

游乐场:

时长: 两个多星期，没有追求冲榜，每天有空点进游戏转转。
进度: 战力 5M，等级 43，装备 125 级。竞技没认真玩，七十出头胜率打到队长。同盟随手加了眼里一个前 10 位置的佛系。
充值: 不到 100，都是三次的零充。游戏给人的充值欲望不高。
首充卡会送一个巴基（但没什么吸引力）。把巴基作为标的有点起反效果，个人不喜欢所以没买卡。
新手出了卡普，平时玩玩斯摩格和罗宾，因为没有其它想要的角色，送的红色电话至今一个没抽。花金币也有点困难，囤出来 10000 多。

情况大概就这样。由于玩得时间短而且比较佛，长线养成和部分玩法细节不会集中写，毕竟有些系统可能都没感觉到发力。但会把感受和思考记下。

我个人不是格斗游戏爱好者，海贼也不是忠实粉丝，只看过一部分。
作为余音玩家第一反应把壮志那归为对战游戏。
这类游戏我比较有刻板印象，认为对战游戏需要的是对战本身有足够的趣味和深度，同时局外又不占很多时间，最好是手痒了随时开两把。

但玩社志心感觉到，第一是这游戏玩 PVP 对战的人好像没那么多，普通 1P 粉丝还是得照顾到；第二养成系统远占比预期的要素，即使把它当半个内容游戏考虑也有点出乎意料。
当然了既然是公平竞技，主玩 PVP 的玩家倒也确实无所谓，只是会让人在意非 PVP 玩家会以什么形式留下来。

下面记录一下自己的思考，首先是一些留下印象的好体验和坏体验以及新手，然后聊一下整体结构，以及个人比较关注的局部。

个人体验

1. 好体验:

- 1 角色易于上手，机制深度适宜，且练一个就够覆盖大多数玩法
- 2 PVP 博弈频次低，利好轻度玩家
- 3 PVP 仅通过对局，而不是玩家主动找教学，就能学到一些东西；很大程度上是因为共通技能（冲击贝、援护技）足够重要
- 4 剧情体验好，制作水平超预期，包括活动也很舍得下成本
- 5 可以玩得比较佛，摆烂不影响我时不时回来享受对战（虽然从红点来看并不希望玩家躺平）

2. 不适体验:

- 1 前期非常难养成方面的数值验证，无法形成追求，拉不动日常活跃
做日常纯为了囤金币
- 2 系统多红点多，到处都是红点最后只是简单拉平全局属性（三维）
长期没有减少的迹象
- 3 普通角色没有获取欲望，新限定和赛季角色无法稳定产生吸引力
也是因为海贼有很多“有特点”但谈不上有魅力的角色
- 4 PVP 转化门槛高，没有友好的引导，全靠玩家自发
- 5 PVE 关卡战斗部分乐趣小，与 PVP 的技能框架配合得也不太好
技能上，缺少适合 PVE 发挥的例如 AOE 和聚怪效果
节奏上，没有一般的砍儿波小兵攒资源打 Boss 再放大开关的好体验
数值上，主线数太保守，玩家的主动性不影响结果，长期心流断层
- 6 冒险玩法给人“感觉点进去很麻烦”的心理负担
入口加载卡主，玩法布局一字排开，逻辑不明，而且要走很远，
其实周常要刷俩合作副本，日常要打自动竞技，要推关爬塔拿奖励并不难接受
但是尚一露头水的时候，这些东西混在一起糊脸给人很大压力。
- 7 海域探险玩法把手动跑圈收集耗时且无聊
作为内容趣味不足，作为纯日常感觉不是很尊重时间

3. 新手:

- 1 新手福利比较流畅，有曝光度，有目标感
- 2 前几章主线关卡有趣，找隐藏使人集中注意力
- 3 PVE 教学一开始很顺，后面开功能的时候空岛贝解锁了太多信息过载
自己玩的时候大概直接把某某页全屏蔽了，哪种技能应对什么没有理解
- 4 PVP 教学不够好，上手很懵，打机器人只能学会和抓替身差和错 Y 轴
不知道机制很难传达到战斗乐趣，赢了也没成就感
- 5 主线关卡奖励和星级奖励刷得太线性，抽奖励券完之后就缺少目标感
- 6 系统和玩法入口一下开很多，玩家接受信息会溢出，理解不了
此外系统养成同样显得很线性。
红点总是要求玩家同时关注很多系统，而非循序渐进，逐个累积释放
- 7 很多地方锁战力，而把战力作为追求，是一个不具体的目标
追战力只有玩家对各系统熟悉的时候才能找到刺激。
如果还没理解系统，玩家看到锁战力只会马上放弃。
- 8 竞技场极速单挑对新手更友好，但赢了会很快碰到高手碾压，有点打击新手。
其实在 3v3 里面爬分正常人更多，能连续几局有来有回。

