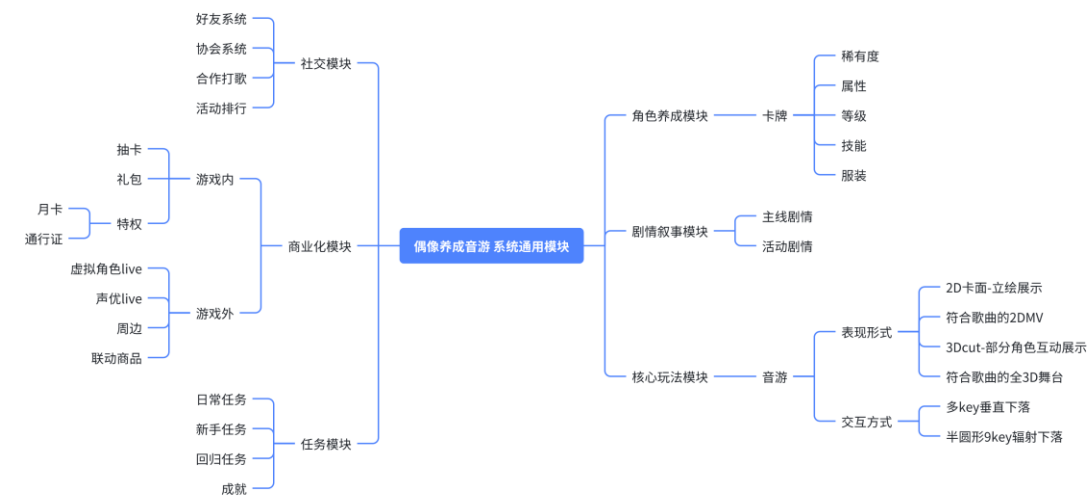


# 一、偶像养成类游戏系统模块通用分析

## 1.1 核心系统模块化解构

偶像养成类游戏作为泛二次元文化下的一个重要分支，其系统设计通常围绕几个核心模块展开，旨在构建一个能持续驱动玩家情感投入与行为产出的生态闭环。



**角色养成模块：** 这是所有养成类游戏的基础，其核心目标是驱动玩家对所爱角色进行“成长投资”。该模块包括卡牌的稀有度设计、等级提升、属性强化、技能解锁与升级，以及通过获取多张同卡进行“突破”的设计。玩家通过消耗游戏资源来提升角色数值，并从中获得满足感，这直接构成了游戏内长期消耗的基石。

**剧情叙事模块：** 剧情是所有偶像 IP 游戏的灵魂，也是玩家情感投入的直接来源。通过主线故事构建宏大世界观，通过角色个人故事深化人物弧光，通过活动剧情丰富世界设定和人物关系。这些叙事内容不仅仅是游戏的一部分，它们是玩家产生“爱”、“共鸣”与“欲望”的根本来源，为后续的养成与消费行为提供内在驱动力。

**核心玩法模块：** 在偶像音游这一细分领域，核心玩法通常表现为节奏打击或音乐模拟。它为玩家提供可重复的、有挑战性的操作体验，是玩家消耗体力、获取资源的主要场所。此外，高品质的视听呈现（如 3D MV）也日益成为核心玩法的重要组成部分，它将玩法体验本身转化为一种具有观赏性的“产品”，极大地增强了游戏的品质。

**社交互动模块：** 这一模块旨在增强玩家间的联系，提升社区活跃度与游戏黏性。其形式多样，包括好友系统、协会系统、合作玩法（如协力打歌）以及玩家间的排行榜竞争。这些设计通过提供协作或竞争的舞台，让玩家获得归属感与认同感，从而延长游戏生命周期。

**商业化变现模块：** 偶像养成游戏的商业化路径通常是多层次的，游戏内付费最核心的是卡池抽卡，它将玩家对稀有卡牌的追求转化为直接收入。此外，各种付费礼包、会

员制订阅、体力直购等也极大地扩展了付费点；游戏外付费往往来自于各种周边、演出、见面会。这些付费点构成了游戏的立体化变现网络。

## 1.2 业界标杆横向对比与《偶像梦幻祭 2》的定位

《偶像梦幻祭 2》并非凭空出现，其系统设计是在前人成功经验的基础上进行深度融合与创新的产物。下面将偶像梦幻祭 2 与其它偶像养成音游进行横向对比：

《Love Live! School Idol Festival》(LLSIF)：这款游戏建立了偶像音游的经典模式，其核心驱动力在于活动卡片的获取，玩家通过打歌消耗体力，获取经验、金币和心，并通过心进行抽卡，获取喜爱的角色以达到情感满足。其卡牌养成系统也奠定了基础：通过“练习”提升等级，通过“觉醒”解锁新立绘和侧边故事。LLSIF 的成功在于将节奏打歌、卡牌收集与体力消耗完美结合，形成了一个简洁高效的循环。

《偶像大师：灰姑娘女孩-星光舞台》(Deresute)：这款游戏引入了高质量的 3D MV。其玩法不仅是节奏打击，更能全方位欣赏偶像的舞台表演。玩家获取稀有卡牌的动力除了追求更高的数值和更强的技能，更重要的是为了解锁 3D MV 中角色们的华丽演出。Deresute 将“视觉满足”作为一种核心驱动力，极大地提升了玩家的付费意愿。

《偶像梦幻祭 2》的定位：综合来看，《偶像梦幻祭 2》可被视为偶像音游领域的集大成者。它不仅继承了 LLSIF 的“卡牌养成+节奏打歌”基础模式，也借鉴了偶像大师的“3D MV”核心卖点，提供情感满足和视觉满足两种动力来源；并在此之上，通过活动机制、商业化设计以及深度的 IP 叙事，构建了一个商业化效率极高的生态系统。

