

方舟评价和建议总览

目录

方舟评价和建议总览 1

 写成于 7.10..... 3

 一. 游戏类型3

 二. 系统4

 三、体验9

 四、氪金 14

 五、生命周期 15

 六、总结 18

 写于 8.5——夏活..... 19

写成于 7.10

作为方舟的开服月卡党，对游戏已经有两年的经历，应该算是对这游戏有点了解了。

一. 游戏类型

核心玩法为塔防+养成，对于长线运营的游戏“养成”某种程度上是最简单且“必不可缺”的系统，而对于“塔防”，市面上比较知名的有：皇家守卫军（kingdom rush）、植物大战僵尸（Plants vs. Zombies）、保卫萝卜等，还有国外的千年战争、御城 project 等。

塔防是从 RTS 中独立出来的一个分支，其玩法总的来说，就是“用有限的资源，构筑有针对性的防御体系，抵挡一波又一波进攻”，每一关卡和波次也就是“玩家总火力”与“敌方总血量”的对抗。目前大多数的塔防游戏都是围绕在这个对抗上面做文章，比如描述“玩家总火力”的物理伤害、魔法伤害、攻击数量、攻击速度、攻击范围等，描述“敌方总血量”的物抗法抗、移动速度、移动方式等。

但与许多 rpg 这类注重角色数值成长的游戏不同，因为有攻击范围和敌方移动速度这类模糊的要素，“玩家总火力”与“敌方总血量”这两个数值是难以用具体公式描述的，而正因为这两个数值的模糊，给了能影响塔防核心的关卡设计师较大的设计空间，“是否能让不同水平的玩家从同一关卡内获得乐趣”，这就十分依靠设计师的经验和实力。

千年战争作为一个 13 年的页游，在游戏内容的设计上与植物大战僵尸坏人皇家守卫军这两款经典的塔防游戏最明显的区别，就是融入了 rpg 的角色元素。千年战争将数值的对抗转变成了拥有各种职业和属性的角色对抗，并且千年战争将塔防里的“组合”发挥了出来，做出了类似于 mmorpg 的感觉，最简单的比如重装后面加奶加远程输出的组合。而角色的养成又为游戏的长线运营提供了一个良好的平台。

明日方舟在千年战争角色设计和战斗系统的基础上进行了部分的借鉴和简化，对其 ui 和卡面的画风进行了更适合大众的改进，在地图设计上使用了趣味性和策略性更强的格子地图，并基于此增加了“地形杀”和“干员朝向”，基建借鉴了避难所的设计。

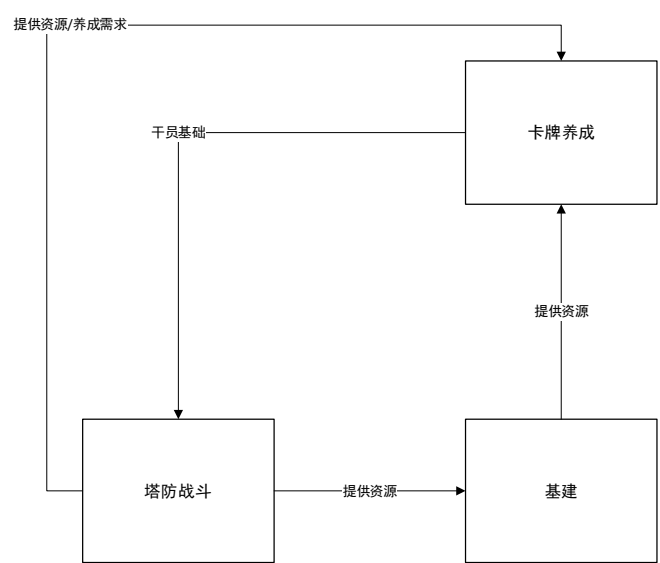
作为限制级和锁区的千年战争本身难以大火，国内版号寒冬造成的市场空白，在经过市场考验的游戏系统基础上进行优化，并对立绘和剧情上做了更适应大众改善的明日方舟，再加上开服时作为开发商的鹰角对待玩家的态度，共同促成了这款游戏的爆火。

