间里，即 2023 年 7 月，全球销量再次实现突破，达到了 2000 万份的里程碑。2023 年 7 月 14 日，《永劫无间》宣布由付费买断制转为免费模式。这一转变带来了显著的效果，当天即迎来了超过一百万的销量激增，并在 Steam 热销榜上一跃升至第二位。转为免费游戏后的三个月内，其全球玩家数突破 4000 万，与转免前的玩家数量相比翻了一番。从销售情况这一点来看，永劫无间相较于其他两款竞品来说，销售量虽然略微少一点，但其他两款在玩法上同属于 FPS 类游戏，更能为全球玩家所接受，而永劫无间属于武侠风格游戏，销售额容易受到海外用户对武侠类游戏的接受程度影响。

## 2.3 搜索引擎指数排行说明

游戏发售至今百度搜索指数：



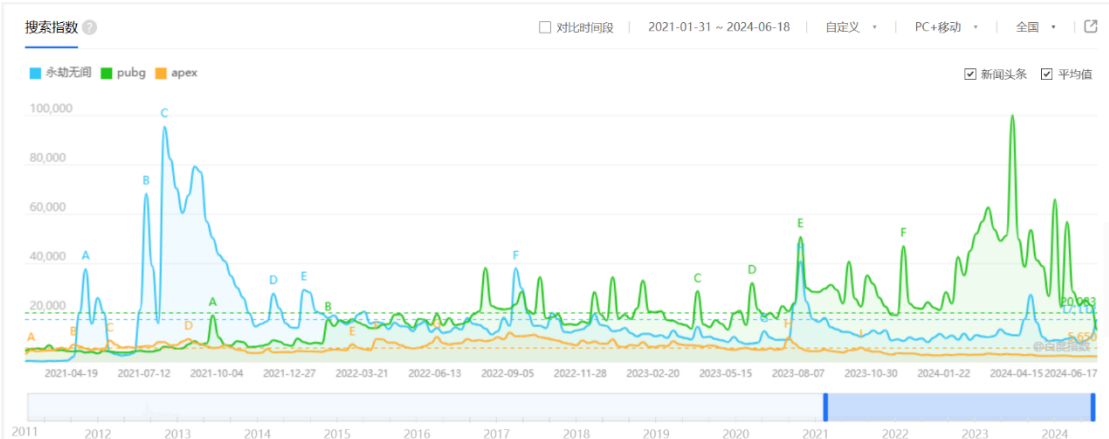
从图中数据所展示的趋势来看，永劫无间在 2021 年的热度增长经历了一个显著的阶段。自 2021 年 19 日开始，随着游戏爆料的不断放出，玩家们的兴趣和期待被逐渐点燃，游戏的热度也随之持续上涨。

随着同年 7 月份公测的正式开启，这一热度趋势得到了更加明显的体现。公测期间，玩家们能够亲自体验游戏，通过实际的游戏体验来验证之前的爆料和期待，这无疑为游戏的热度再添一把火。同时，游戏的品质和玩法也得到了玩家们的广泛认可，进一步推动了热度的上涨。到了同年 8 月，游戏的热度达到了顶峰。这标志着永劫无间在市场上的影响力已经达到了一个高峰，吸引了大量的玩家加入其中。此时，游戏可能还通过举办各种线上线下的活动来进一步巩固和扩大其用户群体，使得游戏的热度得以保持在一个较高的水平。

随着时间的推移，游戏的热度开始逐渐稳定下来。这并不是说游戏不再受

欢迎，而是因为游戏的用户群体已经相对稳定，新的玩家加入速度放缓，同时老玩家也保持了一定的活跃度。这种稳定趋势表明，永劫无间已经成功地建立了一个坚实的玩家基础，并且有望在未来继续保持其受欢迎程度。对于游戏运营团队来说，这一稳定趋势意味着他们需要继续为玩家提供高质量的游戏内容和优质的服务，以保持玩家的活跃度和满意度。同时，他们也可以考虑通过推出新的玩法、角色或活动等方式来进一步吸引新的玩家加入，从而推动游戏的热度再次上涨。

同一时间段永劫无间和相关竞品的百度搜索指数：



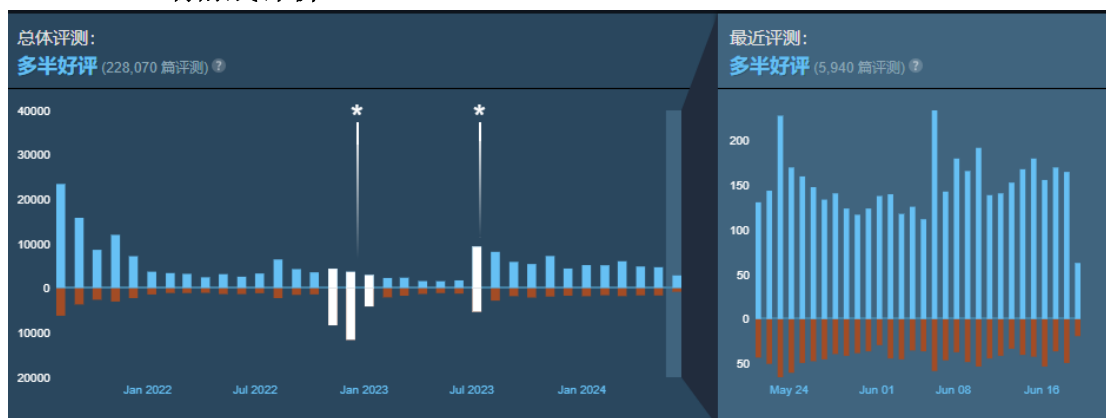
通过分析图中数据我们可以知道在永劫无间发布和发售的关键阶段，其两大竞品 PUBG 和 APEX 的数据均呈现出较为低迷的趋势。APEX 在发布初期，尽管在全球范围内受到一定关注，但在国内市场由于玩家基数相对较小，未能形成大规模流行趋势。相较于 APEX，PUBG 在国内市场曾一度风靡，但由于外挂泛滥和游戏官方的不作为，以及当时国内玩家尚未形成付费购买游戏的消费习惯，导致其在一段时间内的数据表现低迷。然而，随着 PUBG 转变为免费游戏，其用户数据开始有所回升，但整体来看，与永劫无间的数据相比，仍然相差不远。同年，永劫无间也宣布转为免费游戏，这一举措迅速推动了其用户数据的上涨。

