游戏设定和原因

1. 什么样的游戏才好玩？

再开始打算做这个游戏的时候考虑过很多游戏类型，最终决定做一个魔法挂机的游戏。主要是想把MMORPG的游戏浓缩，把其中最好玩的因素做成手机游戏。在回顾自己多年来的游戏经历，为什么会忠于多人在线的玩法呢？我想到的是，游戏打装备的乐趣，收集一身牛逼装备的喜悦，挑战高难度，高强度的BOSS和副本，以及朋友们一起组队刷本等。

1. 手机游戏该怎么去做一个自己认为好玩的游戏呢？

完全复制一个MMORPG在手机上不一定会是最好的，也不一定能从体验上做的很好，手机在操作上和用户使用习惯上和其他平台有很大的不同。对于MMORPG的一些挑战无法很好的在手机上表现。在MMORPG上，挑战一个怪物并战胜他，可以依靠一些预先设计的游戏元素来完成。基本上分为，操作挑战难度和养成挑战难度。社交能在一定程度上降低挑战难度。

* 1. 养成挑战难度
     1. 获得装备提升属性
     2. 升级提升属性
     3. 获得新的技能，升级技能属性。
     4. 养成随从
  2. 操作挑战难度
     1. 选择使用技能
     2. 规划技能使用序列
     3. 合理走位
     4. 选择补给时机

1. 产品的定位和产品的设计人群。

喜欢MMORPG的用户，并之前玩过PC或者其他MMORPG的人。

1. 游戏核心玩法
   1. 收集
      1. 收集装备
      2. 收集装备升级材料
      3. 收集金币
      4. 套装收集
   2. 养成
      1. 技能升级
      2. 角色升级
      3. 装备锻造升级
   3. 技能释放序列
2. 玩家乐趣
   1. 装备可以带来更漂亮的角色形象
   2. 装备可以提升玩家能力，让玩家挑战更困难副本
   3. 技能增加战斗中的操作节奏。