

# 【AFK剑与远征】初体验记录及报告

## 流程记录

初见AFK给人比较深的第一印象就是里面的人物立绘的画风，很有特色且很美观，从进游戏的加载界面背景图中就能很好的体现出来。

还有比较明显的差异是AFK是采用竖屏的方式游玩的，游玩成本相对横屏来说会更低且也会更方便，符合挂机放置类游戏的特点。



在首次进入游戏时会播放一段背景介绍，给玩家一种游戏内有一个较为广阔和完整的世界观。

跟随新手引导进入第一场战斗。在战斗的准备界面能很直观的观测到英雄的站位和对方敌人的阵容，同时点击敌人也会弹出Tips大致描述该敌人的特点，这一些细节会给刚进入游戏的玩家带来一定程度上的便利，降低玩家的理解成本。



在战斗中能发现该游戏与AD的战斗有诸多不同之处。可以总结为三点：战斗方式、技能释放方式、战斗站位。

- **战斗方式：**AFK的战斗方式是即时战斗，而不是常见的回合制，这意味着同一时刻会有两个甚至更多的技能或者效果在生效，战斗中将会存在更多的变量。
- **技能释放方式：**AFK中的主动技能释放是可以由玩家操控释放时机的，相比能量值满了自动立即释放，主动释放会让战斗更具深度，在特定时刻释放关键技能会起到更大的效果。同样的这种主动释放技能的方式加上释放技能是会有时停效果，玩家也开发出了一些相关的技巧和玩法，加深了战斗的深度。
- **战斗站位：**在AFK的战斗中，英雄不会固定在玩家设定好的占位上，在战斗的过程中英雄会根据战况和自身的攻击方式，自动的进行移动和攻击，则会存在英雄过于分散和聚在一堆的情况，同时也会给战斗增加更多的变量和深度。

首次战斗胜利之后会获得一个新英雄，在新英雄的介绍界面会展示出该英雄的技能和一些相关属性，例如阵营、英雄类型、伤害类型、攻击方式（单体/群攻）、主要职责（输出/治疗/辅助...），进一步降低了新手对于英雄的理解成本。且技能介绍中也会给出不同等级下技能的效果，方便玩家对于英雄强度有一个初步了解。



对于已获得的英雄，观看该英雄的介绍和故事会获得钻石，通过这种方式一是会促进玩家观看英雄的背景介绍，让玩家接触到背后较为庞大的文本量，让玩家熟悉世界观和英雄之间的故事和羁绊。二是促进玩家不断抽卡获得新的英雄。

同时游戏内设置了很多内容探索奖励，例如浏览开屏动画设置会得到一定量的钻石奖励等等，都是增加用户粘性的好方法。

随着进程的推进，解锁了诸多除主线以外的玩法，例如“异界迷宫”、“奇境探险”、“时光之巅”、“诡秘收藏馆”等等。有个很大的特点是其中大部分玩法都加入了Rougelike元素，在玩法丰富

的基础上进一步加深了每个玩法的可重玩性。

同时部分玩法和活动的门槛和成本也降得很低，部分玩法可以使用预设好的统一的英雄，或者是在模式内玩家背包内的英雄都会提高至同一水平，这样很大程度上就避免了因为玩家战力过低导致无法参与活动的尴尬，很大程度上提高了玩家的参与感。

随着竞技场的解锁，玩家的参与感就显得更为明显。在大部分游戏中，“竞技场”等PVP功能在大部分时间是不会常驻在普通玩家的游玩内容上的，顶多是为了完成一些基本任务。就更不用提门槛更高一点的竞技场了。但在AFK中，即便在大R云集的“巅峰竞技场”中，玩家可以根据比赛进行竞猜，如果竞猜获胜则可以获得双倍的竞猜奖励，这样不仅为最普通的玩家也提供了参与感，也能增加大R玩家在游戏内的曝光率。

随着“共鸣水晶”的解锁，英雄的培养难度也大幅降低，玩家只需要着重培养5个英雄，并将其作为祭司，这样其余被玩家放入共鸣水晶的英雄就会直接升级到祭司中的最低等级。大幅降低了英雄培养的成本，同时由于回退功能的存在，回退英雄可以返还100%的资源，这使得培养英雄的试错成本也大幅降低。让玩家在游玩的过程中不会因为“我究竟选择哪个英雄培养？”这样的问题所困扰，玩家能够随时以超低的成本重置英雄，并即刻培养出一位新的主力英雄。