从总体数据趋势来看，永劫无间在国内市场的热度一直保持着相对稳定的增长。与 APEX 的持续低迷和 PUBG 的波动起伏相比，永劫无间展现出了更强的市场吸引力和稳定性。这一趋势不仅体现了永劫无间游戏本身的优秀品质和吸引力，也反映了其运营团队在市场推广和玩家服务方面的努力和成效，同时也是游戏的策划为游戏设计出了优秀的系统，关卡，动作和数值。



## 2.4 用户口碑和评论说明

Steam 端游戏评价：



从图表中的数据可以清晰观察到，自《永劫无间》这款游戏发售以来，其好评数量在绝大多数时间段内显著超过差评，这明确体现了玩家对于这款武侠风格的“吃鸡”游戏的深厚喜爱。然而，在差评相对集中的部分，原因主要源于游戏因国家政策调整和家长举报等因素而被迫下架了部分功能。尽管这些举措并非直接关联于游戏的核心玩法，但无疑也引起了玩家群体的关注和不满，因此同样值得游戏团队的重视和妥善处理。

玩家评论截图：



确实，从玩家们的反馈中不难发现，尽管永劫无间在细节优化上仍需团队投入更多时间去精心打磨，但其在核心玩法和游戏创意上的卓越表现已经赢得了众多玩家的热烈追捧。游戏的独特武侠背景和创新的“吃鸡”模式相结合，为玩家带来了一种前所未有的游戏体验。这种别具一格的创意不仅让玩家们在

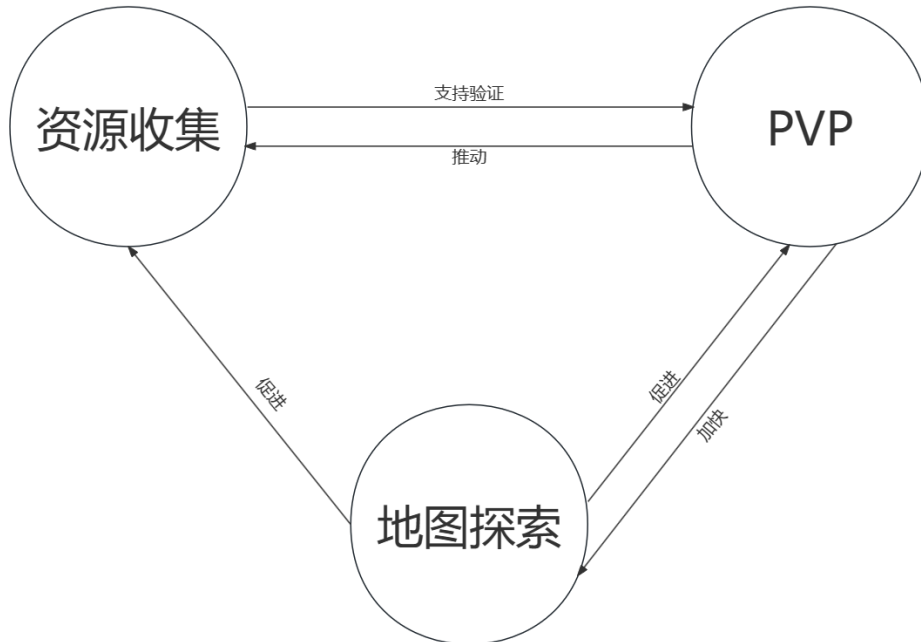
游戏中感受到了武侠世界的魅力，还通过紧张刺激的竞技玩法，让每一次的对决都充满了未知和刺激。



