
《遗忘之海》的核心循环深度拆解

1. 游戏简介

《遗忘之海》(Sea of Remnants) 是由 Joker Studio 开发、网易游戏发行的免费制海洋冒险 RPG。

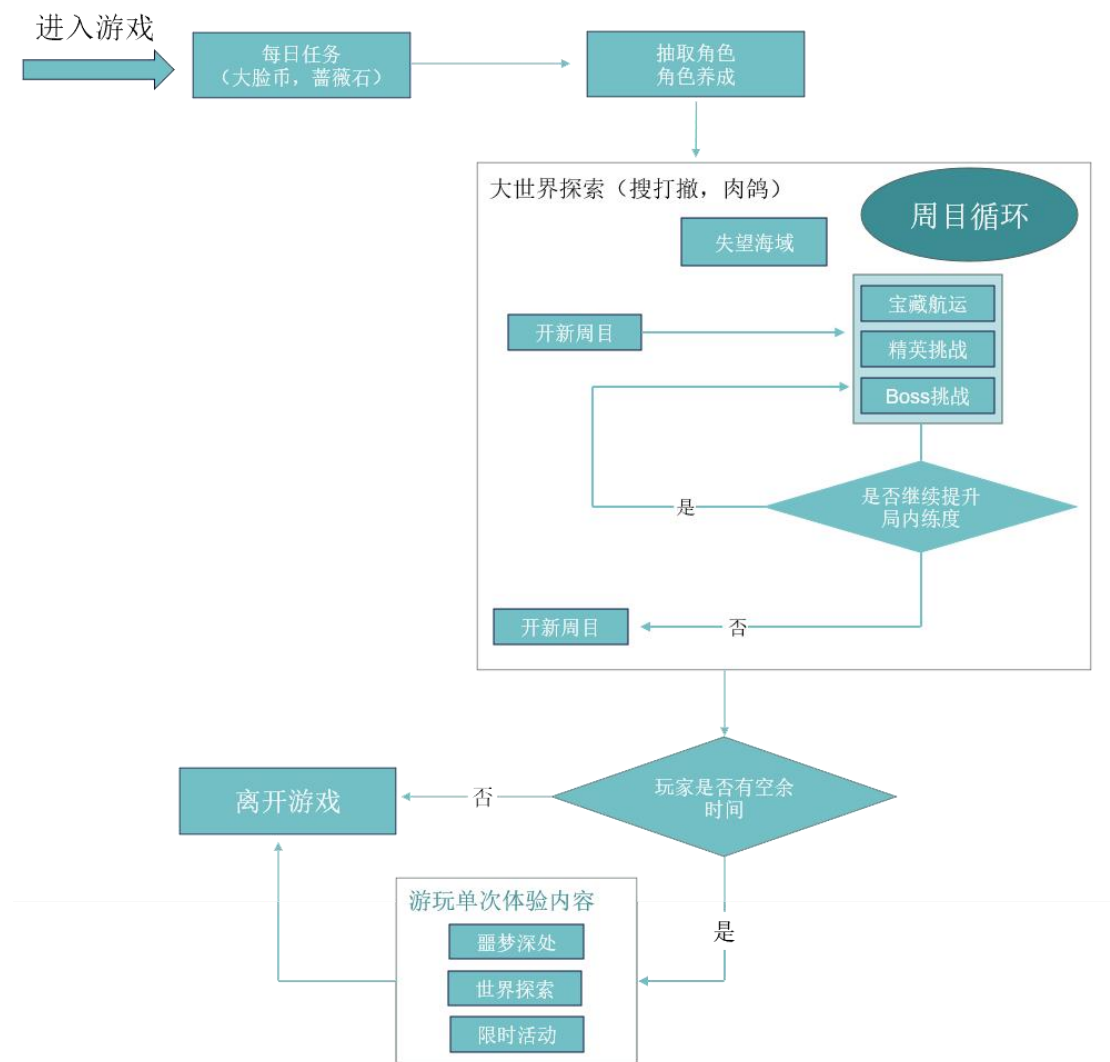
从产品结构看，它不是纯粹的“航海模拟”，而是把开放世界探索、队伍制 RPG、角色收集和船只成长叠合在同一套长线产品中。

它核心的差异化是每一次出海都是搜打撤+肉鸽的冒险循环。

2. 分析目的

- 通过遗忘之海的资源流转分析游戏资源的投放方式，控制玩家成长节奏
- 通过遗忘之海的循环分析如何提高玩家留存
- 通过遗忘之海的玩法分析了解 Roguelike 游戏的设计思路

