

二次元跨端 RPG 竞品研究
产品定位、核心循环与 AI 产品机会

——以《原神》《鸣潮》《明日方舟：终末地》《异环》为例

报告类型：游戏行业竞品分析报告
发布场景：个人网站公开长文 / PDF 下载
分析视角：游戏产品 × 玩家价值 × 内容循环 × AI 产品机会
资料更新：2026 年 7 月 30 日

发布与阅读说明

报告定位 本报告不是“哪款游戏更好”的主观排名，而是使用统一产品框架判断：不同设计服务了哪类玩家、建立了什么核心循环、付出了什么产品代价，以及哪些业务问题值得转化为 AI 产品机会。

本报告定位为面向个人网站公开发布的行业竞品分析，目标是形成可追溯、可更新、可讨论的品类判断，而非将报告包装成作品集项目。内容以统一框架横向比较四款产品，并在事实、体验观察、社区反馈和产品推断之间保留清晰边界。

资料使用遵循“中文官方资料与版本公告优先、国内官方社区与实际体验交叉验证、国内玩家社区用于形成问题假设、国内行业媒体补充背景、海外资料仅补充全球发行信息”的原则。雷达图、热力图和矩阵评分均为研究性判断，不代表官方数据、真实留存或总体用户结论。

证据类型	含义	使用方式
公开事实	官网、公告、开发者访谈和正式版本信息	可直接描述，并在附录列出来源
体验观察	基于作者实际游玩、系统记录和界面观察	说明版本、账号进度与体验边界
玩家反馈	公开社区、商店评论和视频评论	用于形成问题假设，不直接等同真实发生率
产品推断	基于机制、循环与用户价值形成的判断	使用“本报告判断/推测/待验证”等限定词

表 1 证据等级与结论边界

0. 执行摘要

0.1 研究问题

本报告围绕四个问题展开：四款产品分别争夺什么用户心智；战斗、世界结构、角色与长期系统如何进入核心循环；差异化是否具备持续内容供给和商业化协同能力；基于真实业务矛盾，游戏 AI 应优先进入哪些研发和玩家体验环节。

0.2 核心判断

- 《原神》以“世界内容 + 角色叙事”建立最成熟的综合循环，优势来自内容生产、跨端可达性和长期角色资产；主要风险是高内容成本、一次性地图消费和日常重复。
- 《鸣潮》以“动作战斗 + 高机动探索”形成清晰的操作识别度，角色的操作方式本身能够成为获取理由；主要风险是移动端操作压力、敌人和角色机制持续创新成本。
- 《终末地》以“实时小队战斗 + 工业生产”建立系统型差异，生产结果能够反哺装备、地区发展与探索；主要风险是多系统日常叠加、管理负担和工业价值衰减。
- 《异环》以“都市空间 + 生活互动”建立题材和生活幻想优势，角色价值从战斗延伸到城市陪伴、车辆与房产；主要风险是多入口循环分散、生活玩法重复和战斗—城市系统连接不足。
- 近期 AI 机会更适合研发侧：版本知识库、角色一致性评测、测试 Agent、玩家反馈聚类和本地化辅助。玩家侧 AI 具有更高想象空间，但需要同时满足延迟、成本、世界观一致性、安全和降级要求。

一句话结论 二次元跨端 RPG 正从“更大的开放世界”转向“动作表达、系统建设、都市生活与角色关系”等差异化路线；真正可持续的差异，不是多一个新功能，而是该功能能够持续产生玩家目标、角色价值和版本内容。

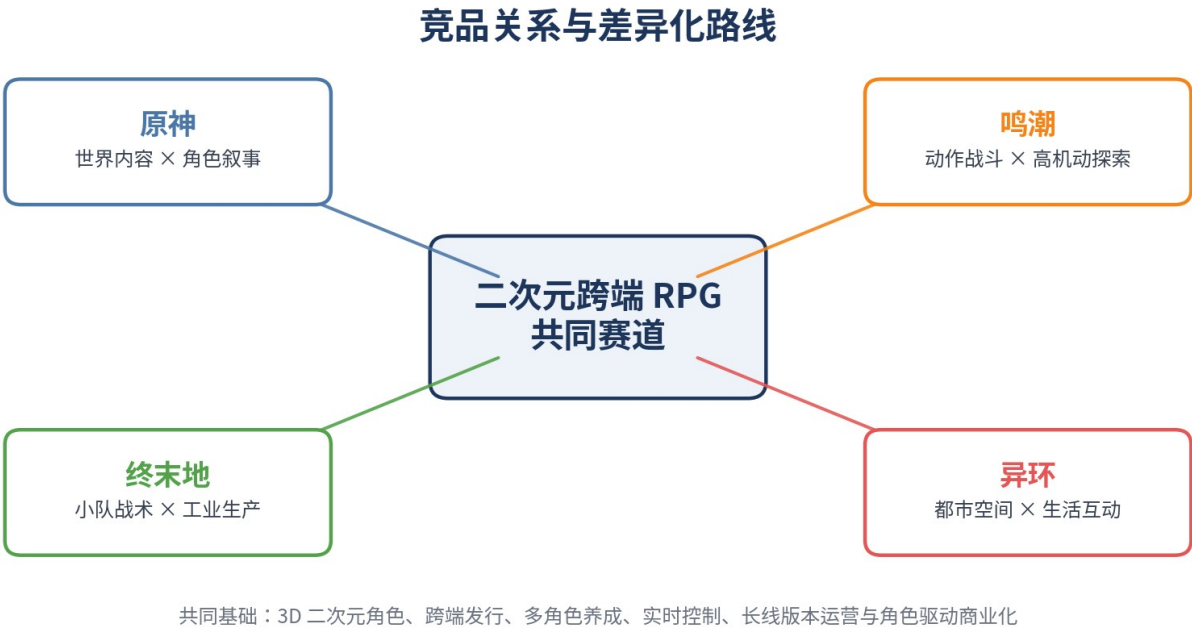


图 1 竞品关系与差异化路线

目录

- 0. 执行摘要
- 1. 研究背景与研究范围
- 2. 竞品关系与品类定义
- 3. 四款产品概览
- 4. 产品定位与目标用户
- 5. 核心玩法与产品循环
- 6. 战斗系统与操作体验
- 7. 世界结构与探索体验
- 8. 角色、叙事与玩家情感价值
- 9. 内容供给与版本循环
- 10. 玩家生命周期分析
- 11. 商业化与长期玩家价值
- 12. 玩家反馈与主要痛点
- 13. 综合竞品矩阵
- 14. AI 产品机会分析
- 15. 重点 AI 机会验证方案
- 16. 结论与产品启示
- 附录 A—I

1. 研究背景与研究范围

行业背景参考：附录 G 的国内官方资料、GameLook、触乐与游研社专题文章；涉及行业趋势的判断均保留“阶段性推断”边界。

1.1 研究背景

高规格二次元跨端 RPG 同时承担角色商业化、长线内容运营和多平台发行三类压力。地图、角色、剧情、配音、活动和测试规模持续扩大，而玩家对版本质量、战斗差异、角色塑造和内容更新速度的预期也在提升。品类竞争因此不再只是“是否拥有开放世界”，而是如何用具有辨识度的核心行为，支撑长期内容与角色价值。

AI 的机会也不能从“模型能够生成什么”出发。对于游戏团队，真正值得验证的问题包括：资料和设定是否难以维护、测试组合是否超出人工覆盖能力、玩家评论是否难以及时归因、内容生产中的哪些步骤高频重复，以及玩家侧自由交互是否能够在不破坏游戏规则的条件下产生新价值。

1.2 研究对象与边界

研究对象	角色	本报告关注点
《原神》	基准产品	世界内容、角色叙事、元素战斗和成熟版本循环
《鸣潮》	直接竞品	动作反馈、高机动探索、声骸与战斗角色价值

研究对象	角色	本报告关注点
《明日方舟：终末地》	邻近竞品	实时小队战斗、工业生产、区域发展和 IP 延伸
《异环》	差异化竞品	都市开放世界、角色互动、载具、房产和生活经营
《崩坏：星穹铁道》	专项参考	角色叙事、箱庭内容效率与版本运营，不进入主矩阵

表 2 研究对象与竞品角色

本报告不进行流水排名、公司经营预测或未公开研发流程推测，也不以画面、个人喜好或功能数量判断产品强弱。重点分析产品定位、核心循环、内容供给、玩家生命周期、商业化结构与 AI 产品机会。

1.3 研究方法

- 中文官方资料与国内官方社区：确认产品类型、平台、上线状态、版本机制与开发者公开说明。
 - 实际体验与机制观察：记录核心行为、系统连接、操作成本和版本循环。
 - 玩家反馈方法：建立评论分类、影响程度和证据强度框架。
 - 统一竞品框架：所有产品使用同一问题、同一指标和同一结论边界。
 - AI 机会推导：从痛点出发，判断规则系统是否不足，再设计输入、输出、人工确认、评测和降级。
-
- 海外官方站点与全球商店页：仅用于补充全球发行、平台适配和海外版本信息，不作为国内玩家价值判断的唯一依据。