二. 系统

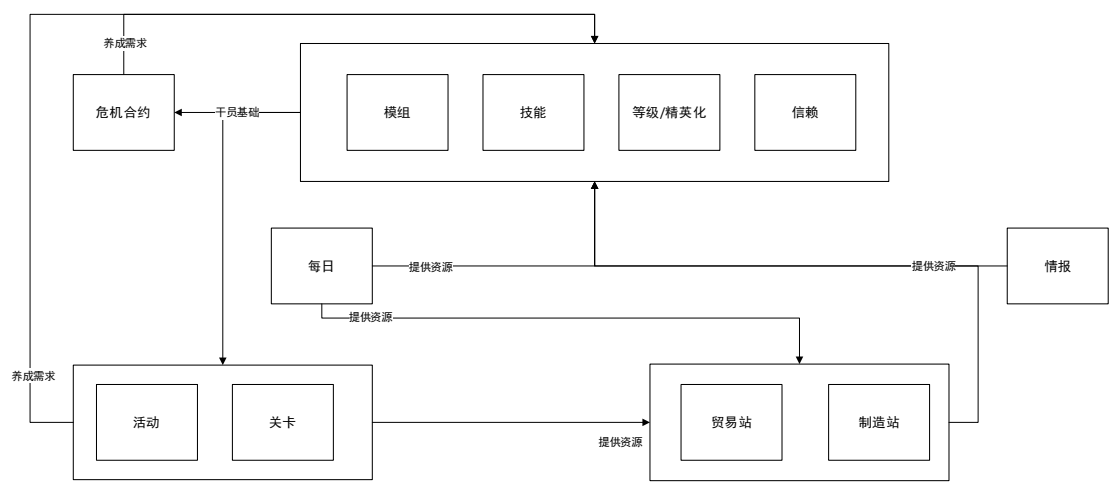
方舟简单来说就是“塔防+养成”，并且在此基础上与诸如强调策略的塔防玩法（危机合约）、roguelike（集成战略）、匹配联机（多维合作）等玩法结合起来作为尝试，每次较为大型的活动基本都有新机制的引入，并且在随后的危机合约和剿灭作战将机制展现到更为广阔的范围或是将机制发挥到极致，保持玩家对游戏的新鲜感。

尤其是作为 roguelike 的集成战略在 20 年与夏活一同推出时，虽有各种不成熟的地方（比如关卡和事件还不够丰富，简单难度并不合理的设置等），但至今为止依然是最受方舟的各类玩家广受好评的玩法。

方舟的三大系统之间的关系大致如下：



将每个系统具体到模块后，模块之间的关系。



1、塔防

塔防玩法本身，就是为追求有限资源下最为有效的解法，其学习过程可谓是无底洞，而这为方舟另一类的二创作者：攻略和追求极限的玩家提供了平台，这类作者与关卡设计师斗智斗勇的过程，成为又一部分为方舟提供热度的二创作者。

方舟在每次大型活动中，又会在塔防的基础上增加新的游戏机制，比如“画中人”的“晦明”，以及“覆巢之下”的“理智”。不仅维持了玩家对塔防玩法的兴趣，也体现出了塔防的策略性。

但这些活动的机制受制于活动频率并不能长期保持玩家的热度，并且这些新机制似乎也只是“昙花一现”，方舟需要能够长期保证玩家热度的，涉及范围更广的全新体制，比如“集成战略”。

2、养成

大多数长线运营的游戏都有养成这一要素，而在有一定策略性的游戏中，如何找到角色强度和游戏策略性之间的平衡点成为影响游戏体验的重点。

方舟为了突出作为核心的塔防玩法，削弱了养成机制。方舟的养成并不复杂，作为玩家能直接影响角色强度的只有潜能、信赖度、角色等级和技能等级四个要素，潜能作为重复角色的补偿属于聊胜于无，对强度影响不大；信赖度能随着游戏流程逐渐提升；角色和技能等级与各种各样的素材有关，而这些素材都能通过基建生产和合成，又或是通关概率掉落获得。简单的角色养成过程让玩家更加容易理解和简单，并没有像部分游戏里随机程度非常高的，可能需要玩家重复刷取不可预见次数的复杂机制。

影响养成体验的另一基础的问题：“是否有这个角色”与运气有一定的关联，但“角色抽取”的问题几乎是现在所有免费内购游戏的问题，并且这方面也是游戏内的吸引玩家付费的主要方式之一，所以方舟在这方面设置得并不亲民。

