**#游戏#魔域之书#Rougelike#双角色大地图卡牌游戏+玩法设计**

**1.玩法是什么？**

一个比较新奇的、我以前很少见过的玩法，来自哪款/哪些游戏？具体玩法是什么样的？

|  |
| --- |
| **游戏概述**  《魔域之书》(Rougebook)是一款由万智牌的创造者Richard Garfield所打造的一款Rougelike、欧美魔幻风、卡组构筑游戏，将于6月24日在Steam上线，目前已经可以预购并解锁试玩版。  游戏采取闯关模式，每一关卡都由一个精英怪和一个BOSS所把守，玩家需要**选择两名不同的角色**，在每一关**随机生成的六边形地图**上进行移动、探索、遭遇随机事件，最后利用自己的卡牌去战斗，通过各种各样的手段去强化自己的卡组，并打败每一关卡最后的守门者。作为Rougelike类型，玩家在每次探索途中所收集到的画卷道具都可以在结束后来解锁自己的天赋树，在重策略的核心体验基础上，享受成长的快感。  **游戏特色**   * **双角色**：玩家在每一次闯关时都会配备两个角色，角色的选择会**影响玩家在该次闯关时所能获得的卡牌，以及卡牌之间的协同联动方式**；同时，战斗中**角色的站位也会影响卡牌的效果，不断的位置切换则可以影响整体战斗的节奏和难度**。战斗中角色的死亡也会导致玩家无法使用该角色的卡牌，需要打出指定的卡牌才能复活(并吃到牌组负面效果)，而如果玩家的两名角色在一场战斗中同时死亡，则游戏结束。     图片来源：Steam商店页面，游戏宣传动图   * **大地图**：玩家在一个随机生成的六边形格子地图上移动，游戏并非是回合制、也没有计时器，但玩家初始可行走路径只有一条通往BOSS的路，**需要通过每关所配备限量的画笔道具来“画出”未探索的地图**，部分类似效果的道具也可以在战斗中、地图上捡到。     图片来源：Steam商店页面，游戏宣传动图 |

这个游戏在平台/社区/媒体等流行程度及数据表现如何？

|  |
| --- |
| * 游戏距离发售还有一个月的时间，Steam游戏讨论区共有**91个讨论主题**。 * 作为一款以万智牌作为宣传噱头的游戏，魔域之书在国内出乎意料的关注量极小，没有被很多玩家所发现；Bilibili搜索关键词魔域之书和Rougebook均无结果，各大游戏媒体也只是给《魔域之书》创建了一个页面，百度上的搜索结果寥寥无几，甚至还会出现类似关键词的网文。 * 可以在YouTube上找到部分游戏在开发阶段以及早期测试阶段的试玩视频，**最高观看量为2.5万**。     图片来源：YouTube，关键词Rougebook |

这个游戏被什么样的用户关注和讨论？玩家对这种玩法的评价是？

|  |
| --- |
| **用户群体**  游戏的核心玩法为卡组构筑及卡牌对战，通过玩家的过往游戏经验来分析，双角色玩法对于卡牌游戏玩家来说新颖且有趣，但对毫无卡牌游戏经验的人来说可能望尘莫及；同时游戏部分的Rougelike元素可以很好的吸引专门对这单一类型感兴趣的玩家，总结如下：   * **核心用户：硬核卡牌游戏玩家。** * **次核心用户：**Rougelike玩家 * **潜在用户：**任何对慢节奏对抗、休闲策略、棋牌游戏所感兴趣的玩家。   **用户评价**   * 由于《魔域之书》本身的关注度较低，所以并没有一些大众认可的评价。 * 几乎所有Steam鉴赏家对该游戏双角色和Rougelike大地图的机制都有所关注，认为新颖且有趣，**是基于已有类似游戏一次不错的改进。** * 部分鉴赏家觉得游戏仍有**数值平衡上的问题**，以及Rougelike**成长时间过于漫长**。 * 游侠网评论被“不喜欢卡牌游戏”所刷屏，部分玩家觉得游戏所展现的画风和画质不太好。         图片来源：Steam游戏鉴赏页面    图片来源：游侠资讯用户评论https://www.ali213.net/news/html/2020-7/523353.html |