公开行业报告的证据链



原则：公开事实优先使用一手资料；社区观点只用于形成产品假设，不直接代表总体玩家

图 11 公开行业报告的证据链与资料来源层级

资料说明：公开事实优先引用中国大陆一手资料；国内社区与行业媒体用于形成问题假设和交叉验证，不直接替代总体用户数据。

2. 竞品关系与品类定义

2.1 共同赛道

四款产品共享二次元或风格化 3D 角色、跨移动端与 PC/主机发行、多角色养成、实时控制、长线版本更新和角色驱动商业化等基础，因此会竞争相似的用户时间、内容注意力和付费预算。

但四者并非完全同质。竞品研究的价值不在于强行将其放入同一评分榜，而是识别：哪些基础框架相似，哪些核心行为不同，以及差异化是否真正进入高频循环。

2.2 品类差异化方向

产品	主要行为价值	差异化来源	需要验证的长期问题
原神	世界发现与角色陪伴	国家式世界扩展、元素反应、角色与剧情运营	高质量内容供给是否持续覆盖生产成本
鸣潮	操作表达与战斗掌控	闪避、弹反、切换、高机动与声骸	战斗机制创新是否持续，移动端门槛是否可控
终末地	规划、建设与地区改造	工业生产、资源网络、实时小队战术	工业是否持续产生有意义决策，而非管理负担
异环	都市生活与角色关系	城市空间、异常事件、载具、房产与经营	生活模块能否形成强闭环，而非功能集合

表 3 四种差异化路线

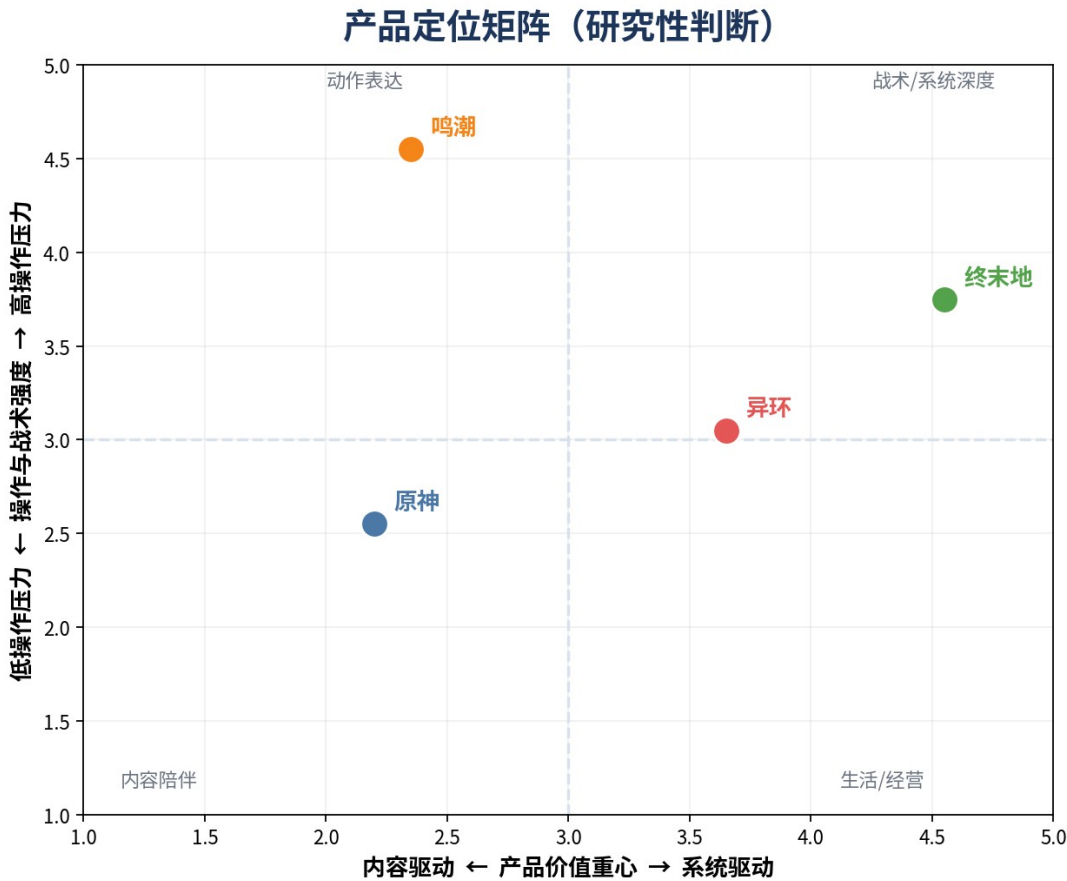


图 2 产品定位矩阵（研究性判断）

3. 四款产品概览

产品事实核对：原神中国大陆官网与米游社、鸣潮中国大陆官网与库街区、终末地中国大陆官网与森空岛、异环中国大陆官网，以及四款产品的官方 B 站与 TapTap 页面。

3.1 基础信息

维度	原神	鸣潮	终末地	异环
产品类型	开放世界冒险 RPG	开放世界动作 RPG	实时 3D RPG（含策略与工业建设）	超自然都市开放世界 RPG
世界结构	国家与地区逐版本扩展	区域式开放世界、高机动连接	分区地图与工业网络联动	现代都市、室内空间与异常区域
战斗核心	四人队伍切换、元素反应	三人切换、闪避/弹反/声骸	四人小队同场、失衡与连携	多角色快切、异能反应与支援
长期资产	角色、武器、圣遗物、世界进度	角色、武器、声骸与操作熟练度	干员、装备、工厂与区域发展	角色、羁绊、车辆、房产与城市等级
产品阶段（2026-07）	成熟运营期	成长运营期	上线首年	上线首年

表 4 四款产品基础信息（资料更新至 2026-07-30）

中国大陆官方资料显示，《原神》定位为开放世界冒险 RPG，《鸣潮》定位为高自由度开放世界动作游戏；《明日方舟：终末地》于 2026 年 1 月 22 日开启全球公测，并以实时小队战斗和集成工业为核心差异；《异环》于 2026 年 4 月 23 日在中国大陆公测、4 月 29 日开启全球公测，以超自然都市开放世界和生活互动为主要产品方向。本报告的产品阶段判断以 2026 年 7 月 30 日为观察截点。

3.2 一句话定位

产品	一句话产品定位
原神	面向泛二次元和世界探索用户，以持续扩张的幻想世界、角色叙事和元素队伍构建提供长期陪伴。
鸣潮	面向重视战斗手感和操作表达的用户，以高机动探索、敌人交互和高速角色切换提供动作价值。
终末地	面向偏好策略规划和系统建设的中重度用户，以实时小队战斗、工业生产和区域发展提供构建价值。
异环	面向偏好都市、角色陪伴和生活模拟的泛二次元用户，以异常都市、车辆、房产与关系互动提供生活幻想。

表 5 一句话产品定位

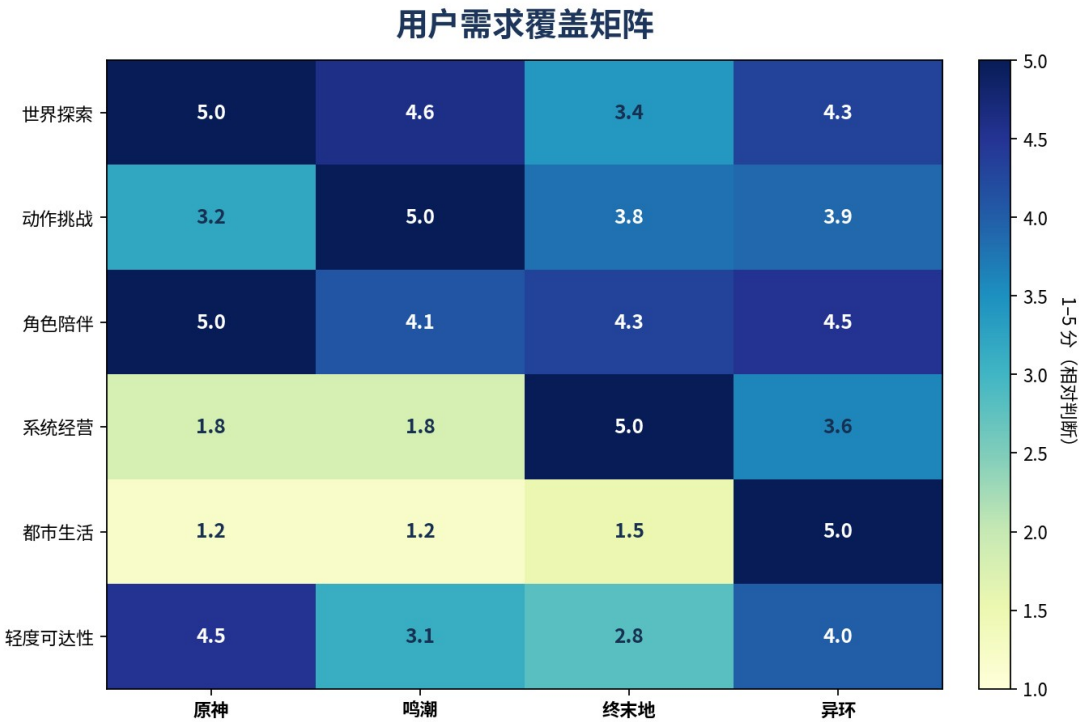
4. 产品定位与目标用户

4.1 核心用户差异

目标用户不应只按“二次元玩家”划分，而应按玩家希望在游戏中获得的主要价值进行区分。四款产品分别强化内容陪伴、动作表达、系统建设和都市生活，其目标用户存在重合，但决定长期留存的核心动机不同。

