

图 1.1 盗贼之海的系统核心图解

核心图解主要分三块，一是玩家在游戏中想要满足的需求，二是游戏的内容系统框架与资源流向，三是为满足玩家需求，游戏系统所创造出的玩家核心体验。

图也许有点小，看不清楚，但接下来我会对图进行拆分分析。

需要注意的是**盗贼之海**实际上没有真正意义上的成长系统，除了新成就带来的称号，皮肤奖励等获得物，也没有能够改变自己战斗力的东西，这一点有利有弊，具体我会在之后分析。

二，船只（种群）与船只战斗：一切的基础

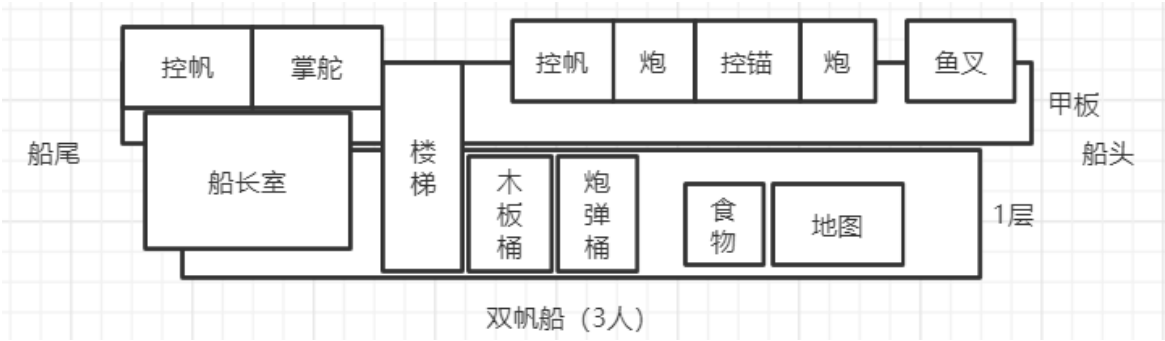
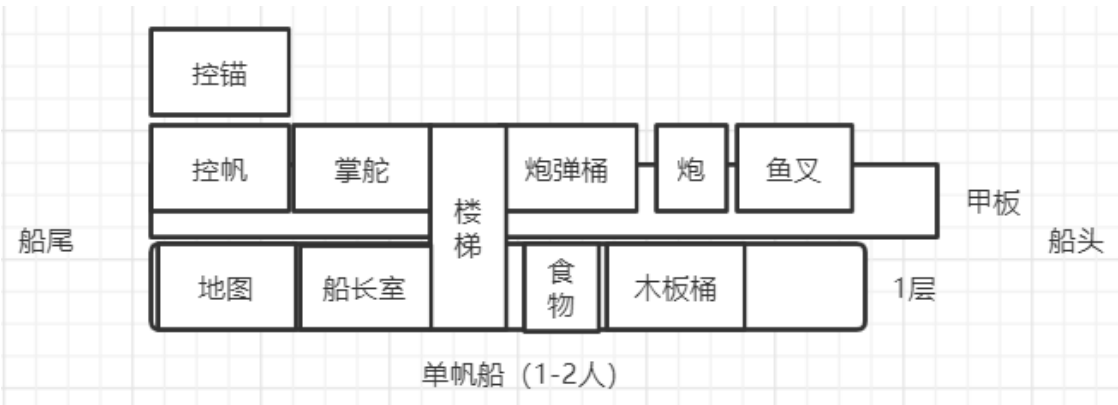
你可能会有点意外我为什么要以种群来代替玩家团队，这是有原因的。

盗贼之海的玩家组队一般都是认识的人一起进行游戏，随机匹配路人的情况较少，即使是路人匹配，在上了同一艘船时，玩家的利益就被紧密结合在了一起，好似一个动物种群：分享食物，共同出击，与其他种群厮杀或合作，分工来运转种群，分享宝藏。

船是这一切的基础，如果它没有被毁，它就会是你的复活点，它也是你的种群的根据地一样的存在，大海上很难给人安全感，岛屿不能作为游戏的根据地，因为和游戏目的不符，只有船是一个多功能的工具，它通过种群内人员的分工合作而运作，它也给玩家提供一个在大海上漂泊的庇护所和种群内的社交场所。