## 初体验总结

经过近7天的游玩时间（1.16-1.23），当前等级52级，世界地图进度推进至17章，除了“时乱之境”暂未解锁以外其余功能基本上都已解锁。体验感受将分为如下几个模块来进行总结：**流程及内容、战斗、养成、新手友好度、活动、参与感。**

### 流程及内容

在近7天的游玩下来，首先能明显感受到的是这七天内的游玩内容都很充实且丰富，过程中没有遇到什么硬性的延缓进度的任务或者困难。主要的游玩内容包括：

- **活动：**在活动中不仅仅是一些“收集道具”、“累计积分”等没有较多交互的内容，更多的是是一些新鲜的战斗玩法，例如“斗技大会”中玩家会抽到若干张随机的英雄卡牌，玩家选择并组合英雄来与对面的玩家进行对抗。同样的还有“冒险活动”等，都是包含战斗和探索的让玩家有参与感的活动。
- **主线：**主线在目前的阶段看来应该是最能影响玩家游玩进度的版块，主线内容的难度偏大，通常需要不断的对英雄进行升级和养成，然后多次的尝试战斗才能获胜。但在主线中不会出现碾压性的失败，通常是玩家能感受到战力差距，但玩家会感觉这种差距是在可接受范围内的，是一个站着摸不到，但是跳一跳就能够到的程度，也就是会有一种“打不过？那就睡一觉起来再打”的想法。这样会让玩家期待第二天的奖励收获和养成。在保持玩家次留方面有一定的正面效果。
- **工会：**工会的玩法相对普通，目前包括“工会狩猎”和“梦魇入侵”，也就是差不多和“工会BOSS”一样的形式，在完成战斗之后会获得钻石和装备等奖励。

- **副玩法：**副玩法也是目前最让我惊喜的地方，游戏内的副玩法非常丰富，包括有“异界迷宫”走格子类的玩法、“时光逆旅”探索战斗类的玩法、“幻想口袋”消消乐和Rougelike类的玩法等等。游戏中的副玩法很多，能维持玩家很长一段时间的新鲜感。其中一个很重要的点在于基本上所有的副玩法都加入了Rougelike的元素，这一点就一定程度上加大了玩法的可重玩性。但弊端就是需要定期的给Rougelike中的卡牌效果进行更新，否则同样会感到疲倦和无聊。
- **任务：**游戏中的任务分为三类：“日常”、“周常”和“主线”。其中“主线”任务并没有采用章节制的形式，而是各个类型的任务之间互相独立，不会因为一个任务的滞后从而导致整体进度的延缓。整体游玩下来较为流畅和平滑。值得注意的是，“主线”任务的奖励设置比较密集，例如通关2-3个小关卡即可领取一份钻石奖励，通关一个大关卡在领取一份钻石奖励。这种频繁的奖励设置的确能促进玩家在主线任务上的推进。

而流程方面倒没有什么特殊的，刚进入游戏是新手流程都会带着玩家熟悉一遍基本的功能和玩法。同样的，每当解锁一个新功能或者新建筑时，都会有一个简单的新手引导帮助玩家理解和熟悉。

## 战斗

目前体验下来，能感觉到和AD有明显不同的有如下几个点：

- **战斗方式：**在AD中，战斗时采用回合制的方式，英雄的出手顺序由英雄的“速度”属性决定，即在同一场重复的对局中，英雄的出手顺序大概率是固定且不变的，除非有概率造成控制效果导致无法出手等情况。而AFK的战斗方式是即时战斗，这意味着同一时刻会有两个甚至更多的技能或者效果在生效，战斗中将会存在更多的变量，玩家在面对敌方阵营进行应对时就需要考虑更多站位上的要素而不是出手顺序。
- **技能释放方式：**AFK中的主动技能释放是可以支持玩家主动操控释放时机的，相比能量值满了自动立即释放，主动释放会让战斗更具深度，在特定时刻释放关键技能会起到更显著的效果。值得注意的是，英雄释放主动技能时是会有时停效果的，针对这个特性玩家也开发出了一些相关的技巧和玩法，加深了战斗的深度，同样的也造就了很多玩家“力挽狂澜”的场景。
- **战斗站位：**在AFK的战斗中，英雄不会一直固定在玩家设定好的站位上，玩家设定的站位会决定英雄出场时的位置，但在战斗过程中英雄会根据自身的技能特性、攻击距离、敌人位置来实时的移动。这样就会出现有英雄被“放空”从而一直在输出，而有些英雄会被集火秒掉的情况。而这也是战斗的特点之一，哪些英雄需要找到安全的位置进行输出，哪些英雄需要吸收对面高伤害，都需要玩家对英雄站位进行思考和抉择。