**2.为什么我觉得这个玩法很重要？**

这个玩法与我过去或平时玩过的游戏相比，有什么不同或变化？对比不同游戏中类似的玩法设计，它们分别有什么异同点？

|  |
| --- |
| **类似的玩法设计**  Rougelike卡牌构筑类型游戏已经不是第一次出现了，《魔域之书》只是一款同类型下的另一款游戏；这个类型下历史上的爆款不乏一些体量较小的游戏，这类游戏通常不需要过多的美术、特效或是音乐展现，核心的则是他们**玩法的策略性能给玩家带来多大的快感**；且不同于卡牌网游，这类游戏**不存在永久收集卡牌这样的一个过程**，所以基于Rougelike的随机、缓慢成长元素，这类游戏所能展现给玩家多少**可重复游玩性**也是这个游戏类型的重中之重。  在这个游戏类型下，两款十分有代表性的游戏分别为《杀戮尖塔》和《怪物火车》，而《魔域之书》也是**沿用了许多在这两款游戏里存在的、已经被重度卡牌游戏玩家熟知的设计思路**：   * **战斗外的卡牌成长**：《魔域之书》的卡牌存在不同数量的宝石槽，玩家在冒险的途中会获得有各种各样效果的宝石，可以自由选择组合搭配，来自己创造不同效果的全新卡牌，展现自主性和多样化。     图片来源：《魔域之书》游戏内截图   * **遗物和装备**：玩家可以在冒险途中收集不同的遗物和装备，在战斗中获得不同的光环效果、被动技能，或是一些主动使用的道具。 * **战斗模式**：《魔域之书》在战斗的基础规则上基本上是完全复制了《杀戮尖塔》，卡牌分为洗牌堆和弃牌堆，卡组重复使用，存在卡组污染，怪物意图提前预知，各种BUFF、召唤物等等。     《魔域之书》BOSS用来污染玩家卡组的恶搞卡牌。  图片来源：《魔域之书》游戏内截图  **《魔域之书》的创新**  尽管严格意义上来说，《魔域之书》依旧属于Rougelike卡牌构筑类型游戏，但其做出了此类游戏玩法机制上的一次非常大胆的尝试与创新：**双角色和大地图，**玩家在游玩本质一样的游戏中会获得截然不同、从未有过的**策略**体验：   * **卡组的构造与使用**：通常这类游戏最大的策略点在于如何去构造一个卡组，以及在战斗中卡牌的使用；《魔域之书》给玩家上升了一个纬度，玩家**不再能单纯的去思考卡牌效果**，去搜攻略背公式，同时也要去考虑不同角色卡牌数量的平衡、卡牌之外角色之间的Combo、角色间的位置转换(部分卡牌、角色所处的位置不同效果不同，部分角色善于进攻、部分又善于防御等等)，这些因素所排列组合出的可能性在Rougelike的加持下是无限接近于无穷的，甚至有些回合制RPG的风格。 * **双角色的培养**：这是《魔域之书》在此类游戏类型下创新出来的一种策略方式，玩家除了卡牌之外还要考虑两名所控制的角色，**去思考角色间的装备分配、天赋技能**，每场战斗结束后去抉择，是获得几张卡牌并且解锁天赋点好呢，还是给角色拿这件装备受益更大呢？     《魔域之书》角色栏，包括设定初始前排、天赋树、装备栏  图片来源：《魔域之书》游戏内截图   * **大地图的利用：**相对比于《杀戮尖塔》提供给玩家几个简单的路径让玩家去点击选择，玩家在《魔域之书》的大地图上所体验到的更像是一款《魔塔》式**策略闯关游戏**。每一关除了一条通往BOSS的路径外，玩家还会被告知地图上两件装备的位置，提供给玩家一个**阶段性目标，**玩家要去思考怎样去**利用有限的资源**(画笔、墨水等用来解开路径的工具，且六边形地图上他们解锁的格子不同，要去计算收益)在BOSS战之前去获取他们，而玩家通常只能获得一个或者运气差根本达不到位置。玩家前进途中遇到怪物点要考虑是避开不打，还是战斗并损失一些生命值来获得怪物点的奖励；遇到商人要选择积攒金币还是提前购买物品来获得下场战斗的提升。地图上的其它元素比如说灯塔、血包、地上金币、随机事件等使得**玩家每次的操作都能获得即时反馈**，**玩家在解锁地图时也会有期待心理**，而思考如何去解锁地图的过程更是把游戏的**策略性**发挥的淋漓尽致。     《魔域之书》大地图玩法  图片来源：《魔域之书》游戏内截图 |