产品	核心用户	主要进入动机	长期价值期待	主要进入门槛
原神	角色与世界内容驱动的泛二次元玩家	知名角色、开放世界、音乐与长期内容积累	持续旅行、角色陪伴与版本剧情	内容体量大，新玩家追赶成本
鸣潮	重视操作反馈的中度至偏硬核玩家	高速战斗、弹反闪避、角色动作和 Boss 展示	熟练度提升、战斗挑战 and 角色机制创新	操作学习、镜头与移动端压力
终末地	二次元角色 + 策略经营的中重度玩家	明日方舟 IP、工业系统与区域建设	生产效率、地区改造和队伍战术	系统学习、多任务管理
异环	都市生活、角色互动和轻松内容用户	现代城市、车辆、房产、异常事件和角色陪伴	城市归属、资产积累、关系与个性表达	主循环分散、功能理解成本

表 6 核心用户与主要价值



基于公开资料、实际体验与社区观察，不代表官方用户数据

图 3 用户需求覆盖矩阵

4.2 用户重合与选择理由

《原神》和《鸣潮》的用户重合度最高，但前者以综合内容与可达性扩大用户覆盖，后者以动作质量筛选核心玩家。《终末地》与二者共享角色养成和跨端用户，却通过工业和策略建立邻近竞争。《异环》则以现代都市生活扩大非传统开放世界需求。

产品经理判断 竞品分析不应只问“用户会不会玩”，还要问“什么体验决定他长期留下”。进入动机可能来自角色、美术和宣发，但长期留存往往由核心循环是否持续兑现承诺决定。

5. 核心玩法与产品循环

机制描述来源于官方玩法介绍、版本公告与实际体验；“循环稳定性”“主要疲劳点”等内容属于产品推断，不代表官方结论。

5.1 统一拆解模型

本报告将循环拆分为三个层级：单局行为循环决定即时反馈；日常成长循环决定留存与疲劳；版本内容循环决定回流和角色商业化。分析重点是：核心乐趣最早出现在哪一环、差异化是否进入高频行为、养成是否反哺核心玩法，以及版本更新是扩展循环还是仅增加一次性内容。

四款产品核心循环对比

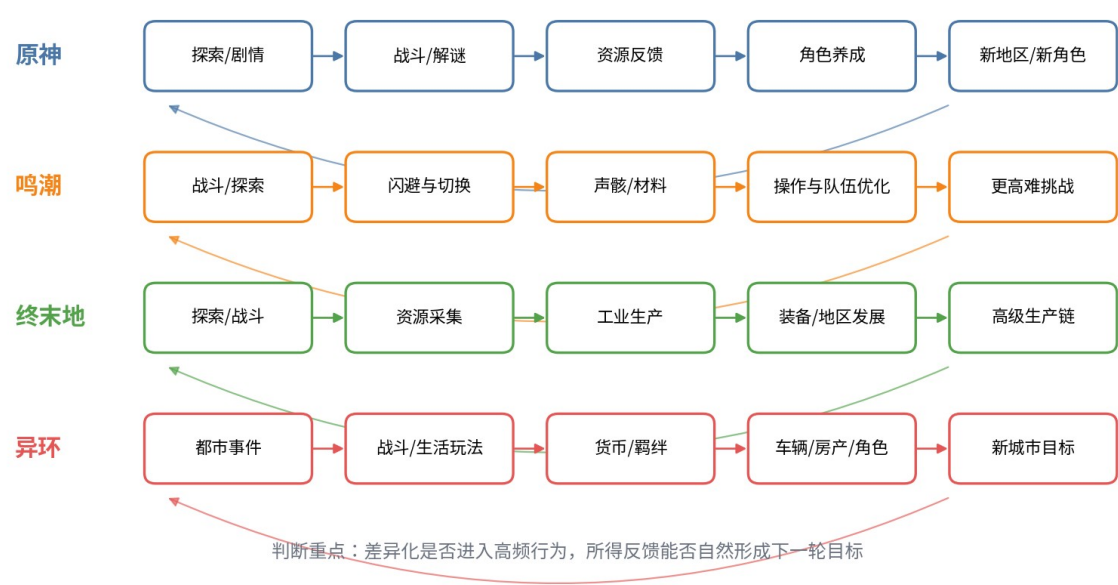


图 4 四款产品核心循环对比

5.2 单产品判断

产品	核心乐趣最早出现	长期目标来源	主要疲劳点	循环稳定性判断
原神	发现并抵达未知地点	角色获取、队伍构建、世界与账号积累	体力副本、随机圣遗物和版本间等待	最成熟，但高度依赖高质量内容供给
鸣潮	成功闪避、弹反和角色连携	角色熟练度、队伍协同和声骸优化	声骸筛选、重复战斗与操作负荷	即时循环强，长期依赖敌人和角色机制创新
终末地	第一条有效生产线与小队协同	工厂扩张、区域发展、装备和干员	生产维护、资源领取与多系统并行	系统闭环强，取决于工业产出长期价值
异环	都市移动、异常反差和角色生活感	羁绊、车辆、房产和城市资产	小游戏、城市体力和多目标分散	入口丰富，需强化模块间因果连接

表 7 核心循环阶段性判断

5.3 循环设计的核心取舍

- 内容驱动循环更容易建立情感和回流高峰，但生产成本低、内容消耗快。
- 操作驱动循环能够让战斗本身形成独立价值，但会缩小用户覆盖并提高移动端适配难度。
- 系统驱动循环具有重复利用和长期优化空间，但复杂系统可能转化为日常管理负担。
- 生活驱动循环能够扩大身份表达与角色陪伴价值，但需要保证各模块不是只通过货币奖励被动连接。

6. 战斗系统与操作体验

6.1 统一分析维度

维度	原神	鸣潮	终末地	异环
操作门槛	低至中：基础操作易学，深度来自队伍和元素知识	中高：需要敌人识别、闪避/弹反和轮切	中等偏高：单角色操作不复杂，但需管理小队资源与站位	中等：快切和反应直观，但机制与视觉信息较多
技巧上限	配队、充能、反应与技能轴	操作精度、取消、敌人理解和角色机制	战术调度、失衡、连携与目标选择	反应链、切换节奏和弹反，但长期高难生态待验证
角色差异来源	元素、定位和队伍功能	独立资源条、动作模组与操作逻辑	战术职能、攻击范围和连携条件	异能、支援技、动作表现和角色关系
移动端适配	较强：容错和技能数量受控	中等：高端操作依赖镜头和精确输入	中等：四人同屏与信息密度带来压力	中等：高频切换与弹反增加小屏负担

表 8 战斗系统对比

6.2 战斗在产品中的职责

《原神》的战斗更像角色与内容消费的连接器：低门槛保证泛用户可达，深度集中在配队与元素循环。《鸣潮》把战斗过程本身提升为核心卖点，使角色“是否好玩”与强度同样重要。《终末地》将单角色动作转化为实时小队战术，战斗同时承担工业与养成结果的验证端。《异环》需要战斗足够华丽流畅，但不宜阻挡用户进入都市和角色内容。

关键结论 不同战斗设计没有统一的“最好”。高操作上限提高掌控感，但会降低跨端可达性；低操作门槛扩大用户覆盖，但需要持续通过角色、敌人和队伍机制提供新鲜感。

7. 世界结构与探索体验

7.1 世界结构与空间价值

产品	世界结构	探索承担的主要价值	空间风险
原神	国家与地区逐版本扩展的连续世界	发现感、环境叙事、资源和世界观展示	一次性内容消耗快，地图生产成本高
鸣潮	大型开放区域与高机动连接	移动操作、战斗目标、声骸和资源收集	移动过快可能削弱地形阻力与空间记忆
终末地	区域地图、据点和工业开发空间	发现资源节点、建设设施、改变区域状态	建设维护可能挤压探索自由度
异环	都市街区、室内空间、交通与异常区域	生活沉浸、角色活动、商业功能和异常反差	城市好看但可交互密度不足时易变成布景

表 9 世界结构与探索价值

7.2 探索机制判断

- 移动便利性应降低无价值重复，而不是消除所有空间决策。高机动需要通过立体路径、事件和空间层次重新建立探索价值。
- 探索奖励不只承担资源功能。场景、音乐、故事和可持续系统反馈共同决定玩家是否愿意偏离主线。
- 地图规模不是核心竞争力。高密度且可记忆的空间节点，比空旷规模更能形成长期心智。
- 《终末地》和《异环》的关键验证点，是建设或生活系统能否真正改变玩家对空间的使用方式。