3、基建

基建在设计上可能是参考了“避难所”的设计，是游戏内提供抽卡资源（合成玉）和角色升级素材（作战记录）的来源之一，也是提供资金、提升信赖、合成角色突破和技能升级素材的场所。但从整体上看，目前基建所起的作用并不重要，对于后期基建已经成型的玩家基建提供的只有定时收集资源，更换入驻角色，访问好友的功能。

方舟从开始应该就已经意识到了这个问题，所以在主界面“基建”按钮下方一直有一个 Beta 字样，但更为重要的是“如何改”。

1. 集成战略 + “情报室”

之前广受好评的 roguelike 集成战略，在以后需要途径加入罗德岛作为常驻玩法，在此基础上可以在基建里引入类似于“情报室”的区域。

当初引出集成战略玩法时，是借刻俄柏乱吃东西导致昏迷的剧情引出的，而作为常驻玩法时肯定需要其他剧情引入。这里借用了罗德岛背景下大概率存在的负责收集情报的团队，引入类似于“情报处理中心”的房间，机制与已有的负责线索收集的“会客室”类似，每隔一定时间出现不同的支援效果来提供选择，有一定时效并且可以为常驻的集成战略提供一定支援，而集成战略将亲身

经历干员的一次次的外派任务，比如“天灾预测”，为集成战略的探索过程提供类似于“坏家伙号”的空中或其他地面支援，又或是“路线规划”，在关卡的某些位置地点固定出现补给点。

而在基建技能方面，一是可以在现有的部分干员上直接增加，二是在已有干员的“会客室”基建技能做调整，三是直接在新干员上新增基建技能的分支，在效果上与“会客室”类似，缩短刷新时长或是增加某一倾向。

2. “外派中心”

目前来说，玩家主要获得精英化和专精材料的途径来自于反复刷图，为了丰富获取途径，借用了罗德岛内负责管理干员外派的团队，而机制类似常见的“跑委托”，这只是把罗德岛日常的一部分在基建里具象化了而已。

3. “委托中心”

游走于泰拉大陆各个政治实体之间的罗德岛，在许多方面免不了与各地企业和政府展开有限的合作，在背地里也与某些黑市有所交易（当然这部分可能难以过“价值观”的门槛）。机制类似于“贸易站”+“会客室”，委托收集与贸易站的订单类似，干员入驻与会客室类似，可完成各种团体的委托并获得各类素材，比如“以物换物”，通关某些特定关卡完成“科研或收集委托”等。

当然这部分可以直接在贸易站的基础上增加内容，但个人感觉为了简单和直观依旧是两者分开较好。

4. “自由活动区”

目前方舟剧情的空缺非常大，除主线支线剧情之外，还需要各种完善角色形象，目前的干员密录和故事集完全不够，而“酒吧”、“娱乐区”这类供干员自由活动的区域便是这些剧情良好的发生地，可以像《少女前线》基地里的酒吧那样为部分干员提供额外的剧情。

以上均不需要像制造站和贸易站需要经常大范围的轮换，并且这部分也只是增强玩家体验的内容，根据预想，给玩家造成的负担是较小的。

三、体验

1、画面

虽然有偏爱“简洁+科技”的主观因素，但方舟的 ui 设计应该属于手游中的前沿梯队，低饱和+简约+科技感的组合让玩家看着舒服且眼前一亮。

角色立绘尽可能做到统一画风，不会出现明显的违和感和割裂感，在符合大众审美的基础上尽可能体现出角色的美感，许多立绘乍一看角色裹得严严实实的，但仔细看的话各种细节又吸引着倾向于立绘或考据的玩家注意和兴趣。

2、音乐

能到著名的阿比路录制音乐可见方舟对音乐的上心程度。即使方舟其他方面有各种各样的问题，但在音乐方面，迄今为止除了一首涉嫌抄袭的音乐外其他的风评均不错，并且方舟的音乐风格跨度之大，让许多人都能在塞壬唱片中找到至少一两首喜欢的音乐，比如《春弦》《夏浪》《秋绪》《冬涤》四首风格截

然不同的曲子，高考应援的传统：《Everything's Allright》《Heart Forest》让玩家能感受到这个游戏的亲切感。

但对于这些音乐和 ep，方舟似乎还没有充足地利用好这些资源，现在只作为一种类似于宣传片的作用，而如果直接加入游戏，如同《战双》将音乐盒加入到主界面中，风格多变的音乐可能会造成游戏整体“末世”风格的割裂。



