

MMORPG 中的特殊场景探索设计

从空岛探索、禁地优雷卡和天佑女王看最终幻想 14 在特殊场景探索玩法中的探索

于陈浩然

23rd Dec 2024

摘要

本文旨在探讨《最终幻想 XIV》中的大规模探索型副本玩法，并重点剖析云冠群岛探索、禁地优雷卡以及天佑女王三个系列的设计理念与实现机制。通过对比分析上述三个系列的玩法设计、关卡设计、奖励机制以及终局内容设计，总结其在特殊场景探索玩法方面的经验与教训。研究表明，此类副本不仅丰富了玩家的游戏体验，促进了玩家间的社交互动，更通过持续的内容更新与优化，维持了玩法的长期吸引力。本文的研究结论可为其他 MMORPG 的同类玩法设计提供借鉴。

Keyword: 特殊场景探索玩法设计；系统逻辑设计；奖励机制

1 引言

《最终幻想 14》(FF14) 作为一款广受欢迎的 MMORPG，其独特的特殊场景探索玩法在战斗玩法中占据了重要地位，本文将探讨 FF14 中的特殊场景探索玩法：空岛探索：云冠群岛系列（空岛）、禁地优雷卡系列（优雷卡）和天佑女王系列（天佑女王）。这些玩法旨在为玩家提供合作探索未知领域、迎接全新挑战的游戏体验，不仅能够作为版本更新间隙的填充内容，更在促进玩家合作与社群交流方面发挥了显著作用。

从 Patch3.1 的空岛开始，到 Patch4.25 的优雷卡，再到 Patch5.35 的天佑女王，FF14 的特殊场景探索任务不断演进、探索。本文将详细阐述上述三个系列的玩法设计、关卡设计与奖励机制，并剖析其迭代逻辑，分析其成功之处、不足之处及其成因，以期为未来的游戏设计提供参考。

2 玩法简介

空岛，游戏内原名 Exploratory Missions - The Diadem，作为该类玩法的早期形态，其核心玩法循环基于任务驱动。每个地图实例最多可容纳 72 名玩家。玩家可通过伊修加德飞艇坪或部队工坊的指定 NPC 参与任务，在场景内使用战斗或采集职业完成特定的调查任务以获取奖励。任务时间耗尽或玩家选择退出时进行结算。两次参与之间存在一定的冷却时间 (CD)。该玩法的角色成长体系与游戏本体关联，且玩法内直接产出适用于游戏本体的装备。

优雷卡，游戏内原名 The Forbidden Land, Eureka，系列任务包括常风之地（风岛）、恒冰之地（冰岛）、涌火之地（火岛）和丰水之地（水岛）四个特殊场景探索内容，且在水岛内有一个 56 人高难度战斗内容 (BA)。该系列首次将任务驱动转变为探索驱动，每个地图实例内最多容纳 144 名玩家，玩家需要通过通过游戏内的特定地点的 NPC 参加任务，任务时间延长至 180 分钟，且退出后可以立即再次进入，玩家在玩法内具有独立的养成系统元素等级 (EL)，玩家随着元素等级的提升与玩法内主线任务的推进逐步解锁玩法内容，并体验与玩法外规则不同的战斗系统。

天佑女王，游戏内原名 Save the Queen，系列任务包括南方博兹雅战线（博兹雅）、扎杜诺尔高原（高原）两个每个地图实例最多容纳 72 名玩家的特殊场景探索内容，一个 24 人战斗内容（女王古殿），一个 8 人高难度战斗内容以及一个 48 人高难度战斗内容（零式女王古殿）。除 8 人高难度战斗内容以外，其他四个战斗内容均具有独立的养成系统义军等级 (RR)，玩家通过提升 RR 与推进任务进度，可依次体验博兹雅、女王古殿、零式女王古殿以及高原等具有与游戏本体规则相异的战斗系统的玩法内容（统称为天佑女王特殊场景玩法）。鉴于 8 人高难度战斗内容与特殊场景探索主题无关，本文将不予讨论。

3 玩法设计

3.1 空岛

Patch3.1 时空岛需要玩家完成游戏主线任务开启后以当前版本满级战斗职业参加，根据参与方式的不同参加时需要消耗花费 700 金币或 80 部队战绩购得的特定道具，当玩家于伊修加德飞艇坪进入时需要遵守队伍职业配置规则，队伍成员不满时会补齐到满员，而当玩家于部队工坊时，可以组成临时团队并以任意的满级战斗职业组合进入，进入后可自由更换任意战斗职业或采集职业，两者的最主要区别在于固定小队成员的数量前者最多 8 人而后者最多 24 人，前者只能通过拼点（投掷骰子点数大者获得奖励）决定奖励归属后者可以优先有需求的人拼点。难度分为简单、普通和困难三种，单次参与限制时间 90 分钟，需要从三种战斗任务与三种采集任务中选择三个任务完成，两次参与之间需要等待 120 分钟。内容玩法聚焦于单局循环，其单局玩法流程为：进入任务，选择想要进行的任务（6 选 3），共鸣风脉泉解锁飞行功能，完成任务，利用剩余时间获取更多奖励。其循环本质与任务的循环本质没有区别，每分钟的玩法循环都是确认目标、寻找敌人、接近敌人、攻击敌人、躲避敌人、击杀敌人、采集资源或收集奖励。玩法内敌人评价体系改为根据强度标注罗马数字 1 到 5 以及星级，地图中会随机刷新一些需要很多玩家一起才能击败的特殊敌人（恶名精英），玩家击杀之后会获得大量奖励。其玩法设计暴露出以下问题：

1. 再次进入的 CD 过长导致单次与单次之间有强烈的间隔感，不利于玩家注意力的集中。
2. 寻找恶名精英的过程漫长且枯燥，投入与产出并不匹配。
3. 达成目标所需的时间与副本的限时差距过大，无效时间过多导致玩家难以进入心流区间。
4. 采集任务与战斗任务间可能产生目标的冲突，降低玩家的游戏体验。
5. 终局内容少，玩家在完成任务之后几乎只有寻找恶名精英一个选择。
6. 让玩家主动交换搜索怪物的方式与情报并没有达成促进玩家合作与社区交流的目的。
7. 申请参与时需要消耗不能自然产生的货币容易使得玩家产生损失感，从而导致对玩法的拒绝。

故而在之后的 Patch3.2 时将简单、普通和困难模式的限制时间从 90 分钟降低至了 30、45 和 60 分钟，同时将进入副本的 CD 降低到了 30 分钟。在之后的 Patch3.55b 时对空岛的规则进行了如下调整：

1. 去除了交感风脉泉以解锁飞行功能，所有玩家在进入任务后立即可以飞行，并且引入了活动评价，在活动评价累计到 100 之前处于外围探索状态，累积到之后解锁以太洞。
2. 对恶名精英进行了修改，所有恶名精英以特殊的临危受命（NM）为载体，在地图

的固定位置根据触发条件（怪物击杀数量、临危受命的完成情况、天气、艾欧泽亚时间）刷新，但是触发条件信息隐藏。

3. 将难易度区改为云冠群岛战争神猎场（猎场）与云冠群岛丰饶神福地（福地），猎场只会提供战斗任务而福地只会提供采集任务，且参加猎场的玩家需要在完成外围探索之后才可以切换采集职业。
4. 加入隐藏的宝箱以及交互会减少个人评价但获得特定效果的场景交互物：白光水晶、黑暗水晶和幻影螺壳。
5. 任务限制时间调整至 60 分钟，玩家进行超过 30 分钟的局内探索就可以连贯的进行下一次参加申请。
6. 加入大型多人高难度任务紧急任务。

紧急任务作为第一个大型多人高难度任务，最高可由 72 人共同攻略，刷新完全随机，刷新时实例内天气变为雷波并暂停所有 NM 的刷新，同时所有人的限制时间演唱 15 分钟，玩家通过以太洞到达特定的地点交互后进入限制区域，没有任何额外规则，机制简单但需要进行一定协调，完成后每个参与者都会获得大量奖励，并有极低概率额外获得一把随机武器。

这些改动加快了游戏节奏，保证了玩家游戏体验的连贯性，加强了对玩家注意力的维持，同时紧急任务和隐藏的宝箱又能丰富单局的终局内容，且紧急任务可以一定程度的促进玩家间的沟通，场景交互物也提升了玩法本身的趣味性。但是同时也暴露出了玩法本身的不足：

1. 并没有很好的给予玩家探索的游戏体验。
2. 并不能很好的完成促进玩家间沟通的需求。
3. 玩法内部与游戏本体共用一套养成体系不利于玩法深度的构建。
4. 玩法深度较浅且没有特色，终局玩法的 NM 刷新随机，玩家行为空窗期长。
5. 紧急任务的刷新完全随机，导致终局内容重复度高且单一，同时可能因为刷新时地图内符合参加条件的玩家数量过少而失败。
6. 如果紧急任务刷新遵循规则又会使得大部分专注于可以获得大量奖励的紧急任务，导致其他局内玩法的参与度下降。
7. 每一次进入都需要重新开放以太洞导致即使节奏加快也依旧显得无聊。

3.2 优雷卡

优雷卡的更新逐步的探索了这些问题的解决方法，最先实装的风岛做了以下设计：

1. 玩法内可以自由解散队伍、重组队伍。
2. 增加新的养成体系 EL，并开放 EL 上限至 20 级，玩法内敌人评价体系基于 EL。
3. 加入元素经验（经验），玩家在拥有一定的经验后会自然提升 EL，当经验达不满足 EL 需求时时降低 EL。