## 1.3 《偶像梦幻祭 2》模块总述

《偶像梦幻祭 2》的系统设计是一个高度整合的有机体，其模块包括：

卡牌养成：通过多维度的卡牌属性和“偶像之路”，为玩家提供持续的成长目标。

核心玩法：以 9 键辐射式音游玩法为核心，结合高质量 3D MV，提供视听双重享受。

商业化变现：围绕卡池抽卡、月卡、通行证和礼包构建多层级付费体系，并通过有偿/无偿钻石进行精细化用户分层。

活动系统：以“箱活”和“巡演”为核心，通过加成卡机制将“效率”商品化，驱动玩家为排名和奖励而付费。

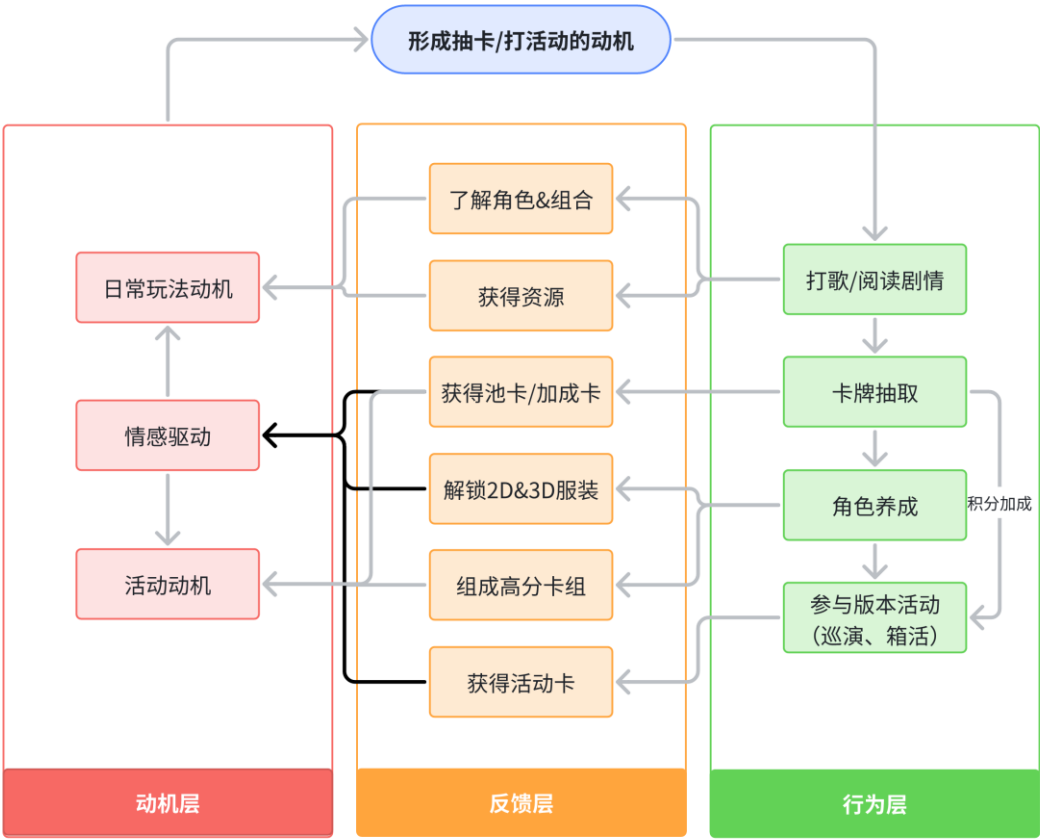
日常系统：包含事务所和通行证等功能，通过轻度互动和稳定资源产出来维持玩家的每日活跃度。

社交系统：通过协会、协力演唱会和活动排名等方式，构建轻量化社交网络，增强玩家的归属感和竞争动力。

剧情叙事：作为一切系统的基石，通过主线和活动剧情构建强大的 IP，为玩家的养

成、消费和社交行为提供情感驱动力。

核心玩法循环如下：



## 二、《偶像梦幻祭 2》核心模块详述

### 2.1 卡牌与养成系统

《偶像梦幻祭 2》的卡牌系统是其核心养成与商业化机制的基石。

#### 2.1.1 设计目的：

- **驱动玩家长期投入：**通过多维度的养成路径（等级、偶像之路、满破）和碎片化的资源获取，为玩家提供持续性的成长目标，防止内容过快消耗。
- **强化付费深度：**将“满破”与异色服装深度绑定，将玩家的数值追求与审美/情感追求相结合，极大地提升了单个玩家对单张卡牌的付费意愿，而非仅仅停留在“获取”层面。
- **构建策略深度：**四种颜色属性与三种偏向属性的设计，迫使冲榜玩家根据歌曲颜色和自身卡牌池进行策略性配队，增加了游戏的策略性和耐玩性，避免了无脑堆砌最高数值卡牌的情况。

### 2.1.2 卡牌基础构成与数值体系

游戏中每张卡牌都由以下几个核心部分构成：

四种颜色属性：卡牌分为红、黄、蓝、绿四种颜色。这与游戏内的歌曲颜色相对应。在打歌时，选择与歌曲颜色相匹配的卡组可以获得更高的得分，这为玩家的卡组构建提供了明确的策略方向。

三种偏向属性：每张卡牌都拥有三种基础属性——舞蹈（Da）、表演（Pf）、声乐（Vo），其中必有一个属性数值高于其他两个，被称为“偏向属性”。

等级与突破上限：基础获得的 5 星卡等级上限为 60 级。当玩家获得并用于突破每多一张同卡时，其等级上限会增加 5 级。这意味着要达到最高的等级上限，玩家需要获得五张相同的卡牌来实现“满破”。