4. 我在玩什么:

- 1 做任务日常，屯金币，目的是等自己喜欢的角色
- 2 PVP 闲得没事开两把取乐，局外琢磨下合适的技能搭配
- 3 跟在战力锁后面，往下推关推剧情
这方面有点怪，一些内容游戏如坎公、BD2 之类，会通过关卡环境变化，对玩家的配队、养成决策这些东西提出要求
壮志雄心里这种感觉很弱，剧情推进更像是一个单纯的末端结果

宏观结构

1. 生态:（容纳玩家的方式）

PVP 玩家 和 普通 1P 粉丝
从系统定位来看，想让各种类型的玩家都有东西可玩（竞技、合作、收集、探索）。
不过竞技以外的玩法体验上感觉容纳能力偏弱，PVE 玩法体验上不太像内容游戏（虽然剧情可以）。
这样来看有薪养长线可能是想把粉丝转成要公开游玩 PVP 要怎么开始玩同盟社交，纯收集角色的不知道能不能坚持。

2. 长线追求:（持续动力/最终目标）

	依赖于什么	能驱动什么
1 角色追求	角色塑造、角色强度、制作质量	所有产出金币&抽卡券&角色碎片的玩法、角色养成与外观
2 PVP（上分、争霸）	战斗（PVP）深度乐趣	竞技玩法
3 社交追求	合作乐趣、合作收益、有条件建立社交粘性	同盟玩法

3. 循环:

	循环内容	想法
1 角色获取	→打玩法→产出金币/抽卡券/角色碎片→获取新角色	质量感觉不错，但角色叙事表现受限于主线卡进度，很多认不出不想抽
2 全局属性养成	→打玩法→产出资源→推进各系统进度提升全局三维	从设计优先级来看 PVP 可能是长线的根本道；PVP 底子 OK 的，但乐趣的推进很保守
3 技能养成	→打玩法→产出空岛贝碎片→升级空岛贝技能	前期在玩法中验证反馈缺失，不容易成立

模块局部

1. 战斗:

下面大部分是一些说明性的内容。

战斗系统:

有 Y 轴的横板动作战斗。
游戏没有通用的防御/闪避，博弈主要围绕走位回和**技能资源管理**。

核心机制:

- 技能**：脱身 + 角色技能 + 2 个自由搭配技能位（空岛贝&援护技）
 - **脱身**：15 秒 CD 的通用技能，用于脱离敌人的连段，脱身与奥义技能竞争同一资源。
 - 角色技能：普攻 + 3 技能 + 被动技，第三技能是**奥义**（绝招）。
 - **空岛贝**：功能丰富，包含打断、闪避、防反、霸体、破霸体、控制、Buff、伤害、持续性伤害等，一些还可以用来快速起手（前摇短于大部分技能）、补 Y 轴。
 - **援护技**：类似空岛贝
- 连段**：角色受击任何攻击都会被击飞落地（少数情形直接倒地），打连段对任何水平的玩家都很宽松，只有使用脱身才能脱身。
连段持续一段时间会触发**反保护**，使持续变难（不过依然宽松）并降低承伤，时间过长（好像是 15 秒）触发**红保护**倒地。
脱身、倒地起身后无效敌时间。
连段中快速倒伤，释放下个技能的前摇会比正常短。
- 红血，处决**：生命降到 1/4 以下触发**红血**，会提供一点技能资源，红血状态降低 35% 承伤，不过奥义技能伤害不受影响。
对手红血时，如果自己技能资源达标，普攻进入连段后可以直接**处决**。
- 抗打断状态**：

符合的情形	会被以下打断
<div><div>霸体</div><div>霸体</div><div>霸体</div></div> 释放角色技能、空岛贝技能时 特殊技能带霸体（含格挡、防御等描述） 奥义技能、释放援护技能时	除普攻以外的攻击 抓取攻击、特殊破霸体技能 无

想法

由于连段中不能还手，脱身基本上是角色进入接触后博弈的唯一关键，而脱身的 CD 又非常长
很显然这种博弈消耗的稀缺资源，也就带来一个有趣的后果：壮志雄心在单局对抗中的博弈频次相比于格斗游戏非常多
这大大降低了单局游戏的压力，对轻度玩家明显利好
代价就是长时间不能还手带来的挫败感，不过个人认为属于取舍问题
可以讨论的是脱身 CD 有没有必要长到 15 秒

想法

有个问题是这些状态很难从表现上看明白，特效不统一，提示不明确

战斗风格 及 技能资源管理:

- 勇气风格**（斯摩格）：
技能资源叫**奥义点**，奥义点上限 4 点。
一二技能每命中增加 1 个奥义点，有 CD。
三技能消耗 4 个奥义点，脱身消耗 1 个奥义点。
- 热血风格**（卡普）：
技能资源是**怒气**。怒气随时间自然恢复。
角色一二技能每命中额外恢复怒气，有 CD。
三技能消耗完整怒气，并且使脱身进入 CD。脱身消耗 1/4 怒气。
- 华丽风格**（罗宾）：
技能资源同时有**奥义点**和**精力**，精力随时间自然恢复，奥义点上限 5 点。
角色一二技能每命中增加 1 个奥义点，无 CD 但释放需要消耗精力值（不过经常自带某种精力返还手段）。
三技能消耗 5 个奥义点，脱身消耗 1 个奥义点。

其它机制:

- 破招**：
释放角色技能，前摇期间被打断，视为破招，承伤增加。
- 抓取**：
技能效果的一种类型，能打断霸体，且期间对手受控制（无法使用脱身）。
- 飞行道具**：
技能效果的一种类型，离体远程攻击，能被部分技能闪避。
远距离抛掷命中会直接倒地，无法带入连段。
- 元素化**：
技能效果的一种类型，使角色在状态期间免疫持续性伤害和霸气以外的其他攻击。

2. PVP:

好的体验是，在熟悉的机制和角色范围内体验练习。练习有提高，正确决策有正反馈。不到位也可能让人首先碰壁而非被鼓励。
坏的体验是，不了解机制就会赢得没有成就感、输得糊里糊涂。还有少数角色会给人无能为力为力的感受。

另外

。这大大降低了单局游戏的压力，对轻度玩家实际上是一种利好。

- 娱乐赛**：
其实是 1v1 的匹配模式，没什么娱乐性。
- 极速单挑**：
1v1，只需要练一个角色，但赢了会很快碰到高手碾压，感觉匹配环境不如经典模式友好。
- 经典模式**：
经典的 3v3 擂台，有 ban 选机制，但是刚开始玩太多不认识，上手有压力。
体验上比极速单挑上快些，还有每天还有有限次数的双倍积分。
- 海战/夺宝**：
荒野乱斗海战版。出现频率太低，我只在活动期间玩了几把，同盟海战据说是一样的。

3. PVE:

在前面部分已经记录了很多：
当前的好体验：

- ① 主线前几章的关卡做了隐藏要素收集，使人集中精力

尚有缺陷的体验:

- ① 玩家对技能搭配的丰富机制不了解是，对于关卡无法注意到值得针对的挑战
- ② 技能效果受限于基于 PVP 的框架，真感不算强
- ③ 技能资源管理的周期不契合 PVE 玩法节奏，效果收益也比上一般的 PVE 游戏
- ④ 主线数值太保守，玩家的主动性不影响结果，长期心流断层，最后都自动了

理想的体验:

- ① 了解可用的机制和敌人的难点，利用机制制定对策，结果取得了可观的优势
- ② 聚怪、AOE 这类爽得很直观的技能效果
- ③ 做好技能资源管理，小技能消灭小兵大招打 Boss，结果 Boss 打的很爽快

4. 合作模式:

尚有缺陷的体验:	优化想法
① 不存在配合上的决策，从选人到操作都没有配合空间	①增加羁绊效果，也就是图鉴里特定的角色组合，角色总星级越高效果越强
② 无法拉动社交，没有交流空间，组队相比野排没有显著收益	②效率高可以提高合作本的收益
	③合作模式增加选阵容阶段，大家可以发表角色表情交流带什么阵容
理想的体验:	④敌人更容易对小队角色产生伤害或控制，允许队友互相拉或解围
① 存在有意义的配合决策，如果是自动那么要有组阵容的过程	⑤打完给奖励的同时弹出汇总面板，展示贡献（伤害占比、解围次数），提供赞赏和加好友的按钮，鼓励社交
② 沟通和社交要能提高决策的正确性	⑥同盟组增加少量收益
③ 以上行为都要产生正向的现金流	⑦可以借角色
④ 使一些对战环境中不主流的卡具备养成的价值，创造角色获取和养成动力	

5. 叙事:

单纯剧情的体验还不错，只是随手记录一下：

第一，壮志雄心过的是草创团的剧情，玩家没有自己身份。
作为一个 1P 对战游戏这完全 OK，但代入感有限也是理所当然，角色追求到了不二游那种养老婆养老公的程度，要靠粉丝粘性来弥补。
虽说版权方不会愿意乱来。但我作为网文老读者能想到粉丝其实也会很期待“弥补遗憾”之类的 if 线剧情，如果条件允许也未尝不是一个努力方向。

