

明日方舟系统拆解及分析

目录

明日方舟系统拆解及分析.....	1
一、游戏概述.....	2
二、系统框架分析.....	2
三、游戏货币分析.....	2
四、干员系统分析.....	3
4.1 干员属性分析.....	3
4.2 干员的获取途径.....	4
4.3 干员的养成.....	6
五、主要玩法分析.....	8
5.1 玩法概述.....	8
5.2 关卡完成方式.....	8
六、研究总结.....	8

一、游戏概述

《明日方舟》是由鹰角网络自主开发运营的一款策略向即时战略塔防游戏，于2019年5月1日公测。该游戏适龄级别为12+。在游戏中，玩家将作为罗德岛的领导者“博士”，带领罗德岛的一众干员救助受难人群、处理矿石争端以及对抗诸如整合运动等其他势力。在错综复杂的势力博弈之中，寻找治愈矿石病的方法。

二、系统框架分析

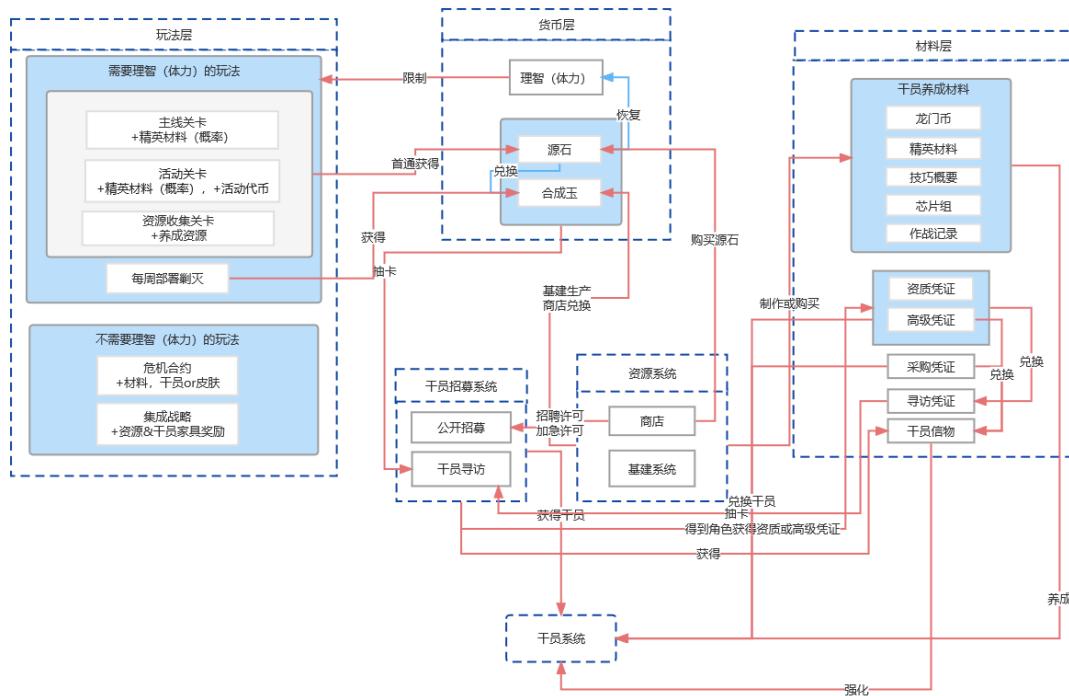


Figure 1 明日方舟核心系统拆解

以上为我对该游戏核心系统的理解。

三、游戏货币分析

Table 1 明日方舟货币系统分析

货币名称	用途	产出
理智 (体力)	进行关卡战斗	自然回复: 6分钟+1理智 应急理智合剂=60理智 应急理智顶液=100理智 1源石=玩家理智上限
源石	抽卡; 恢复理智; 购买皮肤	主线及活动关卡首通赠送; 商店购买