偶像之路：这是卡牌养成的**核心路径**，类似于天赋树或技能树。玩家需要消耗不同颜色、大小的宝石来解锁格子，以提升卡牌的属性值，并升级其技能（Center 技能、Live 技能、Support 技能），促进玩家为了**数值提升**而进行养成。

此外通过升级偶像之路可以解锁偶像的房间服装（Live2D）、MV 服装（3D 服装），促进玩家为了**视觉满足**而进行养成。

这构成了玩家为了获得**更高的分数和稀有的服装**消耗资源进行卡牌强化的主要循环。

### 2.1.3 技能机制解析

游戏的技能系统是其数值设计中的一大亮点，它分为三个层次，各自服务于不同的策略目标。

Center 技能：这一被动技能由玩家放置在队伍中心位的偶像卡牌提供。它提供两种类型的加成：一种是提升队伍综合数值 50%，另一种是提升特定偏向属性数值 120%。这一设计要求玩家在组建队伍时，必须根据即将挑战的**歌曲颜色**和**卡组的偏向属性**选择合适的**队长卡牌**，以获得最大化的分数加成。它定义了卡组构建的基础框架。

Live 技能：这是在打歌过程中通过点击“技能音符”触发的主动技能。每首歌曲固定有五个技能触发点，会按顺序激活编队中偶像的 Live 技能。Live 技能分为三类：12 秒得分提升 8%、8 秒得分提升 13%、5 秒得分提升 20%。其加成随技能等级提升而升高，合理的 Live 技能为玩家冲击更高分、获取更高排名提供可能。

Support 技能：这是一种由两位支援位偶像提供的被动技能，在打歌时自动生效。Support 技能的类型多样，包括降低热度下降量、增加能量槽提升量、增加宝石掉落几率，以及“改判”（将不完美判定转为完美判定）。Support 技能不直接提供得分加成，而是通过提供容错率和养成效率来间接影响玩家体验。

### 2.1.4 养成线的设计

《偶像梦幻祭 2》的养成设计非常明确，可以概括为：**等级与偶像之路为主，服装与特殊演出为深度付费目标。**

- **等级与偶像之路（主线）：**这是最基础也是最重要的养成线。玩家通过消耗“经验券”提升卡牌等级，再消耗各色宝石和偶像原石，解锁“偶像之路”上的格子来提升各个属性、技能等级，并解锁服装和特殊演出。这部分资源的产出非常稳定，主要来自日常打歌（普通演唱会），活动奖励也会大量投放。**策划引导玩家将绝大部分日常体力投入到这条养成线上，因为它是所有数值的基础。**
- **满破（深度付费）：**满破（积累五张同名卡）是游戏养成线的顶端，也是最吃资源的一条线。玩家需要消耗同名卡来实现突破，这直接与游戏的**核心**（抽卡、活动等）挂钩。满破不仅能提升等级上限、解锁更多偶像之路的格子、提升数值和技能上限，更重要的是它能解锁**异色 Live 2D 服装和 3D MV 服装**。**这条养成线将数值追求和视觉追求完美地结合，是策划对重氪玩家的主要引导方向，也是游戏商业化变现最核心的环节。**

**总结：**养成线资源投放的逻辑是，日常体力产出基础资源（经验券、宝石），满足等级和偶像之路的基本养成，保障所有玩家的基础体验；而满破所需的稀缺的“同名卡”则完全依赖于抽卡和活动，成为重氪玩家独有的付费养成线。

#### 2.1.5 不同养成线的养成周期与设计目的

- **等级与偶像之路：**这条养成线是“**短周期（天为单位）**”与“**长周期（周为单位）**”的结合。
  - **短周期：**一张新获得的卡牌，通过日常打歌和商店获得经验券，几天之内就能达到基础等级上限（如 60 级），并解锁大部分偶像之路格子。这给了玩家即时的**成长反馈**。
  - **长周期：**但要完全解锁偶像之路，需要消耗大量各色宝石和偶像原石，这需要玩家持续性的打歌（随机掉落偶像原石），可能需要**数周甚至数月**才能完全填满所有格子。

**设计目的：**短周期的快速成长是为了提供**即时满足感**，强化玩家获得新卡的喜悦感；长周期的养成线则与**玩家留存**直接挂钩，通过持续性的目标让玩家有理由每天上线消耗体力，同时也能消耗游戏内产出的资源。

- **突破（满破）：**这条养成线是“**长周期（以年为单位）**”。对于零氪玩家而言，他们可能需要花费**数月甚至一年**来攒齐一井（300 抽，每抽=180 钻）或者打一次活动（1BP=20 钻）所需要的钻，才能在心爱的角色卡池/角色活动中确保获得卡牌并积累同名卡。对于重氪玩家而言，即使他们可以在几分钟内通过氪金实现，但这消耗的真金白银也让其成为一个“重大的决定”。

**设计目的：**“满破”作为顶级的养成目标，其长周期性是为了**驱动长期消费**。它确保了

玩家在很长一段时间内，都有一个需要努力或付费才能达成的终极目标，从而保障了游戏的**长期商业价值**。

此外对于加成卡，满破还能提供额外的活动加成效果：

稀有度	1 张	2 张	3 张	4 张	5 张
☆3 卡	1%	2%	3%	4%	5%
☆4 卡	5%	15%	25%	35%	50%
☆5 卡	20%	50%	75%	100%	150%

