

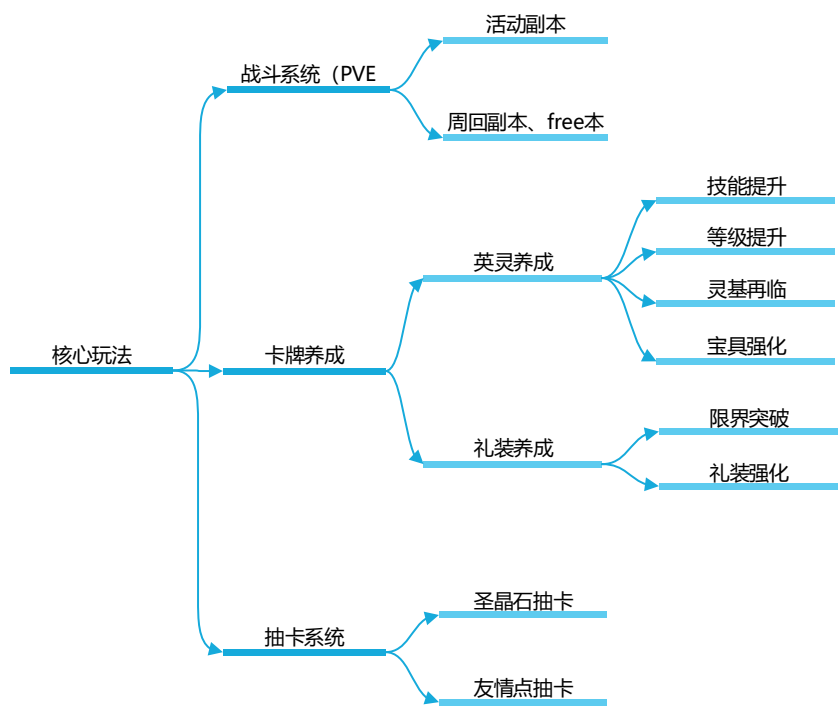
# 从核心玩法角度分析 FGO 的游戏模式和运营前景：

前言：

FGO 是一款由 TypeMoon 研发，大体继承型月 Fate 系列世界观的游戏。虽然官称游戏类型是 RPG 社交，实质玩法简单讲就是回合制卡牌养成。公测初期简陋的动作动画和宝具演出设计，让人能够轻易看出该游戏最初定位应该是一款粉丝向割韭菜作品。然而实际情况是这款游戏在 GooglePlay 和 IOS 实现双平台长期霸榜、月流水过亿的业界壮举。本文就 FGO 的游戏模式谈谈自己的看法。

## 核心玩法

FGO 的核心玩法非常简单，剥离旁支系统后基本可以归纳为卡牌养成、战斗、抽卡三大系统。



其实我有反复斟酌过，把 fgo 最大比重的营收部分“石头池”划分到玩法中是否合适。但是圣晶石抽卡这个环节在整个游戏循环中起到了关键作用，无氪或微氪玩家通过维护或活动获得圣晶石，在该系统下也能获得良好的体验，因此抽卡系统也应当算作玩法的一环。

## 1. 战斗系统

开启副本消耗 AP（体力值），副本有较低概率掉落英灵养成需要的材料。游戏采用卡片回合制战斗，15 张配卡依次抽 5 选 3 对 NPC 进行攻击，打星为下一回合提升暴击率，攒满 NP 释放宝具，同时宝具使用单独占用一张行动卡。不同职阶之间相互克制，克制系数可以造成基础攻击 0.5 到 2 倍不等的伤害，玩家在自己的回合可以使用多回合 CD 的英灵技能或御主技能。基本玩法过于简单单调。

除了技能和攻击卡外，游戏还还原了原作引入令咒系统，玩家可以在自己的回合消耗 1 枚补血或补 NP，也可以消耗 3 枚全员满血 100%NP 续关，已消耗的令咒每晚 12 点恢复 1 枚。这个系统降低了新人或是休闲玩家过关的难度，也提升了高难本的容错率。

