"主题曲" (主线任务) 玩家体验游戏主线剧情的最主要方式,也是获取"至纯源石"的一大途径 活动货币:由于插曲/别传均在活动时开启,在每个活动期间都有独立的活动货币,可以换取不同的材料,养成资源以及角色潜能等 作用: 使活动奖励变得相对于日常任务获取的奖励更有价值, 鼓励玩家参与活动 ex和s关卡:主要对象是有充足练度且剧情关卡无法直接满足玩家的战斗需求,会有更丰富的活动货币,至纯源石等奖励 作用:设计高难度关卡满足部分玩家的需求并使其留存,同时提供充足的奖励鼓励玩家挑战高难度关卡 相当于其他游戏的支线任务(剧情),剧情内容主要是叙述角色故事,至纯源石也可通过这一途径获取 活动专属小游戏:通常可以在小游戏中获取活动货币或者其他活动专属物品,同时每个活动的小游戏各不相同,乐趣也不同 作用: 提供除了指挥作战之外的游戏乐趣, 提高留存 活动任务版:在不同的活动中会有不同的名字,其共同作用是给予更多活动相关的奖励,并且设计类似成就的系统(蚀刻章) 作用:再一次增加参与活动的奖励,使其更有吸引力,鼓励新玩家继续游玩 活动追忆: 可以在活动结束后使用事像碎片解锁,可以开启未游玩过的活动关卡,体验剧情,奖励系统变为"记录修复",相对实时参加活动奖励量相对较少 作用:提供了一定量的奖励使玩家可以有新的至纯源石获取途径,也可以满足新玩家对于更多支线剧情的需求,提高留存 获取除材料之外的角色养成资源(精英化芯片,技巧概要和作战记录等)的最主要途径,也可以获取独特的货币:采购凭证;还有基建养成材料:碳等。 采购凭证:可用于购买4星和5星干员并且是仅可使用采购凭证购买并获取,还可购买事像碎片、芯片助剂、潜能信物等 作用: 为一些对某些干员需求较高的玩家提供干员获取途径,也可满足部分玩家的收集欲,还可以协助玩家养成角色 资源收集 明日方舟终端 主要作用: 为玩家获取养成材料提供指定途径 剿灭作战的共同点是怪物数量多,战斗时间长,战斗结束后会根据杀敌数量给予合成玉(可用于抽卡),同时每日任务和每周任务都会奖励剿灭代理作战卡 剿灭作战 作用:为玩家获取抽卡用货币(合成玉)提供稳定途径,更新的剿灭代理作战卡可以节省玩家"挂"剿灭的漫长时间,鼓励玩家日常上线获取作战卡 可以跳过扫荡进程 常态事务 保全派送有与其他作战不同的战斗规则,奖励主要是模组材料也是其主要来源,模组可以在精英化二阶后对角色属性进行特化,同时其奖励结算方式是每月一 保全派送 作用: 为角色养成增添内容,同时不同的战斗规则会给玩家带来不同的乐趣,提高玩家留存 次,即每月有一定的奖励获取上限。 集成战略的战斗方式是rougelike式的,并且不消耗理智,但是游玩难度较高,对玩家平均练度需求高,面向的玩家主要是已经有多个大成的干员并且低星干 员也有一定练度以及其上的玩家,同时其中还有每月委托/探索者档案和深入调查模式,这两个模式会有特定的开局甚至不同的游戏规则,并且也有独特的奖 集成战略 作用:对后期玩家提供独特的游戏乐趣,并且给予充足奖励,提高玩家留存 危机合约中玩家可以在危机合约开放期间选择不同的tag增加战斗难度,通过时战斗难度系数越高,给予的奖励越丰富(类一次性),同时还会设计某几个独 特的挑战tag分组,完成对应挑战也可以获取额外的奖励,奖励主要是危机合约专属货币合约赏金,合约赏金可以用于兑换某几个干员皮肤,角色养成材料 作用: 给不同阶段的玩家对应的挑战奖励, 提供独特的战斗乐趣提高留存