4. 加入元素属性战斗子系统，并将所有怪物分为火、冰、风、雷、水和土六种属性，属性相同时防御力增加，属性克制时攻击力增加。
5. 将直接产出玩法外装备变为间接产出玩法外装备，固定化局内奖励，随机掉落的装备为时装。
6. 禁止非战斗职业参与该玩法。
7. 玩法养成体系独立于玩法外部，并加入死亡惩罚系统，生命值归零时陷入无法战斗状态时（死亡）无惩罚，死亡状态下选择返回营地或退出任务时（完全死亡）玩家 EL 高于 5 级后根据玩家当前 EL 降低一定的经验值，如果玩家 EL 高于 11 级则可能会导致降级。
8. 对玩家移动功能进行了限制，玩家只有在玩法内主线任务达到一定进度后才可以乘骑坐骑，玩法内供玩家快速移动的传送点需要达到一定的 EL 后才能解锁，且必须由一个传送点传送至另一个传送点。
9. 对玩家的职业切换功能进行了限制，玩家只能在任务初始地点之内切换非限制的战斗职业。
10. 将单次进入的时间限制调整至 180 分钟，同时参与任务不需要消耗任何资源且没有冷却。
11. 加入战斗系统子系统属性克制、魔素石与魔素板（盘子），在魔素板上镶嵌魔素石可以提升特定属性的元素属性值，魔素板单列上限为 5 颗魔素石，根据单列魔素石数量分别可获得 28%、52%、72%、88%、100% 元素加成。属性值提升对该属性怪物的防御力，提升对该属性所克制的属性怪物的攻击力。
12. 加入战斗系统子系统击杀连锁，在玩家连续击杀 EL 等于或高于自身的怪物时，根据连锁数量获得报酬的几率和数量也会增加。击杀连锁最大量为 30，超过 30 以后会归零重新计算。
13. 同 EL 下怪物属性远超过玩家，怪物分布密集，怪物的刷新规则改变，怪物的追击距离大幅度延长。
14. NM 覆盖全部的 EL 等级，且均由击杀超过 NMEL 等级 5 级的敌人触发，满足天气、艾欧泽亚时间、CD 后自然刷新。
15. 玩家只有击杀与自己 EL 相差 8 级以内的怪物或完成 NM 才能够获得经验。
16. 玩法内剧情任务均需要玩家自行寻找任务地点。
17. 加入挑战笔记，每周击杀一定量特定属性的怪物可以获得大量经验值。
18. 加入禁地兵装强化任务常风武器阶段（风岛阶段）和常风防具。
19. 加入能够提供持续回血、额外 10% 攻击伤害以及 10% 战斗经验获取量的元灵。且之后每个道具都会有一个名字不同但效果完全一样的元灵加入。

这些改动有如下好处：

1. 固定化的奖励免去了玩家间的奖励争夺过程，配合只允许战斗职业参与，使得玩家的目标更容易统一也更易达成合作。

2. 死亡惩罚在玩家度过玩法入门期后加入，使得玩法本身的刺激度更高，也变相促使玩家死亡后呼救、在看到他人呼救时伸出援手。
3. 盘子增加了玩家在战斗中获得额外伤害的目标挑战回报循环（OCR 循环），当玩家调整到正确位置时最多带给玩家 100% 的元素加成即获得针对某一元素的攻击或防御加成。这一改动增加了玩法趣味性的同时也增加了一定的玩法深度。同时收集魔素也为之后的奖励拓展做了准备。
4. NM 的触发条件固定降低了玩家探索的难度。
5. 更长的单局时间和可以无条件重新加入使得玩家游玩过程的连贯性得以保证，更容易让玩家进入心流区间。

但是随着版本时间延长大部分玩家进入终局内容时，其玩法本身的问题也随之暴露，过高难度导致玩家死亡容易打断玩家行为节奏感，终局玩法过于单调只有完成 NM 一项，NM 触发的参与度过低，非 NM 触发怪在玩家不需要经验值时完全失去了击杀价值。同时养成线也暴露了两个问题，一是持续 20 个等级的相同内容较为枯燥，二是如果延续现有的成长内容给予玩家更多的魔素很可能造成玩家战斗力的不可控增强。所以之后的冰岛应对这些问题做了如下设计：

1. 开放 EL 上限至 35 级。
2. 加入带有加速效果的优雷卡专用效果装备-加速（加速装）。加速装有视觉尖角帽、速度腰带、凯西耳坠，其中视觉尖角帽需要集齐兔子概率掉落的五个奖励后在特定的 NM 战斗时使用并完成后必定获得，而另外两个均是通过完成特定的 NM 后以极低概率随机掉落。
3. 加入自动刷新的幸福兔寻宝（兔子），完成后被选中的玩家可以通过道具获得方位提示找到地图中特定的地点后打开埋藏的宝箱获取奖励道具。不同岛屿的兔子所提供的奖励不同。
4. 加入两种变异：环境适应和突然变异，覆盖各个玩家等级的大量的非 NM 触发怪物，在击杀时概率获得变异宝箱。
5. 在玩法主线进度达到且完成风岛阶段后可以积攒结冰乱属性水晶（刷光）。
6. 加入与风岛阶段衔接的禁地兵装强化任务恒冰武器阶段（冰岛阶段）。

这些改动不仅拓宽了冰岛终局玩法的多样性，还为玩家提供了针对性的战斗力提升途径，且巧妙地维持了玩法内外数值平衡的稳定。其中，兔子循环中寻找宝箱的环节，进一步激发了玩家深入探索地图的热情。但是此时的优雷卡面临着如下问题：

1. 加速装并不能很好的提升玩家的战斗力，反而因为公共冷却时间（GCD）的缩短导致玩家的每分钟操作量（APM）上升，使得玩家在这种需要消耗大量时间的玩法中更容易疲惫。
2. 玩法本身深度较浅，没有什么值得挖掘的内容，由于实例内最多存在 144 名玩家且玩法本身需要轻中度玩家所以战斗难度不会过高，经过锻炼后的玩家紧张感降低随之而来的是低玩法深度的重复内容所带来的枯燥感。

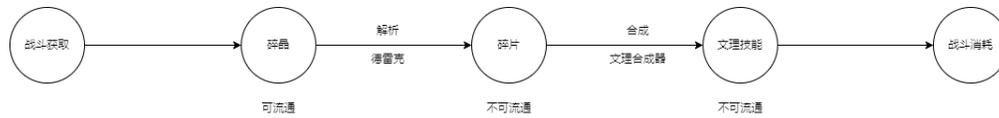


图 1: 文理技能系统资源流向图

3. 为了通过奖励吸引玩家，所以一部分一次性收藏品不可交易，而另一部分完全随机掉落的物品本身因为其供远小于求的必然性导致其不属于一般流通道具的范畴，作为稀有流通道具的终端产物并不能很好的刺激玩家的玩法参与度，缺少持续消耗且产出相对固定并具有一定价值的一般流通道具来刺激玩家的玩法参与度。
4. 因为随机队伍构成而导致的能力缺口将在敌人属性的逐步增强中被放大，缺少防护职业（T 职）导致的对怪物仇恨的控制能和缺少治疗职业（H 职）导致的缺乏治疗能力、没有复活能力等。
5. 经过风岛和冰岛的锻炼，玩家对于根据自身职责对盘子进行调整这一挑战已经熟练，如果再继续以此为挑战势必会引起枯燥感。

之后的火岛进行了如下设计：

1. 开放 EL 上限 50 级。
2. 加入额外养成内容第一次改良魔素板，通过完成特定的 NM 集齐极低概率掉落的材料，以获取第六颗魔素石。
3. 新增文理技能战斗子系统，该系统由未鉴定的文理碎晶（英文名 Logograms，下称碎晶）、文理碎晶（英文名 Mneme，下称碎片）、文理技能（英文名 Logos Action）、NPC 德雷克和 NPC 文理融合器（英文名 Logos Manipulator，下称合成器）以及用以存放最多 3 组合成出的文理技能的随身槽组成，随身槽中的文理技能可以激活使用，但是退出实例后不保留，其关系如下图 1 所示。
4. 新增 50 种文理技能，其中包括在死亡时有 70% 概率自动复活并提供最大生命值和命中率的英杰的加护等一系列强力技能。
5. 加入与冰岛阶段衔接的禁地兵装强化任务涌火武器阶段（火岛阶段），以及不需要通过常风防具强化的无前置的元素防具。
6. 将武器强化与刷光解绑，刷光改为为武器提供额外随机的额外属性。
7. 加入了魔素板攻势与魔素板守势宏指令，玩家可以将其置于快捷栏中在使用时自动执行一系列操作，将魔素板的属性切换为克制当前目标的属性或与当前目标相同的属性。
8. 加入了魔素板自动宏指令，开启时在切换至新目标后，自动将魔素板的属性切换为克制当前目标的属性或与当前目标相同的属性。

这些改动起到了多重作用：

1. 有效降低火岛阶段武器制作难度。
2. 为中重度玩家提供了获取武器副属性的途径。

3. 大幅减轻了轻度玩家的制作武器的负担。
4. 通过将元素防具与常风防具进行解耦，进一步降低了玩家的追赶难度。
5. 将提升战斗力的挑战从正确挑战盘子转向了合理搭配并使用文理技能，增加玩法深度与趣味性。
6. 为玩家提供了一般流通道具的获取途径，降低了玩家无法获得稀有流通道具的挫败感。
7. 文理技能的加入提升了在保证了玩法的下限的同时提高了上限，使得愿意钻研的中重度玩家和愿意学习的轻中度玩家有了更多的研究空间。

但是直到目前为止从玩法的趣味性和探索感的提供上依然达到标准，但是依旧没有真正的达成将玩家联系在一起的目标，传递 NM 触发信息、呼救与提供救援这些沟通还是较为浮于表面，在水岛需要首先解决这个问题，所以水岛进行了如下的设计：