“即时战斗”+“支持主动释放技能”+“灵活移动”。这三个要素加在一起就很大程度上加深了游戏的战斗深度。同一场战斗也会出现很多变量和不同的情况，更加强调了RE的重要性。玩家也能体验到不断试错最终获胜的那种快乐和满足感。



## 养成

养成我认为是AFK最大的特点之一，游戏中很大程度上降低了队伍养成的难度并极大程度上加强了养成的容错率。这里就要提一下大部分玩家接触新的卡牌类游戏时所会有困惑：“我到底该着重养哪个英雄？”、“哪个英雄最强？”、“我现在养的会不会是一个很乏力的英雄？”。这种情况多半就要询问一下熟悉游戏的老玩家，或者在论坛及社区进行求解，找到目标之后再进行养成和规划。

以下将分为养成难度和试错成本来详细说明。

- **养成难度：**在AFK中，有个功能建筑叫做“共鸣水晶”，玩家可以将等级最高的5名英雄放入水晶中成为水晶祭司。放入养成槽位的英雄将会提升至水晶祭司中的最低等级（但仍然会受到其最高品质的等级限制）。这就意味着玩家可以针对性的对5个英雄进行等级提升，然后就可以零成本地将等级辐射给其他英雄，这很大程度上降低了队伍养成的难度。玩家仅需提升5个英雄的等级，然后就能搭建出若干只高等级的队伍。
- **试错成本：**“我英雄养错了怎么办？”、“我只是想用这个英雄过渡，不想给他耗费太多资源怎么办？”、“我想试试我新得到的英雄强不强”。这些之前令玩家头疼不已的问题现在在游戏中都能得到很好的解决。在建筑“马车”中，玩家可以花费20钻石对英雄进行重置，且全额返还培养英雄所消耗的额金币、经验和英雄粉尘。如此一来玩家的试错成本就变得非常之低，玩家在游玩的过程中的压力就会小非常多，同时也敢于尝试对未知的英雄进行养成，探索新的组合。

这两个功能结合在一起就极大程度降低了玩家的游玩压力，如果玩家获得了一个新的更加强力的英雄，又不想打破现有的祭司平衡，那么就可以选择以为英雄重置，并将返还的资源用于新英雄的养成，并将其作为新的祭司，这样就能基本上零代价地对队伍进行补强。

不仅如此，遇到实在无法推进的关卡，你甚至可以“借租”好友的强力影响来助你一臂之力。“借组”分为“临时佣兵”和“驻场佣兵”。

- **临时佣兵：**玩家可以向好友或者部分工会成员发起英雄雇佣申请，好友同意后即可使用雇佣的英雄上阵，佣兵有上阵次数，但也只有战斗获胜才会扣除佣兵的使用次数。
- **驻场佣兵：**玩家可以花费一百颗虚空之石来向好友长期（每次30天）雇佣一名英雄，初始为紫色品质，但培养进度会永久保留，并不会因为借租到期而重置培养进度，且雇佣6次之后便不用花费代价（即可认作是自己的英雄了）。

而对于借出的玩家，还可以获得客观的“友情点”，而“友情点”又能作为抽卡材料，是一个互利且有着良性循环的过程。

## 新手友好度

作为一款已经发售并运营了3-4年的游戏，正常来说此时对新入坑的玩家来说应该不会特别友好，因为会涉及到部分数值膨胀等问题，会一定程度上导致玩家的游玩体验会相对较差。

通常这种问题会采用开新服的方式解决。但像上文提到的，通常新玩家会有一些“我该养成哪个英雄”这样的问题，但好就好在AFK中内置了“社区”、“聊天”、“英雄热度榜”、“整容热度榜”等等这种可以方便直观获取信息的渠道。举个例子，在社区中，就有专门的新手板块来帮助新玩家熟悉游戏内的种种内容，同时还会给玩家关于“如何合理使用钻石”、“如何选择前期推图阵容”等等这种新手基本上都会有的问题的相关解答。

