

《节奏大师》拆解报告

——我一边打歌，一边拆了它的“谱”



阅读 TIPS

(宇宙免责声明)

1. 拆解正文内容为 7 页
2. 前 2 页为横屏，后 8 页均为竖屏
3. 均为个人拙见，无任何不良引导

内容总览

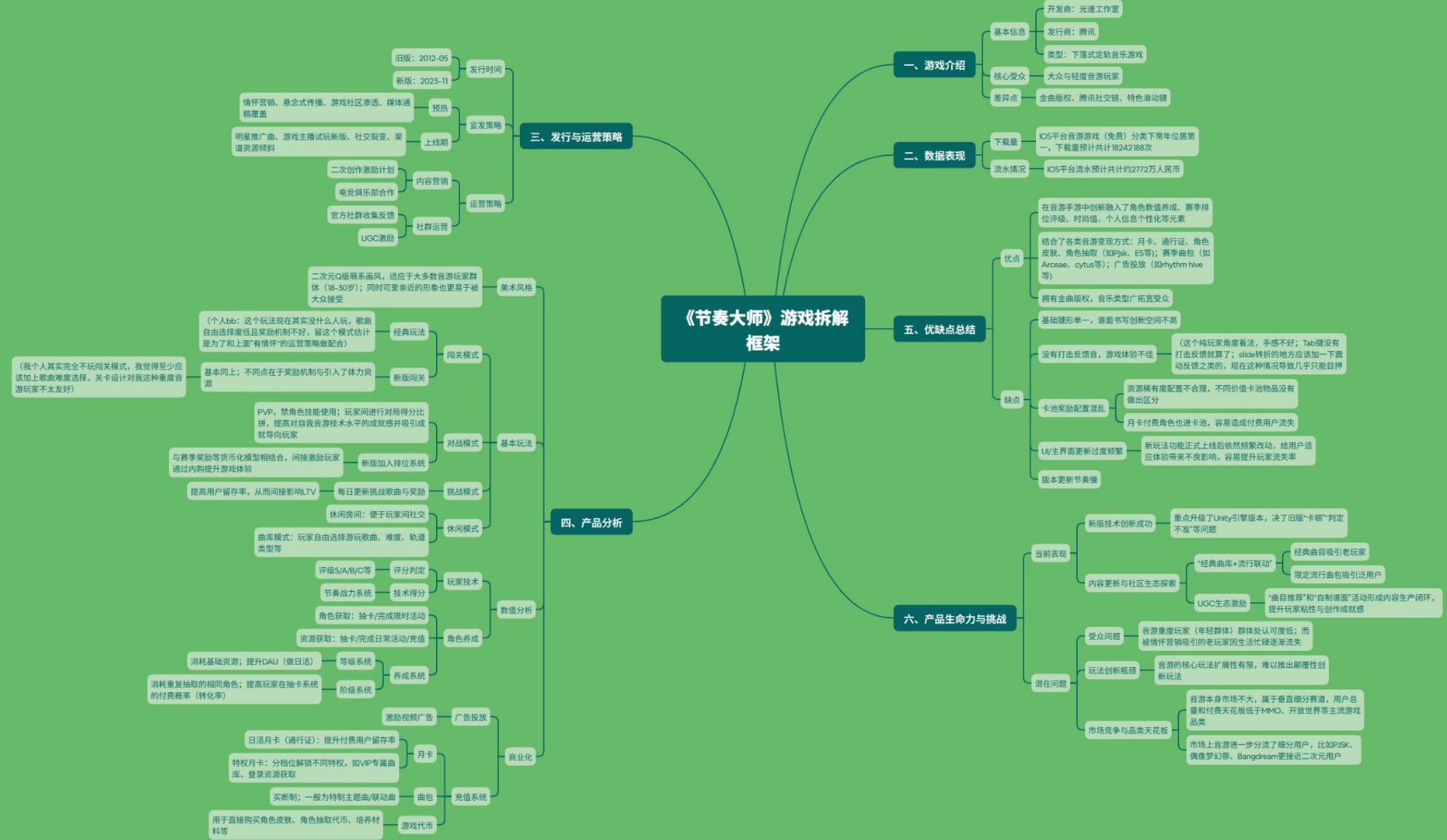
- 拆解框架
- 下载量及流水简析
- 核心玩法简析
- 社区调研分析
- 美术评价
- 后记