1. 开放 EL 上限 60 级。
2. 加入额外养成内容第二次改良魔素板，通过完成特定的 NM 集齐极低概率掉落的材料，以获取第七颗魔素石。
3. 新增大型多人高难度任务巴尔德西昂兵武塔 (BA)，有条件的周期性自然刷新，最大支持 48+8 共两波 56 人参与，通过完成 NM 获得传送准备 Buff 后通过传送门 (门) 进入，进入后获得限制复活和无法乘骑坐骑两个 Debuff。同时在玩法中间会使 BA 外部刷新兵武塔调查支援，需要实例内未进入 BA 的玩家协助击杀后才能继续攻略 BA。
4. 新增 6 种文理技能，其中两种专门服务于 BA：文理探景用以发现 BA 中的陷阱，文理献祭用以复活带有限制复活 Debuff 的玩家代价是献祭者在 10 秒后死亡。
5. 随身槽可以用兔子产出的道具提升至 6 组。
6. 去除刷光。
7. 加入与火岛阶段衔接的禁地兵装强化任务丰水武器阶段 (水岛阶段)，此阶段完成后达到禁地兵装最终形态，以及需要通过元素防具强化而成的元素防具 +1。
8. 加入使用 BA 产出的优雷卡的断片 (断片) 继续强化禁地兵装最终形态与元素防具 +1 而得到的优雷卡专用效果装备-元素加持 (补正装)。

水岛的设计有如下优点：

1. 水岛本身的终局玩法内容丰富。但是太耗费时间
2. 补正装的加入，使得优雷卡系列的玩法深度加深，且玩家强度足够的情况下刺激了优雷卡的老带新，使得更多的新玩家可以以更轻松的方式参与到玩法中，大大降低了玩法的门槛。
3. BA 强调每个人都是无可替代的，如果在 BA 内死亡的玩家得不到复活会直接退出 BA 攻略并降低等级，如果想要死亡之后继续攻略 BA，则需要有其他人“一命换一命”，这种高压环境下会扩大玩家的情绪，包括成就感、喜悦、感动等。
4. 精简终局内容的数量，规律性的刷新 BA 使得玩家进行终局内容不再需要依靠运气，

也使得其组织更加容易。

5. 禁地兵装每一个强化阶段的最后都有一个等级锁，需要玩家到达一定等级才能获得对应的奖励完成禁地兵装的制作。

同时水岛的设计也有高压环境下被放大的挫败感、愧疚感等，高压环境是一把双刃剑，它会使内部循环良性化，但是也可能反过来导致很多玩家不愿意参与。总结优雷卡系列整体在全部实装后具有下述问题：

1. 因为后续内容不修改前置内容，所以风岛的终局内容并没有得到改善，容易导致玩家活跃于靠后的玩法内容中。
2. 本身较高的门槛与较高的社交要求会导致初始受众占比缩小。
3. 与游戏本身不强制社交的基调不符，玩法本身却变相的强制社交。
4. 在实例内有 56 名玩家在 BA 内时最多可能会有 88 名玩家因为没抢到门而无法参与 BA，同样的，无论是刷光还是挖兔子，在实例内人数较多时，有人能参与就可能有人无法参与，而在玩家具有明确需求时无法达成需求会带给玩家极大的失落感。

3.3 天佑女王

天佑女王基于空岛和 BA 的经验，其任务是探索一个新的特殊场景玩法的制作思路，同时尝试优化、吸收优雷卡中较好的玩法设计，并尝试从为玩家提供探索未知地域的游戏体验转换为体验作为一名前线士兵逐步推进战线并在最后与敌人展开大规模战斗的游戏体验。天佑女王系列任务的第一个大场景为博兹雅，其做了以下设计：

1. 玩法内可以自由解散队伍、重组队伍。
2. 增加新的养成体系 RR，并开放 RR 上限至 15 级，玩法内敌人评价体系改为罗马数字 1 到 5 以及星级，RR 的提高不带给玩家战斗力的提升。
3. 加入战果，当玩家持有一定的战果后提升可以回到初始地点与 NPC 对话以提升 RR，RR 不会因为战果不足而降低。
4. 加入冲突战、紧急遭遇战和决斗三种战斗事件：
 - (a) 冲突战 (SM)，不限制参加人数、不需要申请参加、需要玩家自行前往，没有准备时间，大部分自然刷新，小部分需要击败特定的敌人以触发。
 - (b) 紧急遭遇战 (CE)，是设有参加人数限制 (24 人或 48 人) 的高难度战斗事件，战斗会在一个密闭空间中进行，难度会比冲突战更高，需要申请参加、被选中后会被传送至密闭空间。决斗的前置 CE 中不受到可避免的伤害所造成的易伤状态、不陷入无法战斗状态则可以获得特定决斗的申请条件。
 - (c) 决斗，在部分紧急遭遇战完成后会触发特殊的决斗，由一名玩家与敌人进行一对一的战斗，难度远高于 CE，战斗会在一个密闭空间中进行。如果决斗胜利，决斗场地附近的所有玩家均会获得 30 分钟的增加 100
5. 法养成体系独立于玩法外部，并加入死亡惩罚系统，在 RR5 之后，死亡时根据当前 RR 扣除一定量战果，完全死亡时扣除死亡时扣除数量五倍的战果，战果最低被扣

至 0。

6. 新增失传技能战斗子系统，该系统由未鉴定的失传碎晶（英文名 **Forgotten Fragments**，下称碎晶）、失传技能（英文名 **Lost Action**）、NPC 义军鉴定师、NPC 失传技能保管箱（英文名 **Lost Finds Cache**，下称缓存）、失传技能库（英文名 **Lost Finds Holster**，下称随身库），碎晶在玩家 RR 条件满足时可通过义军鉴定师鉴定后产出失传技能存放于缓存中，玩家需要在缓存中取出一些技能放到随身库中，并在天佑女王特殊场景玩法中通过随身库随时激活替换当前使用的失传技能，失传技能划分为道具型与技能型，道具型的失传技能使用时立即生效且不占用激活数量，同一时间玩家最多职能激活两个失传技能，退出实例后激活的失传技能的剩余使用次数依旧保留。在这一版中共计加入了 16 种碎晶，以及 70 种失传技能。根据玩家 RR 和主线任务进度开放鉴定。
7. 加入博兹雅晶簇，可以用于兑换收集品以及部分碎晶。
8. 对玩家移动功能进行了限制，玩家只有在玩法内主线任务达到一定进度后才可以前往某些区域。
9. 对玩家的职业切换功能进行了限制，玩家只能切换成高于 70 级的战斗职业。
10. 加入天佑女王专用效果装备（加速装）强化路线，并可以通过进行博兹雅的玩法内容获得任务道具强化义军武器。
11. 玩家击杀普通敌人不会获得战果。
12. 加入收集品子系统战果记录，玩家可以通过任务、战斗事件、大规模决战中的宝箱概率获得战果记录。

这些设计有这些优点：

1. 对比于优雷卡大幅度降低了玩家的沟通需求，玩家不需要频繁的传递战斗事件的信息，大部分的玩法内容均可以独自游玩。
2. 较低的门槛可以显著提高玩家的参与度，据第三方数据网站 Tomestone^[1]不完全统计¹的数据显示成就 **Mapping the Realm: The Bozjan Southern Front**（完全探索博兹雅地图）的达成率为 67.93%，对比 **Mapping the Realm: Eureka Anemos**（完全探索风岛地图）的达成率为 55.79%，达成率高出 21.76%。
3. 引入相似但不同的玩法内容可以有效缓解玩家的枯燥感。
4. 玩家可以自由切换职业也减少了因为随机组队导致的能力缺口问题，更易于玩家间配合。
5. 新引入的收集要素与游戏原生的收集要素共同吸引奖励驱动、成就型的玩家。

以及这些缺点：

1. 16 种碎晶有多达 15 种不同的产出途径：战斗事件、三个区域每个区域四类敌人、博兹雅晶簇兑换和大规模决战，过多的产出途径会严重增加玩家的认知负荷，过高的

¹尽管成就数据仅来源于选择公开成就信息的玩家群体，且该群体可能与全体玩家存在一定偏差，但鉴于其覆盖了相当数量的玩家样本，因此，基于这些数据进行的比例对比分析在一定程度上仍然具有可靠性。