合成玉	抽卡	每周剿灭奖励; 每日任务奖励; 基建生产; 凭证兑换; 组合包购买
-----	----	-----------------------------------

总结:

- 1.货币系统十分简单，易于玩家上手
- 2.适当地让玩家使用非氪金手段获得抽卡资源(合成玉)，有利于提高玩家积极性
- 3.玩家可以通过非氪金手段获得硬货币源石，有利于提高玩家游戏积极性

四、干员系统分析

4.1 干员属性分析



Figure 2 明日方舟干员属性分析脑图

具体举例：



Figure 3 干员属性举例：塞雷亚

总结：

属性和技能设计较为简单，降低玩家理解成本，容易上手

4.2 干员的获取途径

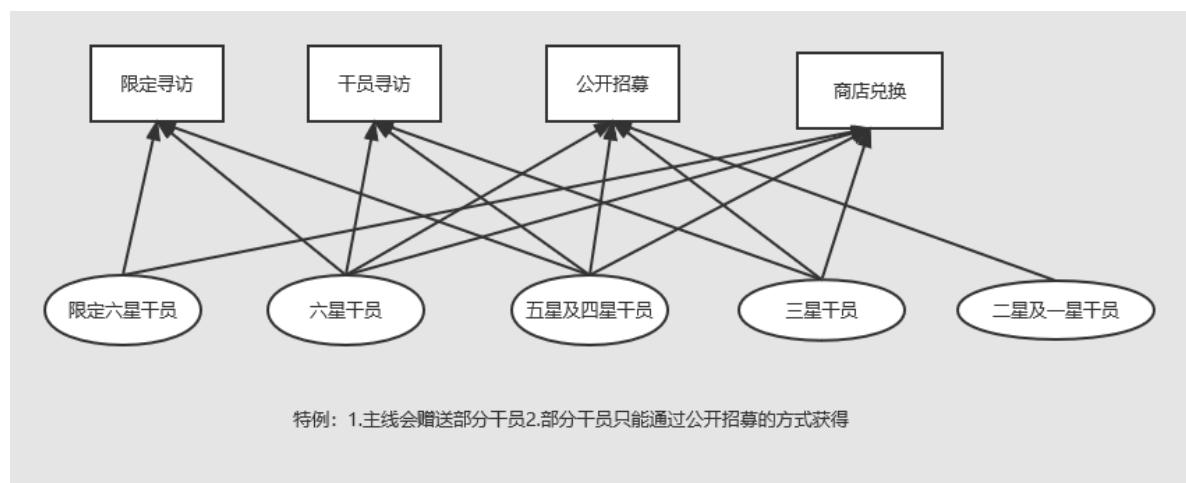


Figure 4 明日方舟干员获取途径



Figure 5 凭证交易所可兑换六星干员

玩家一月内理论上可获取抽卡资源（普通场景）

Table 2 玩家一月内抽卡资源获取分析

合成玉		源石		寻访凭证	
剿灭	1800*4=7200	版本更新	5	每月签到	1
日常和周常	30*100+500*4=5000	Side story	28	资质凭证 兑换	6
资质凭证 兑换	1200			Side story 商店兑换	3
闪断更新	200-600				
月卡	30*200=6000				

零氪玩家在没有限定卡池和主线更新的情况下，如果没有在基建生产合成玉，一个月理论上可获得的抽卡资源是 28000 合成玉，33 源石，10 寻访凭证，约为 66 抽。小月卡玩家则多 11 抽左右。

明日方舟的卡池保底机制为，6 星干员的出率为 2%，如果连续 50 次没有获得 6 星，则下一次获得 6 星的概率提升至 4%，如果该次还未获得 6 星，则提升至 6%，依此类推，直到 100%。相比同类二次元抽卡手游概率较高（如原神 0.6%，阴阳师 SSR1%，SP0.25%），且有 50 抽后概率递增机制，获得高星角色的概率相对较大。而同时，明日方舟的标准寻访没有对于获得角色的保底机制，因而很多人在无法获得当期六星寻访干员，这也成了一个付费因素。