拆解人：吴诗卿

华中农业大学（211）26 级应届生



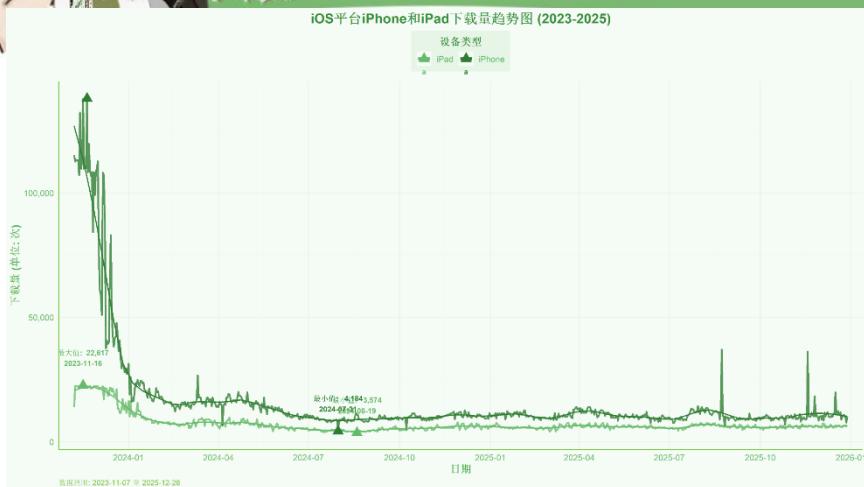
《节奏大师》游戏拆解框架





一、下载量及流水

数据来源为七麦，本拆解报告书写于 2025 年 12 月 30 日，获取新版节奏大师公测（2023.11.7-2025.12.29）后在 apple store 每日下载量与流水情况，大致趋势“开局即巅峰”，版本更新/节日活动时出现小高峰。



下载量分析

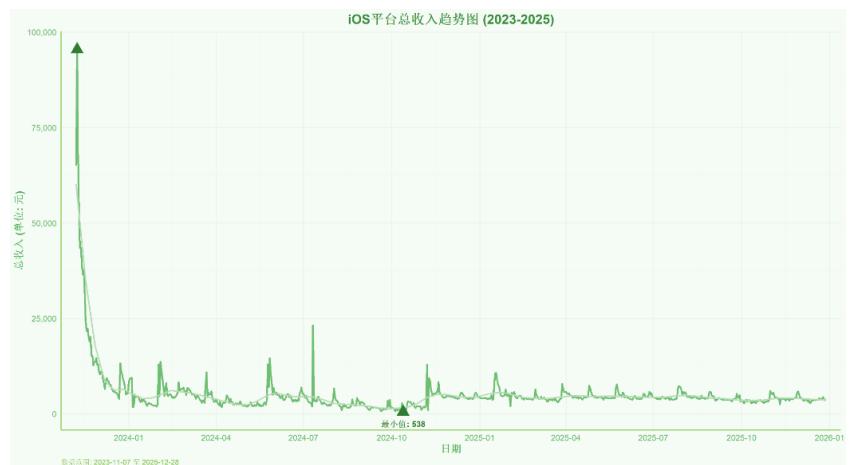
- 整体: 日常基线手机端约 1200/日；平板端约 400/日→音游领域表现较好，国内免费音游日榜常年居于 1 或 2 位。

关于下载设备差异的个人思考:

由于高难谱需要多指操作，重度音游玩家主力设备一般为平板；而统计数据中 ipad 下载量明显低于 iphone，一定程度上也说明节奏大师更多吸引的是轻度音游玩家。

流水分析

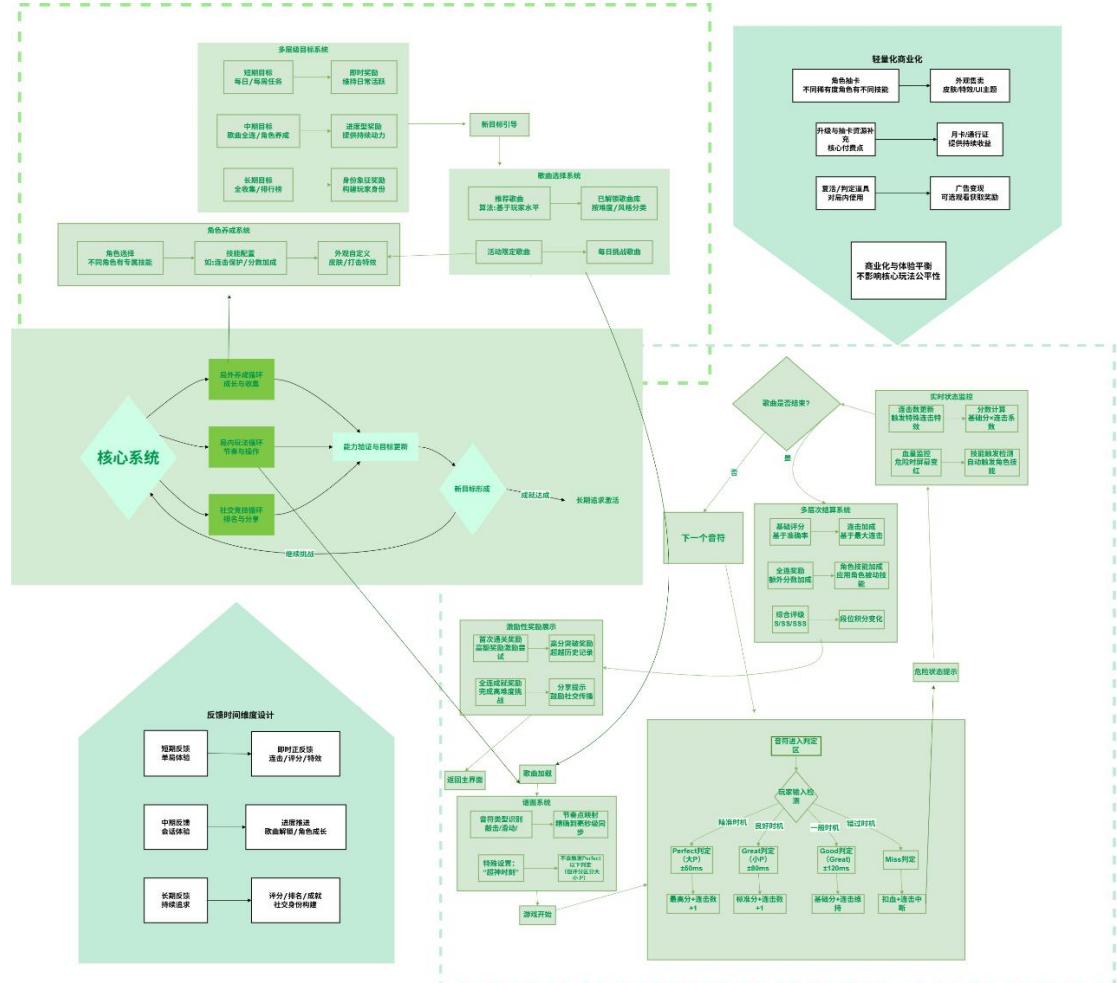
- 整体: 大多数时候处于低位（均值约 \$5k~7k）→音游市场上限不高
- 收入结构: 90%+收入集中在短期→产品无持续付费点，用户 ARPPU 几乎依赖单次大版本/活动
- 峰值情况: 2024-7 左右为暑期活动→新角色限定卡池+新曲包；此外前期高频率与跨领域联动（如《说唱梦工厂》）的累积在暑期得到转化
- ◆ 个人评价与总结:
流水音游基本盘下表现整体出色，在大众休闲音游领域有稳固地位；但缺乏持续性的付费驱动设计，需探索构建更高频的微付费体系（如基于角色 IP 运营激发玩家对角色养成的持续付费）