- 认知负荷会导致学习困难、表现下降等问题，同时也会间接导致玩家的焦虑情绪，影响玩家的稳定性。同时因为等级不足导致无法鉴定碎晶可能会引起玩家沮丧感。
2. 由于玩家可以随意切换职业、未用完的失传技能会继续保留，导致消耗量降低，消耗量降低引发流通需求降低，流通需求降低又会刺激该玩法的投入产出比的降低，从而直接导致玩法参与人数的降低。
 3. 玩法难度没有很好的命中难度受众，据第三方数据网站 Tomestone^[1]不完全统计的数据显示决斗完成的成就的平均达成率为 2.00%，而版本内象征着游戏本身最高难度的 8 人任务亚历山大绝境战完成的成就的达成率为 15.14% 高出 657%。
 4. 决斗玩法面向重度玩家，提供较高的战斗挑战，但是入口设计极度不稳定，从所有达成条件的玩家中随机选取一位玩家参与，导致练习成本很高，练习过程可被其他玩家观察会给玩家带来不必要的心理压力，加大失败概率，放大负反馈。
 5. 碎晶对于低中度玩家没有作用，不进行大量的终局玩法几乎不需要碎晶，据第三方数据网站 Tomestone^[1]不完全统计的数据显示，有 74.57% 的玩家达成了鉴定 10 个碎晶的成就，而仅有 43.16% 的玩家达成了鉴定 500 个碎晶的成就，在此过程中此系统的玩家流失率高达 42.12%。
 6. 大规模决战的投入与产出不匹配，对于玩家的吸引度达不到其成就所设定的高度，游戏中设有完成大规模决战 1 次、10 次和 50 次的成就，50 次时给予称号奖励，据第三方数据网站^[1]不完全统计的数据显示，三档成就的达成率分别为 64.12%、25.83% 和 3.91%，玩家显著流失，特别是从第二档到第三档，流失率高达 84.86%，可以说三档基本只针对重度的成就型玩家设计，同时从第一档与第二档有 59.71% 的流失率来看，该玩法的用户粘度非常低。
 7. 作为收集要素的战果记录的收集难度设置的不合理且极易劝退玩家，据第三方数据网站 Tomestone^[1]不完全统计的数据显示，在所有完成全部博兹雅任务的玩家 (64.21%) 中仅有 16.18% 的玩家 (10.39%) 集齐了所有能在博兹雅收集到的战果记录。
 8. 义军武器的强化可以在博兹雅中制作，但是也可以选择不在博兹雅中制作，二者之间的关联性下降一定程度上导致玩家的参与度下降。而加速装亦如前文所述，加速装并不能很好的提升玩家的战斗力，其能提供的战斗力加成与玩家操作水平直接挂钩，所以玩家对其的获取热情极低，在所有加速装中获取难度最低的是博兹雅耳坠，只需要鉴定 1000 个碎晶即可获得，但据第三方数据网站 Tomestone^[1]不完全统计的数据显示，获取率仅有 30.61%。
 9. 在玩家达到 RR15 后，战果不再对玩家的死亡具有牵制力，无论是死亡还是完全死亡都没有实质性惩罚，而在玩家达到 RR15 之前死亡即损失战果又会在玩家死亡时增加负反馈，降低玩家游玩意愿。
 10. 进入 CE 后，单人玩家需要主动喊话寻求组队，地图内招募功能和玩法内自动组队功能的缺失使得大部分交流意愿不强的中低度玩家的游戏体验下降。

总结，在博兹雅阶段，其奖励驱动的滥用会导致玩家目标迷失、选择困难和更易疲惫与厌倦，同时还可能会激发玩家的过度理由效应，过度理由效应指的是当外部奖励过多时，可能会削弱人们的内在动机^[2]。而这种效应可能会让玩家只关注奖励，而忽略了玩法本身的乐趣，从而降低对玩法本身的兴趣，导致用户粘性进一步下降。同时目标用户与玩法难度的匹配没有做好，导致玩法参与度和完成度断崖式下降。

之后加入的是女王古殿与零式女王古殿，在这个版本中追加了 8 种碎晶以及 13 种失传技能、新的战果记录、速度装的强化、义军武器的强化。将紧急任务、BA、女王古殿与零式女王古殿进行对比^[3-5]，得出表 1²。能够看出，女王古殿和零式女王古殿的问题有：

表 1: 大型多人高难度任务比对

	紧急任务	BA	女王古殿	零式女王古殿
参与人数上限	72 人	48+8 人	24 人	48 人
入口位置	空岛玩法内	水岛玩法内	博兹雅玩法外	博兹雅玩法外
可固定队友数	最高 24 人	最高 8 人	最高 24 人	最高 48 人
剧情进度	无	水岛主线完成	支线进度	完成女王古殿
参与条件	完成外围探索任务	EL60、传送准备 Buff	无额外条件	无额外条件
所需时间	最大 15 分钟	约 90 分钟	约 30 分钟	约 60 分钟
机制难度	中	中	中	高
触发条件	完全随机	规律刷新	长期存在	长期存在
限制	坐骑限制	复活、坐骑限制	坐骑限制	复活、坐骑限制
奖励随机性	高	基本固定	少部分固定	部分数量随机 (1 或 10)
匹配方式	随机	随机	随机匹配或固定	固定

1. 其入口位置在博兹雅玩法外，玩家无法在等待的过程中进行博兹雅的游戏内容。
2. 需要匹配进入玩法，玩家很难在游戏内提供的招募板所限制的招募时间内招募齐这么多的人。
3. 奖励随机度高虽然能增加刺激性和兴奋感带来正反馈，但是速度装的吸引力不大，过于悬殊的奖励设置又非常容易激发挫败感和沮丧情绪，进而产生不公平感。
4. 在 RR 到达 15 级之后，因为不会掉级，零式女王古殿的复活限制没有意义，开荒后期所有人都是 0 战果。
5. 作为需要协调、合作的 48 人高难度副本，其需要的沟通相比于博兹雅断崖式增高会引发恐惧感与畏难情绪，不利于激发玩家的参与热情。
6. 玩法的配套设施并未齐全，原本愿意尝试的玩家可能会被高难度的机制与需要自行融入外部社区劝退。
7. 女王古殿不加入日随中，可能导致在玩法生命周期的末尾，没有足够的玩家导致新人因无法攻略女王古殿而无法进入后续的游戏内容中。

相比于 BA，零式女王古殿为攻略者提供了相对宽松的环境，允许玩家进行连续尝试，且无需承担过多的资源损耗。但是据第三方数据网站 Tomestone^[4]不完全统计的数据显示 BA 的完成率为 19.59%，而零式女王古殿仅有 9.45%，这一差异或可部分归因于副本机制本

²玩法难度评价较为主观，且不考虑 Metagame 强行突破的玩法限制

身的难度差异，但更重要的原因或在于二者准入机制的不同。BA 的入口设置于水岛，客观上起到了游戏内招募平台的作用，降低了玩家参与活动的社交门槛，使得倾向于减少社交互动的玩家亦能相对便捷地参与其中。反观零式女王古殿，其准入机制并未提供类似的功能，且游戏内的队员招募功能不满足需求，导致玩家通常需要通过游戏内招募板将潜在参与者引导至其他社交平台，并在这些平台完成组队和组织工作，方能进行攻略。

Patch5.55 高原实装，虽然天佑女王目前暴露出很多问题，还是做出了如下的设计：

1. 开放 RR 上限至 25 级。
2. 大幅提高地图内战果产量。
3. 追加 12 种碎晶和 19 种失传技能。
4. 追加新的战果记录。
5. 增加战斗子系统义军勋章（徽章），使用 20,000,000 战果可换取 3 张战果认定证，根据当前彗星勋章等级消耗战果认定证可以提高彗星勋章的等级，每种勋章状态最高 10 层，共有三种勇猛彗星勋章每层提升约 3% 的攻击伤害、坚守彗星勋章每层提升 5% 的最大体力、救命彗星勋章每层提升约 10% 的非固定比例治疗技能的恢复量。全部徽章满级会获得成就（徽章成就）。
6. 追加新的非天佑女王专属效果装备。

本次更新中，失传碎晶的获取方式未发生变动，扎杜诺尔高原区域依旧提供多达 15 种途径以获取 21 种不同的失传碎晶。为缓解部分玩家因战果消耗殆尽而难以追赶游戏进度的问题，本次更新显著提升了战果的产出量。此举措原则上对游戏玩法的良性发展具有积极促进作用。然而，徽章系统的引入在一定程度上抵消了上述改进的积极效应，甚至可能导致玩法体验的恶化。徽章系统的引入赋予了战果货币属性，而货币获取过程本身即存在效率最大化的内在驱动力。此种驱动力或将进一步削弱博兹雅玩法的多样性和可探索性。此外，在效率导向下，徽章获取过程将在既定的时间投入基础上变得异常单调乏味且高度重复。此类游戏内容极易引发玩家的负面情绪，进而降低其参与意愿，不利于玩法的长期发展。更进一步地，玩家参与度的下降将直接导致诸如女王古殿、大规模决战等与主线任务关联的玩法通关难度显著提升，而通关难度的提升反过来又会加剧玩家参与度的降低，从而形成恶性循环，对玩法生态造成负面影响。

为进一步佐证博兹雅玩法潜在的玩家流失问题，可将其与另一系列特殊场景探索内容优雷卡进行对比分析。据第三方数据网站 Tomestone^[1]不完全统计的数据，整理得出表 2³。

基于表 2 所示数据，可以观察到，优雷卡玩法的玩家流失率随探索进度的推进呈现相对稳定的态势，平均每次更新迭代造成约 16.60% 的玩家流失。此现象表明，优雷卡的内容设计虽具备一定挑战性，但其玩家流失模式呈线性特征，未出现显著的断崖式下降。与之形成鲜明对比的是，天佑女王玩法则表现出高度集中于后期的断崖式玩家流失。具体而言，从博兹雅主线剧情至女王古殿副本，玩家流失率较低，仅为 6.40%，这反映出绝大部分完成博兹雅主线的玩家均倾向于体验女王古殿副本。然而，从女王古殿至扎杜诺尔高原区域，玩

³零式女王古殿成就前置内容为女王古殿成就

表 2: 玩家流失率比对

玩法	指标	达成率 (%)	相较前置内容的流失率 (%)
优雷卡	风岛最终任务成就	52.33%	-
	冰岛最终任务成就	41.27%	21.14%
	火岛最终任务成就	36.17%	12.36%
	水岛最终任务成就	30.27%	16.31%
	BA 成就	19.60%	35.25%
博兹雅	大规模作战成就 (博兹雅)	64.12%	-
	女王古殿成就	60.02%	6.40%
	大规模作战成就 (高原)	44.94%	25.12%
	徽章成就	2.79%	93.79%
	零式女王古殿成就	9.49%	84.20%

家流失率显著攀升至 25.12%，此现象或可归因于高原区域的内容难度或吸引力方面存在一定问题，导致大量玩家在该阶段选择放弃。尤为显著的是，从扎杜诺尔高原至获得徽章成就，玩家流失率竟高达 93.79%。此数据清晰地揭示了徽章成就对于绝大多数玩家而言难以完成，高原断崖式的玩家流失也有力地佐证了徽章系统极大地降低了玩家的参与意愿，使得玩家难以完成这一相对于零式女王古殿而言难度极低的玩法内容。

