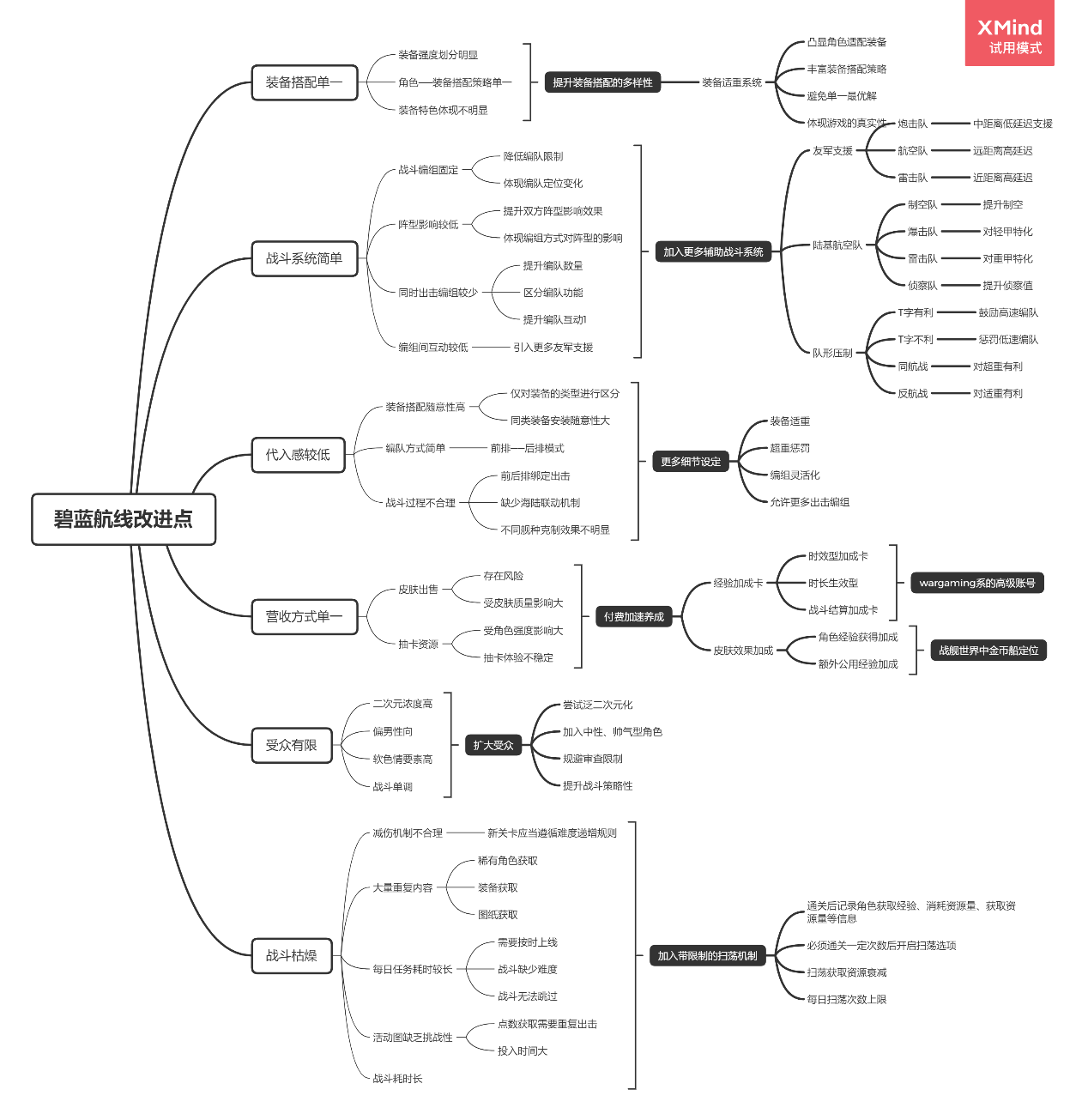
碧蓝航线改进点



目录

[碧蓝航线改进点 1](#_Toc70085521)

[1 装备搭配单一 5](#_Toc70085522)

[1.1 装备强度划分明显 5](#_Toc70085523)

[1.2 角色——装备搭配策略单一 5](#_Toc70085524)

[1.3 装备特色体现不明显 6](#_Toc70085525)

