

## 游玩经历：

**时长**：两个多星期，没有追求冲榜，每天有空点进游戏转转。**进度**：战力 5M，等级 43，装备 125 级。竞技没认真研究，七十出头胜率打到队长。同盟随手加了盟里一个前 10 位置的佛蛋。**充值**：不到 100，都是抽三次的官仓。游戏给人的充值欲望不高。首充卡会送一个巴基（但没什么吸引力）。把巴基作为标的有点起反效果，个人不喜欢所以没买卡卡。新手出了卡普，平时玩玩摩摩克和罗宾，因为没有其它想要的角色，送的红色电话虫至今一个没抽。花金币也有点困难，闹出来 10000 多。

情况大概就这样。由于玩得时间短而且比较佛，长线养成和部分玩法细节不会集中写，毕竟有些系统可能都没感觉到发力。但会把感受和思考记下。

我个人不是格斗游戏爱好者，海贼也不是忠实粉丝。只看过一部分。作为余音玩家第一反应把壮志那心归为对战游戏。这类游戏我比较有刻板印象，认为对战游戏需要的是对战斗本身有足够的趣味和深度，同时局外又不占很长时间，最好是手痒了随时开两把。

但玩壮志雄心感受到，第一是这游戏玩 PVP 对敌的好像没那么多，普通 1P 粉丝还是得照顾到；第二其养成系统远比预期的要素，即使把它当半个内容游戏考虑也有点出乎意料。当然了既然是公平竞技，主玩 PVP 的玩家倒也确实无所谓，只是会让人在意非 PVP 玩家会以什么形式留下来。

下面记录一下自己的思考，首先是一些留下印象的好体验和坏体验以及新手，然后聊一下整体结构，以及个人比较关注的局部。

## 个人体验

### 1 我在玩什么：

- 很任务日常，金币币，目的是等自己喜欢的角色
- PVP 闲得没事开两把娱乐，局外琢磨下合适的技能搭配
- 跟在战力后面，往下推关推剧情这方面有点怪，一些内容游戏如公会、BD2 之类，会通过关卡环境变化，对玩家的配队、养成决策这些东西提出需求。壮志雄心这种感受很怪，剧情推进更像是一个单纯的末端结果

### 2 好体验：

- 角色易于上手，机制深度适宜，且练一个就能够覆盖大多数玩法
- PVP 博弈频次低，利好轻度玩家
- PVP 仅通过对局，而不是玩家主动找教学，就能学到一些东西；很大程度上是因为共通技能（冲击贝、援护技）是够重要
- 剧情体验好，制作水平超预期，包括活动也很节省下成本
- 可以玩得比较佛，摆烂不影响我时不时回来享受对战（虽然从红点来看并不希望玩家躺平）

### 3 不适体验：

- 前期非常缺养成方面的数值验证，无法形成追求，拉不动日常活跃。假日常规为了囤金币

<b>推测原因</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>①为了公平竞技，没有角色养成</li> <li>②学习一些二游，去本不带卡数值产生负担</li> <li>但二游有角色毕业作为养成动力，也有周期性的奖励 PVE 挑战来验证数值</li></ul>	<b>优化想法</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>其实不少数值也能给到养成验证，比如把血量变化放大来做直观的呈现（下面第 5 点第 1 条）</li></ul>
-------------	--	-------------	---
- 系统多红点多，到处点点点最后只是简单拉开全局属性（三维）长期没有减少的迹象

<b>推测原因</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>①团队判断有更多目标受众乐于接受高频和短知识反馈（升级、点亮）</li> <li>②可能跟长线和付费有关，给同盟玩法和追战力玩家的坑</li></ul>	<b>系统整合</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>减小信息和操作压力（目前入口不方便），能精简系统更好；</li> <li>①图鉴系统整合所有收集物（藏品、伙伴、鱼类）</li> <li>②船运系统整合船坞、工厂、厨房</li> <li>③装备和意志自己玩</li></ul>
-------------	--	-------------	---
- 普通角色没有获取限制，新限定和赛季角色无法稳定产生吸引力也是因为海贼有很多“有特点”但谈不上魅力的角色

<b>推测原因</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>①普通好看的角色拿去做新手了</li> <li>②限定角色要跟剧情节奏慢慢来，考虑长线</li> <li>③有意减价，导致玩法对角色获取的需求确实少</li></ul>	<b>至少留张高品质妹卡在池子里</b>	
-------------	--	----------------------	--
- PVP 转化门超高，没有友好的引导，全靠玩家自发