3. 核心循环图解



遗忘之海的整体核心循环符合动机、动作和奖励的结构

- 抽取和养成角色，航海冒险是玩家的动机
- 获取资源，完成每日任务的行为是动作
- 而获取资源抽取，养成角色是奖励

阶段	日常游玩时长	每周目游玩时长	核心体验	设计目标
初期体验期	通常一个小时以上，连续游玩次数较多	首周目需要较长时间了解，可能会 10 小时以上	探索、剧情、世界沉浸	建立情感连接，展示内容广度，玩家理解复杂循环
成长适应期	30-90 分钟	2-4 小时	阵容养成、路线挑战、流派构筑、路线选择	将剧情驱动转化为成长驱动
稳定长线器	10-30 分钟	熟练后约 1-3 小时	周目奖励，构筑验证，角色收集，版本活动	形成日常习惯，维持长线期待

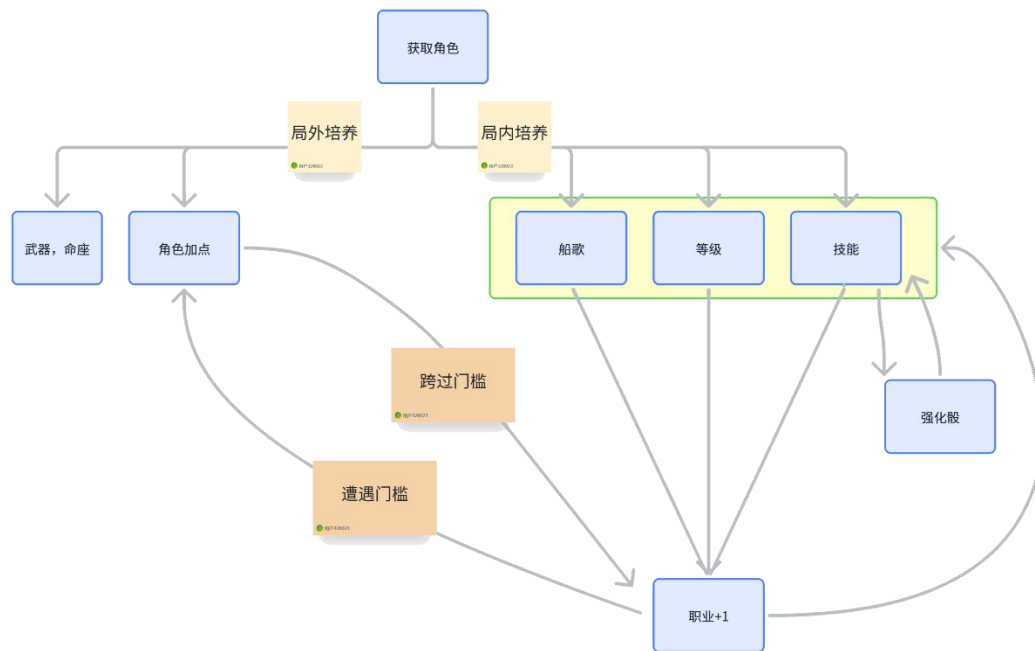
由**单次游玩循环**、**日常养成循环**和**周目循环**三层结构相互嵌套

- 日常循环负责降低回流成本，持续投放基础资源
- 周目循环负责提供构筑、挑战和阶段性成果
- 开放世界与剧情内容负责建立沉浸感和情感连接
- 局外养成与角色收集负责形成长期成长目标
- 版本活动和新增海域负责持续补充新的内容需求

循环环节	对应内容	主要作用
玩家动机	探索海域，剧情推进，船只强化与收集，角色收集，队伍组建，流派验证	玩家的驱动行为，为玩家提供方向
玩家动作	每日任务，探索岛屿，海陆战斗，活动挑战，阵容流派构筑	将玩家的抽象动机转化为具体玩法
玩家奖励	养成材料，抽卡资源，新角色	强化玩家的行为，给予满足
奖励转化	角色培养，船只培养，角色抽取	兑现奖励的价值，深化游戏体验
新一轮奖励	挑战更高难度，尝试新构筑流派、新角色，新区域探索	维持并拉升玩家动机，创造持久追求