总结：

1. 非限定卡池有对于出六星干员的保底，且出六星的概率相比同类游戏较高，玩

家抽卡体验会相对比较好；同时没有对于指定干员的保底，这将成为一个付费因素。

2. 非限定六星五星干员有必得的手段（商店兑换），但是需要一定时间成本，一定程度上有助于提高玩家粘性。
3. 干员获取形式多样，有利于激发玩家游戏积极性。

建议：

随着干员数量增多，可以增加商店干员可兑换干员数量以增快循环。

4.3 干员的养成

Table 3 干员养成分析

方式		消耗及条件	提升	总结
升级		消耗: 作战记录, 龙门币 条件: 非满级状态	基础属性提升	可以将角色养成时间切片成较短的时间，获得更多次的养成反馈
精英化	阶段 1	消耗: 龙门币, 芯片, 精英材料 条件: 角色在上一个精英等级满级	1. 基础属性上限提升 2. 获得新技能（3星以上干员） 3. 获得新天赋 4. 干员精英等级 2 会解锁新的立绘	1. 提供阶段性成长感，提供更大幅度的成长，包括新的技能，新的天赋。 2. 精英等级二可提供新的，背景细致的立绘，是很多玩家的养成动力
	阶段 2	消耗: 龙门币, 芯片组, 精英材料 条件: 角色在上一个精英等级满级		
潜能提升		消耗: 干员信物或通用职业信物 条件: 角色未满潜	1. 费用减少 2. 再部署时间减少 3. 增加基础数值 4. 增强天赋效果	潜能收益提升较小，除非在危机合约高难活动，其他情况有无潜能几乎没有差距
技能升级	Rank1-Rank7	消耗: 技巧概要, 精英材料 条件: Rank4 以上需要精英阶段 1	技能效果增强	技能升级对于干员提升是巨大的，是干员养成的主要手段之一
	技能专精	消耗: 技巧概要, 精英材料 条件: 1. 干员需要达到精英阶段 2. 干员技能等级以达到		

信赖提升	条件：将干员编入队伍作战或进驻基建并进行信赖触摸	1.信赖 100%时提升一次基础属性，但此时好友使用此助战干员属性不会得到提升 2.信赖 200%时好友使用此助战干员属性也会得到提升	1.信赖对于干员的提升也是巨大的，但是也是必须需要时间成本的，一定程度上可以提升玩家粘性。2.因为作战可提高干员信赖，一定程度上增加了非主流干员的使用率
模组解锁	消耗：龙本币，精英材料，模块数据组 条件：1.完成特殊的关卡任务 2.达到精英阶段 260 级 3.信赖值达到 100%	1.基础属性提升 2.增加分支特性	模组对于干员的提升是巨大的，分支特性的更新让干员有了更多的可能。但是因为条件要求较高，一般是后期的提升手段。

总结：

- 1.明日方舟在干员培养上没有不确定性（如阴阳师的御魂，原神的圣遗物），减少玩家养成成本
- 2.明日方舟潜能提升较小，除非在危机合约高难活动，有无潜能几乎没有差距