<b>推测原因</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>不想压力大家来玩 PVP，想要自然转化</li></ul>	<b>优化想法</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>不知在下一段做教程慢慢介绍，每当升段就介绍更深一点的机制。</li> <li>竞技界面加个练习场入口，做教程的时候也带练一下如何使用。</li></ol>
-------------	---	-------------	---
- PVE 关卡战斗部分都太小，与 PVP 的技能框架配合得也不太好。技能上，缺少适合 PVE 发挥的例子 AOE 和群体效果。节奏上，没有一般的欧儿波小兵攒资源打 Boss 再大开关的好体验。数值上，主线数值太保守，玩家的主动性不影响结果，长期心流断层

<b>推测原因</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>战斗为了公平竞技必须得 PVP（不过即使如此感觉还是能优化）</li> <li>这些效果不符合 PVP 要求</li> <li>技能资源管理是基于 PVP 的，匹配多波小兵关类似 BOSS 的节奏自然不学习一些二游，不想卡数值产生负担</li></ul>	<b>优化想法</b>	
-------------	---	-------------	--
- 冒险玩法给人“感觉点进去很麻烦”的心理负担。入口加载卡手，玩法布局一字排开，逻辑不厘，而且要走很远，其实需要要刷俩合作副本，日常要打自动战役，要推关塔拿奖励并不难接受。但是高一头筹水的时候，这些东西在一起糊脸给人很大压力。

<b>推测原因</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>①想偏扁平，玩法只用一个主入口显得干净，现代</li> <li>②想用多人场景，有氛围感</li></ul>	<b>优化想法</b>	
-------------	--	-------------	--
- 海域探险玩法把手动冒险收集耗时且无聊。作为内容趣味不足，作为纯日常感受不是很尊重时间

<b>推测原因</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>没想懂</li> <li>可能做了很多数值给战力玩家琢磨，也可能就为了做探索解谜和小游戏。</li></ul>	<b>优化想法</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>个人很讨厌每日体力搭配海域玩法，如果只是为了做探索和小游戏的话干脆就别独立系统，做成主线的送关界面也行。</li> <li>关卡就分布在海上，推过关就能去新区域，主线的 100 金币直接改送宝箱里看到很不到勾引你。</li> <li>小游戏和解谜用现在的这些，不玩就原地置币，想玩的可以一次性全做完，像 AFK2 那样。</li></ul>
-------------	---	-------------	--

### 4 新手：

- 新手福利比较流畅，有曝光度，有目标感
- 前几章主线关卡有趣，找隐藏使人集中注意力
- PVE 教学一开始很顺，后面开功能的时候空岛解锁了太多信息过载。自己玩的时候大概直接把某某关全解锁了，哪种技能能对应什么没有理解
- PVP 教学不够好，上手很懵，打机器人只能学会和抓着身型和替 Y 轴。不知道机制很难传达到战斗乐趣，赢了也没成就感
- 主线关卡奖励和星级奖励做得太线性，抽奖券拿完之后就缺少目标感
- 系统和玩法入口一下开很多，玩家接受信息会溢出，理解不了。此外系统养成同样很碎片化。红点总是要求玩家同时关注很多系统，而非循环交替，这个累积释放
- 很多地方锁战力，而把战力作为追求，是一个不具体的目标。追战力只有玩家对各系统熟悉的时候才能做到事，如果还没理解系统，玩家看到战力只会与上放弃。
- 竞技里面极速单挑对新手更友好，但赢了会很烦躁到高手碾压，有点打击新手。其实在 3v3 里面配分正常人更多，能连续几局有来有回。

## 宏观结构

### 1 生态：（容纳玩家的方式）

PVP 玩家和 普通 1P 粉丝。从系统定位来看，想让各种类型的玩家都有东西可玩（竞技、合作、收集、探索）。不过竞技以外的玩法体验上感觉培养能力偏弱，PVE 玩法体验上不太像内容游戏（虽然剧情可以）。这样来看猜长线可能是想把养成转要开始玩 PVE 要怎么开始玩同盟社交，纯收集角色的不知道能不能坚持。