重要的一点是船和玩家的交互，游戏的大多数时间玩家都是在和

自己的船来打交道，而除非你是独狼玩家（一些游戏设计也兼顾了这些玩家），不然你始终是在和团队成员一起来操控船的，三人船和四人船在单人操作下无法发挥应有的作用，单人需要同时兼顾掌舵，下锚，起锚，放帆（2 到 3 个帆）才能正常驾驶船只，这对于单人来说是十分耗时并且没有效率的，所以在游戏中除非是单帆船，团队合作都是十分必要的，这就导致玩家在海战和赶路过程中，是和自己的团队一起先和小世界（船只）互动，有分工使小世界运转，然后小世界与大世界互动，在需要登岛的时候，玩家一起行动。这就好像古代的游牧民族。



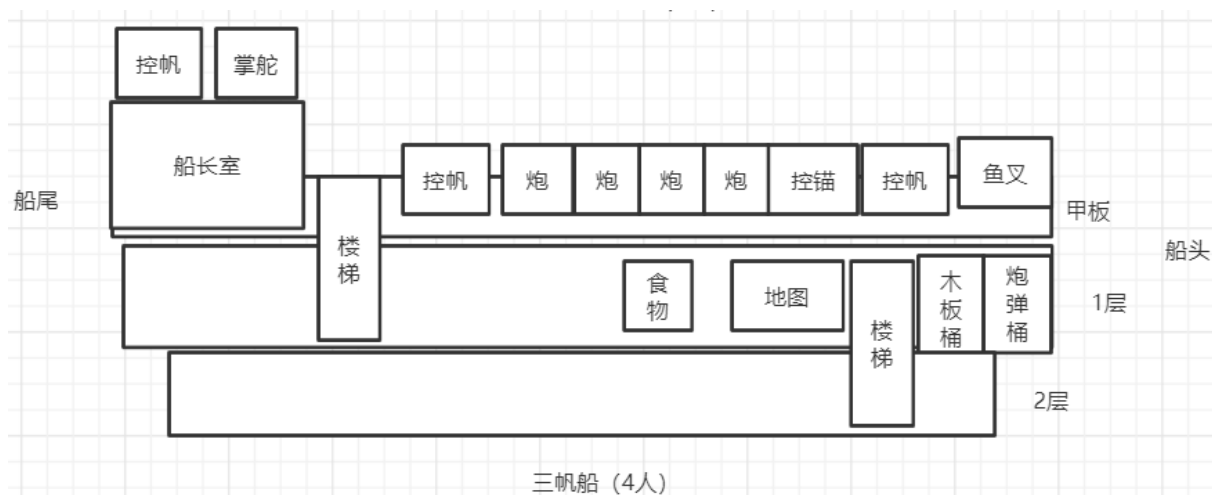


图 2.1 单帆船，双帆船，三帆船的交互分布

由图可以看出不同的船的交互分布各不相同，船只功能区域的分离在双帆船和三帆船上极为明显，控帆位置，船锚位置和掌舵位置相隔较远，这导致一个人无法及时有效地对船只进行操控，而单帆船的控帆，船锚，掌舵，都在同一位置，地图可以通过往下一层直视看到，为单人玩家设计，让单人玩家能方便对船进行驾驶，这一点设计是较为人性化的。

而双帆船与三帆船的交互分布设计促使玩家想要对船只进行有效操控，必须有有效交流与合作，掌舵，下锚，控帆不能同时完成，起锚时间也在多人船上大幅增加，单人起三帆船的船锚需要 30 秒，而 4 人起锚只需要 5 秒左右时间，在有效合作的情况下，多人船才能保持良好效率运行。

而不同的船只在设计上有不同的优势，单帆船更灵活，便于操控，体积小，逆风最快，双帆船在顺风下速度最快，船员在船上移动到相

应交互位置所需时间较少，而三帆船虽然交互分布大，但火力最强，同时有三层船体，被击沉所需时间也最多。

盗贼之海的以船只为主设计的基础机制我认为游戏的亮点之一，它有效做到了对玩家合作的促进，能在玩家上手后立刻形成有效的游戏团体，自发地完成合作目标，同时在同一物理区域下玩家之间的互动类似种群内部的互动，给玩家带来了印象深刻的社交体验，满足了玩家间的社交需求，玩家也往往会自觉地代入船员这一角色中，同甘共苦。船只设计也是后续一切系统的基础。