战斗中存在的主要属性包括基础攻击、生命值、NP 获得率、掉星率、即死率、暴击权重（权重高的角色分配到暴击星的几率高）等，除了攻击力和生命值以外的属性均是对玩家隐藏的，感兴趣的玩家需要去深度挖掘。伤害值波动小，角色和 NPC 本身没有基础防御力，有经验的玩家可以根据 buff/debuff 准确的估算伤害范围。

本作的社交系统则是直接嵌入到了战斗系统中。开启副本必须选择一个好友助战，一方面允许了重复角色、降低了关卡难度，另一方面，玩家通过试玩其他玩家的从者获得的良好体验，也会转而促进玩家的抽卡欲望。这种社交系统不突出但高效，也是现今手游最常用的一种基本模式。

无论是剧情本、free 本还是活动本、高难本，在游戏中都只拥有这一种玩法模式，玩法简单虽然容易上手，但是上限太低，玩家难以从现有玩法中挖掘创造（玩家群体无法参与到玩法的发掘中），在不大改游戏框架的前提下，很难再在玩法上有突破。从玩法多样性角度来讲，个人认为没能达到同类手游的平均水准。事实也证明，到 fgo 日服三周年为止，官方围绕玩法做过的文章屈指可数，更多的则是将工作重心放在了剧情和人设上。

## 2. 卡牌养成 + 圣晶石召唤

Fgo 养成系统的设计我个人来讲我不喜欢，难度过大且没有捷径，但客观的讲确实合理，游玩体验也还过得去，而且不是单例。

**英灵养成：**

Fgo 的英灵升级和进化也是使用的传统的吞噬经验卡和消耗材料的方法。一名 5 星角色升到满级如果只喂有加成的则需要 300 张同类型狗粮，按每周两次经验本对半出货，自然回体需要至少 5 周以上。材料则是消耗大产出率低，最常用的 3 星材料在材料本和 free 本中

获得一单位而消耗的体力期望平均都在 60 以上。另外，技能培养对金币和材料的消耗则更为夸张。

游戏好玩在于玩家可以通过游戏获得成就感实现感，玩家在游戏里付出就会有回报。FGO 极长的培养周期，虽然有效放慢了玩家的游戏进度，但在另一方面，如果玩家大量投入却长期得不到回报，就难以再从游戏中感受到乐趣。因此 Fgo 英灵养成过程通过拆分成多次进化，每次接锁“更好看”的有细微差别的卡面反复为玩家提供正面反馈，满破进化则是用完全不同的卡面来刺激玩家继续培养的欲望，同时玩家在培养结束后也会有意愿继续抽卡去再次体验这个过程。这里是整个**游戏循环**的主要环节。

### 礼装养成：

我认为礼装养成系统的设计非常莫名其妙。它延续了放慢进度这一思路，但明显“做过头了”，礼装升级依靠吞噬礼装，完全依托抽卡导致礼装的产出率低的可怜，需要的经验和金币也像是无底洞。升级和限界突破的数值上的回馈很不平衡，甚至造成了一些礼装 4 张没用 5 张逆天又或是 1 张够用 5 张没差的情况。官方在设计初期应当是明显低估了礼装的升级难度，以至于后来需要在活动中设计添加专门吞噬用的狗粮礼装来进行补救。在实际应用上，尽管养成过程很糟糕，但礼装本身就为玩家提供了一个接触并改变角色隐藏数值的一个途径。综合来看，礼装大多情况下作为卡池副产品产出，给人的感觉最初是为了“卖插画”而生的副系统，并没有经过精心设计。但随着对这个系统的深入挖掘，结果却提供了一个变动数值的载体，一定程度上弥补了玩法枯燥的问题。

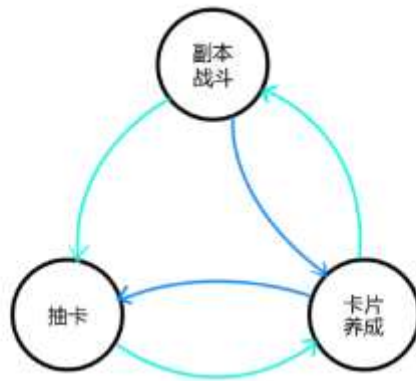
### 圣晶石召唤：

游戏中除去活动给予玩家以外，英灵和礼装的产出都依赖于这个系统，极低的产出率照应了游戏中培养的长周期和高难度，也加强了玩家“出货”时的快感。至于卡池更替和活动关联等运营策略上的问题，略过不讨论。