### 2 长线追求：（持续动力/最终目标）

	<b>驱动于什么</b>	<b>能驱动什么</b>	<b>想法</b>
1 角色追求	角色塑造、角色强度、制作质量	所有产出金币抽卡券/角色碎片的玩法、角色养成与外观	质量感觉不错，但角色叙事表现受限于主线下进度，很多认不出不想抽
2 PVP（上分、争霸）	战斗（PVP）深度乐趣	竞技玩法	从设计优先级来看 PVP 可能是长线的基本盘；PVP 底子 OK 的，但乐趣的推送很保守
3 社交追求	合作乐趣、合作收益、有条件建立社交粘性	同盟玩法	①同盟多人玩法频次低，只靠同盟日常建立社交粘性勉强
			②合作 PVE 玩法缺少有意义的合作决策，小队冒险等组队盟友和开排战役区别

### 3 循环：

	<b>循环内容</b>	<b>想法</b>
1 角色获取	->玩法->产出金币/抽卡券/角色碎片->获取新角色	没有常规二游的退单业和随机性养成坑，一直攒金币等想要的角色比较难熬
2 全局属性养成	->玩法->产出资源->推进养成系统进度提升全局三维	前期在玩法中验证反馈缺失，不容易成立
3 技能养成	->玩法->产出空岛贝壳片->升级空岛贝壳能	前期在玩法中验证反馈缺失，不容易成立

## 模块局部

### 1 战斗：

下面大部分是一些说明性的内容。

#### 战斗系统：

有 Y 轴的横板动作战斗。游戏没有通用的防御/闪避，博弈主要围绕走位回和**技能资源管理**。

#### 核心机制：

- 技能**：脱身 + 角色技能 + 2 个自由搭配技能（空岛贝/援护技）
  - **脱身**：15 秒 CD 的通用技能，用于脱离敌人的连段，脱身与奥义技能竞争同一资源。
  - 角色技能：普攻 + 3 技能 + 被动技，第三技能是奥义（绝招）。
  - **空岛贝**：功能丰富，包含打断、闪避、防反、霸体、破霸体、控制、Buff、伤害、持续性伤害等，一些还可以用来快速起手（前摇短于大部分技能）、补 Y 轴。
  - **援护技**：类似空岛贝

- 连段**：角色受击任何攻击都会被击飞弹地（少数情形直接倒地），打连段对任何水平的玩家都很宽松，只有使用脱身才能脱段。连段持续一段时间会触发**反护**，使持续变更（不过依然宽松）并降低承伤，时间过长（好像是 15 秒）触发**红反保护**。脱身、倒地起身后无效到回。连段中快速连招，释放下个技能的前面会比正常短。

- 红血，处决**：生命降到 1/4 以下触发红血，会提供一点技能资源，红血状态降低 35% 承伤，不过奥义技能伤害不受影响。对手红血时，如果自己技能资源达标，普攻带入连段后可以**直接处决**。

#### 4. 打断状态：

	<b>符合的情形</b>	<b>会被以下打断</b>
<b>霸体</b>	释放角色技能、空岛贝技能时	除普攻以外的攻击
<b>霸体</b>	特殊技能带霸体（含格挡、防御等描述）	抓取攻击、特殊破霸体技能
<b>霸体</b>	奥义技能、释放援护技能时	无

#### 战斗风格 及 技能资源管理：

- 勇气风格**（斯博格）：技能资源叫**奥义点**，奥义点上限 4 点。一二技能每命中增加 1 个奥义点，有 CD。三技能消耗 4 个奥义点，脱身消耗 1 个奥义点。
- 热血风格**（卡普）：技能资源是**怒气**，怒气随时间自然恢复。角色一二技能每命中额外恢复怒气，有 CD。三技能消耗整条怒气，并且使脱身进入 CD。脱身消耗 1/4 怒气。
- 华丽风格**（罗宾）：技能资源同时有**奥义点和精力**，精力随时间自然恢复，奥义点上限 5 点。角色一二技能每命中增加 1 个奥义点，无 CD 但释放需要消耗精力值（不过经常自带某种精力返还手段）。三技能消耗 5 个奥义点，脱身消耗 1 个奥义点。

