《阴阳师》:

聊一下近两年来我个人投入时间与精力较多的手机游戏之一 《阴阳师》。很早知道这个游戏，但是很遗憾没有参与进公测，真正接触到这款作品已经算是后知后觉被朋友圈铺天盖地的Ssr轰炸了。起初只是把这款游戏当做一款替代《梦幻西游》的回合制战斗游戏，但当培养了一定深度的卡池后竟也玩出了些许大菠萝的味道。简单阐述我的理解，《阴阳师》在强大的日本文化输出和成熟的日本美术风格下，有出众的美术支撑、简洁美观的UI设计，精美的立绘，豪华的声优阵容，不差的主线在传记解锁的补全下也塑造了一个相对扎实的世界观，同时官方鼓励玩家进行同人创作的氛围也延伸了它作为一款游戏作品的广度。之如网易的其他作品一样，《阴阳师》也是一款重视社区，强调玩家与玩家交互(不同于实时制游戏快速、外显、直观的反馈如技巧、操作、战斗画面等，也许这是非实时制网络游戏的共同特点)的作品。在这种理念下应运而生的阴阳寮系统、碎片捐赠、初期御魂开荒、石距副本与后来的组队练狗粮、好友共享结界卡等玩法相比同时期其他手游作品中交互系统（如好友AI助战、公会捐赠换取奖励、资源点占领、单纯直观的排行榜等）更加成熟与丰富，更大程度刺激了玩家之间的良性交互。单纯从玩家的角度出发评价《阴阳师》的pvp系统，首先作为抽卡为核心的卡牌养成游戏，《阴阳师》并没有很暴力的将卡质和作用直接画上等号，因为其特有的战斗模式让绝大多数式神可以在阵容中发挥其独有的功能，也极少存在绝对的上下位替代，理论上让绝大多数式神都有了值得培养的理由，模糊了普通用户群体心中绝对的好与坏的区别；同时《阴阳师》也得益于美术和CV阵容的强大，为每个式神都制作了模型，特有的攻击、技能、死亡的动作与相应CV的配音，甚至给一部分并不热衷于回合制战斗模式的玩家也提供了相当的感官刺激与享受。反观在此之前的卡牌游戏直观的卡牌VS卡牌的做法，有了很大的进步。此外御魂代替了传统的装备系统，御魂套装属性代替了传统的装备升星，堆砌属性的做法， 让玩家可以通过自由搭配不同种类、属性的御魂让相同的式神发挥出不尽相同的职能，这也是我所提到的玩出大菠萝的感觉。更重要的是战斗中玩家有很大程度上的自主权，增强了策略性与与可玩性。这些突破丰富了游戏pvp生态环境的同时也为玩家制造了足够多的话题去交流讨论。但是《阴阳师》的pve内容之丰富、投入时间之长使得想深入PVP系统需要不低的门槛，多数的玩法都基于抽式神—培养式神—加入战斗—抽新式神—培养新式神……这个循环，在某种程度上可以说大多数pve内容都是pvp准备的阶段，这种策略筛选了部分玩家群体（重视pve体验，不重视pvp的玩家群体, 只想参与pvp却不想投入大量时间练狗粮的玩家）。阴阳师的战斗策略主要体现在三个方面：出战阵容安排；技能施放和鬼火消耗的平衡；攻击对象选取，同时随机性也是战斗乐趣的主要来源。随机性大致四类：随机对手（不同阵容、临时更换阵容），随机触发伤害(如针女)；随机产生鬼火、(如招财猫，青行灯)；随机触发控制效果(雪女、般若)。结合以上这两点与我之前的游戏战斗体验，从服务器初期付费用户的绝对伤害主导（大天狗、茨木童子、高契合度词缀的御魂等）到普通玩家奇思妙想的反击（镜姬童男复活），再到趋于成熟的椒图体系（卡池深度，时间投入，个人认为是最完美的时期，玩家通过个人的御魂种类和词缀筛选合适的式神培养、搭配出不尽相同的体系，例如桃花妖、惠比寿高回复；吸血姬狰反击；青行灯、狸猫实现限制鬼火或行动的控制链等等），最后在御魂强度的支持下实现的推拉体系（广泛应用于兔子塔等一系列副本）。总的来看，玩家可以在相应的时期做出阵容上的最优解，但由于其特殊的加速 (拉条)机制、稳定回复鬼火手段的普及（座敷童子）与特殊阴阳师技搭配能可实现过高收益的控制链使得pvp最终的方向很大程度上还是回归到了单纯的数值堆砌的比拼上。诚然速度决定的出手顺序是回合制游戏中主宰胜负的核心因素，属性词缀的叠加效应也是主要消费点之一，但在一款回合制战斗的游戏中，胜利的方向如果朝“根本没有你的回合”发展未免有失偏颇，也造成了其他数值本身的价值不平衡，不可忽视的还有部分玩家的糟糕体验。我认为在以后的优化中，除了增加新式神以满足有收集兴趣的用户群体，还可以尝试增加新模式丰富游戏不同方面的趣味性（如随机副本，随机怪物类型，鼓励玩家调整阵容，不用以不变应万变的pve常规阵容；或每周有不同的式神主题，暂时性buff/nerf单个或多个式神；或在特定时间段，或根据部分式神传记描述，pvp战斗中出现第三方阵营的中立式神，每几回合战斗中随机出现中立式神的技能随机作用于对战双方增加随机性带来的战斗乐趣；增加式神成就系统与标签，如沉默是金—一场战斗中被沉默10次等；）。也可以尝试与其他类型游戏的元素结合来丰富如百鬼夜行等内置小游戏系统。(如17年《碧蓝航线》在卡牌收集养成为主要模式下，融合了TD与STG元素的战斗模式给人耳目一新的感觉。)