游戏通过将“数值”和“视觉”整合到“满破”这一个单一目标中，强化了玩家对单张卡片的付费深度，使玩家愿意投入更多资源去获取同一张卡。

### 2.1.6 不同付费程度玩家的养成体验设计

策划针对不同付费程度的玩家设计了差异化的养成体验，核心在于**活动中**“效率”和“稀有度”的平衡。

- **零氪玩家：**主要体验是“**时间换取资源**”。他们通过每日回复的 BP（体力）和日常任务、剧情等获得的免费钻石，进行持续的打歌和养成。他们的主要养成目标是提升主力卡组的整体练度，获取活动奖励的活动卡。由于无法稳定获得大量同名卡进行满破，他们的养成速度和分数上限有限。但由于游戏提供了稳定的钻石产出，零氪玩家能够积攒资源，在喜欢的角色卡池时集中抽取，实现部分卡牌的获取。
- **月卡党/小额付费玩家：**这类玩家的体验是“**小额付费换取加速**”。月卡（如大月卡）提供的额外体力上限和“连续自动演唱会”功能，极大地节省了玩家的“**肝**”时间，提升了**日常资源的获取效率**和**活动期间的打歌效率**。他们可以比零氪玩家更快地完成养成目标，获得更高的活动积分，但通常无法在每次活动中都将加成卡满破，因此在冲榜时仍会感到吃力。
- **重氪玩家：**这类玩家的体验是“**金钱换取效率与顶端体验**”。他们能在活动加成卡池中大量抽卡，迅速将加成卡满破，这让他们在活动中能够以极高的效率获取积分，轻松达到满破，甚至争夺排行榜前列。同时，满破带来的异色服装是他们独有的视觉反馈。**付费礼包**（如“工作应援套装”）提供了大量的哨子（体力药）和钻石，进一步加速他们的养成和活动进程。

**总结：**养成体验的差分让不同付费水平的玩家都能找到自己的位置。零氪可以“慢慢肝”，月卡党可以“加速肝”，而重氪则可以直接“跳过肝”，通过购买效率来获得最好的游戏体验和最顶级的排名奖励。

### 2.1.7 养成资源的投放与消耗

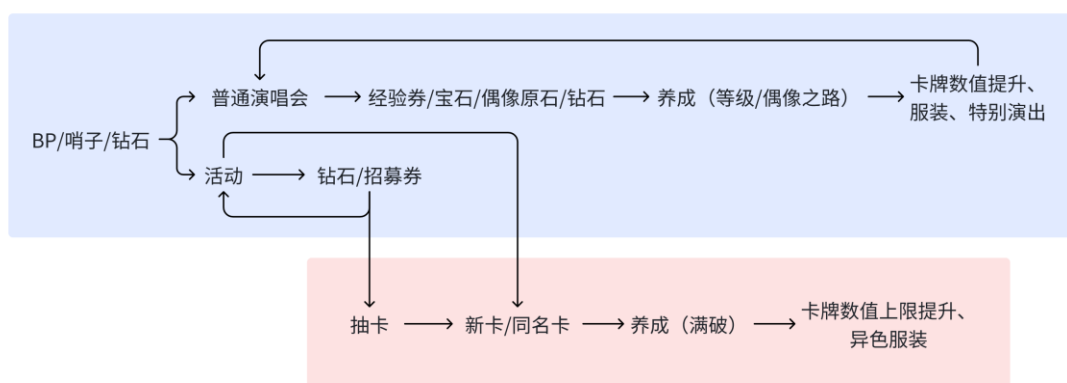
《偶像梦幻祭 2》的资源循环设计清晰而高效。

- **资源产出系统：**
  - **普通演唱会（核心产出）：**消耗 BP，产出经验券、各色宝石、偶像原石、

粉丝数、金币、一次性钻石。这是所有养成资源的最主要来源。

- **活动系统**：消耗 BP 或通行证，产出大量积分（pt）、活动代币、招募券、钻石等稀缺资源。
  - **日常任务与剧情**：产出钻石、招募券等核心货币。
  - **事务所**：消耗工作券，产出金币、事务所服装制作图纸、事务所服装制作材料。
  - **工作计划（通行证）与月卡**：稳定产出钻石、招募券、哨子、服装等。
- **资源消耗方式**：
    - **经验券**：提升卡牌等级。
    - **各色宝石/偶像原石**：解锁偶像之路，提升属性和技能，解锁皮肤和特殊演出。
    - **粉丝数**：提示偶像等级（S/A/B/C/D），解锁特殊服装和称号。
    - **金币**：购买事务所家具。
    - **招募券/钻石**：核心消耗，用于抽卡获取新卡和满破所需的同名卡，或者购买打活动需要的体力。
    - **BP/哨子（体力药）**：打歌，是所有养成资源获取的前置消耗。

资源循环框图：



养成系统的核心是所有养成资源的获取都离不开 BP 的消耗，而 BP 的恢复速度是有限的。这迫使玩家要么等待，要么通过付费（购买哨子或月卡）来加速。

## 2.2 活动与资源消耗系统：效率与投入的商业化设计

游戏的活动系统是驱动玩家持续活跃和付费的核心，通过将玩家的时间、精力和金钱转化为积分与排名促进玩家为活动付费。

### 2.2.1 设计目的：

- **创造付费刚需：**通过“箱活”和“巡演”活动提供稀有卡牌，将玩家对角色的“爱”具象化为**必须通过活动努力获取的“稀缺品”**。
- **商品化“效率”：**加成卡机制是该系统的核心创新，它将“节省时间”和“高效率”作为商品。玩家通过抽取并满破加成卡，可以成倍地提升活动积分获取速度，这使得付费行为变得极具吸引力和合理性，尤其是对于时间有限但愿意付费的玩家和冲榜玩家。
- **“肝”与“氪”的权衡：**活动系统为玩家提供了两种路径：投入大量时间（肝、攒资源）来**获取基础活动奖励，或者投入金钱（氪）来购买加成卡以节省时间并获得完整的活动奖励**。这种设计既满足了不同类型玩家的需求，又迫使非付费玩家保持高强度的日常活跃。