[2 战斗系统简单 6](#_Toc70085526)

[2.1 战斗编组固定 6](#_Toc70085527)

[2.1.1 降低编队限制 6](#_Toc70085528)

[2.1.2 体现编队定位变化 6](#_Toc70085529)

[2.2 阵型影响较低 6](#_Toc70085530)

[2.2.1 提升双方阵型影响效果 7](#_Toc70085531)

[2.2.2 体现编组方式对阵型的影响 7](#_Toc70085532)

[2.3 同时出击编组较少 7](#_Toc70085533)

[2.3.1 提升编队数量 7](#_Toc70085534)

[2.3.2 区分编队功能 7](#_Toc70085535)

[2.3.3 提升编队互动 7](#_Toc70085536)

[3 代入感较低 8](#_Toc70085537)

[3.1 装备搭配随意性高 8](#_Toc70085538)

[3.1.1 仅对装备的类型进行区分 8](#_Toc70085539)

[3.1.2 同类装备安装随意性大 8](#_Toc70085540)

[3.2 编队方式简单 8](#_Toc70085541)

[3.3 战斗过程不合理 8](#_Toc70085542)

[3.3.1 前后排绑定出击 8](#_Toc70085543)

[3.3.2 缺少海陆联动机制 9](#_Toc70085544)

[3.3.3 不同舰种克制效果不明显 9](#_Toc70085545)

[4 营收方式单一 9](#_Toc70085546)

[4.1 皮肤出售 9](#_Toc70085547)

[4.1.1 存在风险 9](#_Toc70085548)

[4.1.2 受皮肤质量影响大 9](#_Toc70085549)

[4.2 抽卡资源 10](#_Toc70085550)

[4.2.1 受角色强度影响大 10](#_Toc70085551)

[4.2.2 抽卡体验不稳定 10](#_Toc70085552)

[5 受众有限 10](#_Toc70085553)

[5.1 二次元浓度高 10](#_Toc70085554)

[5.2 偏男性向 10](#_Toc70085555)

[5.3 软色情要素高 10](#_Toc70085556)

[5.4 战斗单调 10](#_Toc70085557)

[6 战斗枯燥 10](#_Toc70085558)

[6.1 减伤机制不合理 10](#_Toc70085559)

[6.1.1 新关卡应当遵循难度递增规则 10](#_Toc70085560)

[6.2 大量重复内容 11](#_Toc70085561)

[6.2.1 稀有角色获取 11](#_Toc70085562)

[6.2.2 装备获取 11](#_Toc70085563)

[6.2.3 图纸获取 11](#_Toc70085564)

[6.3 每日任务耗时较长 11](#_Toc70085565)

[6.3.1 需要按时上线 11](#_Toc70085566)

[6.3.2 战斗缺少难度 11](#_Toc70085567)

[6.3.3 战斗无法跳过 12](#_Toc70085568)

[6.4 活动图缺乏挑战性 12](#_Toc70085569)

[6.4.1 点数获取需要重复出击 12](#_Toc70085570)

[6.4.2 投入时间大 12](#_Toc70085571)

[6.4.3 战斗耗时长 12](#_Toc70085572)

[7 提升装备搭配的多样性 12](#_Toc70085573)

[7.1 装备适重系统 13](#_Toc70085574)

[7.1.1 凸显角色适配装备 13](#_Toc70085575)

[7.1.2 丰富装备搭配策略 13](#_Toc70085576)

[7.1.3 避免单一最优解 13](#_Toc70085577)

[7.1.4 体现游戏的真实性 13](#_Toc70085578)

[8 付费加速养成 13](#_Toc70085579)

[8.1 经验加成卡 13](#_Toc70085580)

[8.1.1 时效型加成卡 13](#_Toc70085581)

[8.1.2 时长生效型 14](#_Toc70085582)

[8.1.3 战斗结算加成卡 14](#_Toc70085583)

[8.2 皮肤效果加成 14](#_Toc70085584)

[8.2.1 角色经验获得加成 14](#_Toc70085585)

[8.2.2 额外公用经验加成 14](#_Toc70085586)

[8.2.3 战舰世界中金币船定位 14](#_Toc70085587)

[9 加入更多辅助战斗系统 14](#_Toc70085588)

[9.1 友军支援 14](#_Toc70085589)