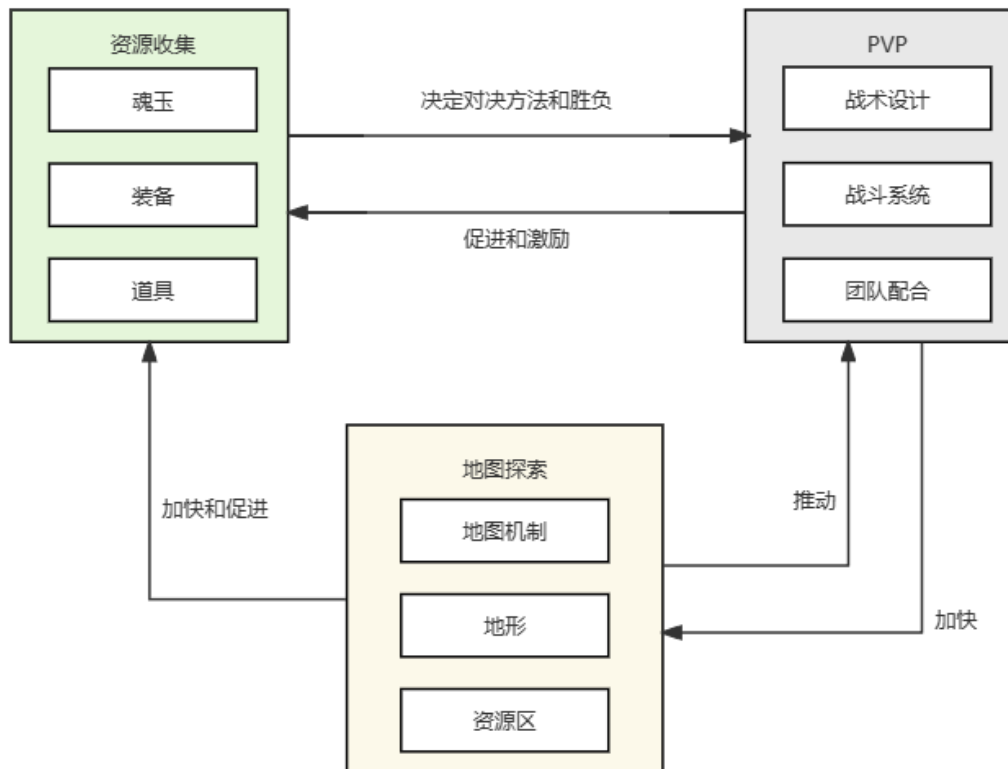
## 3 核心玩法说明

### 3.1 游戏核心玩法

游戏核心玩法闭环：



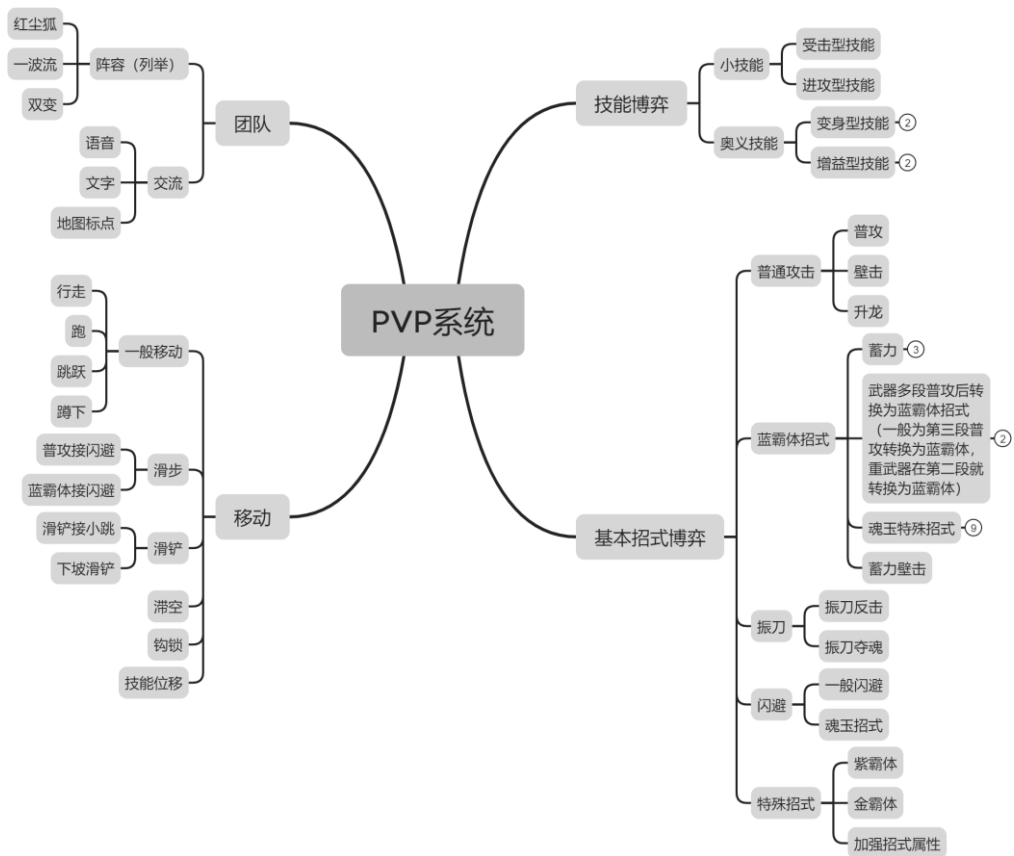
游戏核心玩法闭环详情：



总体来说，永劫无间主要的玩法还是以武侠吃鸡为主的大逃杀类型，这种玩法主要以资源争夺—角色养成—玩家对决这三个为核心来构筑游戏的整体风格和游戏体验。玩家可以和其他玩家在游戏地图上抢夺资源来武装玩家所操纵的角色，然后通过玩家需要通过判断自己角色和其他玩家角色之间装备的差异所带来的属性之间的强弱，同时还需要留意角色的技能状态，通过这些来制定战斗时的策略和方法。玩家在战斗胜利后还可以获取其他玩家的装备和金钱，从而进一步提升自己的实力。

### 3.2 PVP 系统分析

#### 3.2.1 系统框架图



详情见附件：PVP 系统。

#### 3.2.2 系统玩法核心规则说明

游戏内核心玩法以武侠吃鸡为主，玩家需要在不断缩小的地图中争夺资源，通过击杀对手、进入安全区等方式生存到最后。相比其他以 FPS 为基础的吃鸡不同，永劫无间主要采用白（普攻）、蓝（蓝霸体）、红（振刀）三中核心博弈

方式设计玩家之间的对战，这种博弈方式类似于石头、剪刀、布的，但又因为各种武器之间的招式和武器前摇后摇所带来的时间差异有所不同。同时在打不过敌人或需要追击敌人时可以使用钩锁来加快移动速度。

### 3.2.3 系统定位

- 永劫无间核心体验闭环中最核心的部分。
- 是闭环中资源收集的原因，同时又是地图探索的结果
- 玩家体验游戏的重点
- 付费系统中皮肤的主要消费点

### 3.2.4 设计目的

- 吸引喜欢大逃杀玩法并尝试探索新机制的玩家
- 丰富游戏内容和社交互动
- 提供独特的游戏体验，满足玩家多样化的需求
- 强调玩家技术水平
- 让玩家为喜欢的角色消费

### 3.2.5 用户体验

- 有多种英雄供玩家选择，玩家可以根据所选的英雄指定不同的阵容和策略
- 玩法在属性上对所有玩家一视同仁
- 玩家可以匹配队友进行社交
- 玩家可以在对局中不仅可以体验到酣畅淋漓的战斗，同样可以体验到劝架和“苟”的谋划