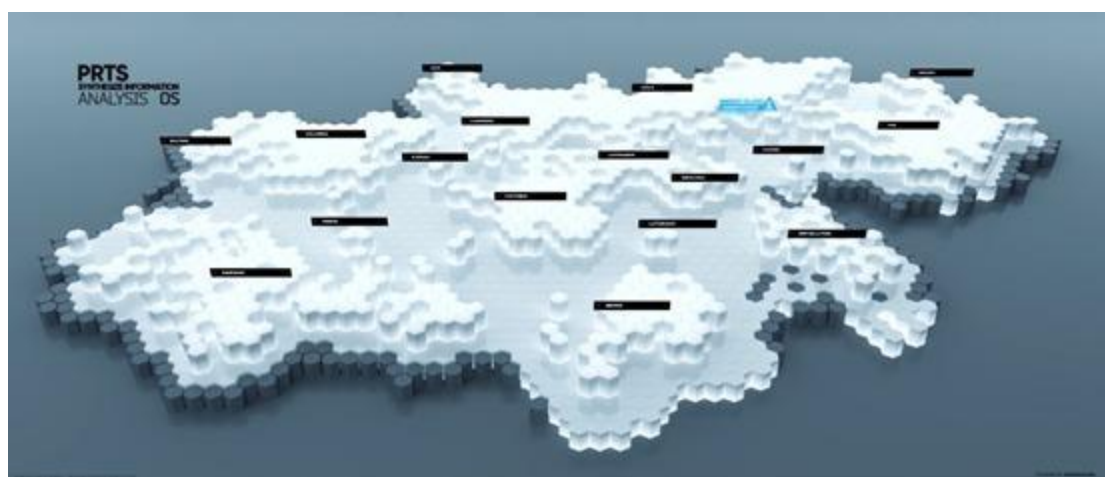
最近个人比较喜欢的 *keep the torch*

鉴于方舟的许多音乐有“音游”风格，所以直接推出内置的“音游”娱乐玩法不免是其中的一种方法，但这个玩法会显得与方舟风格格格不入；而由于方舟大多数音乐 ep 与角色挂钩，还有一种方法是作为类似于角色收藏品形式推出；除此以外，方舟的音乐与“塞壬唱片”这个虚拟公司挂钩，增加这个位于泰拉大陆虚拟公司的剧情，并借罗德岛与塞壬唱片的合作剧情，以一种类似于图鉴的形式引入罗德岛也不失为一种方法，还可以借“塞壬唱片”这个在游戏和现实里同时存在的公司，增加玩家对游戏剧情的代入感。

3、剧情/世界观

说到方舟的剧情，个人应该算是对其有一定了解的了，而这也是方舟的一大吸引点。

对于个人来说，一是自己对历史本身就有一定兴趣和了解，而泰拉大陆上的各个国家里的人和事又给我一种“似曾相识”的感觉，泰拉发生的故事离现实并不遥远，比如对于个人来说感触最深的沃伦姆德，二是方舟的剧情建立在庞大的“泰拉”大陆上，各种各样的人和事在各国各地存在着，它们因某些机缘交织在一起，共同构成了这片“泰拉”。



方舟的文案里一定有人对历史文学有深刻的认识，但现在方舟最大的问题之一也就在这里：泰拉太大了。目前方舟的剧情是建立在巨大的泰拉大陆上，而方舟构建了一个巨大的世界观，但似乎还没有对细节有一定详细的描述，也就是方舟没有用“故事搭建世界观”这样更容易让人接受的叙事方法，而是采用了“在世界观里找故事”的方法，这使得方舟的剧情显得有些空和碎。

比如最近一年半的 8 章主线剧情讲述了博士苏醒后在罗德岛的经历，但另外的比如罗德岛前身“巴别塔”，作为罗德岛高层管理的阿米娅、凯尔希、博士的身世依然是一团迷雾，至今近两年的各种各样的支线（sidestory）、故事集、干员档案和密录，甚至是各种物品描述在各处一点一点地填补着这个剧情，更不用说目前与主线无关的人和事了。