[9.1.1 炮击队 14](#_Toc70085590)

[9.1.2 航空队 15](#_Toc70085591)

[9.1.3 雷击队 15](#_Toc70085592)

[9.2 陆基航空队 15](#_Toc70085593)

[9.2.1 制空队 15](#_Toc70085594)

[9.2.2 爆击队 15](#_Toc70085595)

[9.2.3 雷击队 15](#_Toc70085596)

[9.2.4 侦察队 16](#_Toc70085597)

[9.3 队形压制 16](#_Toc70085598)

[9.3.1 T字有利 16](#_Toc70085599)

[9.3.2 T字不利 16](#_Toc70085600)

[10 更多细节设定 16](#_Toc70085601)

[10.1 装备适重 16](#_Toc70085602)

[10.2 超重惩罚 16](#_Toc70085603)

[10.3 编组灵活化 17](#_Toc70085604)

[10.4 允许更多出击编组 17](#_Toc70085605)

[11 扩大受众 17](#_Toc70085606)

[11.1 尝试泛二次元化 17](#_Toc70085607)

[11.2 规避审查限制 17](#_Toc70085608)

[11.3 提升战斗策略性 17](#_Toc70085609)

[12 加入带限制的扫荡机制 18](#_Toc70085610)

[12.1 通关后记录角色获取经验、消耗资源量、获取资源量等信息 18](#_Toc70085611)

[12.2 必须通关一定次数后开启扫荡选项 18](#_Toc70085612)

[12.3 扫荡获取资源衰减 18](#_Toc70085613)

[12.4 每日扫荡次数上限 18](#_Toc70085614)

# 装备搭配单一

在各个版本中。经常出现较为一致的强度认定榜，对当前版本中强势角色及其配装进行了简明介绍，此类配装几乎能够适应任何场景，而其他装备却鲜有出场机会。

## 装备强度划分明显

过于明显的装备强度划分使得多数早期装备失去其作用且新装备达到获取难度较高，同类型装备之间有着明显的强弱对比，在多数环境下存在最优解，由此产生的装备强度榜虽然方便了新用户对装备强弱进行迅速的了解，同时榜单上的高强度装备相对难以获得。对新用户来说，装备获取的时间消耗较长，缺少前期的获得感；对于老用户来说，其之前获取的装备需要通过大型作战中获得的材料进行获得，而大型作战仍然需要较大的投入，过于明显的强度划分会导致较大的挫败感，应当通过各类设定使得不同类型装备具有其自身的特色，在不同环境下拥有不同的表现，使得各类装备能够在保留总体强度差距的前提下突出特定环境的优劣

## 角色——装备搭配策略单一

对多数同类型角色来说，其最优装备配置相对固定且同类装备中不同重量的不同装备往往能够进行任意搭配，作为以二战海军作为背景的拟人类产品，应当适度体现装备重量、尺寸等要素引起的装备选择限制，以碧蓝航线中的战列舰为例，小吨位的早期战列舰和后期大吨位的战列舰其装备的武器（主炮组）的直径、重量等指标的差距十分明显，但是相关装备的搭配缺少一定限制，原装小直径主炮的角色却可以装备后期大直径主炮装备且几乎无任何惩罚。为了限制装备的通用性、提升设定背景的真实性，可以考虑引入装备的适配度系统，对装备过重时的情况设置一个较大的惩罚，凸显不同时期舰船的属性进步。

## 装备特色体现不明显

在历史上，不同国家、不同武器、不同距离上的装备皆体现出了在不同方向上的优劣势，而体现这种特色能够使得装备搭配更加具有策略性而非简单的数值堆砌。

# 战斗系统简单

## 战斗编组固定

在战斗前的编组环节中，可出场的角色被分为前锋和主力两个部分，前锋可被主动控制其移动，而主力在后排仅提供远程支援，这种方式虽然简化了编组方式，但是不够灵活，单个角色只能以一种位置出场，限制了编组的灵活性。

### 降低编队限制

当前的角色定位划分较为简单，对特定角色来说只能作为前锋或主力，无法进行更加灵活的分配从而产生更多编队策略，如全为小型舰的编队，降低了可行的编组种类，也难以体现历史中全为轻型舰的战斗过程。