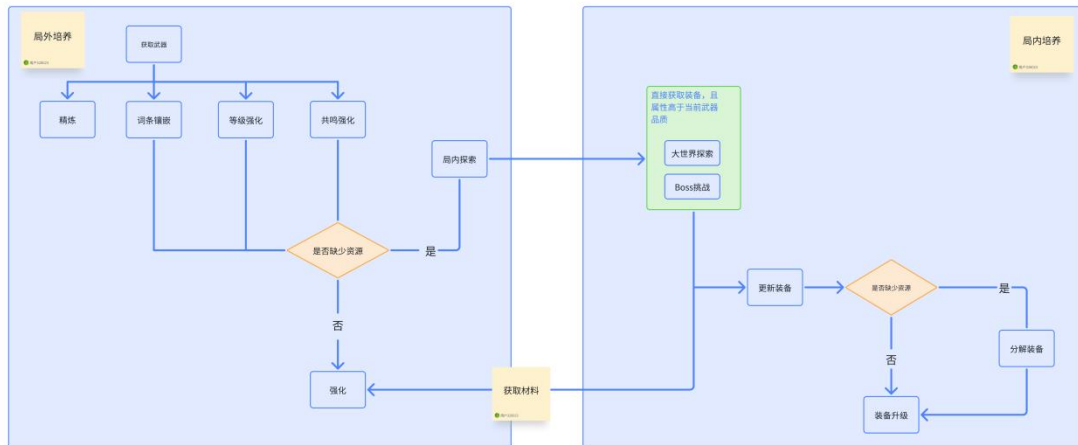
4. 次级循环

4.1. 角色培养



- 高战力配比的局内培养保证平民玩家的游戏难度与体验
 - 氪金玩家的强局外培养保证探索前期体验更加良好，上限更高
- 职业解锁需要角色局外培养及角色任务解锁，解决了鼓励玩家培养多角色的问题
 - 为横向养成打基础
- 通过限制大脸币的获取，限制角色成长速度
 - 角色获取途径较多，较为简单，规划游戏节奏，避免游戏内容快速消耗
 - 通过缺资源引导玩家去各种玩法，形成缺资源——>去玩法——>提升的循环
 - 角色技能加点被限制，玩家急于养成，有概率转向命座提升，有利于商业化

4.2. 武器培养



- 局内局外培养的结合创造了一种长期目标与短期刺激完美循环的体验
- 降低门槛（局外）
 - 更高的起点让通关高难度更容易
- 高随机性与新鲜感（局内）
 - 每局选择都不同，需要临场决策，告别重复
- 强大的成长反馈
 - 能看到角色从弱小到割草的蜕变，体验“滚雪球”的快感
- 策略深度
 - 考验玩家对武器、敌人和游戏机制的理解与临场反应

5. 如何让玩家愿意重开周目

促使玩家开重开周目的核心有八点：

- 新周目有新体验
- 新周目有更丰富的奖励
- 新周目游玩更加便捷

-
- 深渊队伍可以与大世界队伍可以独立
 - 用永久收益补偿重置损失
 - 重开是领取阶段奖励的必要节点
 - 随机内容维持重复游玩的新鲜感
 - 有未完成目标制造继续挑战的动力
- 随着局内世界等级提升，玩家可以获取更丰厚的资源奖励
 - 局内成长可以带出来辅助局外成长，从而作为长线的积累
 - 遗忘之海对玩家周目重置内容的刷新做了取舍，保留了传送，船只装备等。玩家的重复路径减少，挑战意愿提升
 - 玩家可以保留某次周目的强力配队挑战深渊，减少玩家后顾之忧
 - 玩家对更强力队伍的需求，对未完成挑战的动力
 - 随着版本更新，新角色的出场让玩家有体验新队伍的欲望
 - 重开从一次进度损失，转化为玩家主动进行的成长结算和新一轮构筑机会