#### 其它机制：

- 硬招**：释放角色技能，前摇期间被打断，视为硬招，承伤增加。
- 抓取**：技能效果的一种类型，能打断霸体，且期间对手受控制（无法使用身体）。
- 飞行道具**：技能效果的一种类型，离体远程攻击，能被部分技能闪避。远距离抛掷命中会直接倒地，无法带入连段。
- 元素化**：技能效果的一种类型，使角色在状态期间免疫持续性伤害和霸气以外的其他攻击。

### 2 PVP：

好的体验是，在熟悉的机制和角色范围内体验不断。练习有提高，正确决策有正反馈，不到位也可能让人首先撞墙而非被鼓励。坏的体验是，不了解机制就会赢得没有成就感、输得糊里糊涂，还有少数角色会给人无能为力的感受。

另外

，这大大降低了单局游戏的压力，对轻度玩家实际上是一种利好。

- 娱乐赛**：其实是 1v1 的匹配模式，没什么娱乐性。
- 极速单挑**：1v1，只需要练一个角色，但赢了会很快碰到高于等级，感觉匹配环境不如经典模式友好。
- 经典模式**：经典的 3v3 擂台，有 ban 选机制，但是刚开始玩太多不认识，上手有压力。体验上比极速单挑上快，还有每天还有有限双倍的加成倍分。
- 海战/夺宝**：荒野乱斗海战版。出现频率太低，我只在活动里玩了几把，同盟海战据说是一样的。

### 3 PVE：

在前面部分已经记录了很多；

**当前的好体验**：

- ① 主线前几章的关卡做了隐藏要素收集，使人集中精力

**尚有的体验**：

- ① 玩家对技能搭配的丰富机制了解不足，对于关卡无法注意到值得针对的挑战
- ② 技能效果受限于基于 PVP 的框架，爽感不算强
- ③ 技能资源管理的周期不契合 PVE 玩法节奏，效果收益也比不上一般的 PVE 游戏
- ④ 主线数值太保守，玩家的主动性不影响结果，长线心流断层，最后都自动了

**理想的体验**：

- ① 了解有用的机制和敌人的难点，利用机制制定对策，结果取得了可观的优势
- ② 策略、AOE 这类爽得很直观的技能效果
- ③ 做好技能资源管理，小技能消灭兵大招打 Boss，结果 Boss 打的很爽快

#### 优化想法

在下一段做教程慢慢介绍，每当升段就介绍更深一点的机制。竞技界面加个练习场入口，做教程的时候也带练一下如何使用。

感觉真加点娱乐模式也不错，让玩家熟悉熟悉角色有个参与，玩久了转化 PVP 也更容易。要有简化的对战要素，当然也要足够随机和娱乐，随便几个：

- ①排球对抗
- ②无限飞行道具 + 躲避
- ③运输对抗

选角可能得限制一下，不适合的就不要做进去了。

不是也可以做 Marvel Snap 那样局内玩翻倍加注。不过这个没那么能够随机，刺激感不一样。

话说这种玩法也要做公平竞技吗，如果没必要的话感觉作为船建的养成验证也是挺好的。

#### 优化想法

怎么样 ①整个战斗框架围绕 PVP 设计 ②团队不希望主线卡属性 这两个前提下，去做出一些 PVE 的经典乐趣。

- 明确战前策略**
  - 关卡敌人和他们各自的机制（防御/锁定/…）要能预览。
  - ②效率可以提高合作本的收益
  - ③合作模式增加阵容阶段，大家可以发角色表情交流带什么阵容
- 聚泉特殊机制，制造局内对象体**
  - 破甲、霸体、飞行道具、元素化……想要传达这些机制比较功夫。
  - PVE 要设计成容易阅读，让玩家更容易打出对策交互，且正确对策需要强有力的确认。
  - 小兵的攻击频率和数量种类要恰当，Boss 要符合直觉且来得及时，机制也要单练一点不能让玩家过难。
  - 虽然说考验工作量和手艺，但若能通过 PVE 让人玩明白这些机制然后扩大 PVP 基本盘，还是有一定的吸引力。

- 放大血量变化，增加挑战性**
  - 在难度不变的前提下，关卡改为容易回血（破箱子或砍怪掉血瓶等），但敌人也设置强。
  - 目标是产生“掉血快回血也快”这种命悬一线紧张感，让玩家想要避免很低的血线，增加操作专注度进入心流。相应的，三星条件改为未复活。
- 延展 PVP 框架**：
  - 额外增加一个仅限 PVE 的可配置的被动技能槽
  - 云图\_连杀能触发回血、连段触发 AOE、脱身时制造会聚怪的大鸡腿、大招使用越多伤害越高……技能可以来自船建养成，叫海上支援/船魂啥的什么都行。

