

## 游戏经历:

**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，赛季 125 级。竞技没认真努力，七十出胜率打到队长。同盟随手加了盟里一个前 10 位置的佛系盟。  
**充值:** 不到 100，都是前三天的首充。游戏给人的充值欲望不高。  
首充月卡会送一个巴基（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月卡。  
新手泡出了卡普，平时玩玩斯摩格和罗宾，因为没有其它想要的角色，送的红色电话虫至今一个没抽。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。  
作为余食玩家第一反应把壮志郎心归为对战游戏。  
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。

但玩壮志郎心感觉到，第一是这游戏玩 PVP 对敌的好像没那么多，普通 1P 粉丝还是得照顾到；第二养成系统远比如期的要素，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 我在玩什么:

- 做任务日常，金代币，目的是等自己喜欢的角色
- PVP 闲得没事开两把娱乐，局外琢磨下合适的技能搭配
- 跟在战力榜后面，往下推关推剧情  
这方面有点怪，一些内容游戏如公会、BO2 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需求  
在壮志郎心里这种感觉很很弱，剧情推进更像是一个单纯的末端结果

### 2 好体验:

- 角色易于上手，机制深度适宜，且练一个就能够覆盖大多数玩法
- PVP 博弈频次低，利好轻度玩家
- 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）是够重要
- 剧情体验好，制作水平超预期，包括活动也很舍不得成本
- 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）

### 3 不适体验:

- 前期非常缺乏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
  - ①为了公平竞技，没有角色养成
  - ②学习一些二游，关卡不帮卡数值产生负担
  - 但二游有追角色毕业作为养成动力，也有周期性的奖励 PVE 挑战来验证数值
- 系统多红点太多，到处点点点最后只是简单单拉开局属性（三维）  
长期没有减少的迹象
  - ①团队判断有更多目标受众乐于接受高频和短线反馈（升级、点亮）
  - ②可能跟长线和付费有关，给同盟玩法和追战力玩家的坑
- 普池角色没有获取欲望，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
  - ①普池好看的角色拿去做新手了
  - ②限定角色要跟紧剧情节奏慢慢来，考虑长线
  - ③有意减负，导致玩法对角色获取的需求确实小
- PVP 转化门槛高，没有友好的引导，全靠玩家自摸
  - 不想压力大家来玩 PVP，想要自然转化
- PVE 关卡战斗部分元素小，与 PVP 的技能框架配合得也不太好  
技能上，缺少适合 PVE 发挥的例子 AOE 和群体效果更见节奏上，没有一般的砍儿波小兵攒资源打 Boss 再放火开真的好体验  
数值上，主线数值太保守，玩家的主动性不影响结果，长期心流断层
  - 战斗为了公平竞技必须得 PVP（不过即使如此感觉还是能优化）
  - 这些效果不符合 PVP 要求
  - 技能资源管理是基于 PVP 的，匹配多波小兵加关底 BOSS 的节奏不自然
  - 学习一些二游，不想卡数值产生负担
- 冒险探险玩法给人“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，日常要打自动竞技场，要推关键塔拿奖励并不难接受  
但是向一劳永逸的时候，这些东西混在一起就给人很大压力。
  - ①想做扁平，玩法只用一个主入口显得干净、现代
  - ②想用人多场景，有氛围感
- 海域探险玩法把手动冒险收集耗时且无聊  
作为内容不够充足，作为纯日常感觉也不是很尊重时间
  - ①想做扁平，玩法只用一个主入口显得干净、现代
  - ②想用人多场景，有氛围感

### 4 新手:

- 新手福利比较流畅，有曝光度，有目标感
- 前几章主线关卡有趣，找隐藏使人集中注意力
- PVE 教学一开始很弱，后面开功能的时候空岛贝解锁了太多信息过载  
自己玩的时候大脑直接把某类关全截了，哪种技能应对什么没有理解
- PVP 教学不够好，上手很滑，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
- 主线关卡奖励和星级奖励做得太线性，抽奖券拿完之后就缺少目标感
- 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  
此外系统养成两种很碎很线性，  
红点总是要求玩家同时关注很多系统，而非循环交替，这个累积释放
- 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事做，  
如果还没理解系统，玩家看到锁战力只会与上放弃。
- 竞技场里面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 里面配分正常人更多，能连输几局有来有回。

## 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）。  
这样来看新渐长线可能是想把粉丝转成要开始玩 PVP 要开始玩同盟社交（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 可能是长线的根本盘；PVP 底子 OK 的，但乐趣的推送很保守
3 技能养成	→打玩法→产出空岛贝碎片→升级空岛贝技能	①同盟多人玩法频次低，只靠同盟日常建立社交粘性很慢 ②合作 PVE 玩法缺少有意义的合作决策，小队冒险等组同盟队友和为排戏区别

## 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（少数剧情直接倒地），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**援护**，使持续变奏（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**倒旗。  
脱身、倒地起身后无效时间同。  
连段中快速倒旗，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，普攻带入连段后可以直接**处决**。
- 抗打断状态**：

符合的情形	会被以下打断
<div><div>霸体</div><div>释放角色技能、空岛贝技能时</div><div>特殊技能带霸体（含格挡、防御等描述）</div><div>奥义技能、释放援护技能时</div></div>	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是稀缺资源，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

#### 战斗风格 及 技能资源管理:

- 勇气风格**（斯博格）：  
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:

- 霸招**：  
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（无法使用霸体）。
- 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。  
远距离体攻击中会直接倒地，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不错。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。
- 极速单排**：  
1v1，只需要练一个角色，但赢了会很快碰到高于碾压，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。  
体验上比极速单排上手快，还有每天还有双倍分的双倍积分。
- 海域/夺宝**：  
荒野乱斗海域版。出现频率太低，我只在活动里玩了几把，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，爽感不算强
- ③ 技能资源管理的周期不契合 PVE 玩法节奏，效果收益也比不上一般的 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，最后都动了

**理想的体验**：

- ① 了解有用的机制和敌人的难点，利用机制制定对策，结果取得了可见的优势
- 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，小技能消灭杂兵大招打 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 无法拉拢社交，没有交流空间，组队相比野排没有显著收益	②效率前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等待什么阵容
<b>理想的体验:</b>	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伤害贡献面板，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同盟组队增加少量收益
③ 以上行为都要产生正向的收益	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，壮志雄心过的是草帽团的剧情，玩家没有自己身份。  
作为一个 1P 对战游戏这完全 OK，但代入感有些也是理所当然的。角色追求到了二三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 1if 线剧情。如果条件允许也未曾不是一个努力方向。

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。

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。  
要有简化的对敌要素，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，先落地输。教球考验位技能/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 那样局内玩翻倍加注。不过这个没那么多可能不够随机，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。

- 明确战前策略**  
关卡敌人和他们主机的机制（防御/锁定/…）要能预览。  
空岛贝慢慢解围，多设几关引导条件**技能搭配**这件事。给予对症下药的反馈。
- 聚焦特殊机制，制造局内对策体验**  
破招、抓魂、飞行道具、元素化……想要传达这些机制比较功夫。  
PVE 要设计成容易阅读，让玩家更容易打出对策交互，且正确应对需要强有力的确认。  
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，机制也要单调一点不能让玩家过载。  
虽然考验工作量和平手，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。
- 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（硬箱子或弹性掉血瓶等），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。
- 延展 PVP 框架**：  
额外增加一个仅限 PVE 的可配置的被动技能槽  
**云侧**：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。