五、主要玩法分析

5.1 玩法概述

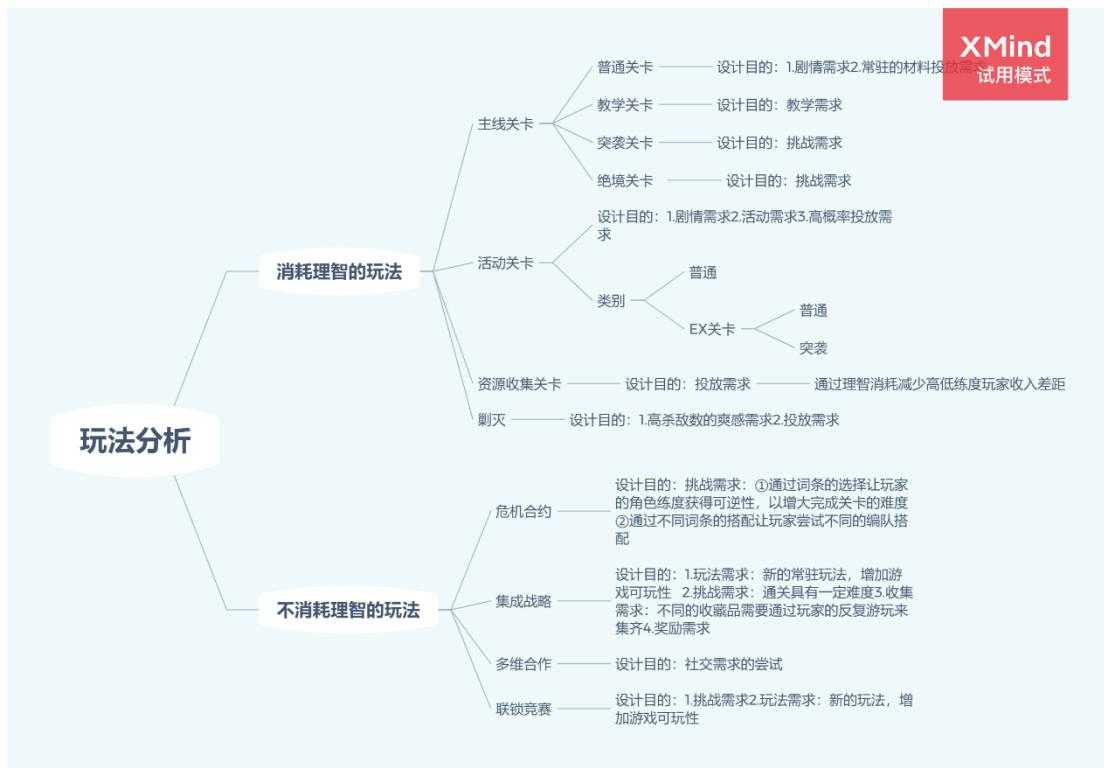


Figure 6 明日方舟玩法分析脑图

5.2 关卡完成方式

策略塔防游戏有一定的理解成本和入门门槛，但是明日方舟因为干员养成上没有不确定性，干员技能的丰富性，高星干员一定程度上的下位可替代性，产生了一种新的热潮：抄作业。玩家可以在社交平台上搜索其它人的攻略视频，完全复刻他人的阵容通过关卡，这大大降低了明日方舟作为策略塔防游戏的入门门槛。

六、研究总结

虽然明日方舟进入市场时赶上了版号寒冬，是这个游戏热度很高的一个运气成分，但是它自身的一些优点也是它成功的原因。我认为它有如下优点：

1. 游戏定位明确

明日方舟的系统相对其它同类手游较为简单，且玩法为纯 PVE 玩法，避免给玩家带来焦虑。养成较为轻松，后期每日花费时间较少，有成为“副游”的资本。即使玩家后期想尝试玩其他游戏，因为明日方舟花费时间较少，相对轻松，在已

经对明日方舟投入一定精力的情况下，很大可能会保留明日方舟成为“副游”，从另一种角度提升了用户粘性。

2. 拿齐全部奖励门槛低

明日方舟特殊的“抄作业机制”和助战干员几乎让稍微有点练度的玩家都可以通关所有活动关卡，而即使没有通关所有活动关卡，也可以通过反复刷较为简单的关卡来获取游戏代币从而拿全商店奖励。这种可预见的获得会很大程度地增加玩家游玩积极性。

