## 崩坏3拆解

游戏定位：核心用户是二次元玩家，关卡设定较宽松

核心玩法：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 元素 | 技能 | 重要性 | 策略 |  |
| 女神武 | 队长技能，被动技能，闪避技能，必杀技，普通攻击和特殊攻击 | 女武神作为设计的核心，通过普攻和完美闪避积攒sp，然后释放必杀技，来调节一些游戏的节奏 | 通过组合手中不同的女武神，圣痕和武器，达到自己需求的效果 | 女武神为三人，加上按时间点出现的好友助战为4人 |
| 圣痕和武器 | 数值不同 | 攻击+特殊技能 | 组合研究 |  |
| 家园 | 提供养成材料 | 提供女神武以及武器升级所需的金币等 | 按时收集 |  |

评价：

养成系统能够刺激玩家对等级成长的需求，自然而然的引导玩家消费

战斗系统的核心乐趣是让玩家通过直接的操作获得爽快的战斗反馈，难度不应太高，但要也要保证具有能够达成的挑战性。长时间的反复操作容易让玩家产生厌倦，因此设置不同梯度的难度等级、设置成就奖章等让玩家在挑战中避免厌倦。

ACT战斗系统对玩家操作的要求可以有效平衡氪金行为对游戏的影响，使得氪金在战斗中不具备过于强势的压倒性优势。角色养成决定了战斗能力的上限，而操作水平决定了战斗能力的下限。即使是氪金玩家也需要在一定程度上去磨练自己的操作。

而作为免费玩家，他们投入的时间可以等价的转换成角色的实力增强。磨练技术可以有效提高单位时间内的收益，同时在较难的关卡也有更大的机率过关。

系统设计有部分重叠现象，可以进行整合，简化系统复杂度

可以设计不联网就可以进行的模式，可以在特殊场合--飞机舱或者信号不佳的高铁上进行游戏

游戏拆解：

请查看崩坏三拆解pdf