总结天佑女王系列整体在全部实装玩法后具有下述问题：

1. 碎晶系统设计冗余复杂，过多的碎晶种类（36 种）和产出途径（15 种）增加了玩家的认知负担，导致学习曲线陡峭，影响玩家体验。同时，鉴定碎晶的等级限制也可能引起玩家的挫败感。
2. 玩家可自由切换职业和保留未用完的失传技能导致消耗量降低，进而降低了流通需求，最终影响了玩法的投入产出比和玩家参与度。
3. 决斗和徽章成就的平均完成率远低于游戏内最高难度副本的完成率，表明天佑女王的难度设计未能有效覆盖目标受众，导致核心内容参与度断崖式降低。
4. 碎晶主要服务于终局玩法，对中低度玩家几乎没有作用，同时终局内容不能很好的吸引玩家，导致大量玩家在鉴定少量碎晶后便放弃了该系统。
5. 战果记录的收集难度设置不合理，极易劝退玩家。即使是完成了所有天佑女王任务的玩家中，也仅有极少数人集齐了所有战果记录，表明该收集要素的设计与目标用户群体的匹配度存在明显问题。
6. 义军武器这类发光武器的强化并非必须在博兹雅进行，抹去了该玩法与武器养成之间的必然性。加速装的战斗力提升与玩家操作水平高度相关，导致其吸引力不足，获取率低下。
7. 在玩家达到 RR25 级后，死亡不再有任何惩罚，这使得该机制失去了其应有的作用。
8. 副本入口设置在博兹雅玩法之外，以及缺乏有效的游戏内组队和招募机制，增加了玩家参与的社交门槛，导致完成度低于 BA。奖励的随机性也可能导致玩家产生挫

败感。零式女王古殿的复活限制形同虚设。

9. 玩法深度靠失传技能和加速装提供，虽然可能有探索的潜力，但是没有推动探索的终局玩法。

3.4 小结

从玩法设计的角度而言，FF14 的特殊场景探索玩法可为其他大型多人在线角色扮演游戏 (MMORPG) 中同类玩法的开发提供以下借鉴与启示：

1. 采用迭代式更新策略，逐步引入新的玩法机制，能够有效延长玩法的生命周期，并维持玩家的参与热情。渐进式的内容更新模式亦有助于及时发现并解决潜在问题，从而实现玩法的持续优化与改进。
2. 构建独立于既有游戏系统的养成体系，实现与外部系统的解耦，可有效避免对游戏本体数值体系的直接冲击，从而确保玩法的独立性和内部平衡，同时有助于规避新玩法对游戏整体平衡性造成的潜在破坏。
3. 设计多层次的目标体系，旨在满足不同类型玩家的游戏需求。但是必须高度重视玩法达成难度与目标受众的匹配程度，合理评估难度与受众群体的接受程度，避免出现超出玩家能力范畴的挑战内容。
4. 适当地利用环境因素和挑战设计驱动玩家互动，有助于激发玩家的内在驱动力，使玩家更有热情和毅力，增强玩家在面临挑战时的探索意愿。
5. 玩法的深度应与玩家的需求相匹配。若缺乏足够且有价值的玩法内容作为支撑，则会降低玩家对玩法深度进行探索的意愿。
6. 游戏内容中的随机性易引发玩家的挫败感和损失感。然而，对于非必要性的、极其稀有的附加奖励，则通常不会导致此类负面情绪的产生。
7. 维持玩家体验的连贯性与流畅性至关重要。频繁的等待环节会严重阻碍玩家进入心流体验，且过度关注等待时间反而会加剧玩家对时间流逝的感知，从而导致负面情绪的产生。
8. 在队伍构成方面，对于不强制社交的游戏而言，可选择更为随机化的组队模式，此类模式降低了玩家间的社交门槛，使玩家更易于组队并参与挑战。然而随机组队模式对玩家的配合能力提出了更高要求。由于随机匹配的成员彼此缺乏事先的了解，所以成功通关所带来的成就感更强。对于旨在强化游戏外部社群沟通的游戏，则宜采用固定或有限固定的组队模式，有助于构筑更为紧密的社交联系，增进团体内玩家粘性，同时为玩家提供更为稳定的团队环境，从而有效降低因队伍不稳定而导致的失败所带来的挫败感，但是此类玩法的所需人数不易过多。

4 关卡设计

4.1 空岛

从选题角度分析,基于关卡服务于设定的原则,选择空岛作为探索区域,是基于 Patch3.0 新开放地图的设定。在设定中,阿拉巴提亚云海地区相对环境友好,龙堡为龙族领地,魔大陆则属于阿拉巴提亚云海深处的高危区域,同期开放的部队飞空艇玩法将目的地设定为阿拉巴提亚云海。

从关卡设计服务于玩法设计的角度分析,空岛的玩法设计需要营造探索感,流程以任务驱动玩家行为,终局内容为搜索并击杀 NM。基于此,空岛的地图设计需兼顾探索感与搜索效率。线性地图虽然有利于玩家进行地毯式搜索,但不利于营造探索氛围;复杂且多分枝的树状地图则恰恰相反,虽能有效增强探索感,却不利于目标搜索。考虑到游戏设定中空岛为破碎漂浮的岛屿群,故最终实装了环形且多层次的关卡设计理念。此设计既可通过环状的线性动线提高搜索效率,又可借助多层次的结构营造探索感,较好地平衡了两者之间的矛盾。同时纵向向下呈圆锥形聚拢的地形设计,也解决了下层地图板块间出现转移距离过远的问题。玩家在环上的 9 个位置随机开始任务,进一步的降低了搜寻 NM 的难度。在 Patch3.55b 时进一步分化地图,分为外围与通过以太洞前往的内部,这样做的好处是将终局内容与通常内容做拆分确保玩家在单据玩法中将注意力集中在当前的玩法内容中,但是这也导致增加玩家看到 NM 刷新但是无法前往时的沮丧感。

4.2 优雷卡

从游戏设计角度分析,FF14 需要一种能够兼顾轻度、中度和重度玩家需求,并提供深度探索体验、同时具有高可重玩性以及刺激陌生玩家间互动的新型玩法。既有版本中,角色养成子系统内的元素属性调整机制存在显著缺陷。玩家可用于调整元素属性的手段匮乏,仅有的半永久性提升途径为通过装备镶嵌元素抗性魔晶石,然而由于装备可镶嵌的魔晶石数量有限,选择提升元素抗性势必牺牲对输出能力影响更为显著的其他属性^[6]。因此在 Patch 4.2 版本中,该系统被完全移除。随后在 Patch 4.25 版本中,优雷卡玩法引入了一套经过改进的全新元素系统以及养成线,同时也解决了系列玩法选题的难点。

但是这次需要引导玩家对玩法进行探索,说到探索进度的控制可以学习开放世界设计:

1. 根据敌人强度引导玩家前往合适的区域探索。
2. 根据玩家进度限制资源的获取。
3. 通过时间循环或时间限制限制探索进度。
4. 通过地形和环境限制。
5. 通过需求特定的玩家能力进行限制(能力锁)。
6. 达到特定的进度开放新的区域(条件锁)。

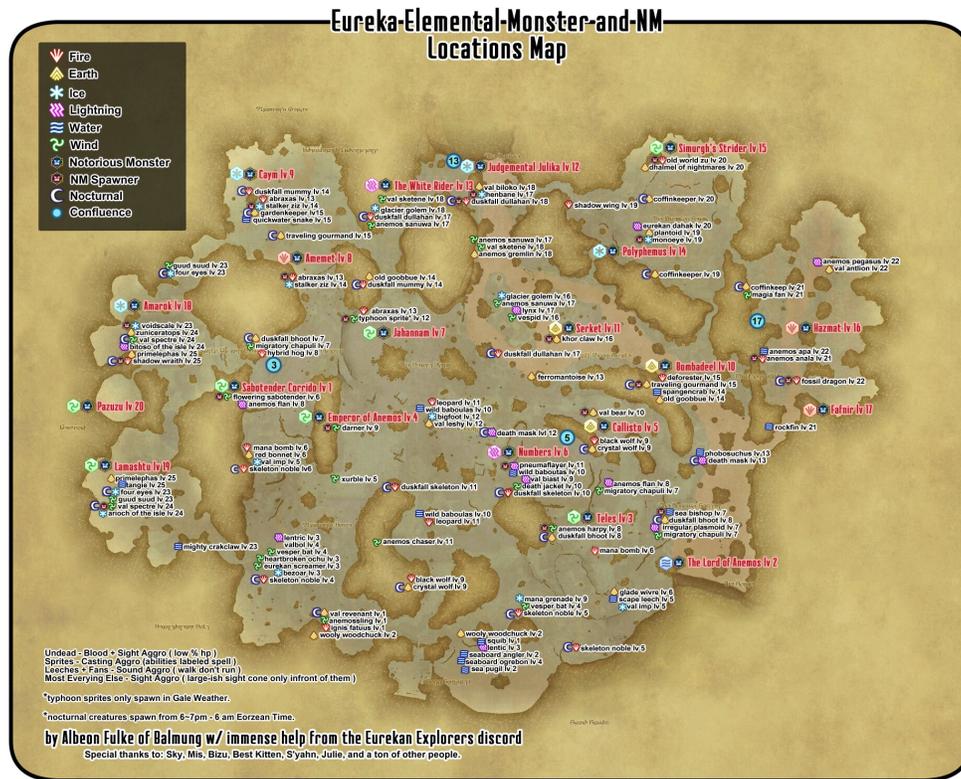


图 2: 风岛敌人分布图

同时可以用调整敌人密度、追击距离、技能机制、属性种类和可行动空间进行难度上的调控。

风岛的地图设计相对保守，但已经初步将信息融入关卡场景中，具体呈现出如下特征：如图 2 所示，在低中级区域，主要为开阔地带，其位于地图中部，怪物多为小体型且分布密度较小，垂直地形被大量运用；而高级区域则以狭窄地段为主，处于地图两翼，主要由大体型怪物构成，其分布密度较高，基本未采用垂直地形。此外在等级差距较大的区域相联通的主要通道处，均设置有高等级怪物以起到警示作用。例如：进入最左侧区域的狭窄