且聊天也较为活跃，基本上随时都会有人在聊天窗口发言。玩家可以礼貌发问，目前体验下来老玩家都会愿意给新手解答问题。

不仅如此，游戏内还存在“导师”系统，玩家可以选择一名玩家作为导师，在这个过程中导师可以即时的给玩家以指导，同时玩家在这个过程中也能获取到大量的资源。

对新玩家来说，这样的游戏环境的确能算友好，能帮助新玩家平滑的渡过前期的迷茫期。

## 活动

游戏中的很多活动并不是简单的需要收集“\*\*物品”或者“\*\*积分”来兑换奖励，其中很大一部分的活动都是玩家能够参与的。一个活动就相当于是一个小玩法，例如“斗技大会”——通过抽取英雄卡牌来进行战斗、“马戏团巡演”——通过与擂主战斗的伤害量来进行排名并获取奖励。

不仅如此，除了日常活动以外，还有冒险活动，也就是添加了“冒险探索”、“闯关”、“解密”等要素的玩法，在冒险活动中通常还加入了新的剧情和对话，提升玩家的游玩体验。大部分活动都会单独制定一个玩法，让玩家切身参与进活动，而不是单纯的做某一指定行为从而收集积分兑换奖励。这种有单独玩法的活动不仅能提高玩家的参与率，也能增加玩家的游玩内容和游玩时长。

需要注意的是，活动中的这些玩法的体量也是十分可观的，目前体验下来并不会给人一种复用率很高的感受，能感受到每个活动都是经过重新设计了的。以当前存在的“秘宝峡湾”来说，其中就包含20个关卡，每个关卡有3个不同的完成指标，完成了对应的指标既能获得相应的奖励。



## “单机化”的体验（普通玩家的弱PVP）

一般的数值膨胀类游戏，避免不了强调不平衡的PVP竞争，这会导致大部分平民玩家会沦为大R的“陪玩”。而在AFK中，能看得出来设计者并不希望让玩家体验到这种负面对抗，同时也很大程度上保证了每个玩家的参与感和游玩感受。即不论玩家战力水平如何，都可以有体验感的在游戏中参与绝大部分的玩法和活动。如下我将通过“竞技场”和“活动和玩法”来进行说明。

- **普通竞技场：**竞技场分为“竞技场”、“高阶竞技场”和“巅峰竞技场”，“竞技场”和“高阶竞技场”就是战斗队伍是单支还是三支的区别，在这两个模式中均会匹配出若干的战力由高到低但相对匹配的对手，玩家可以随意挑选一名对手进行战斗，最终更新排名或者段位，这里我们把这两个竞技场称为“普通竞技场”。不同于其他重PVP要素的游戏，竞技场中的产出其实占比不小。而在AFK中，玩家在这两个竞技场当中的游玩产出相对来说是很低的。不管段位高与否，每日奖励产出内容都相差不大，换句话来讲这里的竞技场已经变成了一个日常产出的途径。甚至在高等级的特权中还存在“一键跳过PVP”的选项。

同样的，竞技场的上分机制也证明了这一点，在同分数的情况下，胜利获得的积分是失败损失的积分2倍左右，所以上分在这里显得并不困难，普通竞技场验证的其实是玩家的“活跃度”而不是“战力”。

- **巅峰竞技场：**“巅峰竞技场”中的玩家都是“高阶竞技场”中排名前十的玩家。故“巅峰竞技场”注定是跟绝大部分玩家没有关系的，但在游戏中，“巅峰竞技场”中添加了“竞猜”的功能，也就是说在每场比赛开打之前，玩家都可以通过“下注”的方式猜哪方会赢，猜对了即可获得双倍筹码奖励。我认为这是个很好的功能，这样不仅能提高普通玩家对于“大R云集”的竞技场的参与感，更是能提高大R玩家的曝光率，玩家之间会形成“哪位玩家谁更厉害？”的讨论，能让实力强劲排在榜首的玩家的知名度大增，也是一个维护大R玩家的好办法。
- **活动和玩法：**很多游戏中，部分活动的参与要求过高导致部分普通玩家不能参与或者丝毫没有参与感，例如挑战BOSS等等。而AFK里很多活动和玩法已经在尽力消除这种战力差距所带来的糟糕的体验感。例如在部分活动中玩家背包内的英雄会被统一升级，并穿戴统一的装备；使用统一英雄池里的英雄，统一等级和统一装备；或者是在玩法中可以招募强力英雄加入队伍。这些做法都是消除由于战力差距导致无法很好体验活动或者新玩法的问题，为了让大部分玩家都能参与到游戏的内容和活动中去。