船只间的战斗也不仅仅是玩家个人间的战斗，上升到了种群间因为利益冲突的斗争，攻防色彩一直是游戏中添色的元素，无论是海上大炮对轰，还是试图登陆对方船只作战，其本质上是对地盘（船只）的攻防，这和 moba 类游戏类似，而在海上的遭遇战由于结果的未知，发生时间的未知，往往是扣人心弦的，玩家想要保护自己，保护自己的种群团队，自己的宝藏，或者想要击败敌方船员，敌方种群，掠夺敌方宝藏，**玩家行动的目标就不仅仅是个人利益，而更多是种群利益**，这就会有极大的驱动力驱使玩家在游戏中战斗，追求情感需求的实现和安全需求的实现。

盗贼之海的设计师通过在玩家和游戏世界之间插入团队共同的媒介，改变了玩家在游戏的首要交互方式和核心驱动力，这和大多数强调合作的网游都是不同的。

三，游戏内容系统框架和资源流向

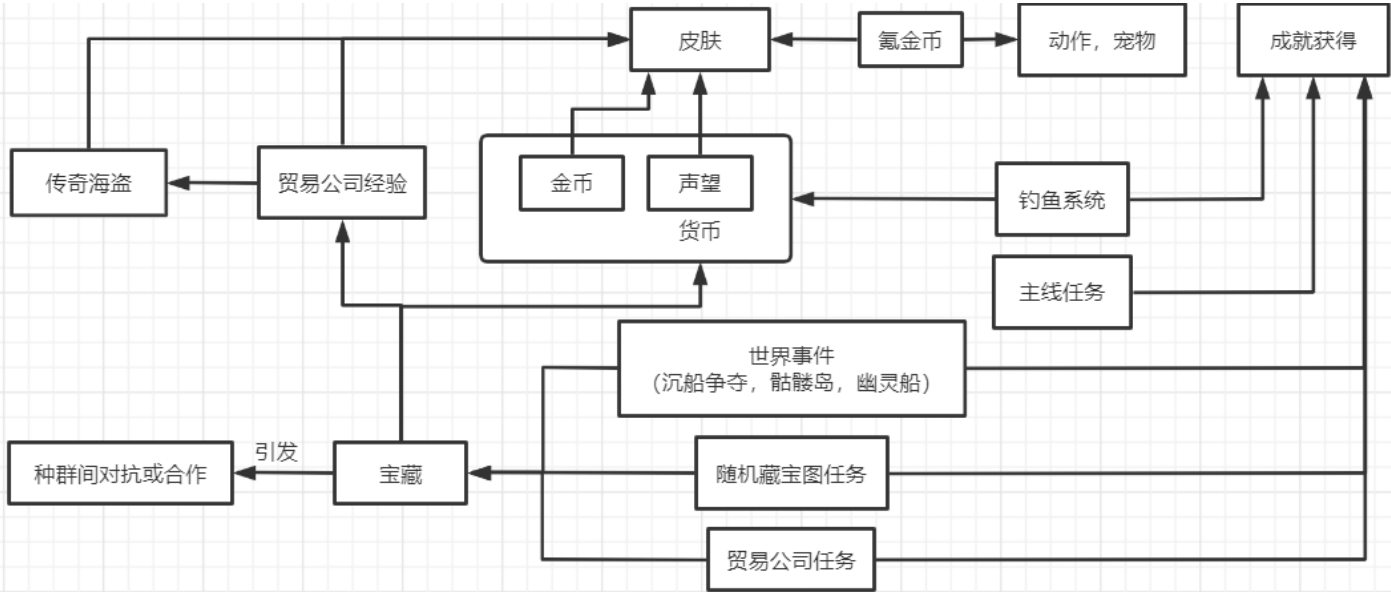


图 3.1 核心内容系统框架

从这张图中，我们很容易就可以看出玩家的可获得物品，来源和方式。

在种群建立的基础上，玩家行为受到不同需求的驱动影响。

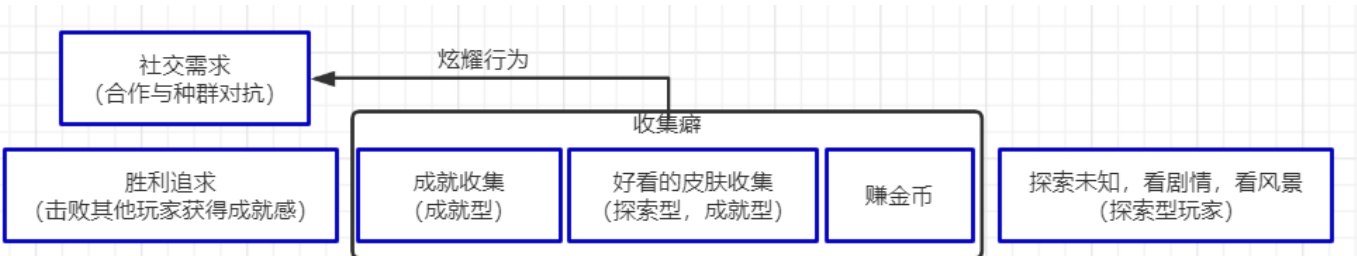


图 3.2 玩家游戏内需求

对巴特尔玩家分类理论中的四种玩家都有相应的驱动需求，对应杀手型玩家的 pvp 行为，以船只为基础的社交行为，成就型玩家喜爱的成就收集，皮肤收集等，探索型玩家喜爱新的经历，解谜，探索未知等。

从图中其实就可以看出盗贼之海的玩法系统存在问题，没有成长系统虽然保证了每一次的旅途是全新的开始，也不需要复杂成长系统的实现和平衡，减少了老手和新手间的战斗力差距，但驱动玩家的元素会很快消磨干净，这和简单的系统设计和内容不够充实有很大关系。