(a) 垂直地形预警



(b) NM 的信号

图 3: 环境信息传达

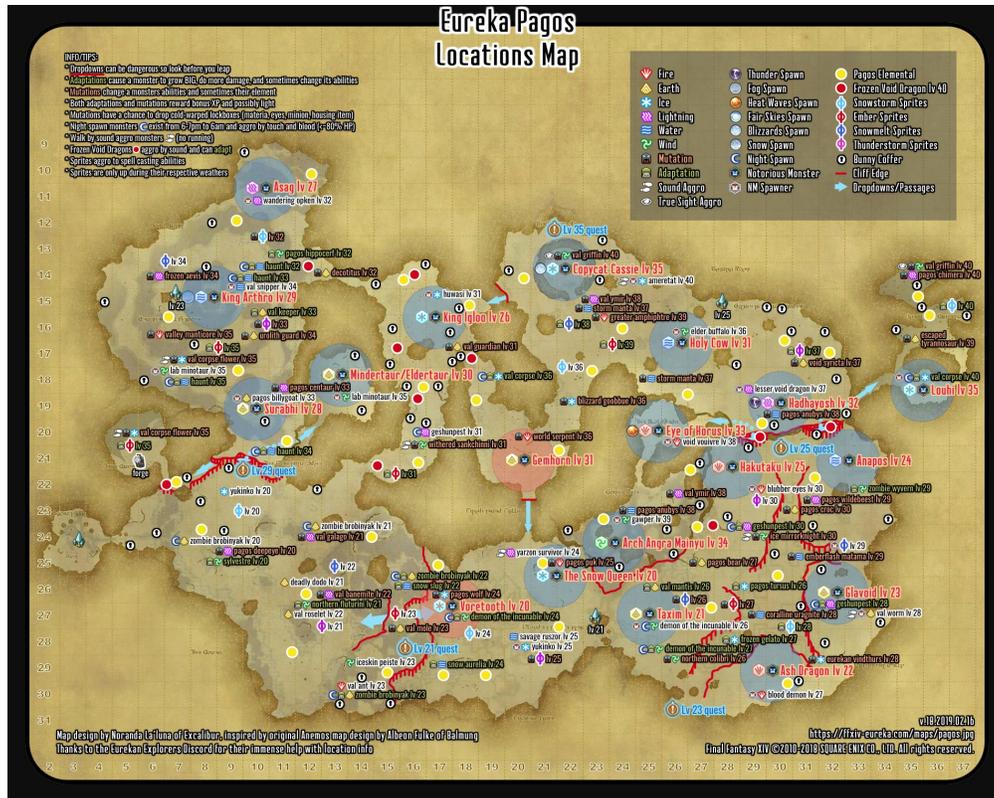


图 4: 冰岛敌人分布图

通道内布置有 EL23 的敌人，在最右侧下部联通 EL13 敌人与 EL22 敌人的狭窄通道内布置有高等级怪物，左侧蓝色 3 点附近的通道借助垂直地形（如图 3(a)所示）可使玩家提前观察到敌人。将低级敌人区域与高级敌人区域相连接，亦能够有效地为玩家提供有关高等级练级区域的信息。在玩家游玩过程中，同一等级下前往某个地点的难度始终与前往时间及躲避敌人的难度息息相关。同时为了提高 NM 刷新位置的辨识度，同时保证玩家可以有空间安全的等待实例内其他玩家前往，几乎所有 NM 刷新位置都有一片较大没有敌人的区域（如图 3(b)所示），且 NM 大多在没有进入战斗前不会进行移动。

在此之后的冰岛设计激进，据表 2 所示，玩家在冰岛的流失率高达 21.14% 的理由之一就是因为其激进的设计。如图 4 中蓝色箭头所示，地图分为高低落差极大的上中下三层，部分区域需要玩家通过从上层悬崖跳下（跳崖）才能到达。同时坠落位置被大量放置了高等级怪物，落地点也都有虚无冰雪龙（冰岛和火岛均有，机制相同，下统称龙）或亡灵怪物（当玩家血量低于 50% 时会主动攻击玩家，但是玩家跳崖落地时强制 1 血），使得地图移动难度被大幅度提高，这种突然增高的难度极大可能让玩家感到挫败，尤其是没有逐渐适应挑战的过程。这种情况可能会导致玩家失去兴趣，觉得游戏不再有趣或过于艰难，同时由于这些人的社区声音可能会间接降低玩法的可接近性。

但是游戏中的场景信息表达巧妙地传达了跳崖的必要性。如图 5(a) 和 5(b) 所示，玩家在进入游戏和接近 POI 时，能够清晰地看到洞穴的存在。具体而言，图 4 中红点所示位置

是玩家首次遭遇龙的地点，在玩家尝试从下层前往上层时，龙很可能导致绕行的玩家死亡。然而根据游戏本体经验，玩家很容易会发现可以通过步行经过龙来避免其仇恨，在上层寻找跳崖点时，玩家能够看到中层平台上的龙，结合此前的经验会切换走路，而切换走路使得玩家更容易落在中间层。综上所述其关卡设计是做到了学习检验的良好闭环的。这一设计也符合终局玩法的核心理念——玩家需要选择适当的猎场并重复刷怪。尽管转移地点的难度较高，但由于转移的频率较低，只要玩家能够在适应后更好地掌握游戏节奏，从而提升整体体验。



(a) 跳崖点 1 到 3

(b) 跳崖点 4 和 5

图 5: 环境信息传达

然而，将此类设计放置于其他开放世界 RPG 之中时，其或可被视作高趣味性的方案。但在 FF14 面向全体玩家群体且需要大量重复游玩的玩法模式背景下，该设计未能充分考量玩家对于挑战的接受程度。而与跳崖这一玩法直接关联的内容是刷光，刷光的产物需要跳崖获得，而与刷光直接关联的是武器的获取，据第三方数据网站 Tomestone^[1]不完全统计的数据，整理得出表 3，远高于玩法流失率的武器强化流失率从侧面证实了地图难度对玩家参与度所产生的负面影响。但是地形难度与转移辅助互补时可以使综合难度更符合目标用户群体的心流挑战，关卡的垂直设计能够带给玩家丰富的视觉感受和多层次的探索路径，没有在这个方向上继续做下去十分可惜。

表 3: 禁地兵装武器强化玩家流失率

武器强化阶段	平均达成率 (%)	武器强化流失率 (%)	玩法流失率 (%)
风岛阶段	11.64%	-	-
冰岛阶段	5.62%	51.72%	21.14%
火岛阶段	4.84%	13.88%	12.36%
水岛阶段	3.86%	20.25%	16.31%

在此之后火岛充分吸取了冰岛的相关经验，对地形方面的难度进行降低。如图 6(a) 所示，该地图采用了易于营造迷失感的网状布局。在上半部分，狭窄通道内均布置有龙，并

且从传送点起始时具有极长的跨度，同时通道中还存在着密集敌人，这为玩家的转移增添了另一种层面的难度。不过相较于冰岛而言，火岛的难度着实降低了许多，通过了冰岛的受众筛选的玩家，大多都能够接受火岛所带来的这种挑战。尤其值得一提的是，文理技能中存在部分便于玩家转移的技能，这也进一步对整体难度起到了平衡作用。在此之后的



(a) 火岛敌人分布图

(b) 水岛敌人分布图

图 6: 火岛与水岛

水岛为了服务于 BA 独特的进入方式，如图 6(b)所示，极大程度的降低了地形的复杂度，图中紫色圆点为进入 BA 的第一批传送门，共 48 个分散在地图中，第二批传送门在其中随机选择 8 个位置刷新。同时地图上会标识出未使用的传送门，传送门持续十分钟，平坦的地形降低了玩家转移的难度，使得玩家有充足的时间在传送门消失前到达。不过虽然这样的地图布局能够有效的承载 BA 的进入，但是直线下滑的地形难度也有可能使玩家因为对比之下挑战不足而觉得枯燥，同时由于这已经是第四个内容了，同样的养成流程需要再度重复，进而导致内驱力的下降、满足感短暂等影响，最终直观反映的就是玩家的流失率增多，难度的骤增和骤降都会导致玩家的参与度降低。

4.3 天佑女王

在优雷卡之后，探索特殊场景玩法的广度被放在了首位，还是先从选题开始，对于未知领域的探索的游戏体验，除了能够通过探索感营造，还可以通过诸如推进感、神秘感、危机感等营造，符合向着未知的危险进发这一意象的，在 FF14 中一直存在，那就是与加雷马帝国（游戏中的敌对势力）战斗。而战线极度符合营造推进感的主观条件：明确的任务目的，逐步解放的关卡内容，难度递增的玩法内容。同时通过军队中的等级制度、新人在后方进行相对低难度的挑战、等级较高的玩家可以逐步向前推进，迎接更艰巨的挑战也非常符合挑战设置的节奏性。所以选择战线作为新的特殊场景探索玩法非常合适。回到关卡设计，

需要营造推进感时适合使用线性的地图设计，虽然探索感不足，但是逐步解放新区域时也能带给玩家一定的新鲜感，只要配套的玩法足够有趣。如图 7(a)和 7(b)所示：博兹雅与高原