### 体现编队定位变化

在主线地图中，最大可选编队数量较少，仅为两队水面加一队潜艇，各队间互动较少，不易体现现实中多编队协同作战的复杂效果。可以适度允许更多编队的加入，同时体现不同类型编队对不同敌方的特殊效果，使得作战过程更加具有策略性。

## 阵型影响较低

现实中双方阵型对交战结果有着一定的影响，处于优势阵型的一方能够取得优势，在碧蓝航线中三个阵型的仅在几个属性上产生一定的变化，且敌方阵型因素未能体现。

### 提升双方阵型影响效果

双方相对阵型的判定应当综合双方的队形、航速、编组方式等因素，

### 体现编组方式对阵型的影响

航速作为体现机动能力的重要因素，应当被考虑入体现双方阵型对抗的判定内，航速优势方能够获得阵型优势从而在战斗中获得优势，通过友军支援能够降低敌方航速，辅助己方低航速编队降低劣势。

## 同时出击编组较少

同时出击的编队过少降低了养成的广度，几队高练度编队即可完成多数关卡通关；每次战斗参与的队伍较少，最多为一组水面加一组潜艇，限制了队伍间的互动。应当提升同时出击的编队数量同时为不同编队提供不同的功能区分，让不同编队能够获得不同的加成效果，鼓励对多类型角色进行均衡的培养，使得低强度角色仍然具有一定的培养价值。而高强度角色在直接的战斗中能够发挥更高的作用。

### 提升编队数量

在非大型作战中，最多可出击2队水面加1队潜艇，可以规定不同类型编队的最大出击数量，可将编队划分为前线队和支援队；前线队能够主动进入和敌方的交战触发正式战斗，和当前的水面队定位一致；支援队类似潜艇定位，能够在战前主动对敌方进行打击和战斗中支援打击。两类编队各自最大出击组数为4队，通过该方式提升同时出场的角色总量，并通过更多的编队交互提升战斗的策略性。

### 区分编队功能

根据编队内角色的各项属性，为不同编队提供不同的功能性加成，鼓励根据地图中敌方特点选择不同类型的编队。

### 提升编队互动

编队互动可以从己方编队间互动和对敌方互动两方面进行考虑，己方编队间互动应当体现前线和远程的相互支援关系，如战斗中的支援；敌我互动应当从支援编队对敌方造成的负面效果进行考虑，如支援队对敌方的属性改变从而为前线队提供阵型优势加成。

# 代入感较低

## 装备搭配随意性高

现实中的各类装备的搭配限制要素较多，通常主要武器不能随意更换，即使要更换，也需要进行一定的改造才能适配。部分次要武器的更换较为简单，但是也存在者重量和尺寸限制。为了提升装备搭配过程中的带入感，应当适度对装备的搭配进行一定的限制，对于明显超出现实中原装装备的搭配给予一定惩罚，避免设定中高强度装备的过度通用性。

### 仅对装备的类型进行区分

虽然对不同装备的类型进行了区分，基本避免了差异性过大的装备间的随意搭配问题，但是对应同类型装备的具体指标未做详细区分，导致了装备搭配的过高自由度，且明显超重的装备也能进行随意装备。

### 同类装备安装随意性大

同类装备虽然定位近似，但是

同类装备可以几乎不受限制的进行安装

## 编队方式简单

前排——后排模式虽然较为直观易懂，但是部分实际上同时可以作为前后排的角色只能以一种定位出现，使得编队的可选性相对较低，不利于编队的策略性。

## 战斗过程不合理

战斗过程以前排持续输出加后排支援为主要形式，在一次战斗中出现的角色相对较少，不易体现其他编组的作用。

### 前后排绑定出击

除了当前的前后排绑定出击机制外，应当允许更加灵活的编队方式，如全部为当前前锋设定的角色组成一组，以打击敌方高移动速度、高闪避的编组。

### 缺少海陆联动机制

作为海战题材弹幕类游戏，应当适度体现陆基单位的辅助支援作用，通过陆基航空队等机制使得海陆联动的战斗流程得以体现。

### 不同舰种克制效果不明显

不同舰种的克制效果以攻防差异为主要体现方式，但是当前的战斗流程使得各类舰种同时出现在一场战斗中，不易体现相互之间的克制效果。

# 营收方式单一

当前的主要营收方式为月卡、皮肤、钻石的出售，其中皮肤仅能通过付费获得，而其他资源能够通过游戏内的资源投放获得积攒，总体而言营收方式较为单一。

## 皮肤出售

角色皮肤作为一种外观更改道具，仅能获得审美上的体验，对角色养成速度、账号整体养成进度没有明显的影响，为装备皮肤的角色提供适度的个体经验和账号全局经验的加成能够更好地提升皮肤的其他增益。