又比如“哥伦比亚联邦”这个国家，目前只知道这个国家科技、经济、军事发达，“大拓荒”吸引着各地的移民，在发达的背后也有各种各样的阴暗面，在军事上蠢蠢欲动，国内以“莱茵生命”为代表的科技公司的研究上有越界行为，曾和另一国家“维多利亚”打过独立战争，与西边邻居“玻利瓦尔”发动过战争，积极插手南边“萨尔贡”的内政事务。在“地区”层面上这些内容非常少，更不用说方舟在“泰拉”“源石”这些更为广阔且核心的背景上有着未知的设计，各种活动剧情针对人和事就像是“提到了，但没有完全提到”的感觉。

所以目前方舟在剧情上需要减少未来剧情挖坑的情况，更多的剧情填补空白，但需求庞大产能却跟不上。如果想要吸引更多玩家欣赏剧情，游戏中需要转移支线剧情的重心，不能只依靠二创作者对剧情的考据。最明显的比如干员 CP 榜前列的赫默+塞雷亚，在二创圈中这对角色的人气居高不下，但在游戏剧情中她们一句对话也没有，玩家依靠其档案和相关人物：白面鸮、伊芙利特的剧情和档案推测出她们之间的重要事件“炎魔事件”的前因后果，再加上各类画师、手书作者的创作，让这对在游戏剧情中没有多少存在感的角色，在游戏之外收获了广阔的人气。



但这样的剧情背景设计给了二创作者巨大的空间，再加上方舟在各处埋藏的细
节，除去数量庞大的偏向于绘画的画师和手书作者，也有偏向于剧情的“剧情
党”和“考据党”，这些玩家为方舟提供了大量热度，而对于“剧情党”和
“考据党”来说，他们对剧情的关注使得方舟在剧情上必须投入更多的精力，
许多手书作者也是基于方舟的剧情来创作的，出现诸如“联锁竞赛”中 ooc
或“吃书”现象的这类剧情将会是对这类玩家热情的严重打击。

目前猜测方舟的各种剧情文案是由不同组负责，这会使剧情水平显得参差不齐，并且作为基础的世界观上没有对某一人物或事件有一定程度的描述，在这方面某种程度上也印证了方舟剧情显得“大而空”的问题。并且从春活的“画中人”至今已有差不多半年的时间，目前为止还没有能像去年的周年活动“生于黑夜”，又或是春活“画中人”类似的能让关注剧情的玩家普遍“兴奋”的剧情。

另外，方舟“谜语人”式的文案也经常被人吐槽，虽然有些放在剧情中是能够理解的，比如作为博士的同事凯尔希，在设定上她是活了很久的角色，“世间冷暖皆已看淡”，她是完全有资本“装深沉”的，但对于许多玩家凯尔希的话

就像是“一天到晚在你耳边，依仗着自己的经验，用各种方式念叨自己的长辈”，明明能直接说清楚的事一定要绕个弯，讲得事情也让玩家感觉一团迷雾，或多或少与“这片大地”联系起来，所以玩家会感觉到与凯尔希的距离十分遥远，多数玩家对凯尔希的感情是靠同人作者弥补的，并且其风评与玩家对游戏剧情的理解是有一定关系的，受制于当前剧情的文案和展现形式，关注剧情的玩家虽然有一定数量但并不是多数，凯尔希作为“人”的那一面在目前的剧情里体现得并不多。

作为对比，另一位有些“神神叨叨”的帕拉斯就能带给玩家不同的感受，除去她本身就是祭祀的原因，她与那为萨卡兹护卫的互动展现出她虽然讲事情也经常绕弯，但玩家可以感觉到她依然是能够讲清楚事情的，再加上“英雄从人民中来，又回到人民中去”的亲民形象，虽然帕拉斯并非主要人物，但她的风评就与凯尔希相比就并没有两极分化。

四、氪金

方舟的流水来源主要是两者：卡池和皮肤，而方舟的卡池因此设计得并不亲民，虽然卡池经过计算大概是 37 抽出六星，但这并没有包括轮换池六星的 50% up，更不用说是双 up 池，虽然限定六星为 70%，但却采用了限定和非限定混搭的组合。而 300 的保底，与其说是保底，不如说是补偿，大部分玩家享受不到这个补偿机制。

吸引玩家抽取卡池的动力主要来源于立绘剧情，以及强度，但由于方舟塔防的策略性，强度不会也不应该设计得过于夸张，所以吸引玩家的因素主要就来源

于角色立绘和剧情。但由于方舟庞大的世界观，丰富大部分角色的剧情并不丰富，不可能每一个角色的剧情都像周年庆前的“剩余黑夜”和“遗尘漫步”那样丰富角色，所以这就造成一个问题，大多数玩家抽取卡池的目的就来源于立绘，虽然方舟的立绘至今没有出过大的问题，但吸引玩家途径的单一会成为一个隐患。