## 核心循环：

剥离出 Fgo 养成系统的奖励模式后，可以看出其基本玩法循环思路是：抽卡 → 培养 → 战斗 → 抽卡。

游戏初始通过卡面或是剧情等诱使玩家抽卡，抽到想要的角色后再不断变更卡面给与玩家奖励。玩家为了培养角色需要大量刷副本，通过战斗获得的材料来培养角色后能优化战斗体验，高难度的副本又回过头刺激玩家继续培养或获取新角色。部分玩家也会单纯为了卡面奖励去重复培养的过程。Fgo 的整个游戏模式就是在重复这个大小循环。



Fgo 的核心循环模式

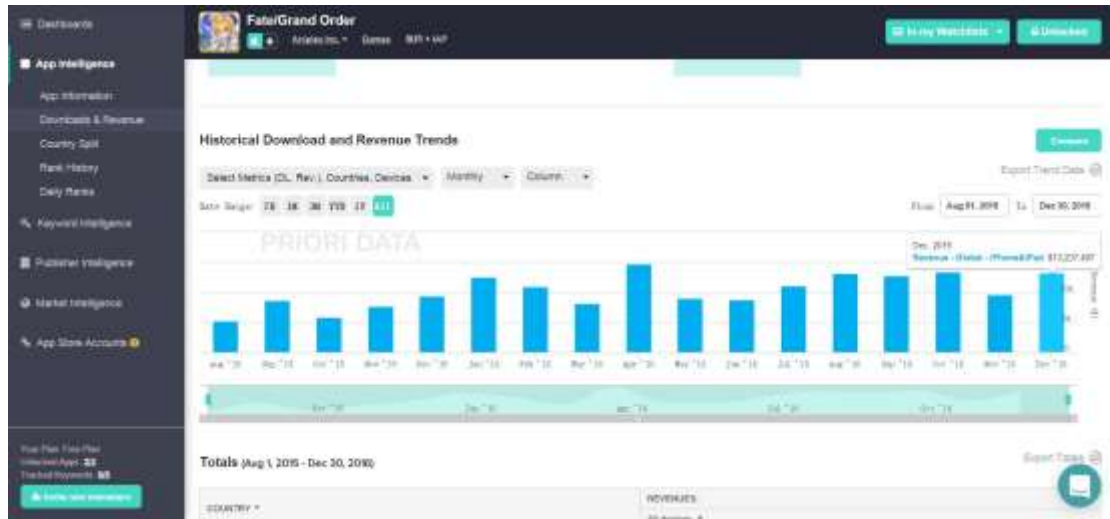
**最后**稍微讲一些运营上的题外话。剥开游戏的外包装后我们可以发现，大多数日系手游都在套用这个循环模式。例如 13 年 locojoy 发行的 ip 改编手游《我叫 mt》，战斗、抽卡、角色分段进化后略微改变卡面，满破卡面最为华丽。以上养成部分和当前的 Fgo 几乎完全相同。同样作为 IP 改游戏，两者的成功非常相似（但因受到市场环境和运气的影响，未必有可复制性）。

值得注意的是，我叫 MT 运营出现颓势是在原作 TV 完结之后，ip 没有新的内容注入，主创团队试图用翻版 WOW 的 NPC 角色来留住用户，但没有内容创新实际收效甚微；而 Fgo 的玩家则比较容易看出，fgo 的主线剧情 2-5 章和幕间物语部分文笔基本是流水账，而在六章奈须蘑菇重新执笔之后，内容才变得跌宕起伏角色变得鲜活。在分析对比日服 15 年 8 月至 17 年的用户数据后，也可以看出 6 章之后包括活动剧情出场的角色的营收也普遍优于前段部分。

个人认为本身作为一款弱玩法的游戏，尽管 Fgo 日服年龄目前已突破三年大关，若制作团队能彻底吸取经验教训，仍能保证剧情的高质量，将重心放在内容上，Fgo 的运营前景还是比较乐观。



6 章后英灵营收表现大多优于前 5 章



Fgo 后半段营收有明显上升趋势