二、核心玩法

1. 游戏系统

基本游戏系统框架大体可被拆解如下：



基本键型

- Tab 键，进入判定区域**敲击**
- 此处判定为**大P**



- S1de 键，进入判定区域后在轨道上**跟随长条滑动**
- 此处判定为**小P**





2. 数值系统

(1) 节奏战力

类比 phigros 的 rank score/中二节奏的 rating/Arceae 的 ptt, 是玩家音游硬实力的体现；计算依据为 50 个历史最高值（不含赛季新曲）和赛季新曲中的 25 个历史最高值（B50+N25）；节奏战力提升具体值取决于游玩歌曲难度与局后评分（也是音游里比较简单经典的算法）

● 设计目的：

1. 游戏操作水平量化为玩家提供了对自我音游实力的认知、长期的成长目标
2. 引入“赛季新曲”并单独计算，驱动玩家积极体验新内容维持游戏的活跃度
3. 战力系统是玩家社区硬实力对比的依据，满足了核心玩家的认同需求，也增强了社区讨论热度【举例：社区间常见讨论 maimai 玩家想上 w6+；中二节奏玩家想上虹（16.00）】

(2) 单局评分：同其他大部分音游，依据对局内的 accuarcy 和 combo 数构建了一个简单的分段线性函数，大 P、小 P（此外根据延迟进一步细分了 P2\P3\P4）、Great、Loss（针对长滑键失误设计，结算页面不显示）、Miss 判定对应加分系数不同（因为没什么亮点，这里就一句话带过了）

Combo 范围 (大 P)	完美 (小 P)					很棒
	P1	P2	P3	P4	G	
1-20	200	183	173	163	80	
21-50	332	303	287	270	132	
51-100	466	426	403	379	186	
101 及以上	600	549	519	489	240	

*此外为了鼓励泛玩家群体或非音游玩家群体游戏积极性，节奏大师明面上没有设计类似“good”“bad”的判定（本人在玩家角度上会有种判定很松的错觉，其实评分时和真正的 perfect 有区别）

● 设计目的：

1. 评分极度细分为追求极限分数和竞技排名的核心玩家提供了明确的精进方向
2. 为数值养成系统提供接口，评分影响“经验值”“金币”等养成资源的获取

(3) 其他：如“魅力值”“玩家等级”“角色等级”“角色进阶”（具体设置同其他角色数值养成类游戏，就一句话带过了）

● 设计目的：

1. 构建多元化的成长线，“玩家等级”代表了游玩时长，“魅力值”一定程度代表游玩投入度与消费程度，这套数值系统更面向休闲玩家
2. 增强日常活跃与拓宽付费维度，角色升级、进阶需要消耗大量游戏资源，属于游戏系统循环的环节，此外不同角色的专属技能可以吸引玩家为提升体验、降低难度或追求外观而付费。

三、社区调研

1. 官方账号小红书评论区

笔记链接：

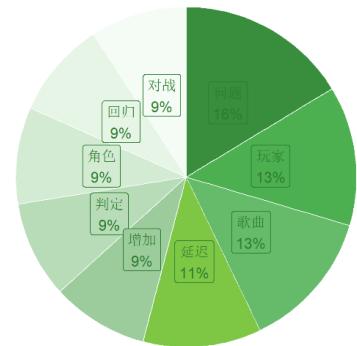
<https://www.xiaohongshu.com/explore/65e6f04e0000000003037784>