另一氪金点：皮肤的体验并不算好，皮肤就真的只是一个“皮肤”而已，剧情仅限描述，皮肤语音完全没有，玩家对皮肤的感受就仅仅来源于一张图和小人皮肤动作，简单来说，花钱买的皮肤就是那种搜索引擎上随手就能免费找到的一张图片，皮肤的价值非常有限。

卡池的抽取是方舟从“年”池以来一直都悬而未决的问题，从目前来看，解决方法可以参照与育碧“彩虹六号”的方案：降井+单 up，并且增加皮肤的价值，比如新语音，有些语音在皮肤下非常出戏。

对于已有干员的强度增强可以在未来推出一个类似于“装备”的机制，获取方式类似于精英化，通过装备的属性或特性对部分干员进行加强。

五、生命周期

任何手游从公开到关服都存在一个生命周期：引入，形成，成熟，衰退。方舟也不例外。方舟开服至今已超过两年，周期已基本步入形成期和成熟期。

引入期

方舟在引入期的当时是非常独特，在此之前很少能看见哪个手游在开服之前就卖周边的，并且当时正处于“版号寒冬”，各地对方舟的宣传和周边的售卖虽收获了人气，但也拔高了玩家的期待，玩家期待的崩溃将对游戏造成毁灭性打击。

实施这个策略需要建立在对游戏内容的自信上，而方舟最为独特的就是那具有中世纪氛围的魔幻末世题材。游戏宣发之初就为玩家创造了一个庞大的世界观，而非围绕着主角展开剧情，科技+末世的风格与主流的刻意讨好某一类人群的游戏形成对比，虽然这样的题材在当初对单个玩家的吸引程度是有限的，但却扩大了游戏的受众面，并使许多玩家的注意力从表象的立绘转移到了更为深层次的剧情上。

形成期

从最后一次的不限量测试起，引入期逐渐向形成期过渡。最终测试让许多玩家真正见识到了这个游戏的真正面目，虽然这段时期的游戏体验并不算好，但却让玩家看见了一个愿意听取玩家意见的yj，许多玩家对游戏的期待得以延续，同样的也有部分玩家因厂商的态度吸引到这个游戏中。

开服初期让玩家对游戏的期待得到了大部分的满足，开服的爆炸热度也吸引了越来越多的玩家。但开服初期问题也非常多，比如前四章剧情流水账，游戏玩法非常匮乏，活动频率非常低下——也就是“长草”，这些游戏的核心问题在开服热度消退后逐渐暴露，部分玩家由于内容的匮乏逐渐离开，对新玩家的吸引程度逐渐下降。

但在这个时期方舟的二创在很大程度上弥补了这一点，由于方舟世界观的“庞大但不具体”的特点，为二创作者们提供了广阔舞台，二创作品不断涌现，正是这些二创作品留住了许多离开游戏本身内容的玩家，高质量的作品也吸引许多新玩家关注这款游戏。

但是，树大招风，所谓“玩家群体”的内部虽有各种各样的二创作者为方舟提供了持续性的热度，但也存在不和谐的声音，这些少数发声的群体对方舟游戏内的问题或创造“问题”进行攻击，由于方舟圈子的庞大，这个问题尤为突出，这无非影响了方舟对路人的初印象。

“长草”问题直至一周年才逐渐缓解，而此时方舟也逐渐向成熟期过度。

成熟期

一周年后，方舟的活动频率上升，在周年活动时期为游戏吸引了一波热度后，玩家逐渐成型，游戏逐渐向成熟期过度。

但从开发至今，方舟对内容匮乏的问题一直都没解决，故事集和 ss 活动已经形成套路，而最新增加的玩法“危机合约”，已经逐渐变成单纯的数值压制，再加上塔防的“抄作业”，对于许多玩家其策略性和乐趣正在下降，而诸如“集成战略”等新玩法只能在最长一个月的时间内开放。玩家继续游玩游戏很大程度上是建立在对游戏新内容的期待上，内容的匮乏会使游戏加速向衰退期过度，但从游戏完整性来看，至今已近两年，目前的游戏内容依旧非常匮乏，无论是从剧情还是游戏内容上看起来都是如此。