### 2.2.2 活动机制拆解

游戏主要有两种核心活动形式：箱活和巡演。除此外还有洗牌活动、版本活动等。

“箱活”：玩家首先消耗 BP 游玩普通歌曲，积累“通行证”和“积分”，然后消耗通行证游玩活动歌曲，再次积累积分。通过达到特定积分或排名，玩家可以兑换当期活动卡牌、招募券、钻石等奖励。在箱活期间，玩家可以选择消耗 0BP、1BP、2BP、3BP、6BP、10BP 进行打歌，但只有消耗大于 0BP 时，才会有积分（PT）奖励，并且奖励会根据消耗的 BP 数翻倍。

“巡演”：这是一种地图式的活动，玩家需要消耗 BP 打歌完成 30 个关卡、120 首歌曲，获取最终的巡演卡。在完成第一轮巡演后，玩家可以通过重复游玩高分关卡积累积分兑换活动卡牌和其它奖励。

在这两种主要活动中，玩家的资源瓶颈是体力和时间，体力可以通过免费钻石或付费购买哨子进行补充；时间则可以通过使用最高体力打歌、购买大月卡进行连续自动打歌或使用翻倍卡翻倍积分达到节约。

### 2.2.3 加成卡-“效率加速”机制

《偶像梦幻祭 2》活动系统最精髓的设计，在于其将效率作为一种可被购买的商品。加成卡池的推出，一方面为玩家提供新的卡面，同时给玩家提供了一个“快速达成目标”的途径。

其逻辑链条如下：

活动目标：玩家希望在活动中获得满破的限定 5 星卡，并争取更高的排名奖励。

传统路径：在没有加成卡的情况下，玩家需要投入巨大的时间成本和体力消耗，进行海量的重复打歌，才能积累到足够的积分。这不仅“肝”，而且效率低下。



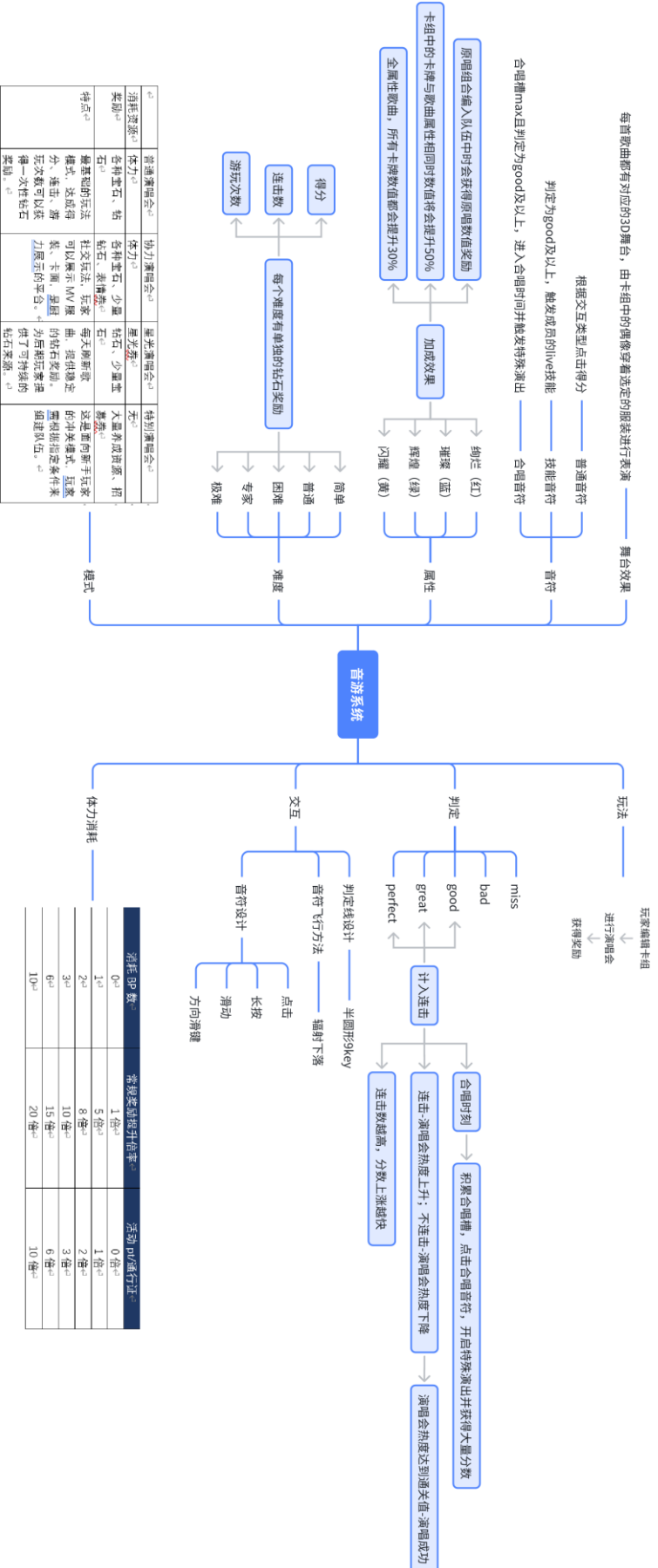
付费加速路径：新活动开启的同时，游戏会推出一个“加成卡池”，其中的 3-5 星当期卡牌能够提供极高的活动积分加成，最高可达 150%。玩家通过抽取并满破这些加成卡，可以在打歌时获得巨大的积分倍率，从而用远少于无加成玩家的体力和时间，轻松达到积分目标。