3. 角色保值

明日方舟内的角色十分保值，目前游戏运营了近三年，开服的强势干员依旧强势，数值膨胀几乎没有，这也使得退坑玩家回坑成本变低。同时新玩家入坑门槛又很低，这样组成了一个开放的生态，玩家来去自由，这大概也是明日方舟运营近3年，在一些活动时仍有热度回到峰值的原因。

4. 世界观设定相对新颖，鼓励二创

明日方舟无疑是国内第一个吃到二创红利的二次元手游。从lofter词条上看，截至2022年4月11日，明日方舟的词条参与度为42.9万，而在它之前开服的二次元现象级手游阴阳师词条参与度只有22.7万。明日方舟二创热度如此之高，除了近两年互联网环境发展的客观原因之外，还有它一开始就设定了完整的世界观并且有适当留白给玩家发挥的原因。同时在运营过程中明日方舟鼓励二创，大活动基本都有bilibili激励计划。再加上“作业”类视频给明日方舟带来的热度，对二创都是很好的促进。

5. 美术风格契合世界观且美术水平较高

在大多数二次元手游美术风格都是赛璐璐风的情况下，明日方舟的伪厚涂风更契合自身末日废土风格的世界观，且精英化二立绘有精致丰富的背景，让人眼前一亮。

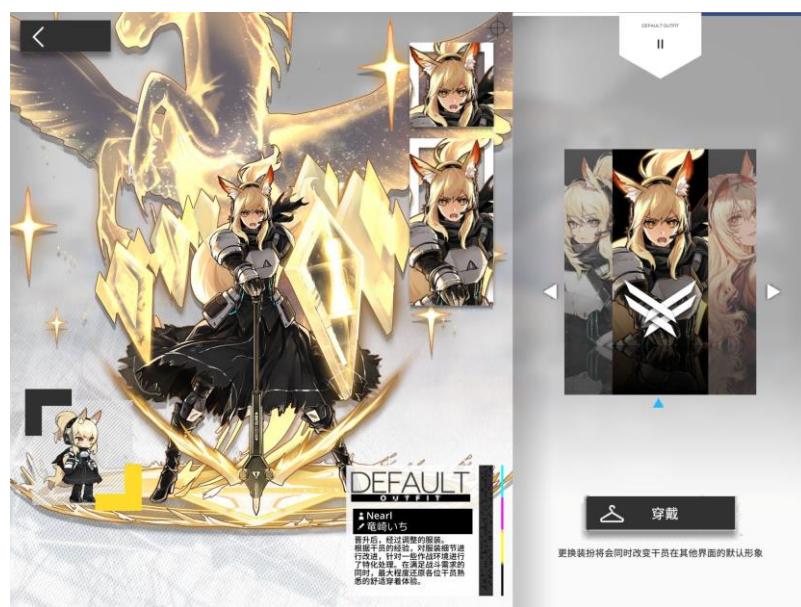


Figure 7 举例：干员临光精英化阶段二立绘

建议：

我认为明日方舟应在自身已有系统优化和对于新玩法探究上进行改变。

1.已有系统优化

- ①随着干员数量逐渐增多，商店高级凭证区兑换干员数可以考虑增加。
- ②考虑进行跳转逻辑优化，比如在制造站制造芯片组时可直接跳转至商店购买芯片助剂。
- ③考虑好友之间增加请求助战功能，向好友发出请求将助战角色换为自己需要的角色。
- ④增加信赖总览系统的可兑换家具。
- ⑤增加干员数值可逆化系统。

2.新玩法的探索

我认为无论什么新玩法，都需要在自身特点的基础上进行探索，比如低社交性，偏向策略类。

目前明日方舟开发的新玩法还是在塔防本身范围内，我认为可以尝试探索新的玩法。比如常驻策略型卡牌游戏，奖励获取不要求太高，只是给有游玩需求的玩家提供更高的可玩性。

如果还是在塔防范围内的创新玩法，我觉得玩家自创关卡也是一个探索方向。