## 明日方舟

1. 系统和功能：详见xmind图片
2. 玩到的内容和顺序
   1. 剧情功能
   2. 战斗系统
   3. 编队系统
   4. 干员系统
   5. 招募和寻访系统
   6. 任务系统
   7. 基建系统、采购中心
   8. 活动系统
3. 核心玩法：我认为该游戏的核心点如下：体验剧情挖掘世界框架和人物故事与联系、塔防战斗、角色收集与养成、资源获取。其中战斗和角色收集养成息息相关，想要挑战更难的关卡就需要更强的干员，而这有需要大量资源。资源获取系统主要是提供玩家一个自动获得资源的渠道，对于部分玩家是种乐趣但对于部分玩家就是不好玩但又不得不管的系统。
   1. 战斗：战斗部分主要由战前准备和战斗时操作两部分组成
      1. 战前准备：玩家战前能做的准备有查看地图，分析如何搭配干员。升级干员和挑选适合本关卡的助战人员
      2. 演习：演习使用的理智值比正式战斗少很多，适合用于在正式战斗前获得情报测试战术等。演习虽然使用的理智值少但需要使用演习券，演习券每天刷新30张。如果编队等级对于关卡来说不低其实可以不演习，因为根据进度可以返回大部分理智值。演习券对于挑战高难度关卡来说更实用
      3. 实战阶段：根据地图和敌人类型布置干员，干员各有不同的技能，在恰当的时机使用技能能对局势产生很大影响。游戏中干员时可以撤回的，并且撤回会返回相应的部署值，在适当的时机部署和撤回干员能达到切敌人后排，触发敌人特殊弹药实用，延迟敌人进攻等效果
      4. 暂停与时间减慢功能：游戏中途是可以暂停的，玩家如果不确定可以暂停下来思考战术和放置位置
      5. 挑战高难度关卡/挑战3星：玩家在挑战高难度关卡和3星时需要的战术可能与常规过关不一样，玩家需要反复推敲战术，使用恰当的助战人员，保障每条进攻线路的资源分配
      6. 助战干员：助战干员是战斗中很关键的一个系统，是挑战高难度关卡的关键。玩家通过助战干员可以获得一个等级很高且非常符合当前关卡需要的干员。助战干员可以补充玩家编队的短板或玩家可以将助战干员作为C位搭配一个编队来玩。助战干员等级是根据玩家编队中最高等级干员而定，前期玩家资源不够的情况下可以快速精英化一个低等级干员以解锁助战干员的的等级上限
   2. 体验剧情：
      1. 明日方舟的世界观设定和人物故事其实很丰富但是关卡剧情所能展现的剧情其实十分有限且效果不好。更多是通过游玩主线和支线获得和升级干员解锁档案以及增加人物关系网来展现。直接上网看玩家总结的明日方舟剧情也是一个好办法。另外游戏也通过人物时装、语音、后勤技能等来体现人物设定。
   3. 角色收集与养成：
      1. 角色获取主要通过公开招募和寻访2种方式
         1. 公开招募时可以通过选择适合的词条来获得想要的干员类型。当词条中有特定词条时，玩家通过选择搭配特定词条和招募时间可以达到一定获得5星干员或特定干员的效果。
         2. 寻访：活动时特定干员获取概率会提升，并且有保底，所以是活动高级干员的主要手段。寻访所需要的材料可以通过充值和做任务获得
      2. 干员升级：
         1. 升级：升级需要使用大量战斗记录和龙门币，干员升级除了可以提高基础数值以外最重要的就是解锁精英化条件
         2. 精英化：干员有各种各样的被动天赋和技能，有些干员虽然面板数据一般但是技能和天赋非常强。精英化除了需要龙门币以外还需要某些特殊材料，而这些特殊材料需要从不同关卡或加工站获得。星级高的干员虽然技能强但是精英化所需材料也很多，而低等级干员精英化使用的材料相对少很多
         3. 技能升级和选择：干员精英化后可以解锁不同技能，玩家可以针对不同战斗选择不同技能
   4. 资源获取
      1. 游戏中干员获取和升级需要消耗大量材料和龙门币，除了通过完成剧情和完成任务外另外一个方式就是通过基建系统，基建系统的升级需要玩家在剧情中解锁材料。对于喜欢种田玩法的玩家来说升级基建系统不断提高资源获取量也是一种乐趣。另外基建系统中的进驻系统对于干员后勤技能有不同的要求，也算是对干员养成的一种强化
      2. 限时活动：活动中通常能获得平时没有的材料同时也是低价获得龙门币和升级材料的重要渠道
      3. 商店系统：通过充钱获得资源和服装，采购中心中的贸易站也是低价获得各种升级资源的渠道