8. 角色、叙事与玩家情感价值

8.1 角色价值链

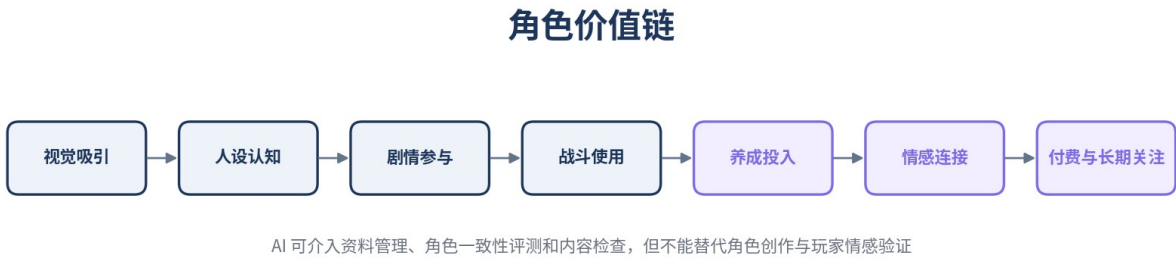


图 5 角色价值链

角色商业价值并非由立绘或首发剧情一次性决定。角色需要在主线、个人内容、战斗、活动、语音和长期版本中持续出现，才能从视觉吸引转化为关系、账号资产和付费意愿。

8.2 四款产品的角色路径

产品	角色价值重心	叙事结构特点	长期维护风险
原神	角色与世界内容双驱动	主线、角色任务、活动与国家叙事共同塑造	角色数量扩大后旧角色出场不足、设定维护成本上升
鸣潮	角色动作与战斗表现更突出	角色机制、战斗演出与版本剧情协同	角色操作趋同或机制过度复杂会削弱获取价值
终末地	IP 角色、队伍职能与建设世界观	阵营、地区和工业文明形成系统叙事	角色与工业系统连接不足时仍退化为纯战斗单位
异环	战斗价值 + 城市陪伴 + 生活互动	单元事件、邀约、短信、同行和居家内容	互动内容浅、模板化或仅以羁绊等级解锁会降低真实关系感

表 10 角色与叙事对比

8.3 AI 相关业务问题

随着角色数量、剧情文本和本地化规模扩大，最现实的 AI 问题不是让模型自由写角色，而是维护已有设定：世界观资料检索、角色人设跨版本一致性、剧情冲突、环境对白批量检查、多语言术语统一和 Bad Case 回归。

9. 内容供给与版本循环

9.1 内容结构

长线产品需要同时提供高峰内容与低成本常驻目标。地图、主线和角色形成版本回流高峰；日常、养成、挑战和系统优化填补内容间隔；社区、二创和旧内容复用则影响版本外的持续关注。

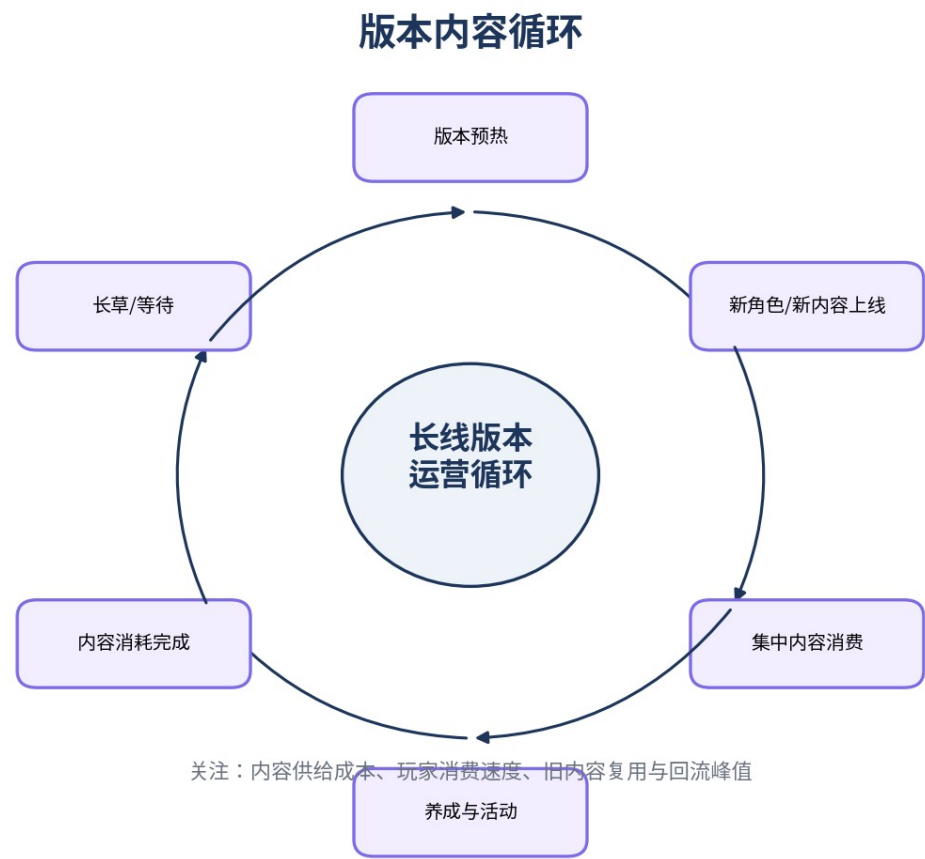


图 6 长线版本内容循环

9.2 内容生产压力

压力来源	业务表现	对四款产品的影响	可能的产品方向
地图与场景	制作周期长、一次性消费快	原神与鸣潮最显著；异环需提高城市复用	程序化辅助、旧区域事件化、资产检索与复用
角色资产	模型、动作、技能、剧情、语音和营销协同	四款产品共同压力	角色资料库、一致性评测、资产流程检查
剧情与本地化	文本量、术语和跨版本一致性	角色叙事越重，维护成本越高	知识库、术语检查、本地化辅助与人工审核
多平台测试	设备、分辨率、输入和性能组合快速膨胀	跨端产品共同压力	UI Agent、视觉检测、自动回归与日志归因
玩家消费速度	集中完成版本后进入等待期	内容型产品最明显	常驻循环、系统复用、回流摘要和节奏设计

表 11 内容生产压力与产品方向

9.3 差异化能否形成内容引擎

《原神》的内容引擎是地区、角色与剧情；《鸣潮》需要持续生产敌人、角色动作和操作机制；《终末地》可通过配方、物流、区域和工业目标形成系统性供给；《异环》可通过城市事件、房产、载具、经营和角色互动降低对纯地图扩张的依赖。差异化系统只有在能够持续生成目标和版本空间时，才构成长期壁垒。

10. 玩家生命周期分析

10.1 生命周期框架

玩家生命周期不是自动推进的漏斗，而是一组连续价值验证：宣传是否准确建立期待，新手阶段是否迅速兑现核心乐趣，成长系统是否给出明确目标，内容是否支持长期投入，商业化是否与角色和体验价值匹配，版本更新是否值得回流。

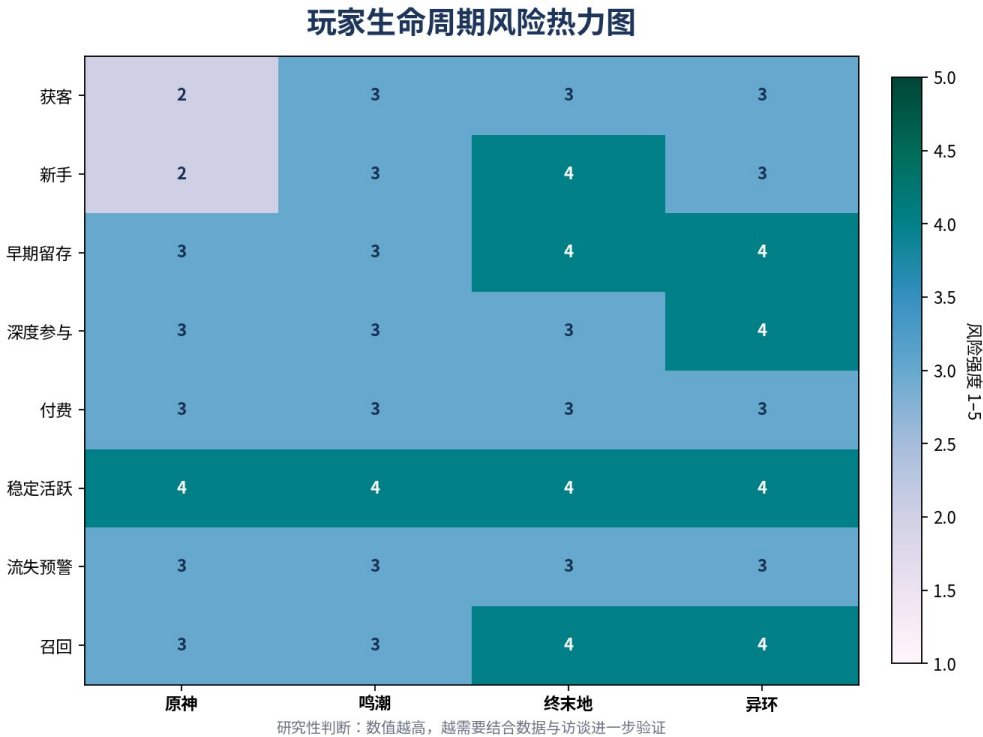


图 7 玩家生命周期风险热力图

10.2 关键阶段与产品责任

阶段	核心问题	主要产品指标	典型风险
认知获客	卖点是否准确吸引目标用户	点击/预约/下载转化、素材与实际体验一致性	宣发突出非核心功能，进入后预期落差
新手激活	多快让玩家体验核心乐趣	教程完成、首个核心行为、首日留存	信息过载、乐趣出现过晚、操作/系统门槛
早期留存	目标—行动—反馈是否清晰	D1/D3/D7、系统参与、关卡通过	资源卡点、养成复杂、重复任务过早
深度参与	差异化能否持续产生新目标	核心玩法参与、活动参与、会话时长	内容消耗、系统固化、挑战变化不足
稳定活跃	版本更新是否持续兑现期待	版本回归、活跃天数、满意度	日常上班化、旧角色和旧内容失去价值