### 3.2.6 优点分析

- 玩法上相比传统大逃杀模式更加创新
- 相比传统吃鸡玩法，玩家不容易突然“暴毙”
- 丰富的角色和技能系统不仅增加了玩家的可玩性，同时让玩家为不同的角色制定不同的策略
- 玩家可以通力合作共同应对其他玩家的攻击
- 战斗设计上入门简单精通难，更能引起玩家深度了解游戏的兴趣
- 游戏设置了详细的教学关卡，可以让玩家熟悉战斗机制

### 3.2.7 缺点分析

- 在性能优化上处理的不是很好，网游作为一种大众游戏，很多低配的

机型无法流畅的游玩游戏。

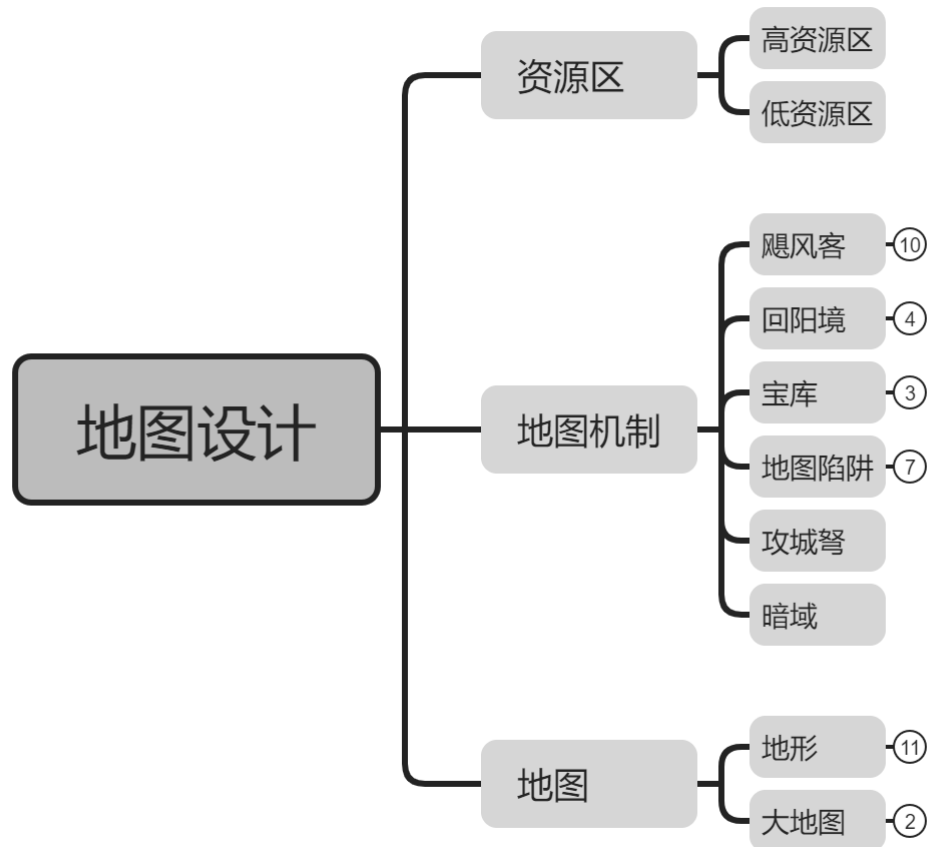
- 英雄平衡性某些版本处理的不好，例如游戏早期的“一波流”阵容，直接让玩家放弃博弈就可以取得对战的胜利。