玩家的游戏驱动力在到一定游戏时间之后会明显不足，目前 steam 玩家平均游戏时长为 26.1 小时，单纯的金币数量，各种各样的皮肤，成就称号本质上并没有给玩家带来新的体验，玩家的体验是通过不同的游戏经历获得的，即世界事件，藏宝图的解谜任务，贸易公司任务，玩家大概二十小时就可以玩完所有不重复的内容。解谜任务代价太大同时套路化严重，贸易公司任务永远只是那几种形式，世界事件的过程比如诅咒要塞，骷髅岛都是一样的套路（哪怕 boss 不同，但并没有给玩家带来什么新鲜感），唯一觉得有意思一点的可能是海怪，巨齿鲨，还有幽灵舰队，但经历了几次之后玩家就会觉得：“这也没啥，我都已经战胜它们了，它们无法给我带来新的体验。”

玩家在游戏经过一定时长之后，体验完所有内容，打开游戏的动机只会有陪朋友一起玩，和早日刷到传奇海盗以带来新的游戏体验。虽然盗贼之海的社交性和团队协作性做的非常好（正如前文所说的），也许社交驱动可以作为游戏的主要驱动力，但是如果你的所有朋友都对这个游戏失去兴趣了，你还会打开这个游戏吗？

接下来我将详细分析其中的几个对玩家游戏体验严重影响的点和可能的解决方式。

1，主线任务的分量太轻

盗贼之海的主线任务其实有的设计非常好，结合解谜，战斗等多种元素，同时是能给玩家带来新鲜体验的，但主线任务在游戏中分量极轻，玩家需要自己手动开启任务，然后任务完成后你得到的还是皮肤和钱，可能有些好看的皮肤你想要所以去做任务，但这样的驱动实在太贫乏了。

对主线剧情的处理完全可以和成长系统一起解决，而不是用一个简单的首次旅途的教程把所有东西都塞给玩家，在玩家游戏过程中使用的望远镜，指南针等工具完全可以通过主线任务，完成主线任务之后送给玩家新的工具，这样逐步带给玩家新的体验可以有效延长游戏时间，并且玩家可以通过主线任务熟悉世界事件，贸易公司等，而不是刚出教程就两眼一抹黑。