### 存在风险

部分皮肤存在审查上的风险，部分皮肤若是出现无法过审、遭到举报、惨遭和谐等情况会使得皮肤的营收降低。

### 受皮肤质量影响大

皮肤的风格、质量等要素会影响潜在付费用户的决策，其以外观为主要卖点的方式也限制了低付费倾向用户的付费意愿。

## 抽卡资源

抽卡的关键资源魔方可由日常资源产出获得或通过付费购买钻石进行购买，抽卡的结果和玩家角色池的养成有着重要关联，能够抽出“版本之子”能够对整体强度起较高影响，而抽不出则可能导致用户的流失。

### 受角色强度影响大

每期活动的新角色强度不一但是整体而言会以一个强势角色作为卖点出现，此类方法能够激发抽卡热情但同时导致了整体数值的膨胀。

### 抽卡体验不稳定

鉴于抽卡的高随机性，即时后期加入了一定的保底机制，但是对于新用户来说抽卡的资源消耗仍然较大，为了尽量避免抽不到导致的用户流失，应当在养成过程中加入更多资源消耗，避免角色获取的过高难度。

# 受众有限

出场角色全部为女性角色、立绘偏男性向、较为暴露的软色情立绘限制了潜在用户范围。

## 二次元浓度高

角色设定、配音、立绘等角色塑造要素皆体现了较高的二次元浓度，不利于吸纳广泛的用户群体。

## 偏男性向

无论是默认皮肤还是付费皮肤，多数角色的皮肤都呈现出较高的男性向特征，相对于其他二次元类产品，其更受男性喜爱，同时限制了潜在用户群体。

## 软色情要素高

部分付费皮肤暴露程度高，含一定暗示成分，存在社会负面评价和审查风险。

# 战斗枯燥

## 减伤机制不合理

在常规的设计中，新解锁的关卡难度通常分为多个级别，必须先通关较低难度后才能挑战高难度，但是其减伤机制却设计为通关次数越多则减伤程度越高，使得第一次通关的难度反而较高，不符合难度的递增原则。同时地图难度无法主动调节，缺少渐进性。

### 新关卡应当遵循难度递增规则

新解锁的关卡可以设置几个困难等级，并对高难度通关提供较高的奖励，避免关卡难度过于简单和单次收益过低导致的出击次数较多的问题，同时高难度主线关卡可以提升单次出击的消耗资源量，提升角色养成的广度和战斗的策略性，使得不同强度的角色都能获得一定的出场机会。

## 大量重复内容

为了延长每日在线时间和限制资源产出，碧蓝航线的角色养成、材料获取、装备获取等要素需要进行较多的重复操作，每日任务、演习、困难地图、反潜地图、大型作战等要素每日消耗的时长较长且缺少策略性。

### 稀有角色获取

稀有角色可分为主线地图掉落稀有角色、建造获得稀有角色、获得获得稀有角色，除了现行的方案外，可以考虑将科研系统的出击经验兑换方式进行一定改造，使得稀有角色可以通过非稀有角色的多次出击和挑战高难度地图直接获取，避免部分

### 装备获取

高阶装备的获取同样需要多次反复通关低难度副本，此类操作往往需要占用大量时间且需要持续的操作。

### 图纸获取

图纸作为改造常规角色和强化科研角色的资源，其获取带有一定的随机性，存在部分图纸溢出而部分图纸紧缺的情况，虽然图纸的获取存在定向选择的选项，但是整体获取仍然存在者一定多队不确定性，为了获取这些资源亦需要频繁的上线，使得养成内容的耗时较长。

## 每日任务耗时较长

当前存在的每日任务或者每周任务的数量较多，很难在较短的时间内完成，而真正具有吸引力的关卡则需要额外的时间进行探索，应当对每日任务进行一定的简化，在通关一定次数后允许直接获取对应资源。