所以方舟需要一个“刺激点”，类似于周年庆或半周年庆的主线开放对玩家造成的效应。从目前来看，这个“刺激点”有三个点：一是主线剧情新篇章的开放，二是基建的大规模改动，三是“集成战略”的落地和常驻。

六、总结

方舟诞生在了一个良好的环境下，玩家对方舟有了一定的期待，也对方舟的容忍程度较高。但方舟的问题在二周年后逐渐突出：内容依然匮乏，无论是游戏玩法还是游戏剧情，良好的游戏素材没有得到很好的利用，比如 cg 和 ep 。

方舟有较为独特的二创环境，并且玩家对游戏的喜爱建立在对游戏的期待上，不能依靠二创弥补游戏内容的缺失，因为玩家完全可以抛开游戏建立同人世界观。

方舟虽然已经到了二周年，但依然不算特别成熟，而玩家的耐心是有限的。

写于 8.5——夏活

我怀疑现在方舟的夏活总是要试探玩家的底线，去年的火蓝之心复刻也是。

就我目前的看法，方舟夏活的主要问题就出在限定陈上，而这个问题连带引爆了从周年的“覆巢之下”，甚至是更往前的“画中人”之后玩家所积蓄的不满，最后连带引爆了方舟游戏本身内容匮乏的问题。

1. 先说最主要的问题：限定陈。

个人在专业上与美术没有交集，所以作为一个限定，其立绘表现如何不做评价，我更看重的是像 skade 老师在立绘上隐藏的一些要素。然而从目前来看，这方面的要素并不多。

之后就是限定的问题，诚然 yj 从来都没有说过每年只会出三个限定，但是有人不知怀有什么样的心态，引导出了这个问题：“方舟只会在新年和周年庆典出限定”，虽然这最终被证伪，但是在“限定”这个并不讨喜的词汇下，以及方舟那并不廉价的抽卡机制下，又有多少人关心？就像“沃伦姆德”剧情一样。

同时，玩家虽然在查证时并没有查到支持这个论点的论据，但许多玩家在此之前都或多或少得相信这个论点，这次的空降限定加深了玩家对 yj 的不信任，

“如果这次的夏活出了限定，以后呢？”

其次方舟目前限定中的“异格”有着特殊意义，炎熔是在成长之后，斯卡蒂是if线，而这次的陈仅仅是去多索雷斯度了个假，这种更倾向于皮肤的剧情就出了异格，引起了部分方舟剧情的玩家不满。

而在限定陪跑干员水月，甚至是五星羽毛笔的衬托下，玩家对限定水陈的不满愈发严重。

（对于技能和强度设计，这种带有“先射箭再画靶”的推测不敢苟同，但在发声的少数玩家引导下，整个圈子被搞得十分混乱）

2. 剧情

方舟现在的支线剧情（side story）出现了一定同质化的现象，从开服的骑猎到至今的多索雷斯，除去周年庆之前的“生于黑夜”和“遗尘漫步”是为了引出限定干员外，剧情大多数都是一群在罗德岛工作的人到某个城市去发生了什么事，并在剧情中体现一个城市或地区、国家的现状，而这就是方舟最初剧情框架定下的“在地图里找故事”的基调所导致的结果。

虽然这样的剧情安排无可厚非，内容大多数也在及格线以上，其中也不乏有比如“玛利亚临光”和“画中人”这样优秀的剧情，但是这会使方舟对于主要干员和地区之外的描述非常琐碎，单调、无聊的情绪会在剧情中或后逐渐产生。所以方舟需要除了剧情重心需要移动以外，也需要在这些活动之中穿插一些真正能引起大多数玩家兴趣的内容，比如“集成战略”、“多维合作”这类新玩法，又或是主线这种能让玩家更有沉浸感的内容。

3. 活动

基于目前方舟本身的品质，其活动层次不齐的品质和有问题的安排也暴露出来。

最为突出的就是二周年庆的“覆巢之下”，虽然补充了一部分关于阿戈尔和海嗣这个涉及方舟核心世界观的剧情和背景，但对于许多玩家来说就像是一个特殊点的 side story，没有一周年时的主线“怒号光明”那样让玩家感觉上更加震撼和实在，无论是对于作为大多数的“非剧情党”，还是少数的“剧情党”。