阶段	核心问题	主要产品指标	典型风险
召回回流	能否低成本理解变化并恢复目标	回流率、回流留存、任务恢复	版本积压、系统变化、账号落后和社交断裂

表 12 生命周期关键阶段

10.3 四款产品的主要风险

- 《原神》：成熟内容和角色资产降低进入风险，但长期玩家更易受到日常固化、内容等待和旧角色使用场景不足影响。
- 《鸣潮》：战斗能快速兑现卖点，但新手机制学习、移动端操作与声骸养成可能在早期形成摩擦。
- 《终末地》：工业差异强，但若新手同时学习战斗、建设、资源和地区系统，激活阶段的认知负担最高。
- 《异环》：都市生活易形成第一印象，但多个玩法入口可能让玩家难以理解“下一步最重要的目标是什么”。

11. 商业化与长期玩家价值

11.1 商业化与核心体验

四款产品均以角色获取和长期养成为重要商业基础，但角色购买动机的构成不同：原神更依赖角色叙事和世界陪伴，鸣潮强化角色操作价值，终末地强调队伍职能与 IP 关系，异环尝试加入城市互动、外观、车辆和生活资产。

问题	产品经理判断标准
角色付费是否与战斗绑定	新角色是否改变队伍和玩法，而非只提升数值
角色是否依赖叙事建立欲望	玩家是否在抽取前理解角色身份、关系和长期价值
免费玩家是否可完成核心内容	付费是否提升选择与表达，而非封锁基础体验
武器/装备是否构成第二次付费	是否产生过强的完整角色成本与错失焦虑
新旧角色价值如何平衡	旧角色是否拥有新内容、队伍或情感场景
商业化是否影响长期信任	规则是否透明、价值是否稳定、付费后体验是否符合预期

表 13 商业化分析框架

11.2 主要长期风险

- 数值膨胀使旧角色和旧内容快速贬值。
- 角色更新速度超过玩家养成和情感建立速度。
- 多套付费和养成系统叠加，造成时间与预算压力。
- 内容设计过度服务新角色展示，削弱世界与玩法的独立价值。
- 宣传、概率、保底和实际体验不一致，损害长期信任。

12. 玩家反馈与主要痛点

国内社区观察范围：TapTap、哔哩哔哩、米游社、库街区、森空岛，以及必要时的 NGA 与知乎。社区样本只用于发现问题，采样规则见附录 H。

12.1 数据边界

当前报告尚未建立可审计的四款游戏统一评论数据集，因此不应将社区声音写成精确比例。玩家评论适合用来发现问题、补充语言和形成假设，但不能直接证明真实发生率或流失影响。

12.2 评论编码体系

一级分类	典型二级标签	需要回答的问题
战斗	手感、镜头、Boss、配队、难度、移动端	问题来自操作、数值、敌人还是信息反馈？
探索	移动、解谜、奖励、内容密度、重复	玩家是不愿探索，还是探索回报不足？
剧情与角色	节奏、人设、出场、互动、配音	问题是偏好差异，还是叙事结构失效？
养成	资源、随机性、体力、装备、时间成本	重复是否带来成长、策略或新鲜感？
性能与新手	卡顿、兼容、教程、系统开放	是否阻断核心乐趣的首次体验？
商业化	概率、保底、礼包、强度、透明度	付费是否损害公平感与长期信任？
版本与运营	内容量、长草、修复、沟通、社区	问题是产品本身、运营处理还是传播放大？

表 14 玩家评论编码框架

12.3 痛点优先级

建议以“发生频率 × 体验/流失影响 × 证据强度”形成优先级。高频高影响问题进入版本需求；低频高影响问题进入风险控制；高频低影响问题进入体验优化；低频低影响问题持续观察。

结论边界 评论频率不等于真实发生率，玩家判断不等于产品原因。正式结论需要结合埋点、漏斗、关卡数据、设备数据、问卷和访谈。附录 C 提供可直接使用的评论编码表。

13. 综合竞品矩阵

13.1 综合对比

维度	原神	鸣潮	终末地	异环
核心用户	泛二次元、角色与世界内容用户	动作与操作表达用户	策略建设与 IP 用户	都市生活与角色陪伴用户
核心循环	探索/剧情—资源—角色养成—版本内容	战斗/探索—声骸—操作与队伍优化	探索战斗—工业生产—装备与区域发展	都市事件—角色/城市资源—生活资产
主要优势	综合完成度、世界与角色内容生态	战斗反馈与高机动识别度	系统闭环与生产建设差异	都市题材、角色互动与生活资产
主要风险	内容成本、一次性消费和日常固化	移动端门槛与机制创新压力	系统复杂、管理负担和工业衰减	模块分散、主目标模糊与互动深度
长期壁垒来源	内容生产组织、品牌、角色与世界积累	战斗设计、敌人与角色操作资产	工业系统、区域网络和 IP 世界观	城市空间、生活内容和角色关系资产

表 15 综合竞品矩阵

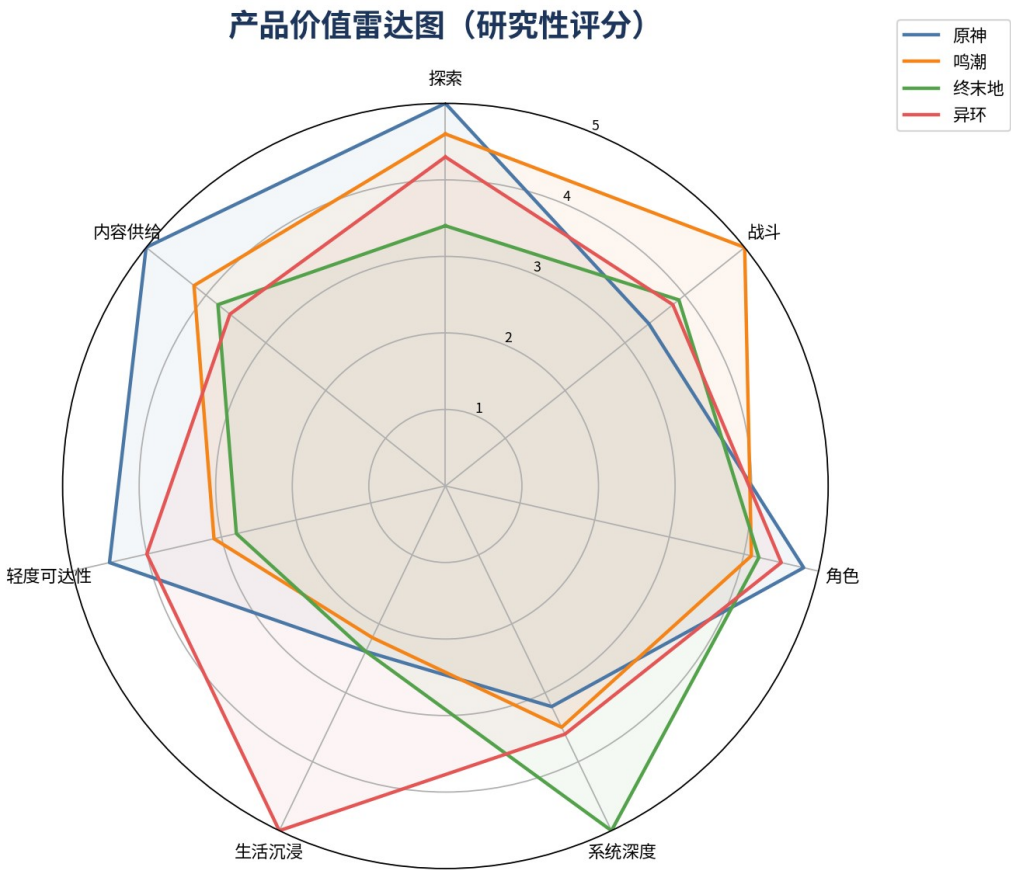


图 8 产品价值雷达图（研究性评分）

13.2 差异化可持续性判断

判断问题	原神	鸣潮	终末地	异环
是否进入核心循环	高：探索和元素反应连接角色与内容	高：动作机制直接决定战斗体验	很高：工业反哺装备、地区与探索	中高：城市与互动已高频，但模块连接仍需加强
能否持续生产内容	强，但成本高	依赖敌人和角色操作创新	系统可复用，需保证生产目标变化	城市事件与生活资产空间大，需提高交互密度
是否建立用户心智	已成熟	动作标签清晰	工业建设标签清晰	都市生活标签鲜明
是否与商业化协同	角色叙事和战斗高度协同	角色操作价值高度协同	队伍职能协同，工业与角色连接待深化	角色互动与生活资产提供新协同空间