### 需要按时上线

每日任务需要每天上线才能完成且消耗较长时间，较低的难度使其变为纯粹的资源获取途径。

### 战斗缺少难度

低难度战斗虽然降低了资源的获取难度，但使其缺少挑战性，不能体现角色养成的效果，可以引入可选难度机制，使得高难度挑战拥有更高的单位时间内资源产出。

### 战斗无法跳过

通常来说，当玩家第一次通过特定地图后，后续通关的难度会相对降低，而为了获取关卡内的资源，需要大量出击次数，而这些出击是无法跳过的，应当允许低难度地图的战斗跳过和按照消耗资源等因素直接获取对应资源的选项，同时提供高难度的高回报选项，鼓励进行高难度战斗。

## 活动图缺乏挑战性

活动地图为了照顾到尽可能多的用户群体，难度设置的较为简单，经过多次重复战斗后一般就能拿满奖励，但是这种模式下需要进行较多次数的战斗，且战斗过程相对枯燥，不利于玩家的长期留存。

### 点数获取需要重复出击

活动点数的获取需要多次的重复出击，这种出击几乎不存在难度但是仍然需要较长的时间投入，应当避免低难度活动关卡带来的无聊感，允许选择更高难度并获取更高的活动点数。

### 投入时间大

以上战斗是无法跳过的，这导致了相对于其他类型的产品而已，其时间投入大且正面反馈频率较低，容易产生厌倦感。

### 战斗耗时长

单场战斗可能只需要60秒左右，但是战斗的加载、结算、地图走格子过程需要的时间亦不少且需要频繁点击，持续的注意力集中会导致厌倦感提升，反而不利于延长在线时间。

# 提升装备搭配的多样性

为了避免装备搭配时的单调性问题，应当避免高强度装备在对应角色上的过度通用性问题，部分高强度、高重量的装备应当被限制在部分原装装备重量较大的角色上。通过装备的适重系统，能够一定程度限制高强度度装备的滥用，同时为原装低强度装备提供一定的使用空间，为新用户提供早期的过渡选项。

## 装备适重系统

在舰队收藏中，角色装备超重装备后，自身部分属性会发生下降，导致实际效果不如适重装备的效果，通过这种机制，能够避免强势装备的过度通用，使得强势装备能够被限定在部分角色上才能发挥其最大效果，提升高强搭配的上限，同时为低强度适重装备提供一定的其他属性加成，辅助新手过渡。

### 凸显角色适配装备

对于特定的角色，其历史原型往往对应着特定的一类装备，可以在角色介绍中加入其原型的对应装备介绍，当装备和其原型装备近似的装备时，提供一定的加成。通过对原装装备的升级改造，避免现有的装备获取机制的过度随机性问题。

### 丰富装备搭配策略

当前的装备搭配往往存在较为单一的最优搭配，而对应的最优搭配之后存在着一些次选的下位替代，而这些选项的适应场景过于宽泛，使得几乎所有场景下都可以遵循同一套搭配，地图中敌方的特色不能很好地引导玩家选择多样化的装备，相对简单的战斗方式也限制了装备搭配所能带来的区分。

### 避免单一最优解

### 体现游戏的真实性

# 付费加速养成

除了付费皮肤、资源内购外，可以考虑引入能够加速角色经验获取、账号全局经验获取的付费道具加速养成，使得付费用户能够更快地获取养成材料，在不影响最终获取装备强度的前提下加速获取速度。

## 经验加成卡

一类能够提升经验获取量的道具，体现为个体经验、指挥官经验、全局经验等经验获取的数量加成。

### 时效型加成卡

在使用后一定时间内生效的类型，提供一定的经验加成。类似月卡的定位，提供时间较长的经验加成。

### 时长生效型

一种特定道具，类似现有的作战档案，使用后在较短的时间内获取较高的经验加成，适合每日登录时间较短的情况下进行使用。

### 战斗结算加成卡

在结算节目提供使用选项，使用后对当前战斗的奖励进行加成，更加灵活，但是需要频繁点击才能生效。

## 皮肤效果加成

皮肤作为一种外观改变类付费选项，可以在不影响强度的前提下为其提供一定的收益加成；如角色个体经验、账号角色公共经验（用于直接提示低等级角色等级）、账号等级（影响每日任务回报）等加速养成的收益。