6. 主要资源投放如何控制

局内高投放、局外严控制

游戏允许玩家在单次航行中频繁获得资源，以保证探索和刷宝体验；但通过重置、次数限制、航运容量和养成消耗，严格控制最终能够转化为永久成长的资源总量。

- 利用周目重置释放局内投放空间

单局中的等级、装备和临时资源大多会随航行结束而重置，因此可以保持较高掉落率，强化成长反馈，同时避免长期资源快速膨胀。

- 限制高价值资源的产出次数

通过体力、号角、每日任务和周常奖励等机制，控制玩家每天、每周能够参与高收益内容的次数。

- 通过航运限制有效带出量

玩家在航行中可以获得大量宝藏，但只有有限数量能够运回局外。游戏控制的重点不是“掉多少”，而是“最终能带走多少”。

- 通过品质和价格调节实际收益

宝藏的品质、用途、出售价格和世界等级共同决定最终价值，使策划能够灵活调整资源收益，而不必直接降低整体掉落体验。

- 通过多养成系统持续回收资源

角色、武器、舰船和职业等系统共同消耗基础货币与材料，形成稳定的资源回收口，延长玩家的长期养成

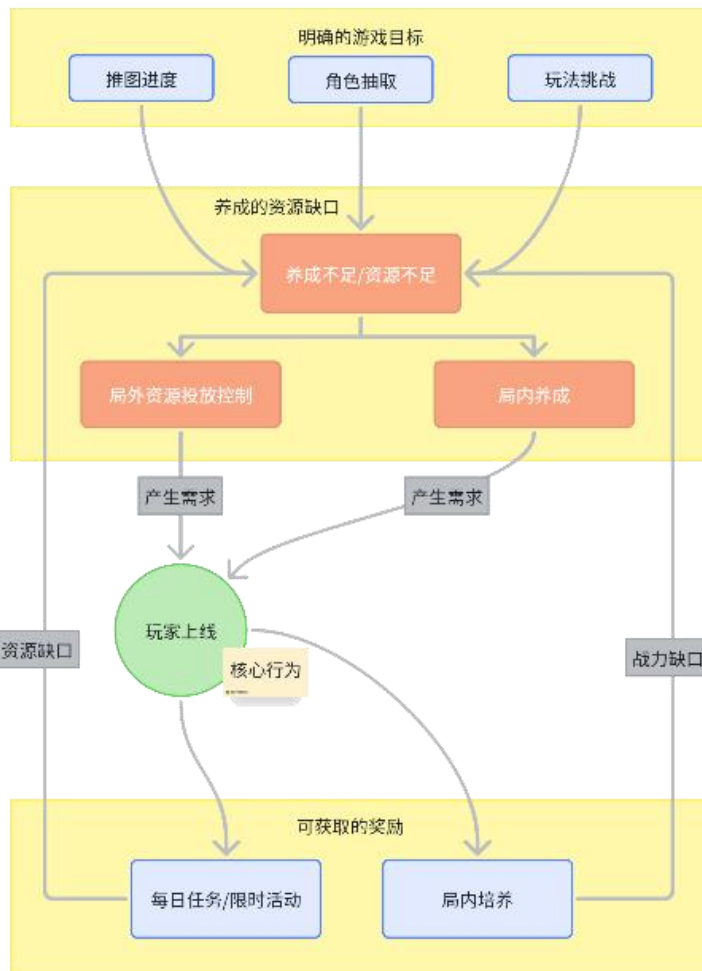
周期。

产出限制—产出限制—价值调节—消耗回收 保证玩家获得感，维持长期经济和成长节奏。

7. 如何引导玩家上线

引导玩家上线的核心是三点：

- 有对应的游戏目标
 - 养成缺口
 - 待获取的奖励
- 角色抽取、队伍养成和目标挑战等为玩家提供了目标
 - 每日任务为玩家提供每日可完成的小目标
 - 资源投放的控制导致玩家有养成缺口
 - 遗忘之海每日航运仓位有限且不会积累，号角第二天过期，让玩家产生资源损失感
 - 提供持续更新的内容和截止日期



8. 如何给玩家减负

- 将日常任务控制在较短时间内

玩家可以通过每日任务和资源领取完成基础成长，不必每天完整进行一次长时间航海，形成“平日短登录、空闲时集中体验周目”的节奏。

- 通过永久成长降低后续周目难度

角色、船只和主城的局外成长可以跨周目保留，使玩家在重复挑战时拥有更高的初始强度，逐步缩短探索

和战斗时间，减少重复开荒压力。

- 给予玩家自主选择内容的空间

剧情探索、限时活动、噩梦深处等内容可以根据玩家的时间和目标选择参与，避免所有玩法都成为必须完成的固定任务。

- 利用传送、任务引导和资源整合减少无效操作

通过传送、目标提示、自动寻路和集中领取奖励等方式，减少玩家在跑图、寻找目标和重复操作上的时间消耗。

- 自动战斗减少玩家重复操作

局内玩家在与已经击败过的 Boss，精英再次战斗时可以自动操作减轻玩家操作负担，且随着周目更新，自动战斗功能依旧保留。

9. 如何提供游戏内容

- 以开放世界提供一次性探索内容

海域、岛屿、剧情、宝藏和 NPC 事件承担前期的主要内容供给，帮助玩家认识世界并建立沉浸感。

- 以周目玩法提高内容复用率

通过不同队伍、局内装备的随机产出和流派构筑，让相同地图和战斗资源在不同周目中产生新的体验，延长内容消耗周期。

- 以角色和养成系统提供长期追求

新角色、阵容组合和船只培养持续产生新的成长目标，使玩家在完成剧情后仍有继续游玩的动力。

限时活动、新海域、新角色、新剧情和高难挑战能够定期改变玩家目标，缓解长期重复同一周目的疲劳。