	6	7	8
21	故事集+复刻 ss	联锁竞赛+复刻 ss+ 故事集	多索雷斯 ss
20	故事集	沃伦姆德 ss	复刻 ss+密林悍将 ss+集成 战略

“联锁竞赛”的玩法虽然有创新，但关卡并不丰富，到后期基本上就又回到了挂代理的地步，再加上其奖励设置得并不合理，剧情人设上的 ooc，这次活动的反响并不算太好，和 20 年的“集成战略”比起来差距明显。

“如我所见”在剧情上按理说虽然比 ss 重要，但故事集和 ss 相比依然还是有较大差距，并且，不是所有玩家都看剧情。

所以整个 6、7 月，对于不怎么看剧情的许多玩家来说，实质内容并不算多，更多玩家想要的是新的 ss，再加上连锁竞赛的玩法并不算太好，与集成战略比起来差距确实比较大。

然后就是最有争议的 8 月，如果单纯从 ss 的角度看，多索雷斯的假日作为夏活本身是没有什么问题的，但却出乎玩家意料的空降限定，然后，就没有然后了。。

综上，从活动上来说，一周年的主线和二周年的 ss，20 年 7 月份的 ss 和 21 年的故事集，20 年的“集成战略”和 21 年的“连锁竞赛”，活动各方面的缩水和问题，再加上美术设定集、夏活组合包和限定的问题，最终引爆了方舟这近半年以来的问题。

随着复刻活动的增多，以后在夏活 8 月前的 6、7 月可能见不到 ss，而作为新推出的玩法不可控性太高，那么玩家对 8 月夏活的期待理应会升高，而如果新玩法和 8 月夏活都出现了问题，那么方舟的整个夏天可能就不太那么好过了。

但如果规律不变，第三年的 6、7 月份没有新的 ss 的话，按照规律可能是第一年的复刻 ss，在可预见的未来有可能又要出问题，所以这个规律需要改变，活动需要常驻。

关卡难度的降低也让游戏流程显得无聊，虽然这让新玩家更容易体会到完整的活动流程，但这让相对更多老玩家的活动流程变得无聊，一个高配成型阵容几乎就能打穿关卡，与“塔防”的策略性产生了矛盾，关卡难度不能一味倾向新玩家。

4. 模组

方舟为了强化某些干员，除去直接在干员数值和机制上动手外，另一个方法就是装备系统“模组”，所以推出这个机制本身没有问题，但模组的获取方式就成了另一个问题。

由于玩家对这种直接影响干员强度系统的敏感，模组的获取方式就成为了玩家最为关心的问题，而 yj 很不合适宜的说明：这些模组“目前”可以直接通过类似于精英化的方式获得。在经历了限定异格陈的事情后，玩家如何相信 yj 以后不会做出类似的事情出来。

5. 运营

方舟官号那“装死”的态度，引发了又一群玩家的不满，再加上少数“玩家”的引导和煽动，搞得包括沉默的大多数玩家的整个圈子十分混乱。

虽然“装死”是“解决”问题成本最低的方式，但已经有太多游戏死在了运营的“装死”，yj 不是像某些在一片骂声中依然赚的盆满钵满的大公司，更何况有多少人正盯着这游戏。

6. 危机合约

危机合约现在正逐渐变成单纯的数值堆叠、属性压制和“凹概率”，许多关卡都能猜出关卡设计师想让玩家干什么，以“黄铁”为例，弑君者和幽灵兵很单纯的就是想让玩家尽可能提升输出，再加上塔防的“抄作业”，关卡难度的相对下降，使玩家能从中获得的体验越来越无聊。

除此以外，危机合约现在的设计就是让“18”成为玩家的目标，这让追求极限和更高等级的人纯粹是“用爱发电”，建议获取的蚀刻章上加上最高合约等级。

所以针对最近状况的建议是：周年庆典固定推出主线，新玩法与剧情关卡挂钩来提供容错空间，限定每年出的数量需要给个确切数字，明确模组未来获取条件，提高对剧情和玩法的把控。用口碑换流水属于饮鸩止渴，大多数玩家正期待着半周年的主线。

二创已经救了方舟许多次了，仅仅在 b 站就能看到太多不亚于文案水平的、优秀且有深度的方舟同人作者，更不用说自发为方舟分析整理剧情和创建专门网站的玩家们，但二创终究只是玩家自发为游戏提供和维持热度的非官方手段，而 yj 需要考虑如何利用好方舟独特的二创环境。