表 16 差异化可持续性判断

差异化可持续性判断框架

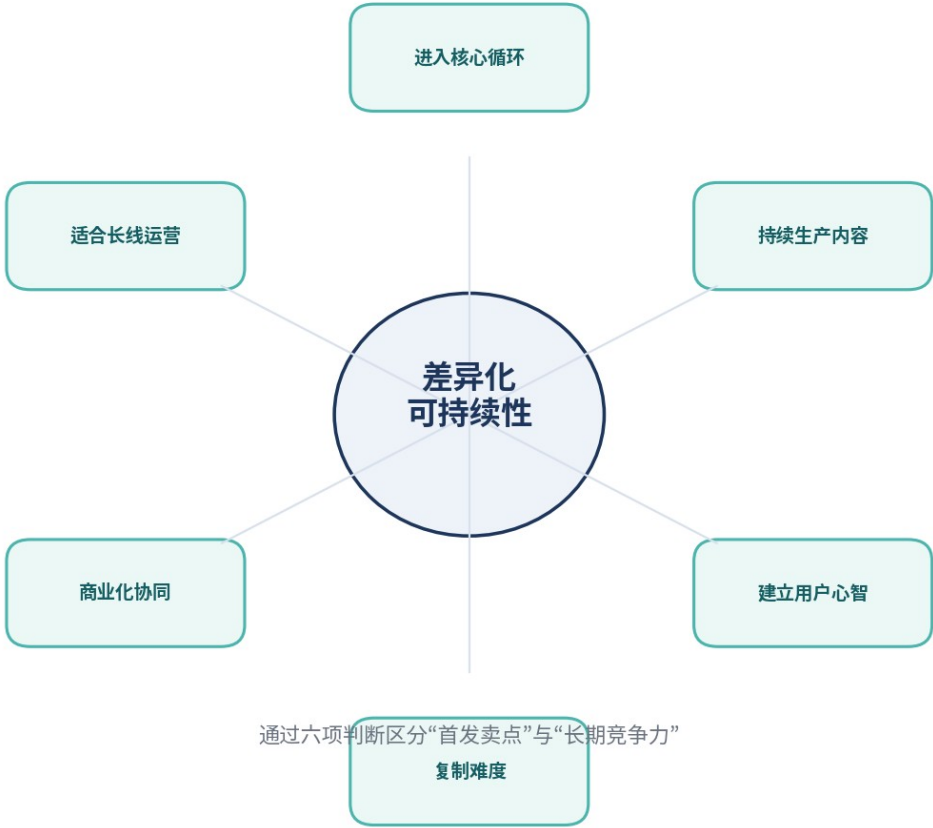


图 12 差异化可持续性判断框架

综合判断 《原神》循环最成熟，《鸣潮》即时反馈最集中，《终末地》系统连接最强，《异环》内容入口最丰富。长期竞争力取决于差异化是否能在多个版本中持续改变玩家决策，而不是只形成首发新鲜感。

14. AI 产品机会分析

AI 机会为基于前文业务痛点形成的产品假设，未经过目标公司内部数据验证；落地前需完成数据可得性、系统接口、人工确认与成本测算。

14.1 机会推导原则

AI 产品机会应遵循“真实痛点 → 规则系统不足 → AI 介入 → 人工确认 → 评测指标 → 风险降级”的路径。生成能力不是立项理由；只有当任务高频、成本明显、结果可验证且错误可控制时，才适合进入 MVP。

判断维度	权重	核心问题
业务价值	25%	是否解决高频、高成本或高影响问题
用户价值	20%	内部用户或玩家是否真正需要
技术成熟度	20%	现有模型与 Agent 是否稳定达到要求
数据与集成	15%	是否具备资料、接口、权限和工作流条件
成本收益	10%	收益能否覆盖模型、研发和运营成本
风险可控性	10%	内容、版权、隐私、品牌与体验风险是否可降级

表 17 AI 机会六维评估模型

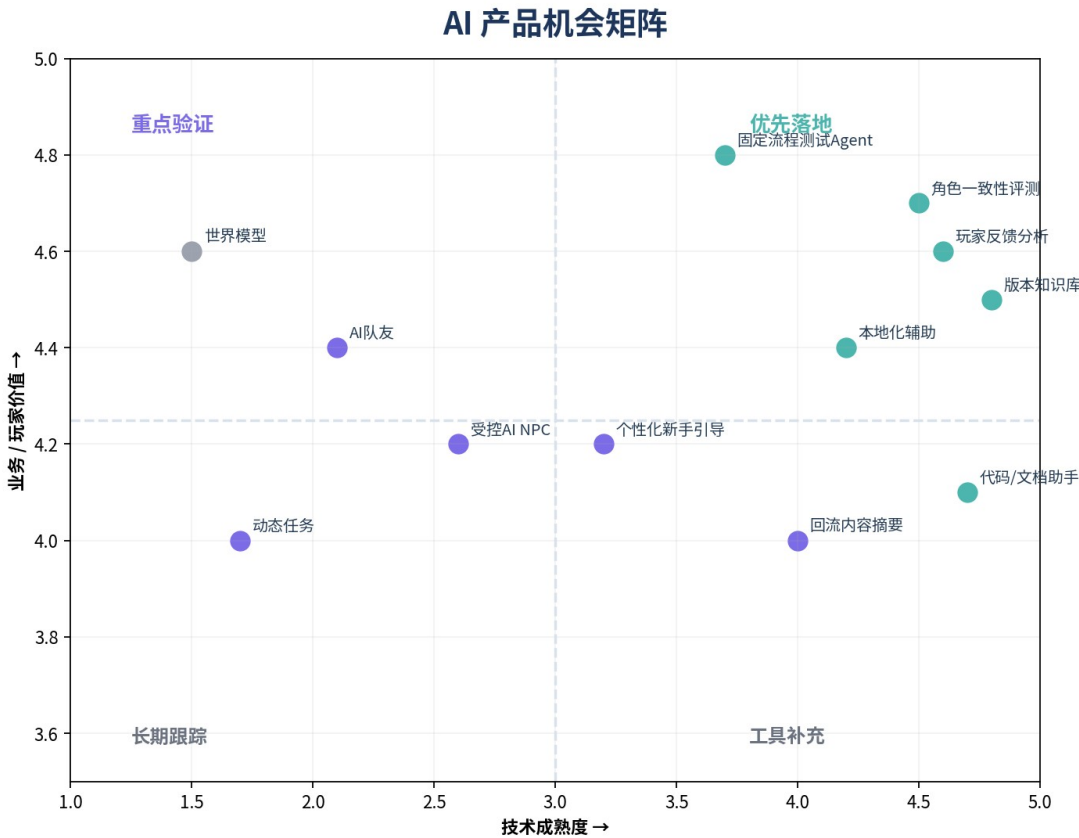


图 9 AI 产品机会矩阵

14.2 研发侧优先机会

场景	服务对象	产品价值	核心指标	风险与降级
版本内容知识库	策划、编剧、运营、QA	统一世界观、版本规则和历史决策，缩短检索与对齐	检索命中率、引用准确率、资料查找时间	只读引用；无法确认时返回来源与不确定性
角色一致性评测	角色编剧、剧情策划、AI 团队	固定测试集、多轮测试和 Bad Case 回归	一致性、世界观准确率、越界率、复核时间	高风险结论必须人工确认
游戏测试 Agent	QA、研发、项目管理	自动执行 UI、任务、跑图和回归，生成可复现报告	完成率、覆盖率、有效缺陷率、复现率、误报率	限定测试环境、动作白名单、失败自动停止
玩家反馈聚类	产品、运营、客服、数据	从海量非结构化反馈中识别问题主题和版本归因	聚类纯度、归因准确率、需求采纳率、分析时间	保留原文、抽样复核、不输出虚假比例
本地化辅助	本地化、文案、法务	术语统一、上下文检索和初稿检查	术语准确率、返工率、交付时间	重要剧情与文化敏感内容人工审校
广告素材诊断	市场、增长、创意	卖点提取、同质化检查和实验建议	卖点命中、可用率、修改率、CTR/CVR 实验结果	AI 只给假设，效果必须真实 A/B 验证

表 18 研发侧 AI 机会

14.3 玩家侧机会与边界

- 个性化新手引导：根据失败原因和队伍状态调整提示，但不能替代核心探索和学习。
- 回流内容摘要：按账号进度总结新增地区、角色、系统和推荐任务，是较低风险的玩家侧场景。
- 受控生成式 NPC：在固定人设、知识和行为边界内提供补充互动，不直接改写核心剧情。
- AI 队友：需要理解意图、读取状态、调用游戏动作和解释失败，必须把延迟与行为成功率作为核心指标。
- UGC 创作助手：帮助生成任务草案、场景配置和对白，但发布前必须通过版权、可玩性和内容审核。

机会优先级 优先做“错误可拦截、价值可量化、用户是内部团队”的研发侧工具；玩家侧能力先进入非核心、可退出和可回退场景，避免将不稳定生成直接放入主线、付费或实时战斗。