### 3.2.8 改善意见

- 优化游戏内资源，减少不必要的细节和优化渲染方式等。
- 加强英雄多样性，调整英雄强度。

## 3.3 地图探索系统分析

### 3.3.1 系统框架图



详情见附件：地图探索系统

### 3.3.2 系统玩法核心规则说明

- 玩家需要再指定的地图范围内进行游玩

- 玩家可以跟地图中的道具和陷阱进行交互
- 地图中设计了随时间缩小的安全区，安全区外玩家会掉血，并影响治疗效率

### **3.3.3 系统定位**

- 是资源收集玩法的基础
- PVP 基于地图进行设计和开发
- 游戏多样性的展现

### **3.3.4 设计目的**

- 多样化的地图让游戏玩法变得多样，给玩家不同的游戏体验
- 给游戏的 PVP 玩法提供策略点，增加游戏玩法的深度

### **3.3.5 用户体验**

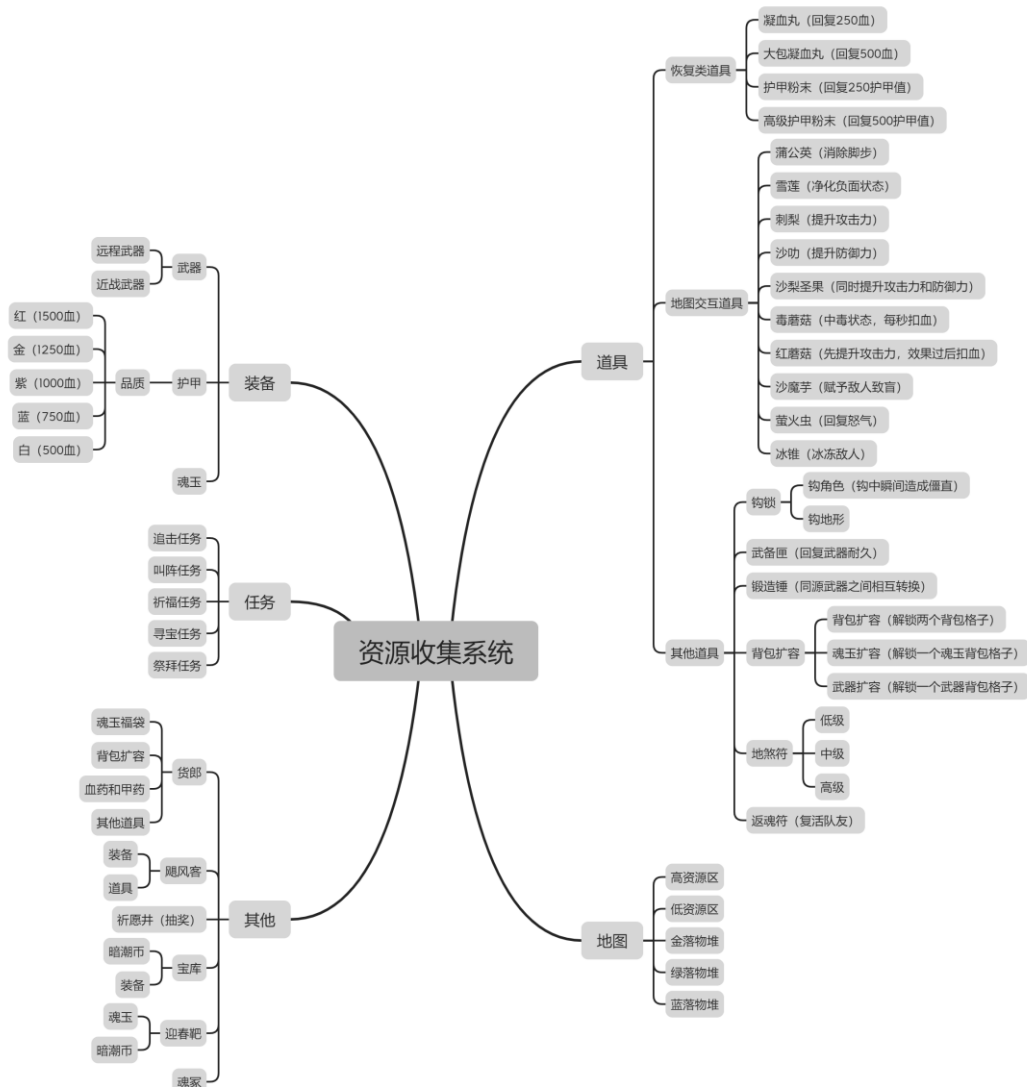
- 玩家可以在不同地区和地图上的道具进行交互，极大提升了玩家对地图资源收集的乐趣
- 玩家通过繁华的城镇和不同区域的建筑特色体验到别具一格的武侠世界

### **3.3.6 优点分析**

- 多样化的地图设计为玩家提供了丰富的探索内容
- 地图支持玩家自由探索，玩家可以根据自己的目标选择不同的探索路线
- 地图深度大，包含多个地区，且很多地区设计了地上和地下两个部分，保证了玩家的游玩体验
- 地图设计了标记和导航系统，降低了玩家的游玩难度提升了玩家探索的效率

## 3.4 资源收集的系统分析

### 3.4.1 系统框架图



详情见附件：资源收集系统

### 3.4.2 系统玩法核心规则说明

- 玩家可以在游戏中通过开金、绿、蓝落物堆获取装备和道具，金落物堆更容易掉落金品质装备，绿落物堆更容易掉落高品质魂玉并且不会掉落装备，相比之下蓝落物堆虽然在地图中分布最广数量最多但掉落的物品通常品质较低。
- 玩家可以争夺地图上的特殊资源点来扩大优势，例如：地脉仪、飓风客、攻城弩、回阳境等
- 玩家可以通过货郎使用暗潮币购买所需要的药品，背包扩容道具、随

机魂玉、地煞符等

- 玩家可以通过开启落物堆获取宝库钥匙进入宝库，使用宝库钥匙开启宝库后会提示所有玩家并在 15 秒后开启宝库，宝库通常分为钱库、魂玉库、武器库

### **3.4.3 系统定位**

- 地图探索系统的结果
- 促进 PVP 的产生并影响最后的结果

### **3.4.4 设计目的**

- 丰富玩法的多样性
- 让玩家获得资源收集的满足感

### **3.4.5 用户体验**

- 玩家会在资源争夺中改变和其他玩家的差距，给玩家提供丰富且友好的游戏体验
- 落物堆类似抽奖的设计，能让玩家体验到游戏充满了惊喜
- 资源收集过程中策略性很强，不同武器在招式、伤害、连招方式上的不同取舍让玩家在争夺资源时需要根据自己的战斗风格 and 游戏进度做出抉择