(a) 博兹雅地图

(b) 高原地图

图 7: 博兹雅与高原

均被设定为三个线性区域，玩家的主动线相对较为简易，转移难度很低。在每个区域内，均设有 SM、CE 以及决斗，且任务目的地在地图中均有清晰的标注。当玩家达到特定等级后，便可参与特殊紧急遭遇战——大规模决战。但是这样的设计有一个严重的失误。推进感的营造通常借助全局进度、快节奏内容、任务驱动等方式来达成。而天佑女王的特殊场景探索内容却更为关注每个玩家个体，几乎不存在公共内容。这一情况既不利于推进感的营造，也不利于战场氛围的营造，更对玩家的协作感产生了负面效应，甚至于产生竞争关系。决斗的申请条件就是一个很好的例子，玩家在进行前置 CE 时不受到可避免的伤害所造成的易伤状态，不陷入无法战斗状态，且多选一被选中。玩家在游戏行为指向个体目标而非集体目标，这一情形将致使协作行为减少、由推进感所产生的内驱力弱化，对重复游玩的感知更为强烈。其结果是游戏活跃度下降，玩家流失速度加快，并且终局内容的参与度也随之降低。

4.4 小结

但是对于关卡设计玩家实际的难度感觉需要参考当时的数据而非现在的数据，根据 LuckyBanchoFF14^[7-8]的不完全统计数据，我们可以简单列出对应版本的玩家参与止步比⁴、全体止步比⁵和活跃止步比⁶，如表 4 所示。

表 4: 对应版本玩法玩家流失率

玩法	指标	参与止步比 (%)	全体止步比 (%)	活跃止步比 (%)
优雷卡	EL1-19	48.38%	20.20%	32.91%
	EL20-34	15.31%	6.40%	10.42%
	EL35-49	7.40%	3.10%	5.03%
	EL50-59	5.71%	2.38%	3.89%
	EL60	23.21%	9.70%	15.79%
	总计	-	41.78%	68.04%
天佑女王	RR1-10	26.80%	12.82%	19.30%
	RR10-15	17.00%	8.12%	12.22%
	RR15-24	18.00%	8.60%	12.49%
	RR25	38.20%	18.29%	27.52%
	总计	-	47.83%	71.98%

依据如表 4 的数据能够得出，优雷卡本身难度所导致的高门槛将大部分玩家阻隔在了冰岛之外。在参与优雷卡玩法的玩家当中，接近半数的玩家在风岛便停止了游戏进程。不过，可以明显观察到的是，自风岛之后，各阶段的参与止步比都处于极低的水平，即便像难度陡然增加的冰岛，其参与止步比也仅仅达到了 15.31%，不过其参与止步比接近火岛的两倍、水岛的三倍也能从侧面印证水岛难度递增起到的负面影响。而在天佑女王玩法中，参与该玩法的玩家在初步游玩阶段（即 RR1 10）结束后，依旧保持着较高的参与止步比，这与降低难度以获得更多的玩家的基本状态不符。从玩法拓展阶段来看，优雷卡新增三个阶段，与之相比，博兹雅实际仅新增了一个阶段⁷。活跃止步比的总数较为相近，二者差值仅为 3.94%⁸可忽略不计，证明其在活跃玩家群体中的参与比相似，但是深度参与⁹比天佑女王比优雷卡高 17.08%，结合参与止步比以及表 2 可以得证，较高的难度与玩法深度虽会让

⁴ 止步玩家/总参与玩家

⁵ 止步玩家/总样本玩家

⁶ 止步玩家/总样本活跃玩家，其中总样本活跃玩家在优雷卡部分为完成主线任务红莲之狂潮的玩家，在天佑女王部分为完成主线任务暗影之逆焰的玩家

⁷ 虽然女王古殿是解锁高原的前置条件，但是由于这是对版本数据，所以因参与度过低导致无法通过女王古殿的概率极低故不将其纳入考察范围。

⁸ 根据数据源的数据描述，RR10 的玩家会被同时算入 RR1-10 和 RR10-15，RR15 的玩家会被同时算入 RR10-15 和 RR15-24 中，而 RR15 为博兹雅的等级上限，故认为该比例差可能由误差导致。

⁹ 优雷卡为 EL20-60，天佑女王为 RR10 25

更多的玩家被排除在外，版本内 64.87%¹⁰），但是留存玩家将更不易流失。较低难度的基础内容，会导致能够参与到等级上限的玩家比率大幅增多，但是过程中会有大量玩家流失，重玩率也会降低^[1]，但任然会有比高内容难度更多的用户留存。同时 RR25 和 EL60 的活跃止步比也直观的反映了整体难度的降低对于玩家完整参与养成线的影响。

对比同版本数据与当前数据数据和差异能够发现，其实有很多可以预见的隐患出现在设计中，也有很多方式可以避免问题的扩大，甚至有些问题仅仅需要很小的改动就可以使得整体的游戏体验得到大幅度提升。

5 用户体验设计与奖励设计的问题

特殊场景探索玩法暴露出的用户体验设计的问题如下：

1. 对具有强货币属性的道具依旧作为道具处理：如优雷卡和博兹雅产出的大量用以交换装备的道具具有极强的货币属性，应当将其并入货币页面统一管理。
2. 货币兑换过程复杂：如常风水晶兑换乱属性水晶的过程只能以特定的数额进行兑换，交互过程冗长。
3. 装备强化的交互过程过于复杂，互锁内容多：如禁地兵装的强化需要先将装备卸下，游戏本身禁止玩家不装备武器、玩法本身禁止玩家跨职业强化，所以经常出现需要临时获取一个武器才可以进行武器强化的行为。
4. 对于置换道具，置换频率与置换难度没有保持平衡：如刷光需要前往特定的位置以将光转化为可用道具，但是前往的难度较高。
5. 频率极高的确认没有整合：如宝箱、碎晶的转化交互必须一个一个进行，同时宝箱获得的道具种类过多使得玩家需要频繁的循环开箱、整理背包、清空背包的循环；碎晶通常需要一次性大量鉴定，如果玩家有 100 个碎晶需要鉴定就意味着玩家需要连续点击确认键 100 次。
6. 强关联度的 UX 不能同时开启：如文理记录职能显示已解锁的技能的技能效果和解锁进度，不能显示已进行的合成方式，同时与合成器的 UI 界面不能同时打开。
7. 将可以交由系统记忆的复杂内容转嫁给玩家：如玩家每次合成文理技能均需要手动放入碎片，同时没有记忆功能，合成文理的交互过程极度复杂。

暴露出的奖励设计问题如下：

1. 同种类资源可以兑换的奖励吸引力相差过大：如常风水晶和乱属性水晶既可以用于兑换武器又可以用来兑换可以染色的校服，一套可染色校服消耗的水晶数量约等于三把武器，而且均落后于 Patch4.2 最高物品等级 20 级。
2. 过多同类型但不能堆叠的奖品：如风岛产出的常风地带上锁的宝箱能开出 14 种不可堆叠的物品，大量挤占有限的背包空间。

¹⁰计算方式：1 - 活跃止步比 + EL1-19 活跃止步比 (100% - 68.04% + 32.91%)

3. 常见奖励过于平庸且单调：如博兹雅产出的南方战线上锁的宝箱，开启时超 50% 概率为魔法棱晶（靛蓝之星）^[9-10]。
 4. 子玩法间过大的奖励差距：如博兹雅产出的道具博兹雅古钱，进行 SM 固定掉落一个、除大规模决战外的 CE 和决斗固定掉落三个，但是大规模决战固定掉落 100 个（数据证明并没有很有效的提高大规模决战的重复游玩率）。
 5. 随机奖励的价值差距过大：如大规模决战（博兹雅）的随机掉落物中有博兹雅轻量化改良材料：身体防具，该物品价值 999 个博兹雅古钱。
 6. 奖励的产出途径过多：如博兹雅 36 种失传碎晶和 15 种产出途径。
 7. 奖励不能很好的反哺玩法：如高原的装备奖励不提供玩法内的加成。
 8. 成就没有很好的覆盖玩家行为：如优雷卡系列任务仅有制作强化武器、解锁全地图和完成玩法主线。
 9. 成就与成就奖励应当匹配玩法：如具有一定依赖关系的冲突战和紧急遭遇战，均为进行 500 次达成最高级成就获得成就奖励。
 10. 经验奖励应当独立，防止其货币化：如天佑女王中消耗战果换彗星章。
 11. 滥用阶梯奖励：如高原产出的博兹雅古灵银币和博兹雅古白金币，博兹雅古灵银币的作用有且只有按 100:1 的比例兑换博兹雅古白金币。
 12. 奖励过度复杂化：如博兹雅 36 种失传碎晶。
 13. 玩法内部可以产出外部的奖励，但是不应该外部产出内部奖励：如义军武器作为天佑女王的奖励却大量与外部玩法关联。
- 同样的也有一些值得学习的地方：
1. 奖励的设置考虑到追赶难度与追赶意愿：如火岛的元素防具并不需要完成风岛的防具。
 2. 加入独特的收集要素，补充剧情设定的同时增加奖励种类：如战果记录。
 3. 奖励的覆盖面极广：如优雷卡的终端奖励包括发光武器、外观、装备、坐骑、特种货币、金币、成就等等。
 4. 情绪奖励也是奖励的一部分：如优雷卡系列传递实例内 NM 刷新纪录、传递信息、学习成本的转化、帮助他人与被他人帮助。

6 结论

《最终幻想 14》的特殊场景探索系列——空岛探索、禁地优雷卡和天佑女王，通过不断迭代，展现了设计团队在探索类玩法上的丰富创意与深度思考，但是这些创意与思考，有时很难与玩家的需求和定位相匹配。以下是对其设计进行的总结如下：