### 角色经验获得加成

购买皮肤后，该角色获取一定的出击经验加成，使得付费用户能够使得该角色的养成速度加速。

### 额外公用经验加成

参考当前的大讲堂设定，新推出一个公共经验设定，每次出击获得的经验可按比例转化为公共经验，公共经验可被用于提升任意角色的经验值，拥有付费皮肤的角色能够获取更高的转化比例。使得付费效果能够转化到整体角色养成上。

### 战舰世界中金币船定位

金币船拥有更高的收益、更低的成本、更快的乘员养成速度，通过皮肤购买可以使之拥有和金币船类似的效果，鼓励玩家为强势角色购买皮肤以加速其他角色养成。

# 加入更多辅助战斗系统

辅助战斗系统主要目的为降低战斗的单队养成难度，鼓励通过多队协同战斗降低战斗难度，同时鼓励按照相关设定进行更有策略的战斗。友军支援的目的为鼓励相近的多队进行配合；陆基航空队作为非场上常驻单位进行有限的航空支援打击；队形压制是为了鼓励根据航速、角色定位配置不同速度的队伍，从而利用双方航速的变化为己方取得优势。

## 友军支援

友军支援可以作为一种在战前、战中生效的机制，提供队敌方的提前打击或者在战斗中对交战状态我方提供支援。其定位类似于现有的潜艇机制，但是其作用方式应当多样化，对不同类型敌方也具有不同的加成。

### 炮击队

炮击队类似现有的主力炮击攻击，但是其作用范围应当被适当限制，和潜艇系统的攻击范围相似。为了编组炮击队，应当在编组中加入较多的远程炮击类角色。

参考现有的主力炮击打击方式，其作用范围应当较为适中，避免过大的作用范围，鼓励玩家进行适度的编组移动从而提供支援，炮击的特点是延迟较低，打击作用耗时短，同时次数上限较高，能够在一场战斗中提供多次支援。

### 航空队

历史上的航空打击具有打击距离远、目标选取灵活、到达目的地耗时较长、整备耗时长的特点，因此可以为航母为主的编队提供转化为支援航空队的选项。

航空队虽然作用距离远，能够在较远距离进行攻击，但是从触发攻击到攻击效果产生需要较长的时间，且总的支援次数有限。航空队的定位为打击高难度敌方时的提前削弱和战斗中额外的空中支援，对慢速低防空敌方效果较高。

### 雷击队

雷击队在现实中通常在夜间对敌方进行突然的偷袭和在战斗中打乱敌方阵型为主要作战方式。为了体现雷击队的作战特点，编队中应当含有较多的小型舰且不含有大型舰。若判定为雷击队，则提供进一步的雷击加成。雷击队在战斗前提供对敌方航速的降低、敌方血量的削减；在战斗中提供类似潜艇编队的单次雷击效果。

鱼雷作为近距离打击的方式，其单发威力大但移动速度慢，在触发雷击队支援后需要较长时间才能使得攻击生效。

## 陆基航空队

陆基航空队相对于现有系统来说具有较大的不同，为了加入这一设定，需要加入许多辅助设定，如机场、航空队编组、飞机、乘员的生产和养成等要素，且攻击方式较为特殊，需要较长时间才能完成打击。主要的职能为提升制空、对海和对地攻击。

### 制空队

以战斗机为主的航空队配置，要求不含过多大型飞机，能够提供一定的制空能力，在战斗中提供现有的航母的防空功能。

### 爆击队

以轰炸机为主的航空队，主要攻击方式为炸弹类，属于范围攻击类，伤害上限低但相对不易被攻击而损失。

### 雷击队

以雷击作为主要打击方式的编队，对重甲特化，但相对容易被攻击，适合在战斗后进行补充打击。

### 侦察队

侦察队以远程侦察为主要定位，编组侦察队能够提前发现敌方位置并扩展视野范，能够提升侦察值以降低伏击概率。

## 队形压制

通过队形对抗系统，引入编队航速对战斗的影响，当我方航速明显高于敌方时，获得一定的攻击和减伤加成，使得高速角色能够更好的承担战斗中输出和承伤的定位，而其他低速角色则能够通过友军支援系统为己方提供战斗支援，以此体现不同角色的定位。