#### 模块局部

### 1 战斗：

下面大部分是一些说明性的内容。

#### 战斗系统：

有 Y 轴的横板动作战斗。游戏没有通用的防御/闪避，博弈主要围绕走位回和**技能资源管理**。

#### 核心机制：

- 技能**：脱身 + 角色技能 + 2 个自由搭配技能（空岛贝/援护技）
  - **脱身**：15 秒 CD 的通用技能，用于脱离敌人的连段，脱身与奥义技能竞争同一资源。
  - 角色技能：普攻 + 3 技能 + 被动技，第三技能是奥义（绝招）。
  - **空岛贝**：功能丰富，包含打断、闪避、防反、霸体、破霸体、控制、Buff、伤害、持续性伤害等，一些还可以用来快速起手（前摇短于大部分技能）、补 Y 轴。
  - **援护技**：类似空岛贝

- 连段**：角色受击任何攻击都会被击飞弹地（少数情形直接倒地），打连段对任何水平的玩家都很宽松，只有使用脱身才能脱段。连段持续一段时间会触发**反护**，使持续变更（不过依然宽松）并降低承伤，时间过长（好像是 15 秒）触发**红反保护**。脱身、倒地起身后无效到回。连段中快速连招，释放下个技能的前面会比正常短。

- 红血，处决**：生命降到 1/4 以下触发红血，会提供一点技能资源，红血状态降低 35% 承伤，不过奥义技能伤害不受影响。对手红血时，如果自己技能资源达标，普攻带入连段后可以**直接处决**。

#### 4. 打断状态：

	<b>符合的情形</b>	<b>会被以下打断</b>
<b>霸体</b>	释放角色技能、空岛贝技能时	除普攻以外的攻击
<b>霸体</b>	特殊技能带霸体（含格挡、防御等描述）	抓取攻击、特殊破霸体技能
<b>霸体</b>	奥义技能、释放援护技能时	无

#### 战斗风格 及 技能资源管理：

- 勇气风格**（斯博格）：技能资源叫**奥义点**，奥义点上限 4 点。一二技能每命中增加 1 个奥义点，有 CD。三技能消耗 4 个奥义点，脱身消耗 1 个奥义点。
- 热血风格**（卡普）：技能资源是**怒气**，怒气随时间自然恢复。角色一二技能每命中额外恢复怒气，有 CD。三技能消耗整条怒气，并且使脱身进入 CD。脱身消耗 1/4 怒气。
- 华丽风格**（罗宾）：技能资源同时有**奥义点和精力**，精力随时间自然恢复，奥义点上限 5 点。角色一二技能每命中增加 1 个奥义点，无 CD 但释放需要消耗精力值（不过经常自带某种精力返还手段）。三技能消耗 5 个奥义点，脱身消耗 1 个奥义点。

#### 其它机制：

- 硬招**：释放角色技能，前摇期间被打断，视为硬招，承伤增加。
- 抓取**：技能效果的一种类型，能打断霸体，且期间对手受控制（无法使用身体）。
- 飞行道具**：技能效果的一种类型，离体远程攻击，能被部分技能闪避。远距离抛掷命中会直接倒地，无法带入连段。
- 元素化**：技能效果的一种类型，使角色在状态期间免疫持续性伤害和霸气以外的其他攻击。

### 2 PVP：

好的体验是，在熟悉的机制和角色范围内体验不断。练习有提高，正确决策有正反馈，不到位也可能让人首先撞墙而非被鼓励。坏的体验是，不了解机制就会赢得没有成就感、输得糊里糊涂，还有少数角色会给人无能为力的感受。

另外

，这大大降低了单局游戏的压力，对轻度玩家实际上是一种利好。

- 娱乐赛**：其实是 1v1 的匹配模式，没什么娱乐性。
- 极速单挑**：1v1，只需要练一个角色，但赢了会很快碰到高于等级，感觉匹配环境不如经典模式友好。
- 经典模式**：经典的 3v3 擂台，有 ban 选机制，但是刚开始玩太多不认识，上手有压力。体验上比极速单挑上快，还有每天还有有限双倍的加成倍分。
- 海战/夺宝**：荒野乱斗海战版。出现频率太低，我只在活动里玩了几把，同盟海战据说是一样的。