第二，卡主线太久对角色吸引力必然有损伤，剧情是为角色塑造服务的。
如果外观都很出色也就罢了，普通 1P 粉丝很可能不会为既不美观又不熟悉的角色买单。

想法

这个框架理论上一定能做到平衡，也不像有什么循环克制，感觉确实只是不同风格。

勇气风格：作为基准线。

热血风格：攒资源的容错更高，一二技能失误惩罚更小，但奥义的失误惩罚更大。
华丽风格：二技能上限更高，精力返还考验基本功，奥义需要多攒 25% 资源。

但从 PVE 角度不是什么特别大的差异化，角色数量也差的比较多，感觉没太大能对策略体的发挥空间。

关于 PVE 的技能资源管理

PVE 里面做技能资源管理也是很常见的。像刷子游戏从清杂兵到打 Boss 爆发释放有很清晰的阶段起伏，玩家控制资源的规划偏好也有决策差异。

但壮志雄心的战斗是围绕 PVP 设计的，和这种模式有一些不容易匹配的地方，所以想改善 PVE 从技能资源并不好下手：
第一是技能命中攒 4 个点对 PVE 来说太短
第二是奥义的爆发效果其实有限且还有很大的失误惩罚（相比 PVE 游戏）

第三是技能体系里还有很多优先和反制这种 PVE 里作用有限的东西
这些都导致关卡看起来虽然也是几波小兵加 Boss，但是游玩体验和决策逻辑没有 PVE 爽感，因为内在的基础不是那么回事。

想法

这些机制除了 PVP，可能也具备做 PVE 战斗策略的空间。

不过想要传达这类策略，PVE 就要设计成容易阅读，让玩家更容易打出对策交互，且正确对策需要强有力的确认。

这都是比较花功夫的。

敌人不能太随意，比如小兵的攻击频率和数量种类要恰当，Boss 要符合直觉、有时间反应，机制也要微调一点不能让玩家过载。

虽然说考验工作量和手艺，但若能通过 PVE 让人玩明白这些机制然后扩大 PVP 基本盘，还是有一定的吸引力。

优化想法

在下一段做教程慢慢介绍，每当分段就介绍更深一点的机制
竞技场加个练习场入口，做教程的时候也带练一下如何使用

优化想法

感觉真加点娱乐模式也不错，让玩家熟悉熟悉角色有个参与，玩久了转化 PVP 也更容易。

要有简化的对策要素，当然也要够随机和娱乐，随便举几个：

- ①排球对抗 攻击把球打飞，先落地的输。教练考验位技技能/空岛贝/援护。
- ②无限飞行道具 + 躲避 攻击只允许用飞行道具，缩短 CD 无限火力
- ③运输对抗 两队抢物品，只玩霸体-抓取。

选角可能得限制一下，不适合的就不要做进来了。

是不是也可以像 Marvel Snap 那样局内反翻倍加注。不过这个没那么可能不够随机，刺激感不一样。

话说这种玩法也要做公平竞技吗，如果没必要的话感觉作为船建的养成验证也是挺好的。

优化想法

怎样在 ① 整个战斗框架围绕 PVP 设计 ② 团队不希望主线卡属性 这两个前提下，去做出一些 PVE 的经典乐趣。

1. 明确战前策略

关卡敌人和他们主要的机制（防御/锁定/…）要能预览。
空岛贝慢慢解锁，多设几关引导玩家**传技能搭配**这件事。给予对症下药的反馈。

2. 聚焦特殊机制，制造局内对策体验

破招、抓敌、飞行道具、元素化……想要传达这些机制比较花功夫。
PVE 要设计成容易阅读，让玩家更容易打出对策交互，且正确对策需要强有力的确认。
小兵的攻击频率和数量种类要恰当，Boss 要符合直觉且来得及反应，机制也要微调一点不能让玩家过载。
虽然说考验工作量和手艺，但若能通过 PVE 让人玩明白这些机制然后扩大 PVP 基本盘，还是有一定的吸引力。

3. 放大血量变化，增加挑战感

在难度不变的前提下，关卡改为容易回血（砸箱子或砍掉血瓶等），但敌人也设置得强。
目标是产生“掉血快回血也快”这种命悬一线紧张感，让玩家想要避免很低的血线，增加操作专注度进入心流。
相应的，三星条件改为未复活。

4. 延展 PVP 框架:

额外增加一个仅限 PVE 的可配置的被动技能槽
云图：连杀能触发回血、连段触发 AOE、脱身时制造会聚怪的大鸡腿、大招使用越多伤害越高……
技能可以来自船建之类的养成系统，正好还能解决养成缺少反馈的问题，叫海上支援/船魂啥的什么都行。