15. 重点 AI 机会验证方案

15.1 角色一致性评测平台：近期优先验证

角色一致性评测平台：MVP 验证闭环

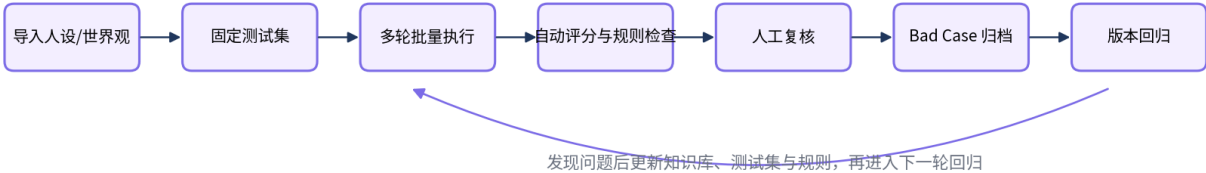


图 10 角色一致性评测平台最小验证闭环

模块	MVP 能力	用户价值
人设知识库	上传角色设定、世界观、关系、禁区和关键台词	将编剧经验转化为可引用的判断依据
固定测试集	20—50 条单轮/多轮、冲突、诱导和边界样本	建立可重复的版本对比标准
自动执行	批量运行模型或 Prompt 版本并记录轨迹	降低人工逐条对话成本
评分与证据	角色一致性、世界观、越界、多轮稳定及引用来源	让问题可解释而非只给总分
人工复核	通过、驳回、调整严重度和修改标准答案	保留编剧最终解释权
Bad Case 回归	历史问题归档并自动进入后续测试	防止模型或 Prompt 升级导致旧问题复发

表 19 角色一致性评测平台验证方案

指标类型	核心指标
效果	角色一致性、世界观准确率、越界率、多轮稳定性、严重问题召回率、误报率
效率	评测覆盖率、单角色评测时间、人工复核时间、自动化执行比例、Bad Case 复用率
产品	策划采纳率、问题修复率、版本回归使用率、单位有效问题发现成本

表 20 角色一致性评测指标

15.2 游戏测试 Agent：中期验证

测试 Agent 接收结构化测试目标，在限定环境中识别界面、执行点击/移动/战斗、记录行为轨迹、判断异常并输出可复现 Bug 报告。首版应聚焦固定 UI 流程和可验证状态，不直接挑战开放世界全自主测试。

MVP 范围	包含	暂不包含
任务类型	登录、领取、抽卡模拟、商店、背包、固定关卡、回归流程	开放式探索、复杂战斗策略和跨小时任务
感知	UI 元素、文字、按钮状态、固定视觉异常	任意 3D 场景语义和全局世界理解
输出	轨迹、截图、日志摘要、复现步骤和严重程度建议	自动修改代码或直接关闭缺陷
安全	动作白名单、超时停止、环境隔离、人工确认	生产环境无限制操作

表 21 游戏测试 Agent 最小验证边界

15.3 两项验证方案的优先级

若将本报告中的 AI 机会进一步转化为验证项目，角色一致性评测平台更适合作为近期优先方向：数据和任务边界较清晰，能够直接验证知识库、固定测试集、Bad Case 管理和版本回归机制。游戏测试 Agent 可作为中期方向，先从固定 UI 流程与可验证状态切入，再逐步扩展到更复杂的场景。

16. 结论与产品启示

16.1 品类结论

- 开放世界仍是重要内容容器，但不再是唯一差异化来源。动作深度、工业生产、都市生活和角色关系正在成为新的核心行为路线。
- 能够持续运营的差异化必须进入核心循环、持续产生内容、与角色商业化协同，并在移动端和玩家时间负担之间保持平衡。
- 系统越复杂，不代表循环越强。玩家完成一次行为后，反馈是否自然形成下一次目标，才是闭环成立的标准。
- 长线疲劳的本质是玩家付出的时间与新鲜感、成长感和情感回报不匹配。降低重复不仅是缩短流程，还要增加决策变化与可见成长。

16.2 对游戏 AI 产品经理的启示

1. 从真实任务和业务矛盾出发，而不是从模型能力清单出发。
2. 同时建立技术指标、任务指标和产品指标，避免只用模型准确率替代游戏价值。
3. 优先选择数据可获得、人工可拦截、错误可回退的研发侧场景建立 MVP。
4. 玩家侧 AI 必须把延迟、成本、角色一致性、状态同步、安全和降级设计为同等重要的产品能力。
5. 把策划规则转化为知识库和测试集，把 QA 流程转化为 Agent 任务，把玩家反馈转化为可执行需求，是游戏 AI 产品经理的核心连接能力。

最终结论 游戏 AI 的判断标准不应是“是否加入 AI”，而应是：它是否以可控、可评测和可持续的方式，提高了游戏生产效率，或为玩家创造了传统系统无法稳定提供的价值。

附录 A：研究口径与评分说明

分值	含义	使用说明
1	能力弱或尚未形成	缺少稳定机制或公开信息不足
2	有初步能力	仅在部分场景成立，长期价值较弱
3	中等	已形成基础体验，但存在明显限制
4	较强	能稳定服务核心用户，具备较清晰价值
5	核心优势	深度进入主循环并形成强用户心智

表 22 研究性评分标准

雷达图、矩阵和风险热力图用于展示相对差异，不应用于对外宣称“官方评分”。正式数据分析应替换为可复现的用户数据、样本量、时间范围和计算方法。

附录 B：玩家体验记录模板

字段	记录内容
游戏与版本	版本号、平台、设备、日期
账号阶段	新手/中期/长期；主线与角色进度
任务目标	本次体验要验证的具体问题
进入路径	从登录到核心行为的步骤
核心行为	战斗、探索、建设、互动或经营
即时反馈	视觉、音效、数值、剧情和奖励
学习成本	需要理解的规则、操作和信息
失败与恢复	失败原因、重试成本、提示和降级
长期目标	本次行为如何连接角色、账号和版本目标
产品判断	服务了谁、产生了什么价值、付出了什么代价

表 23 统一体验记录模板

附录 C：玩家评论编码表

字段	示例/说明
评论 ID	平台+日期+序号
来源与时间	TapTap/B 站/商店/社区；发布时间
游戏与版本	明确评论对应版本
生命周期阶段	获客/新手/留存/活跃/流失/回流
一级分类	战斗、探索、剧情、角色、养成、性能、商业化等
二级标签	镜头、弹反、奖励、节奏、体力、概率等
情绪	正向/中性/负向/混合
影响等级	1—5：对体验或流失的潜在影响
证据强度	单一观点/多人重复/跨平台重复/有行为数据支持
问题摘要	使用中性语言复述，不直接复制攻击性表达
产品假设	可能原因、待验证指标和下一步研究

表 24 玩家评论编码模板

附录 D：AI 产品机会评估模板

项目	需要回答的问题
服务对象	谁使用，是否为内部团队或玩家
当前任务	原流程、工具和人工角色是什么
痛点	成本、频率、影响和不确定性在哪里
AI 必要性	为什么规则、搜索或普通自动化不足
产品形态	最终是知识库、Copilot、Agent、评测平台还是推荐系统
输入与数据	需要哪些文档、状态、日志、接口和权限
输出	用户得到什么可执行结果
人工确认	哪些结论、写入或动作必须批准
评测指标	技术、任务、产品和成本指标
风险与降级	错误如何识别、停止、回退和审计

表 25 AI 产品机会统一模板

附录 E：AI 机会验证验收清单

检查项	角色一致性评测平台	游戏测试 Agent
目标用户明确	剧情策划/编剧/AI 团队	QA/研发/项目管理
最小任务可重复	固定测试集批量执行	固定 UI 或关卡流程执行
输出可解释	问题原文+设定依据+评分	轨迹+截图+日志+复现步骤
人工确认	严重度、设定解释与上线结论	缺陷有效性与严重度
失败可回退	标记无法判断、停止自动写入	超时停止、动作白名单、环境重置
成本可计算	单角色评测成本/有效问题成本	单次任务成本/有效缺陷成本
版本可回归	模型/Prompt 版本对比	游戏版本与用例回归

表 26 AI 机会验证验收清单

附录 F：关键指标术语表

术语	含义	使用提醒
D1/D7/D30	次日/七日/三十日留存	不同品类和渠道口径需统一
ARPU/ARPPU	每用户/每付费用户平均收入	不能单独代表长期健康度
LTV	用户生命周期价值	需要与获客成本和留存共同分析
任务完成率	成功完成指定任务的样本占比	必须定义成功条件和超时规则
有效缺陷率	自动发现问题中经人工确认有效的占比	与误报率、漏报率同时使用
角色一致性	输出符合角色设定与行为边界的比例	需要固定测试集和人工标注标准
单位成功任务成本	总模型与运行成本/有效完成任务数量	比单次 API 价格更接近产品成本
Bad Case 复用率	历史问题进入后续回归测试的比例	衡量问题是否被沉淀为产品资产

表 27 关键指标术语

附录 G：主要公开资料、国内社区与参考来源

本报告以中国大陆官方站点、官方社区和版本公告为主要事实来源，并以 TapTap、哔哩哔哩及厂商自有社区观察玩家表达。国内行业媒体用于补充开发者访谈、品类变化和玩家时间负担等背景；海外资料仅补充全球发行和平台信息。玩家讨论不能直接推导总体满意度、留存率或流失原因。以下链接访问日期均为 2026 年 7 月 30 日。

G.0 中国大陆一手资料矩阵

产品	中国大陆官网	厂商官方社区	哔哩哔哩官方	TapTap 官方页
原神	ys.mihoyo.com	米游社 / 原神社区	space.bilibili.com/ 401742377	taptap.cn/app/ 168332
鸣潮	mc.kurogames.com	库街区 / 鸣潮	space.bilibili.com/ 1955897084	taptap.cn/app/ 234280
终末地	endfield.hypergryph.com	森空岛	space.bilibili.com/ 1265652806	taptap.cn/app/ 232326
异环	yh.wanmei.com	官网活动与公告区	space.bilibili.com/ 3546636978489848	taptap.cn/app/ 714119