6.1 空岛探索——初步尝试与迭代调整

1. 开放地图与任务驱动：空岛采用与其他副本不同的多层环形地图设计，在机制上融合了探索感和任务引导。例如，通过多点起始位置的随机化降低了探索死角的概率，而多层次纵向布局则通过立体空间增强了地图的视觉效果和玩家的方向感。然而，由于探索目标以“任务完成”为核心，玩家在地图中的探索深度和自由度受到明显限制，难以带来真正的沉浸式体验。
2. 恶名精英与随机事件：恶名精英（NM）机制旨在通过高难度挑战激发玩家的合作欲望。然而，恶名精英的随机刷新条件，导致大多数玩家难以找到，从而减少了主动参与的动力。此外，寻找恶名精英的过程过长，奖励与投入不成比例，使玩家感到无聊和疲劳。
3. 节奏与机制割裂：原版空岛参与时间限制较长，冷却时间（CD）过长，使得玩家无法连续体验探索内容。此外，长时间寻找恶名精英的过程显得重复且枯燥，投入与产出不成比例，降低了玩家的兴趣。
4. 目标冲突：战斗与采集任务之间可能产生目标冲突，而奖励机制的随机性则进一步削弱了玩家在任务完成后的正反馈。
5. 内容深度不足：空岛的核心循环过于简单，玩法内容与外部完全一样。终局内容的缺乏进一步放大了这种问题，使得玩家体验随着游玩时长急速下降，完全依靠装备驱动推进玩家参与玩法。
6. 改进与后续调整没有突破核心痛点：后续版本中通过缩短参与与冷却时间、优化飞行解锁机制以及引入紧急任务、隐藏宝箱等动态内容，尝试提升探索体验的连贯性与趣味性。然而，空岛探索在设计上始终未能突破其“任务循环”本质，导致探索深度与玩家粘性难以达到预期。

空岛探索的初步设计突出了任务驱动和合作探索的主题，但未能有效整合随机性和深度机制。不过其设计经验为后续优雷卡提供了宝贵的参考，尤其是在内容多样性和节奏控制上的教训。

6.2 禁地优雷卡——探索玩法的创新与代价

1. 独立养成与玩法深度：优雷卡引入了独立的养成系统，玩家通过积累经验提升等级并解锁新的内容。全新的战斗系统为玩法增添了策略性，例如玩家可以根据战斗需求动态调整属性克制，合理的使用文理技能等。这种设计不仅增加了玩法深度，还拓展了玩家的成长路径，为追求成就感的玩家提供了持续的目标。
2. 动态探索与挑战设计：优雷卡的地图设计逐步提升了复杂度和难度。风岛以简单的开阔地形为主，引导玩家熟悉基础机制；冰岛则通过高低落差和跳跃设计显著提高了转移难度，使玩家体验到更加立体的探索感。然而，冰岛的挑战过于激进，尤其是跳跃区域布满高等级怪物，使得低中度玩家产生了明显的畏难心理，导致这一阶段的流失率大幅增加。同时因为优雷卡整体的难度较高，也导致大部分玩家在尝试前就放弃了。
3. 终局玩法的提高与限制：优雷卡的终局内容以多人参与的、高难度的 BA 为核心，以重复获取战利品为辅助，通过限制复活、多人协作和优雷卡独特的战斗机制，为重度玩家提供了丰富的挑战。通过丰富的挑战又加剧了碎晶和禁地兵装强化材料的消耗，使得玩法内部资源循环稳定。然而，进入 BA 的传送门限制使得部分玩家因竞争失败而被排除在终局玩法之外，加剧了负面体验。与天佑女王的决斗相比，二者的本质都是加入竞争机制，此时没有严重增加玩家流失的原因，只是因为竞争压力相对较少，属于可控范围内。
4. 养成疲劳与重复性问题：优雷卡的独立养成体系虽然增加了玩法深度，但其设计过于依赖重复内容，导致中后期玩家难以维持新鲜感。并且由于玩法难度的提升，玩家更难、需要更高的技能水平才可以进入心流区间，大部分玩家只做等待 NM 刷新的“水晶 1 勇军”、“ノ民“；而这种行为使得玩法被迫产生大量的空窗期，影响连贯性。
5. 难度提高的优势和代价：因为其战斗玩法难度对比游戏主体的断崖式上升，所以风岛结束前就获得了极高的玩家流失率，但是高难度也收获了稳定的流失率和长期的玩家粘性。同时，难度可以通过诸多因素共同调整，通过调整完全可以在既保留垂直关卡上丰富的层次性与新鲜感又能不使整体难度因此过度增长。

禁地优雷卡成功提升了玩法深度和探索体验，但因挑战适配性和内容重复性问题未能满足全体玩家的需求。其终局内容为高端玩家提供了精彩的体验，但过高的参与门槛限制了中低端玩家的融入。

6.3 天佑女王——玩家体验的探索和梯度内容的双刃剑

1. 个体化目标与集体感的弱化：相较于优雷卡，天佑女王降低了对玩家间合作的依赖，通过灵活的组队机制减少了对固定队伍的需求。然而，这种设计也削弱了玩家之间的互动与协作。例如，决斗的申请机制过于竞争性，反而削弱了集体感与社区氛围。较低的玩法难度也极大程度的降低了玩家对组队游戏的依赖性。
2. 复杂系统的学习成本：天佑女王引入了大量碎片化的奖励机制（如博兹雅晶簇和碎晶），虽然为游戏增加了收集元素，但也显著提高了玩家的认知负担。复杂的奖励分配和多样化的获取途径让部分玩家感到困惑，甚至放弃深度参与。
3. 终局内容的参与度限制：零式女王古殿和决斗作为终局玩法的一部分，因高难度机制和协作要求显著提高了中低端玩家的参与门槛。其准入机制未提供足够的组队支持，也会导致部分玩家因无法找到合适的队伍而放弃尝试。此外，奖励随机性过高使玩家的努力与回报不成正比，进一步加剧了挫败感。
4. 目标用户与玩法难度严重失衡：部分玩法内容的主要受众与其达成难度相差巨大，例如决斗、女王古殿等，这会直接导致玩法中真正的高难度内容无法满足高难度内容的受众群体，导致其设计的意义淡化。
5. 层次化的目标带来的心流体验：多难度层次、高频次刷新的玩法内容能够有效的将玩家的空窗期减少，使得玩家即使在更低的挑战、更低的能力下也能更容易的进入心流体验。
6. 死亡惩罚与终局玩法难度提升：相对于天佑女王，优雷卡大部分的终局内容可以以牺牲效率来降低准入门槛，如刷光可以选择一只一只击杀也可以选择搭配好文理技能一次拉十几只击杀。但是天佑女王的终局内容不然，无论是大规模决战、决斗、彗星章、收集博兹雅晶簇、收集碎晶，都基本难以通过牺牲效率换取难度上的降低，再加上死亡就会立即扣除战果，在低中度玩家参与大规模决战、CE 时，可能会在一次中死亡数次，降低大量的战果，带给玩家极大的挫败感，而这种挫败感与玩法本身降低门槛吸引大量低中度玩家进行了直接对冲，导致玩家在游玩过程中的流失断崖式增长。

天佑女王系列在推进感和目标分层上表现出色，但其设计未能有效平衡个体目标与集体目标、受众群体与受众群体能力之间的关系，同时因复杂系统和终局内容的门槛导致大量玩家流失。

但是以上暴露出的玩法、关卡、用户体验等方面的不足以及提供的用户体验与用户定位的匹配度方面的问题，都可以成为很好的经验。吸取这些经验可以使得之后的同类玩法能够更好的提供全面且创新的用户体验，带来更加具有活力的玩法内容。

参考文献

- [1] Tomestone. Achievements -Tomestone[EB/OL]. 2024 [2024-12-17]. <https://tomestone.gg/achievements>.
- [2] DECI E L. Effects of externally mediated rewards on intrinsic motivation[J]. Journal of Personality and Social Psychology, 1971, 18(1): 105-115. DOI: [10.1037/h0030971](https://doi.org/10.1037/h0030971).
- [3] ENIX S. Patch 3.55b Notes[EB/OL]. [2024-12-17]. <https://na.finalfantasyxiv.com/lodestone/topics/detail/d702c56b0d28cd257090bb292c23471f85772028>.
- [4] ENIX S. Patch 4.55 Notes[EB/OL]. [2024-12-17]. <https://na.finalfantasyxiv.com/lodestone/topics/detail/5e197cab52a09dd4f8de83e1f6d5e0bca4289061>.
- [5] ENIX S. Patch 5.45 Notes[EB/OL]. [2024-12-17]. <https://na.finalfantasyxiv.com/lodestone/topics/detail/a65cab900e97855414cd1acab0a2070ed1b8e41b>.
- [6] FinalFantasyOnlineWiki. Elemental Resistances[EB/OL]. [2024-12-17]. https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Elemental_Resistances.
- [7] LuckyBanchouFF14. 【Lodestone 国勢調査】ワールド別統計更新! (2019/6/13)[EB/OL]. [2024-12-17]. <https://luckybancho.ldblog.jp/archives/53486418.html>.
- [8] LuckyBanchouFF14. 【Lodestone 国勢調査】ワールド別統計更新! (2021/7/18)[EB/OL]. [2024-12-17]. <https://luckybancho.ldblog.jp/archives/55926283.html>.
- [9] XepherW. 『南方戦線のロックボックス』を 2000 個開封[EB/OL]. [2024-12-17]. <https://x.com/XepherW/status/1328562999347404800>.
- [10] Fourteen. 南方戦線のロックボックス 157 個を開けてみた[EB/OL]. [2024-12-17]. <https://minerva.hatenadiary.com/entry/2020/11/08/095448>.