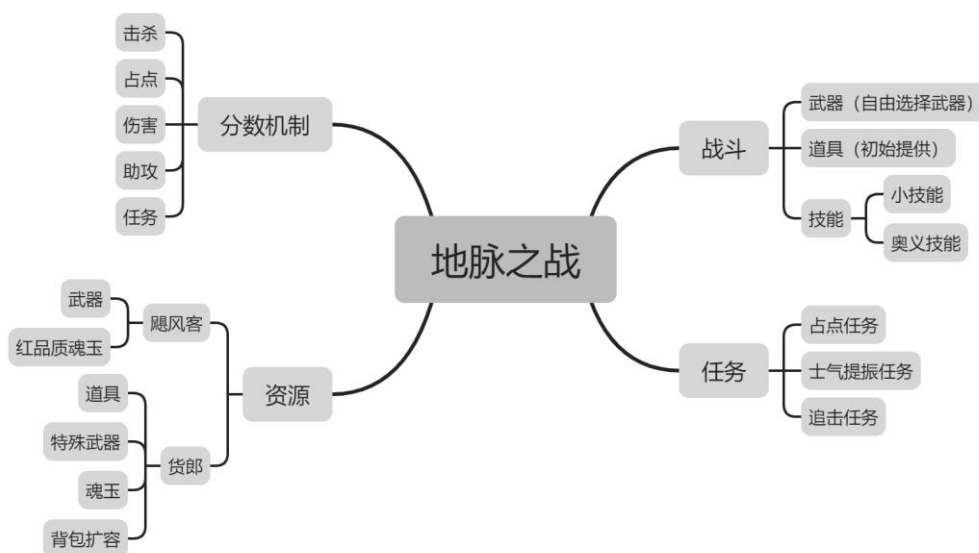
### **3.4.6 优点分析**

- 玩家可以通过资源争夺让自己的角色快速发育，促进 PVP 的形成
- 资源丰富，种类繁多，为游戏增加深度和广度，增加游戏乐趣

## 4 主要玩法内容说明

### 4.1 地脉之战系统分析

#### 4.1.1 系统框架图



详情见附件：地脉之战

#### 4.1.2 系统玩法核心规则说明

- 玩法说明：

元教阵营与通教阵营针对地脉仪的争夺之战。

- 胜利条件：

- 1、占领并持续控制战场中的 5 个地脉仪，以增长我方积分。
- 2、战局时间内，优先取得指定积分则为获胜方，无法分出胜负则为平局。

- 基础规则：

- 1、战败时可以打开地图，直接选择我方返魂坛复活。
- 2、地脉之战中每隔一段时间会自动获取暗潮币。此外，占据战场中的摇钱树可以为我
- 3、战局内每隔一段时间会出现士气提振挑战，完成对应的挑战，则可以获得本轮的奖励。

- 其他：

- 1、该玩法中殷紫萍的奥义【悬瓠济世】、【悬瓠济世·培元】以及魂玉【光佑】的生效距离变为 50 米。



### 4.1.3 系统定位

- 休闲娱乐玩法

### 4.1.4 设计目的

- 丰富玩家体验和游戏内容

### 4.1.5 用户体验

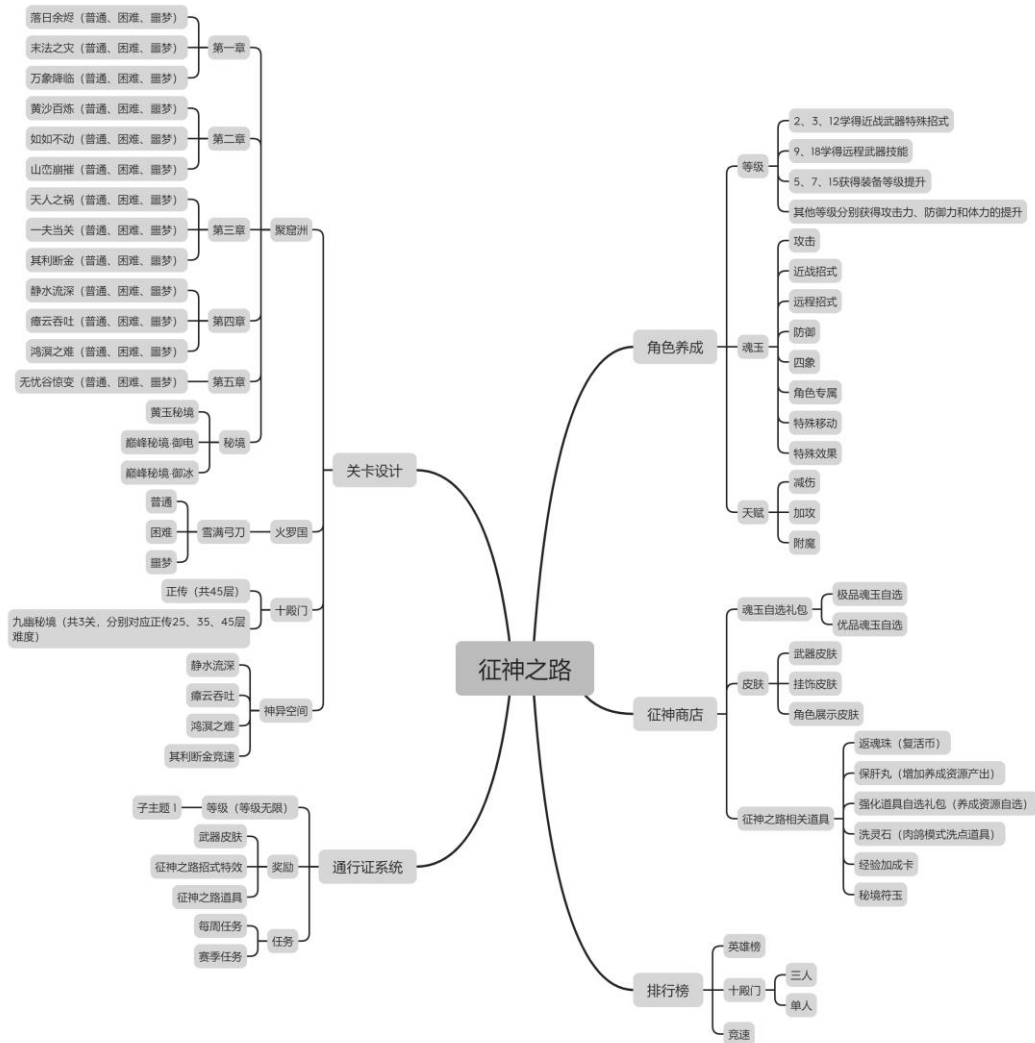
- 玩家在地脉之战中相对大逃杀模式更加自由一点，没有了大逃杀模式中资源的限制，可以自由选择英雄和购买装备
- 地脉之战中每个阵营各 12 人，总共 24 人，使得战场更加混乱，玩法更加多变

### 4.1.6 优缺点分析

- 地脉之战采用 12V12 多人混战的玩法，使得游戏的趣味性和刺激感大大增强
- 地脉之战中可以自由的选择装备更加适合新手入门，玩家可以快速的体验各种武器的特点并加以练习
- 玩法相对自由，可以刺激玩家研发新的阵容流派