### T字有利

当己方航速明显高于敌方时触发，大幅度减免伤害并提升伤害。

该方式能够鼓励高速编队的触发，使得之前强度较低的高速类角色能够担任前锋队的输出和承伤任务，同时使得之前的高强度低速角色转化为支援队定位。

### T字不利

当我方航速明显低于敌方时触发，大幅降低伤害并提升受到的伤害。对于多数低航速角色来说，其承伤能力较强但航速较低，通过不利判定鼓励将低速度角色编为一组以提供支援，同时对同一组敌方，经过一次战斗后会降低其最大航速，使得多次针对同一个敌人进行战斗能够获得更好的效果。

# 更多细节设定

## 装备适重

通过加入装备适重系统，避免后期的高强度装备的随意搭配问题，鼓励使用和角色原装装备类似的装备，同时能够对采用了高重量装备的角色的部分属性进行一定的惩罚，避免高强装备的滥用，在后期引入更多改造选项，使得之前的非适重装备能够变为适重装备；进一步加深养成深度。

## 超重惩罚

对于在适重系统中判定的超重装备，应当给予一定的超重惩罚，可以通过对判定为超重的装备进行属性上的惩罚限制装备的随意搭配，鼓励按照不同情况搭配不同类型的装备。

## 编组灵活化

当前任意角色在水面编组中只能被编组主力或前锋，无法进行任意的切换，为了体现同一角色在不同编队中的不同定位，可以适度允许部分定位的角色可以更加灵活的被定位，如当前的轻巡、重巡、大巡等前锋定位，可以允许其在小型编队中担任主力角色。

## 允许更多出击编组

在大型作战中，可以同时出击较多的编组，但是在常规主线图中仍然只能出击较少的编组，编组间的互动较少，应当通过友军支援等方式使得不同编组间发生更多的交互，通过编组间的互动提升整体的策略性。

# 扩大受众

碧蓝航线作为二次元浓度较高的产品，其角色立绘带有一定的媚宅成分，通过尝试更多风格的角色立绘能够降低审查风险，同时利用多样化的角色设定吸引更广泛的受众。

## 尝试泛二次元化

除了立绘、配音、个人剧情等方式塑造角色和吸引用户外，尝试通过更多游戏相关知识的宣传扩大潜在受众，提升知名度。同样以海军题材为背景的TPS网游《战舰世界》就以相关的简短纪录片等形式进行了有效的宣传。

## 规避审查限制

当前的主要卖点即皮肤，存在一定的软色情要素，此类要素在不同区域的不同审查规则下存在一定的风险，同时过于暴露的皮肤也会降低潜在用户的加入和社会大众评价，通过改变皮肤风格能够一定程度降低审查带来的风险，同时更好地实现长期稳定的营收。

## 提升战斗策略性

在常规地图中，较少的编组数量、较单一的敌方风格、较少的编组互动等因素降低了战斗的策略性，使得装备和角色的养成度具有更高的影响力，通过友军支援、阵型对抗、装备支援、陆基航空队等新系统的引入，能够进一步提升战斗的策略性，避免战斗过程的过度重复。

# 加入带限制的扫荡机制

扫荡机制作为降低玩家重复出击获取资源所消耗时间的方式，能够降低重复部分的枯燥感，同时无限制的扫荡会使得设计的关卡失去探索价值，一个带出击次数和资源消耗限制的扫荡机制能够降低用户负担，鼓励其挑战高难度关卡以提升整体体验。

## 通关后记录角色获取经验、消耗资源量、获取资源量等信息

每次通关后，记录各个角色获取的经验总量、资源消耗总量和资源获取总量，当通关一定次数后即可开启扫荡选项，扫荡的消耗和回报以记录值进行判定，鼓励首先使用高强度编队开启扫荡，之后利用低强度编队降低扫荡消耗；使得弱势低消耗角色也可以获得出场机会。

## 必须通关一定次数后开启扫荡选项

由于各个关卡的强度基本固定，应当设置几个不同的难度级别，只有通关高难度一定次数后才能在低难度中开启扫荡选项，使得扫荡功能具有一定的门槛。

## 扫荡获取资源衰减

扫荡能够较快的获取资源，应当设置一个资源获取的衰减，使之整体回报略低于手动通关高难度关卡，避免扫荡的滥用问题。

## 每日扫荡次数上限

为了避免扫荡的滥用和数据的过快膨胀，每个关卡的每天扫荡次数上限应当被适度控制，避免特定高产出关卡的高产出带来的养成速度过快的问题。