结果：这一设计将“抽卡”行为与“活动投入度”无缝绑定。玩家抽卡不仅是为了收集，更是为了购买一种“节省时间”与“高效率”的特权。这种商业模式将游戏体验的“效率”进行商品化，极大地刺激了玩家在活动开始前进行付费抽卡，形成了强大的商业闭环。

## 2.3 音游玩法与技术实现

游戏的核心玩法是节奏打歌，但其模式设计具有差异化，以满足不同玩家需求。

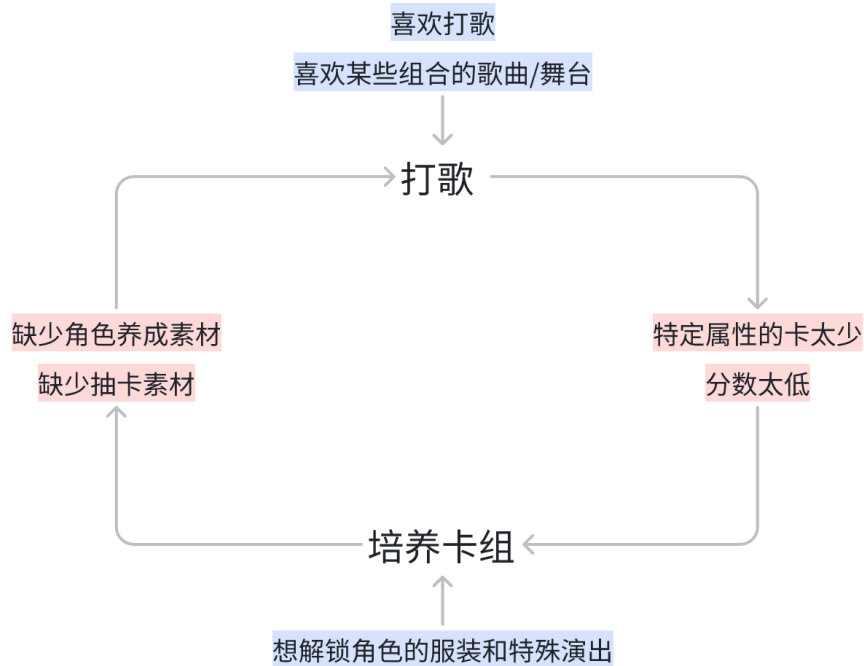
**音游系统拆解：**



消耗资源 <sup>1</sup>	普通演唱会 <sup>2</sup>	协力演唱会 <sup>3</sup>	星光演唱会 <sup>4</sup>	特别演唱会 <sup>5</sup>
奖励 <sup>6</sup>	各种宝石、钻石 <sup>7</sup>	各种宝石、少量钻石、装饰类 <sup>8</sup>	钻石、少量宝石、装饰类 <sup>9</sup>	大量外观设计、钻石、装饰类 <sup>10</sup>
特点 <sup>11</sup>	模式、达成得分、连击、游玩次数可以获得一次性钻石奖励 <sup>12</sup>	社交玩法、玩家可以展示MV播放、全图、是图力展示的平台、 <sup>13</sup>	每天刷新歌曲、提供确定的钻石奖励、为后期玩家提供了可持续发展的钻石资源 <sup>14</sup>	这是面向歌手玩家的冲关模式、近来的游玩条件来组建队伍 <sup>15</sup>

消耗BP数 <sup>1</sup>	常规奖励提升倍率 <sup>2</sup>	活动pvp通行证 <sup>3</sup>
0 <sup>4</sup>	1倍 <sup>5</sup>	0倍 <sup>6</sup>
1 <sup>7</sup>	5倍 <sup>8</sup>	1倍 <sup>9</sup>
2 <sup>10</sup>	8倍 <sup>11</sup>	2倍 <sup>12</sup>
3 <sup>13</sup>	10倍 <sup>14</sup>	3倍 <sup>15</sup>
6 <sup>16</sup>	15倍 <sup>17</sup>	6倍 <sup>18</sup>
10 <sup>19</sup>	20倍 <sup>20</sup>	10倍 <sup>21</sup>

## 音游系统循环：



### 2.3.1 设计目的：

- 创造差异化体验：半圆形 9 键辐射式音符下落设计，继承了《Love Live!》系列的经典模式，使其在视觉上区别于市面上主流的垂直下落式音游，提供了独特的视觉美感。
- 深化视觉满足：3D MV 模式将玩法与观赏性深度结合，玩家不仅是在“玩”，更是在“欣赏”，这为付费获得的 3D 服装提供了直观的展示舞台，从而强化了视觉满足感这一核心驱动力。

### 2.3.2 基础设计

《偶像梦幻祭 2》的音游基础设计基本沿用了 Ilisif 和偶像大师灰姑娘的设计，接下来将从舞台效果、音符判定、难度和属性几个方面进行拆解。

- 游戏内实装歌曲都有对应的谱面和 3D MV 舞台，游玩歌曲的得分与玩家的卡组构成和连击数有关。玩家可以编辑五位偶像构成的卡组进行演唱会，并获得经验值和养成道具。
- 玩家需要在音符和判定线重合的时候点击音符得分，根据点击时机不同会有不同的评级（miss/bad/good/great/perfect），good 及以上计入连击。连击数越高，分数上涨越快。
- 判定为 good 以及以上时演唱会热度会上升，bad 和 miss 时演唱会热度会下降，演唱会结束时，热度超过通关值则演唱会成功，反之失败，无法获得奖励。歌曲进程会自动进入“合唱时刻”，这个阶段玩家进行 good 及以上的判定会积累合唱槽，合唱