## 4.2 征神之路系统分析

### 4.2.1 系统框架图



详情见附件：征神之路

### 4.2.2 系统玩法核心规则说明

#### ● 关卡说明：

1. 玩家可以单人挑战关卡也可以组队挑战
2. 玩家挑战关卡时等级建议关卡设定值
3. 英雄神识等级高于关卡推荐时，英雄对怪物造成的伤害提高，怪物对英雄造成的伤害降低；反之，则英雄对怪物造成的伤害降低，怪物对英雄造成的伤害提高。
4. 完成关卡后，会获得魂玉等掉落奖励。掉落魂玉的等级在不超过本关上限的前提下，一定高于您之前掉落的魂玉等级。

- **角色系统：**

1. 玩家通过游玩关卡并获得奖励来升级英雄
2. 英雄装备魂玉的神识的平均等级为英雄等级
3. 玩家可以通过融合、重铸等方式提升魂玉神识等级并获得特定属性

- **十殿门：**

1. 玩家可以提升正传进度获取更高的征神之路段位、更多的限定珍稀奖励。每个征神季结束后，段位和奖励的进度都将被重置。
2. 关卡对于玩家的神识压制不再生效，玩家可以通过游戏理解跨级挑战更高的关卡。但玩家对关卡的神识压制依然有效。
3. 开局时，失去所有携带的魂玉，但它们有高概率在游戏进程中的暗潮市商店出现。
4. 对局中获取的魂玉属性部分来自于玩家携带的魂玉属性。尽量提高魂玉的属性值。

#### **4.2.3 系统定位**

- 休闲娱乐玩法

#### **4.2.4 设计目的**

- 丰富玩家体验和游戏内容

#### **4.2.5 用户体验**

- 游戏提供了多个英雄供玩家选择，每个英雄都有独特的技能和属性
- 游戏提供了难度不同的关卡，每种关卡又分为普通，困难、噩梦等分级，玩家可以在其中不断挑战自己

#### **4.2.6 优点分析**

- 技能的特效表现较为出色，给玩家带来了视觉上的享受。光效处理和粒子效果等技术的应用使得技能释放和闪避时的动作更加丰富和生动
- 游戏奖励丰富，玩家不仅可以通过闯关获取魂玉等装备，还可以通过完成每日任务和通行证任务获得练气精元、秘境符玉等道具

#### **4.2.7 缺点分析**

- 游戏在新手指引方面存在不足，对于新手玩家来说可能会感到有些迷茫。

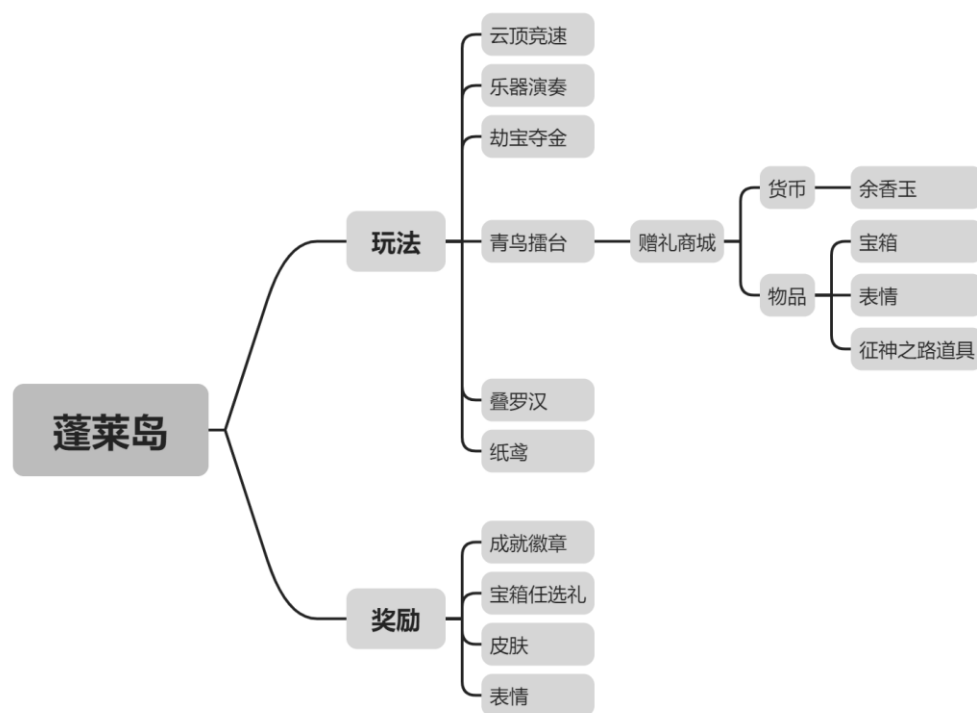
#### **4.2.8 改善意见**

- 适当增加新手教学，可以采用视频教程、文字教程等方案实现

- 游戏操作部分可以通过 UI 高亮制作新手指引

## 4.3 蓬莱岛系统分析

### 4.3.1 系统框架图



详情见附件：蓬莱岛

### 4.3.2 系统玩法核心规则说明

#### ● 云顶竞速：

**地点：**蓬莱岛南侧的云顶竞速。

在空中浮物之间闪转腾挪，和其他玩家竞争蓬莱岛的“最速传说”。完成每周挑战与赛季挑战，可获得丰厚奖励。

1. 玩家经过起点将自动开始计时，达到终点处计时结束。600 秒内未达终点则视为超时失败；
2. 触碰红色图腾会增加计时，触碰蓝色图腾会减少计时；每使用一次飞索会加时 30 秒。

#### ● 乐器演奏：

**地点：**九天真王阁、四灵台和青鸟宫。

共计七种乐器：古筝、二胡、曲笛、疆鼓、唢呐、锣、梆子，可供玩家独奏

或和鸣。

1. 玩家可使用录制功能生成原创乐谱，亦可导入他人乐谱。
2. 提升熟练度等级，参与晋级考试，获得英雄印、限定头像等丰厚奖励。

#### ● 劫宝夺金：

**地点：**蓬莱岛长风渡。

以劫宝球形态尽情滚动、跳跃、碰撞，获得积分；完成每周挑战，可获丰厚奖励！

1. 玩家进入区域后将变身劫宝球并自动开始计时，收集场景中的金币，或者将其他劫宝球撞翻都可获得积分。
2. 90 秒倒计时结束后结算积分，玩家主动离开玩法区域则视为失败。