共爬取了 58 条 1 级评论。

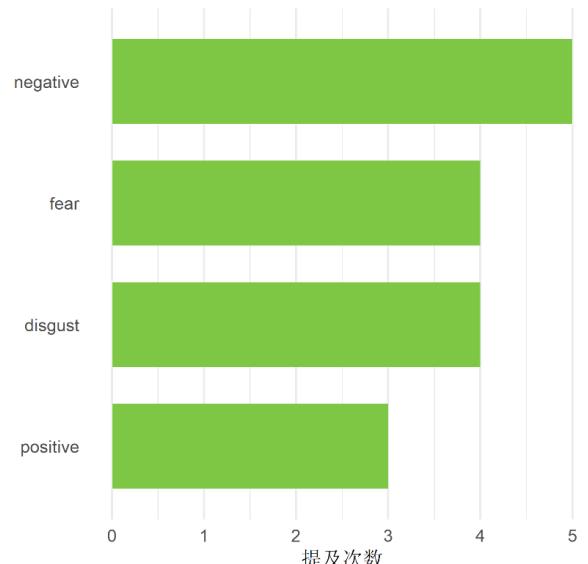


由词云图可知玩家议题主要围绕在曲库（如“专辑、频谱、泛音”）、社交（如“朋友、玩家”）和漏洞（如“bug、怎么”）方面，分别代表核心音游党、泛娱乐用户和投诉型用户。

Top8 高频词占比



情绪分布



2. 微博广场高权重评价

在微博搜索“节奏大师 反馈”关键词筛选新版公测后时间爬取了共 87 条评价，清洗与游戏不相关的评论后对剩余 49 条进行高频词统计和情感分析。

(1) 高频词占比：

- “玩家”(13%) 与 “歌曲”(13%) 最高，表明玩家可能关注曲库更新、难度设计等
- “延迟”(11%) 与 “判定”(9%) 体现玩家操作体验，与技术优化、版本适配相关
- “对战”(9%) 与 “角色”(9%) 反映玩家对社交与数值养成系统的关注
-

(2) 情感分析

- 负面情绪主导：结合高频词可推断延迟、判定等问题可能是主要吐槽点，直接影响玩家体验
- 正面声量薄弱：当前社区缺乏积极话题引导，游戏亮点（如金曲版权和玩法创新）没有被广泛讨论

◆ 思考与建议：

运营应该积极与玩家互动，及时收集意见与反馈，并且主动制造话题、管理玩家预期。

3. 社区运营的个人思考

存在的明显问题：

①官方对玩家回复率低 【至少在小红书平台几乎没有回复过玩家】

②游戏讨论热度偏低，且玩家反馈内容广度深度都不足

*相比之下叠纸的玩家社群粘性高且投入深

暖暖竞技场复苏卡面优化，暖暖立绘优化，闪耀立绘不许敷衍，非凡立绘补上，暖暖限时阁每年增加排期，越多越好，暖暖闪耀非凡设计增加，端暖暖云端闪，暖暖非凡累充

299

你这一年，无故更换暖暖配音，打错暖暖名字不道歉，周年暖暖立绘敷衍，两张暖暖卡出八吧唧盲盒，竞技场卡面敷衍，生日月出阁卡面崩坏，合作x11还不尊重暖暖，开服六年其实也不是第一次这样了，你还要怎样，明年暖暖还是只有个限时闪加限时非凡就打发了吗，暖暖限时阁排期必须增加😊😊

③几乎看不到商业化关键词的讨论（如“钻石、礼包、月卡”）

【相比之下世界计划玩家对付费资源“水晶”“服装”等讨论热度极高】

◆ 个人建议：

①工作室规划角度：

- 加大运营人才的招聘力度，尤其是网感好、冲浪速度快思维敏捷的年轻泛二次元群体
- 重视文案工作与人物设计工作，给玩家留下深刻锚点
- 做好 A/B 测试再上线新玩法，避免频繁更改 UI 设计以及微调玩法细则



(近期比较有名的星铁绘画接龙)