- 槽 max 后点击合唱音符可以获得大量分数并展示特殊演出。
- 歌曲难度分为简单、普通、困难、专家四类，此外还有特殊难度-极难。各个难度的奖励没有差异，每个难度有单独的一次性钻石奖励（得分、连击、游玩次数）。
  - 歌曲属性分为绚烂（红）、璀璨（蓝）、辉煌（绿）、闪耀（黄）四种，卡组中的卡牌与歌曲属性相同时数值将会提升 50%；全属性歌曲，所有卡牌数值都会提升 30%。此外将演唱歌曲的原唱组合编入队伍中时会获得原唱数值奖励。

### 2.3.3 体力倍率设计

打歌需要消耗体力（BP），从 0BP 到 10BP，获得奖励会不同程度地提升，详见下表：

消耗 BP 数	常规奖励提升倍率	活动 pt/通行证
0	1 倍	0 倍
1	5 倍	1 倍
2	8 倍	2 倍
3	10 倍	3 倍
6	15 倍	6 倍
10	20 倍	10 倍

表 1 体力消耗机制

### 2.3.4 交互设计：

- 判定线：与市面上多数采用固定垂直下落轨道的音游（邦邦、世界计划等）不同，《偶像梦幻祭 2》的音游戏玩法继承了 IIsif 的经典设计，即九个判定点呈半圆形围绕着屏幕中心，音符从屏幕顶部向外辐射式下落至判定线。



- 音符：音符类型包括点击、长按、滑动、方向滑键，这些音符共同构成了谱面。



- 这种交互设计能让玩家的视线更集中在中间的 3D MV 上，并且使得谱面呈现出独特的视觉美感和动态效果。

### 2.3.5 模式设计：

	普通演唱会	协力演唱会	星光演唱会	特别演唱会
消耗资源	体力	体力	星光券	无
奖励	各种宝石、钻石	各种宝石、少量钻石、表情券	钻石、少量宝石	大量养成资源、招募券
特点	最基础的玩法模式，达成得分、连击、游玩次数可以获得一次性钻石奖励。	社交玩法，玩家可以展示 MV 服装、卡面，是厨力展示的平台。	每天刷新歌曲，提供稳定的钻石奖励。为后期玩家提供了可持续的钻石来源。	这是面向新手玩家的冲关模式，玩家需要根据指定条件来组建队伍。

## 2.4 商业化变现系统：多层次与 IP 联动

《偶像梦幻祭 2》的商业成功建立在一个多层次、立体化的变现网络上，它不仅依赖于游戏内的数值系统，更与强大的 IP 生态紧密相连。

### 2.4.1 多层级变现模式

**核心收入-卡池：**游戏主要的收入来源是卡池。其抽卡机制包括“50 抽暗保”和“300 抽一井”，后者允许玩家直接用抽卡获得的代币兑换当期 UP 卡。这种保底机制降低了玩家的沉没成本，也为大额消费提供了明确的目标。

**付费钻石与免费钻石：**这是游戏对用户进行精细分层的一种商业手段。免费钻石可以通过游戏内各种活动（如打歌、过剧情、每日任务）获得，可用于抽卡和恢复体力，保证了非付费玩家也能有良好的基础体验。然而，部分限定 MV 服装、特殊礼包只能用付费钻石购买。这一设计为核心付费用户提供了专属特权，精准地收割了这部分玩家的消费潜力。

**通行证（工作计划）：**作为常规性消费的核心，通行证分为免费版（基础计划）和付费版（68 元-核心计划），分层次激活玩家消费并促进日活。相比于免费版，付费版额外提供 3 套当期工作计划服装、1000 钻石和十张招募券，并且在升级过程中给玩家更多的企划币（可以换工作计划服装等）等奖励。此外，游戏还提供了多种付费礼包，如“新入社員応援セット”（新员工应援套装）和“お仕事応援セット”（工作应援套装），这些礼包通常将钻石、哨子等资源捆绑销售，以高性价比吸引玩家付费。

**月卡（会员）：**游戏也设有月卡，分为 30 元的小月卡和 128 元的大月卡，通过提供付费钻石和额外特权（如体力上限提升、连续自动演唱会等）来确保稳定的月度收入流，并提升玩家的每日登录频率。

### 2.4.2 IP 延伸变现

《偶像梦幻祭 2》的商业成功并非仅仅依赖于游戏内的精巧设计。其真正的商业核心是强大的 IP 生态圈，它将游戏内外的一切行为连接为一个更大的商业闭环。

这个商业闭环的逻辑链条如下：

情感驱动：游戏通过大量主线和活动剧情塑造丰满的人物形象和细腻的情感羁绊。

玩家投射：玩家因剧情而喜爱某个角色或组合，产生“为他们花钱”的意愿。

游戏内消费：玩家为了获得心爱角色的新卡、新服装而进行抽卡、打活动。

游戏外消费：玩家出于对偶像的支持，会购买游戏外的周边产品、舞台剧门票、Live 门票等。

反哺游戏：游戏外的 IP 活动增强了玩家的黏性，并通过联动等方式吸引新的玩家入坑，回到第一步，形成一个不断自我强化的、跨媒体的商业生态。

因此，游戏内的系统设计更像是一个将 IP 价值高效变现的工具，而 IP 本身才是其商业模式的基石。

## 三、次要模块介绍

### 3.1 剧情叙事与情感构筑

剧情是《偶像梦幻祭 2》的核心驱动力，它为玩家的收集和养成行为提供了坚实的内在动机。游戏内置了多部主线故事，如 ES 篇和 MEGA SPHERE 篇，旨在让玩家快速了解游戏世界观，并建立对 15 个组合、54 位偶像的认知。