#### ● 青鸟擂台：

**地点：**蓬莱岛北侧青鸟擂台。

与青鸾剑交互，可向所在蓬莱岛中所有玩家或指定玩家发起挑战，在擂台之上一决胜负！

1. 向对战玩家进行赠礼可增加热度值，对局结束时将根据本场热度值发放余香玉。本周已获得余香玉：50/50。
2. 在选项设置-社交-蓬莱岛设置中可设置挑战邀请及对战结果通知条件。

#### ● 叠罗汉：

**地点：**蓬莱岛九天真王阁前广场区域。

激活光圈后在空中固定位置会刷新了一本“武林秘籍”，带上三五好友叠高高，可获得限定表情动作！若想挑战自我亦可尝试寻找更上方的旗帜，挑战新高度。

#### ● 纸鸢：

**地点：**四灵台北侧、秘源岛西侧。

搭乘纸鸢，一览仙岛风光。纸鸢将以固定时间、沿固定轨迹飞行，可在纸鸢停靠渡口时交互乘坐，每次最多同时搭乘 5 人。

### 4.3.3 系统定位

- 休闲娱乐玩法

### 4.3.4 设计目的

- 丰富玩家体验和游戏内容

### 4.3.5 用户体验

- 相比其他玩法所带来的刺激蓬莱岛能给玩家带来休闲的体验
- 玩家不仅可以体验高山流水的传统乐器，还可以乘坐纸鸢观赏丰富多彩的游戏世界

- 青鸟擂台可以供玩家闲暇之余磨练自身技术和游戏理解

#### **4.3.6 优点分析**

- 玩法多样，奖励繁多
- 进入方式简单
- 丰富了游戏的社交系统
- 地图模型精美且区域广阔

## 5 游戏整体评价

### 5.1 游戏优势

游戏的核心玩法是武侠吃鸡，游戏在传统大逃杀的基础上通过设计不同的战斗方式和画风同其他大逃杀类游戏区分开，使玩家能够在充满武侠气息的世界中体验独特的“吃鸡”乐趣。同时游戏奖励丰富，给与玩家游玩动力。各种各样的武侠皮肤设计精美，符合当下汉服等潮流趋势。

游戏推出的征神之路模式让游戏不仅仅止步于 PVP 模式，征神之路采用闯关模式，玩家需要逐步挑战更高难度的关卡，这种设计增加了游戏的挑战性和可玩性。每个角色都有固定的装备搭配，这种限制增加了游戏的策略性，玩家需要根据角色的特性和装备来选择最合适的角色进行挑战。玩家每周都有 2400 点的初始活力值，参与征神之路会消耗活力值，这一系统使得玩家需要合理安排游戏时间并制定合适的闯关策略，增加了游戏的策略性和挑战性。

而地脉之战则凭借其独特的团队对抗玩法、多元化的积分获取方式、考验战术策略的地脉占领挑战、以及自定义设置与功能优化等优势，为玩家提供了一个充满挑战、乐趣和团队协作的游戏模式。通过灵活运用战术策略、合理利用地图资源，玩家能够在激烈的团队战斗中取得胜利，体验游戏的精彩与刺激。

蓬莱岛的玩法设计独具匠心，不仅巧妙地利用了玩家等待匹配的空闲时间，更在其中融入了丰富多样的娱乐元素。这里，玩家可以尽情享受乐器演奏的韵律之美，感受竞速挑战带来的刺激与快感，同时还能深化游戏中的社交体验。借助附近的语音和聊天功能，玩家可以轻松与陌生人展开交流，拓宽社交圈子，结识志同道合的新朋友。更值得一提的是蓬莱岛允许玩家随心所欲地更换当前角色、武器以及外观搭配，让每位玩家都能展现自己独特的风格与魅力。此外，游戏还贴心地配备了拍照模式，玩家可以随时捕捉游戏中的精彩瞬间

### 5.2 游戏劣势

游戏整体的性能优化不太好，即使是较高配置的机型在极限画质下也不能获得和其他同类游戏一样的画面表现。并且这一点在游戏画面中玩家角色数量增加时，画面表现变化尤为明显。

### 5.3 改善意见

性能优化这一点需要和程序、美工等部门协同进行优化。在程序上通过优化算法，减少不必要的代码冗余，但由于游戏本身开发引擎的限制，程序方面的优化有限。美工方面可以在不影响游戏整体画面效果的前提下减少模型的面数，或适当降低贴图的分辨率，减少树木草地等在视觉上观感影响不大的性能

占用。

## 5.4 总结分析

《永劫无间》这款游戏以其独特的武侠背景、丰富多样的玩法模式和精美的角色设计，成功吸引了大量玩家的关注与喜爱。其将传统武侠元素与现代大逃杀玩法相结合，为玩家带来了一个既熟悉又充满新鲜感的游戏世界。

游戏的核心玩法“武侠吃鸡”在继承大逃杀游戏精髓的同时，通过独特的武侠风格和战斗方式，成功地为玩家带来了与众不同的游戏体验。无论是精美的武侠皮肤设计，还是征神之路、地脉之战和蓬莱岛等多样化的玩法模式，都极大地增加了游戏的可玩性和吸引力。然而，正如游戏所存在的劣势所示，游戏整体的性能优化还有待提高。在高配置机型下，游戏在极限画质下的画面表现仍然无法与同类游戏相媲美，且随着玩家角色数量的增加，画面表现问题愈发明显。这不仅影响了玩家的游戏体验，还可能成为游戏发展的瓶颈。针对这一问题，游戏开发团队需要在程序优化和美工设计方面下功夫。