②具体可行方案参考

● 构思游戏世界观与主要角色，加强 IP 塑造，版本更新一部分以推动剧情为依据，吸引剧情党并使游戏长线运营更有依靠与逻辑性

● 向插画行业头部画师约稿游戏同人作品，吸引更多泛二次元用户（可以用类似“暗广”形式，比如左边的米哈游同人绘画接龙赚足噱头，画师和游戏热度双赢）

● 利用游戏机制/角色相关游戏术语，在社群制造讨论点：例如结合节奏战力和排位赛段位，增加不同边框使玩家主动展示自己“金框”“银框”的游戏水平；对游戏 NPC “起外号”或写争议性剧情扩大讨论度



四、美术评价

1. 美术风格

整体：现代流行音乐视觉+萌系二次元画风



图标高饱和霓虹色

角色立绘精度高
界面元素扁平设计
音符特效绚丽
界面动态化贯穿

画风与游戏调性统一
具有视觉层次感



商城界面：高精度角色立绘，且人物主体高饱和为主，与界面底板形成黑白对比；且图标全部扁平化降低阅读负担，进一步突出付费角色

2. UI 设计

- 偏圆润线条传递出友好、易于上手的心理感受，更自然地引导玩家视线流动，模拟游戏“节奏”与“流畅”的核心
- 主界面设计



- ◆ 个人建议：可以与前面所说的角色人设塑造结合，引入游戏剧情绘制更精美的角色插图CG进一步提高游戏画面精度与层次感

补充说明与后记

- 数据来源：七麦数据（IOS 下载量与流水预测）、萌娘百科（局内评分计算细则）、微博、小红书
- 图片来源：背景图为本人 24 年画的作品；游戏截图为本人游戏账号；微博评论与绘画接龙均为公开素材（无任何版权问题-w-）
- 技术栈：R 语言（可视化）、python（数据清洗）、excel（数据合并与预处理）、八爪鱼采集器（社区评论爬取）、mermaid（流程图）、Xmind（思维导图）、procreate（插图绘制）

后记

这份拆解完成于 2025 年 12 月 31 日（两天不到速成了一下），结合自己比较熟练的一些技能重点在数据/产品运营角度进行了一些思考的输出，以及对休闲音乐游戏进行了简单的框架拆解。（当然还夹带了一点作为音游玩家的私货）

选择节奏大师原因如下：一是我本人是重度音游玩家，也很喜欢节奏大师的独家曲库以及画风；二是新版的确有很多亮点和成功的商业化尝试；三是这款游戏从“情怀”意义（国民度）上来说也是国内下落式音游的里程碑之作，我觉得是国内最有潜力让音游走向大众的游戏，但毕竟国内音游生态不如日本，所以和海外音游（例如由 pjsk, es, bangdream, lovelive 为代表的日本音游+音企以及英国的 arceae）相比显得逊色，我认为节奏大师也可以背靠华语金曲版权尝试用“华流”进行出海探索，虽然拆解报告里以我的视角写了很多不足，但总得来说我非常看好它在音游领域的发展，甚至拓圈~

回到拆解报告本身，以下是我个人认为还能优化的地方：

1. 数据分析

- 没有获取安卓端数据
- 没有和旧版节奏大师产品基本商业表现和评论进行对比
- 文本挖掘样本量比较小 ($n < 100$)
- 没有进行竞品分析

- 2. 系统循环拆解方面视角还有局限性（没入行，不太清楚专业拆解的样子-QAQ）
- 3. 美术评价部分主要从商业化视角简单探讨，没有详细从美术视角下讨论

因为个人虽然是二次元绘画爱好者但并不专业（甚至很菜），并且心仪岗位主要在策划/运营，这里就没有深入展开（如果您对我的绘画作品感兴趣的话这里一起放在最后一页了，均绘制于 2025 年 11 月）

由于还是想进入游戏行业的纯小白，如果我对相关知识理解有偏差、或者对公司情况了解不足而提出不成熟的观点，提前感谢您的指正，也欢迎您针对相关内容与我进行更深入的讨论！

最后感谢您的阅读❤希望有机会能够加入贵司奉献我对游戏的热爱和本科期间学习的数据分析能力，期待在贵司能够发光发热！

插画作品展示