主线故事通过设置“革命”、“SS 大赛”、“选秀”等冲突，吸引玩家沉浸其中，并通过提供大量的免费钻石来激励玩家阅读；活动剧情则进一步深化人物关系，讲述偶像们在活动中的成长与羁绊；而个人故事则着重刻画了偶像不为人知的一面，拉近了偶像与玩家的距离。这些故事不仅仅是背景设定，它们为玩家的付费行为赋予了情感价值，让玩家的每一次投入都成为对所爱角色的“应援”。

### 3.2 日常与社交系统详述

#### 3.2.1 日常系统

游戏的日常系统旨在通过提供稳定、低压力的资源获取途径，来提升玩家的每日登录频率和游戏黏性。

事务所：这是玩家在主玩法之外，与偶像进行互动的私人空间，也是游戏黏性的来源之一。玩家可以访问其他人的事务所并点赞；在事务所里，玩家可以放置偶像、购买和布置装饰，增加玩家的归属感和互动乐趣。

事务所系统有其特有的货币——金币（LS）和服装制作材料。偶像进行事务所工作（打工）需要消耗工作券（每小时回复一张），产出的常规资源就是 LS 和服装制作材

料、服装图纸。玩家可以使用服装制作素材和图纸为偶像制作事务所服装。

### 3.2.2 社交系统

游戏的社交系统设计相对轻量化，主要通过协会、协力演唱会和活动排名来增强玩家间的联系与社区活跃度。

协会：类似于一个工会或公共事务所。玩家加入协会后，可以通过每日签到和协会日活达标来领取奖励，如招募券。此外，每周的联合演出也为协会成员提供了共同参与活动的平台。协会系统也有特有的货币——协会硬币和协会基金。协会基金可以用于购买协会家具和提升制作人技能，制作人技能可以提升歌曲得分、改判等等。这些设计并非为了构建复杂的社交关系链，而是通过低压力的、日常化的互动，来增强玩家的归属感和留存。

协力演唱会：这是一个社交与展示的平台。玩家可以与他人匹配，共同完成演出。在这个模式中，玩家可以展示自己新获得的稀有卡面和付费服装。这为玩家提供了成就感和社交认同，形成一个正向的反馈循环。

活动排名：活动系统是驱动玩家持续活跃和付费的核心，其设计将玩家的时间、精力和金钱转化为积分与排名。通过在活动中争取更高排名，玩家可以获得稀有的排名奖励，从而为游戏提供了竞争的舞台。

## 四、《偶像梦幻祭 2》核心循环构建与剖析

### 4.1 游戏核心循环图解

《偶像梦幻祭 2》的核心循环并非一个简单的单向流程，而是一个以情感为起点，以效率为杠杆，以视觉和社交为反馈的复杂闭环。其循环逻辑可以概括为以下步骤：

情感驱动（因剧情喜爱某个偶像）

↓

新活动开启（推出对应偶像的新卡）

↓

付费抽卡（为获取加成卡，追求活动高效率）

↓

资源消耗与养成（消耗 BP 打歌，积累积分，用掉落的材料强化现有的卡牌）

↓

目标达成与成就感（通过高分卡组 and 大量 BP 积累足够的积分，获得限定卡牌并满破，

解锁异色服装)

↓

社交展示与反馈（在协力 Live 中展示新卡和服装，获得认同）

↓

循环往复（获得更强的卡组，迎接下一个活动）

## 4.2 核心循环剖析

《偶像梦幻祭 2》的核心循环是一个经过精心设计的、具备极高内聚性的商业化机器。它通过以下几个关键机制，将所有模块完美地连接起来：

情感作为源动力：游戏投入了巨大的资源在**剧情和人物塑造**上，这是所有玩家行为的起点。玩家首先因情感而投入，才愿意为后续的养成和消费付出成本。

效率作为付费的驱动因素：游戏不直接销售“胜利”，而是将**“节省时间”和“高效率”作为商品**。加成卡（尤其是满破卡）提供的巨大积分加成，让玩家可以“用金钱换时间”，从而让付费行为变得极具吸引力和合理性。这是一种高明的商业化策略，它利用了玩家对游戏进度和排名的内在追求。

满破的深度价值：“满破”这一设计，巧妙地将**数值追求和视觉追求**（异色服装）绑定。玩家不再只为冰冷的数值而氪金，更为了满足强烈的审美和收集欲望，这极大地**提升了单张卡牌的付费深度**，使游戏能从少数核心用户身上获取可观的收入。

社交展示形成反馈闭环：3D 协力演唱会为玩家提供了“炫耀”的舞台，满破获得的强大卡组和华丽服装得到了有效反馈，从而强化了玩家的成就感，进一步**激励其投入下一次循环**。这使得玩家的投入和产出都能得到有效的“社会性”回报。

这个核心循环将 IP、剧情、数值、效率、审美和社交等多个系统完美地结合在一起，共同服务于一个目标：驱动玩家持续投入时间与金钱。

## 五、总结

### 5.1 设计精髓提炼

《偶像梦幻祭 2》的成功，在于其对偶像养成游戏模式的深度优化与创新。它超越了单纯的卡牌收集和节奏打歌，通过构建一个以“情感”为起点，以“效率”为杠杆，以“视觉”和“社交”为反馈的核心循环，实现了商业价值和玩家体验的双赢。其最核心的设计理念是：将玩家对角色的“爱”具象化为可被衡量的“效率”和可被感知的“美”，并以此作为商业化的核心驱动力。