表 G-1 中国大陆官方与官方社区来源矩阵

- [G1] 《原神》中国大陆官方网站（米哈游）：<https://ys.mihoyo.com/>
- [G2] 米游社《原神》社区（官方资讯、玩家讨论与同人内容）：<https://www.miyoushe.com/ys/>
- [G3] 《原神》哔哩哔哩官方账号：<https://space.bilibili.com/401742377/>
- [G4] 《原神》TapTap 官方游戏页与社区：<https://www.taptap.cn/app/168332>
- [G5] 《鸣潮》中国大陆官方网站（库洛游戏）：<https://mc.kurogames.com/>
- [G6] 库街区《鸣潮》官方社区：<https://www.kurobbs.com/mc/home/>
- [G7] 《鸣潮》哔哩哔哩官方账号：<https://space.bilibili.com/1955897084/>
- [G8] 《鸣潮》TapTap 官方游戏页与社区：<https://www.taptap.cn/app/234280>
- [G9] 《明日方舟：终末地》中国大陆官方网站（鹰角网络）：<https://endfield.hypergryph.com/>

G.1 中国大陆官方站点与官方社区（续）

- [G10] 森空岛（鹰角网络官方社区，覆盖《明日方舟：终末地》等产品）：<https://www.skland.com/>
- [G11] 《明日方舟：终末地》哔哩哔哩官方账号：<https://space.bilibili.com/1265652806/>
- [G12] 《明日方舟：终末地》TapTap 官方游戏页与社区：<https://www.taptap.cn/app/232326>
- [G13] 《异环》中国大陆官方网站（完美世界 / Hotta Studio）：<https://yh.wanmei.com/>
- [G14] 《异环》哔哩哔哩官方账号：<https://space.bilibili.com/3546636978489848/>
- [G15] 《异环》TapTap 官方游戏页与社区：<https://www.taptap.cn/app/714119>

G.2 国内玩家社区与行业资料

- [G16] TapTap：用于采集游戏页、官方公告、版本讨论与玩家长评；按游戏版本、发布时间和评论类型记录。
https://www.taptap.cn/
- [G17] 哔哩哔哩：用于观察官方前瞻、实机演示、UP 主评测、评论区与弹幕反馈；区分官方内容与用户内容。
https://www.bilibili.com/
- [G18] 米游社、库街区、森空岛：用于观察厂商自有社区中的公告、攻略、创作活动和核心用户讨论，注意平台用户结构偏差。
- [G19] NGA 玩家社区：用于补充中重度玩家对战斗、养成和版本运营的讨论，不将单帖观点视为总体结论。
https://bbs.nga.cn/
- [G20] 知乎：用于检索长文分析、版本争议与产品机制讨论，优先核对作者引用的一手来源。
https://www.zhihu.com/
- [G21] 游戏葡萄：用于补充国内游戏行业访谈、产品观察与发行背景。
https://youxiputao.com/
- [G22] GameLook：用于补充国内游戏行业动态、产品报道和商业化观察。
https://www.gamelook.com.cn/
- [G23] 触乐：用于补充游戏文化、玩家体验与开发者访谈。
https://www.chuapp.com/
- [G24] 游研社：用于补充游戏设计、玩家文化与长线运营相关观察。
https://www.yystv.cn/
- [G25] DataEye：用于补充游戏营销、素材投放和市场趋势信息；涉及商业数据时需核对统计口径。
https://www.dataeye.com/

G.3 国内行业专题资料（具体文章）

来源与日期	文章/资料	本报告用途	链接
GameLook 2024-03-25	《米哈游 GDC 演讲：〈原神〉开放世界地图设计的四个技巧》	补充地图设计与开发者公开方法	gamelook.com.cn/2024/03/540443/
GameLook 2025-01-07	《未入畅销 TOP10，为何李松伦说〈鸣潮〉2.0 “创新高”？》	补充版本运营与单位时间体验讨论	gamelook.com.cn/2025/01/561946/
GameLook 2025-03-17	《半年来多次进行减负优化，是〈原神〉变了还是米哈游变了？》	补充长线减负与玩家时间负担	gamelook.com.cn/2025/03/566445/
GameLook 2026-06-15	《玩起来太累、“班味”太浓，二游玩家已不想再要开放世界了？》	补充开放世界疲劳与品类竞争背景	gamelook.com.cn/2026/06/595461/
触乐 2026-06-26	《二游减负之后，代肝为什么更忙了》	补充重复劳动、日常负担与玩家时间竞争	chuapp.com/article/291444.html
触乐 2026-07-11	《为何现在游戏厂商喜欢来 BW “团建”？》	补充二次元游戏线下社区与品牌运营	chuapp.com/article/291476.html
游研社 访问 2026-07-30	《“中国二次元”本身，成为了一种文化输出》	补充国产二次元产品的全球文化背景	yystv.cn/p/12513

表 G-2 国内行业专题参考资料

使用边界：行业媒体用于补充背景与采访材料，涉及数据、版本机制和公司口径时仍应回溯官方原始来源。

G.4 海外与全球发行资料（补充）

[G26] Genshin Impact Global Official Website: <https://genshin.hoyoverse.com/>

[G27] Wuthering Waves Global Official Website: <https://wutheringwaves.kurogames.com/>

[G28] Arknights: Endfield Global Official Website: <https://endfield.gryphline.com/>

[G29] Neverness to Everness Global Official Website: <https://nte.perfectworld.com/>

[G30] Google Play、PlayStation 等全球商店与平台页：仅用于核对海外发行平台、产品描述与跨端信息。

附录 H：国内社区样本采集与证据使用说明

本附录用于说明网站公开版报告如何使用国内社群资料，避免把热帖、评分或少量评论误写成总体用户结论。

H.1 来源分层与用途

来源层级	代表来源	主要用途	使用边界
一级：中文官方资料	中国大陆官网、官方公告、官方前瞻	确认类型、版本、平台、公开机制与开发者表述	只能证明公开事实，不能替代玩家体验
二级：国内官方社区	米游社、库街区、森空岛、官方 TapTap / B 站	观察版本说明、运营活动、官方回应与核心用户讨论	社区用户结构不等于全体玩家
三级：国内玩家社区	TapTap 评论、B 站评论与弹幕、NGA、知乎	发现高频痛点、争议点、表达方式和体验假设	不能直接计算总体满意度或流失率
四级：行业媒体与数据机构	游戏葡萄、GameLook、触乐、游研社、DataEye	补充行业背景、访谈、投放与商业信息	优先追溯原始采访和统计口径
五级：海外资料	全球官网、海外商店页、海外媒体	补充全球发行、海外平台与全球版本信息	不作为中国大陆玩家判断的唯一依据

H.2 评论采样与编码规则

项目	建议规则	目的
时间与版本	记录评论日期、对应游戏版本和平台；版本更新后重新采样	避免把旧问题套用到当前版本
样本范围	每款产品优先覆盖官方社区、TapTap、B 站三类来源；必要时补充 NGA 和知乎	降低单一平台用户偏差
去重与无效样本	删除复制粘贴、纯抽奖、无关争吵和重复内容	提高有效信息密度
分类编码	按战斗、探索、剧情、角色、养成、性能、新手、商业化、版本与运营编码	支持跨产品横向比较
影响程度	同时记录发生频率与对体验/流失的潜在影响	区分高频小问题与低频高风险问题
证据表达	报告中“部分玩家反映”“在样本中较常出现”等限定语	避免把样本反馈泛化为全体用户事实
引用与隐私	公开引用只保留必要文本并匿名化昵称；长评论以摘要为主	降低隐私和版权风险
结论验证	社区结论应与实际体验、官方修复公告或行为数据继续交叉验证	把社区意见转化为待验证产品假设

H.3 网站发布建议

- 网页正文保留执行摘要、竞品关系、核心循环、综合矩阵、AI 机会与结论；长表格和完整评论编码表放入可折叠区域或附件。

- 每个核心判断旁标注“公开事实 / 产品推断 / 用户反馈 / 个人判断”，提高公开报告的可信度。
- 在网页顶部展示资料更新时间，在版本变化较大时更新基础信息表、玩家反馈和阶段性结论。

附录 I：网站发布与版本维护说明

本报告属于可更新的公开行业研究。网站版本应保留资料更新时间、结论边界和更新记录，并在产品阶段或核心系统发生变化时调整判断，而不是把一次性结论长期固定。

I.1 网页内容层级

网页层级	建议内容	展示方式
首屏摘要	研究对象、四条核心判断、资料更新时间	正文直接展示
核心分析	竞品关系、用户定位、核心循环、综合矩阵、AI 机会	图表与短段落组合
详细章节	战斗、探索、角色、版本、商业化、生命周期	目录锚点 + 分章节阅读
方法与附录	评分、体验记录、评论编码、来源与更新记录	折叠区或下载附件

I.2 建议更新触发条件

- 任一产品进入大版本、周年版本或核心系统重构；
- 《终末地》《异环》等上线首年产品形成更稳定的中长期玩家反馈；
- 官方调整商业化、养成、日常减负或跨端策略；
- 国内社区出现持续两个以上版本的同类高影响问题；
- 游戏 AI 出现可进入真实研发流程的新案例或公开评测结果。

I.3 更新记录模板

更新时间	变更章节	新增证据	结论变化