### 3 PVE：

在前面部分已经记录了很多；

**当前的好体验**：

- ① 主线前几章的关卡做了隐藏要素收集，使人集中精力

**尚有的体验**：

- ① 玩家对技能搭配的丰富机制了解不足，对于关卡无法注意到值得针对的挑战
- ② 技能效果受限于基于 PVP 的框架，爽感不算强
- ③ 技能资源管理的周期不契合 PVE 玩法节奏，效果收益也比不上一般的 PVE 游戏
- ④ 主线数值太保守，玩家的主动性不影响结果，长线心流断层，最后都自动了

**理想的体验**：

- ① 了解有用的机制和敌人的难点，利用机制制定对策，结果取得了可观的优势
- ② 策略、AOE 这类爽得很直观的技能效果
- ③ 做好技能资源管理，小技能消灭兵大招打 Boss，结果 Boss 打的很爽快

- 明确战前策略**
  - 关卡敌人和他们各自的机制（防御/锁定/…）要能预览。
  - ②效率可以提高合作本的收入
  - ③合作模式增加阵容阶段，大家可以发角色表情交流带什么阵容
- 聚泉特殊机制，制造局内对象体**
  - 破甲、霸体、飞行道具、元素化……想要传达这些机制比较功夫。
  - PVE 要设计成容易阅读，让玩家更容易打出对策交互，且正确对策需要强有力的确认。
  - 小兵的攻击频率和数量种类要恰当，Boss 要符合直觉且来得及时，机制也要单练一点不能让玩家过难。
  - 虽然说考验工作量和手艺，但若能通过 PVE 让人玩明白这些机制然后扩大 PVP 基本盘，还是有一定的吸引力。

- 放大血量变化，增加挑战性**
  - 在难度不变的前提下，关卡改为容易回血（破箱子或砍怪掉血瓶等），但敌人也设置强。
  - 目标是产生“掉血快回血也快”这种命悬一线紧张感，让玩家想要避免很低的血线，增加操作专注度进入心流。相应的，三星条件改为未复活。
- 延展 PVP 框架**：
  - 额外增加一个仅限 PVE 的可配置的被动技能槽
  - 云图\_连杀能触发回血、连段触发 AOE、脱身时制造会聚怪的大鸡腿、大招使用越多伤害越高……技能可以来自船建之类的养成系统，正好还能解决养成缺少反馈的问题，叫海上支援/船魂啥的什么都行。

### 4 合作模式：

**尚有缺陷的体验**：

- ① 不存在配合上的决策，从选人到操作都没有配合空间
- ② 无法互动社交，没有交流空间，组队相比对并没有显著收益

**理想的体验**：

- ① 存在有意义的配合决策，如果是自动那么要有组阵容的过程
- ② 沟通和社交要能提高决策的正确性
- ③ 以上行为需要产生正向的收益
- ④ 使一些对战环境中不主流的卡具备养成的价值，创造角色获取和养成动力

#### 优化想法

- ①增加羁绊效果，也就是图鉴里特定的角色组合，角色总是越高效果越强
- ②效率可以提高合作本的收入
- ③合作模式增加阵容阶段，大家可以发角色表情交流带什么阵容
- ④敌人更容易对小队角色产生伤害或控制，允许队友友方互相救助或解围
- ⑤打完给奖励的同时弹出伤害反馈，展示贡献（伤害占比、解围次数），提供赞赏和加好友的按钮，鼓励社交
- ⑥同盟组队增加少量收益
- ⑦可留角色

### 5 叙事：

单纯剧情的体验还不错，只是随手记录一下：

第一，壮志雄心过的是草帽团的剧情，玩家没有自己身份。作为一个 1P 对游戏过这完全 OK，但代入感有也是理所当然的，角色追求到了二游那养老婆老公的程度，要靠粉丝粘性来弥补。虽说版权方不会愿意乱来，但我作为网文读者能想到粉丝其实也会很期待“弥补遗憾”之类的 if 线剧情。如果条件允许也未尝不是一个努力方向。

第二，卡主太久对角色吸引力必然有损伤，剧情是为角色塑造服务的。如果外观都画出来也就罢了，普通 1P 粉丝很可能不会为既不美观又不熟悉的角色买单。