2，随机藏宝图的解谜套路化，奖励太少太单一，无法形成有效驱动

在玩家游戏过程中，会遇到漂流瓶或者羊皮纸，其中某些会包含解谜要素，需要到相应的岛屿上解谜，但解谜十分套路化，大多数情况都是让你找到岛上的一些地点然后进行一些动作（比如奏乐），然后找下一个地点，最后告诉你宝箱的地点。解谜的形式完全可以多样化，比如一开始不告诉玩家具体在哪个岛屿，而是通过海域和岛屿方位等来判断，在岛上的解谜形式也可以多样化，可以通过日记形式记录埋宝人的活动，让玩家直接寻找。

同时解谜的奖励需要丰富化，并且试图给玩家带来新的体验，而

不是只是宝箱，宝箱，还有宝箱，随机奖励完全可以是皮肤或者可以用于船上的装备（比如不同作用的炮弹），皮肤的获取方式的增加可以让玩家游戏大部分时间在获得金币的情况改变，并给玩家带来不同的游戏体验。

3，金币应该有更多的方式使用，物资的获取不应该每次游戏从头开始。

目前玩家金币只能用于购买皮肤，贸易公司任务，大多数情况金币对玩家而言都是可有可无的数字，金币应该成为盗贼之海游戏生活中的一部分，这样以金币为驱动的系统会有更强的驱动力。作为海盗，喝酒应该要付钱，酒馆中也应该加入一些娱乐项目，能够花钱。同时解决物资每次都要开局搜木桶搜 10 分钟的问题，在码头应该有专门的物资商人，能使用金币购买船上所需要的物资（炮弹，木板，食物等），或者购买储存箱，子弹箱等能在玩家航行中帮助颇多的物品，这样就提高了金币的意义，而不是随着玩家游戏进行变成一个无意义的数字。

如果只是简单的刷任务，金币的增加显然是无法形成足够驱动力的，尤其是金币没有什么方式使用的情况下。命运 2，无主之地等刷类游戏都是依靠装备和玩家成长驱动的，盗贼之海显然没有形成以金币为中心的玩家驱动系统。

以上从三个明显的游戏设计问题出发，提出各种的解决方案，其本质上还是为了解决游戏因体验单一而对玩家驱动力不够，系统不够人性化，引导不够等问题。

目前盗贼之海仍然在更新中，但更新的是新的世界事件，新的工具等，这样只是单纯添加游戏内容固然是游戏运营的便捷方式，不需要对系统进行更改，但内容增加如果增加到正确的地方能有效改善整个系统，比如金币的使用方式增加，获得物种类的增加等。

也许有人会说，盗贼之海简单的玩法和单调的系统可以让游戏休闲化，轻度化，但是一般来说，单次游戏时间往往是 3 个小时以上，对于休闲玩家来说，可能只能周末约好朋友一起玩，并没有达到延长游戏时间的目的，而对于网游来说，游戏时间是重要的指标之一。

我的能力肯定是不如微软旗下游戏工作室的设计师的，我只是按照我的游戏体验和分析提出我的浅薄的观点和看法（会有许多我没有思考到的地方），并就此做一个游戏问题分析的练习。

总结：

如果把盗贼之海作为一个团队模拟向的网络游戏那么它的设计是极为成功的，船只上的交互和船只与外界交互的基础玩法极大增强了游戏的模拟性，让玩家自然而然形成一个海盗团体，紧密结合在一起。但在基础玩法上的扩展并不是那么完美，游戏内容系统很难给玩家足够的驱动力以延长玩家的游戏时间，缺乏相应的方式让玩家的获得物

再转化为游戏体验，最后金币只变成一个无意义的数字。

游戏内系统应该产生一个玩家驱动循环，让玩家的获得物能再转化为其他利于游戏内容推进的物品，而不是让玩家单纯的获得与游戏核心无关的皮肤等。

设计极好的海盗模拟和船只交互无疑是盗贼之海的亮点，这一基础机制的优秀给玩家带来了与众不同的游戏内社交体验和代入感。而在此基础机制上的游戏内容系统缺乏足够的反馈机制，很容易令玩家失去游戏驱动力，丢失玩家，这无疑是盗贼之海的设计遗憾。