这个玩法很有趣且重要，背后可能意味着变化在发生。

|  |
| --- |
| **当下的问题**  虽然在游戏正式发售前无法看到大量玩家对此玩法的评价，但是通过分析玩家对同类型的游戏评价，以及市面上多数的卡牌游戏玩法，可以发现部分痛点：   * **卡牌游戏同质化严重**：作为一个很古老的游戏类型，卡牌本身的设计思路已经**很难作出创新**，基本上都是围绕着攻击、格挡、魔法值，以及一些Combo和词条做手脚。当玩家在玩过几款卡牌游戏后，**很难再产生新鲜感**，甚至抗拒去尝试一款卡牌游戏。 * **创新设计陷入僵局**：基于以上问题，市面上大部分卡牌游戏(尤其是网游)的解决方式可以说是**在对战机制上做手脚，或是移植一个火热的IP；**但发明一个让大众认可，且能长期游玩下去的新机制难度十分之高，历史上来看有的成功有的失败：《Artifact》、《昆特牌》、《符文之地传说》、《炉石传说》所取得的成就截然不同。   **《魔域之书》改变了什么？**  《魔域之书》在整个卡牌游戏的类型下提供了一种新思路，即**不改变卡牌游戏常见的机制玩法下，还能融入什么元素？**从玩家需求的角度上来讲，可能这种思路更加正确，玩家体验一款新的卡牌游戏并不是想学习一套新的规则，随后在新规则的基础下做本质上一样的事情。《魔域之书》则避免了这一点，玩过《杀戮尖塔》的玩家可能五分钟内就可以理解《魔域之书》的卡牌对战规则，而游戏融入的双角色养成和Rougelike棋盘地图则给卡牌对战游戏**添加了一个核心玩法**。 |

**3.如何借鉴或应用？**

这个玩法还有什么不足之处？针对这些不足，还可以怎么样改进？

|  |
| --- |
| **《魔域之书》依旧存在一些常见问题**  可以看出《魔域之书》的设计师尝试着在设计思路上去解决一些卡牌游戏不受欢迎的常见问题，但这种解决方式同时引出了一些新的问题，以及细节处理上还存在一些不足：   * **高门槛**：卡牌游戏的策略属性通常有着较高的学习门槛，在数值的加持下甚至会存在用户群体门槛，即**对数值不敏感的玩家甚至算不明白**。双角色玩法**虽然是一个创新，但其本身也是对游戏策略纬度上的一个提升**。设计师在难度上尝试着做了一些优化，比如说玩家每回合固定3点魔法值，只有部分卡牌能改变这一点，卡牌的费用只有从0到3等等，但效果一般。 * **设计难度**：玩家难以计算数值的同时，设计师在设计卡牌数值、角色属性上也会遭遇困难，融入双角色的难度提升一定不是简单的加法。**一旦平衡性受到威胁，那么玩家自然而然的会去选择最优解**，双角色的思路则无法被有效利用。 * **玩法依旧比较表面**：《魔域之书》虽说给玩家提供了一个新的玩法，但是玩法的**深度却不是很足**，无论是角色培养还是地图探索，可供选择的元素还远远不够。一个明显的例子是游戏内不同角色的**定位过于明显**，这导致角色的培养方向直接锁死，玩家几乎不会想获得防御角色的攻击装备、卡牌。   **改进方式**   * **重养成：**《魔域之书》**大地图的利用空间十分之大**，完全可以参考各种相似游戏的做法来进行融合。比如说《为了吾王》利用Rougelike元素，可以使玩家在大地图上解锁一些有趣的道具和建筑物；《Hades》里面的家园系统可以让玩家闯关后对冥府进行永久的改造。卡牌游戏既然有了大地图，那么也可以考虑去植入这些玩法，**在不过多的影响数值的情况下，给玩家更重的养成体验，以及进一步的目标感。** * **弱策略**： 可以适当的**固化一些卡牌分类**，以对这款游戏创新玩法无关的内容进行**最大程度的简化**，因为创新内容已经足以支撑策略性。参考《杀戮尖塔》的常规卡、特殊卡两类卡牌设计：  1. 常规卡不需要和其他卡牌Combo，符合标准强度，遗物对其影响很少。 2. 特殊卡弱于常规卡的强度，但有一些特殊效果，在遗物的加持下价值更高。 3. 单张卡牌线性强化，不会出现超模状态。 |

基于这个玩法创新，有什么可以延展到其他品类游戏上的做法？

|  |
| --- |
| **双角色**  可以尝试性的利用在卡牌网游上，比如说《炉石传说》，棋盘稍作改动，衍生一个**四名玩家的2v2玩法**。部分卡牌可以设定出联动玩法，玩家匹配到队友后互相明牌，游戏对局中改变站位等等。而匹配机制上可以让玩家排除两个不想做队友的职业(类似于MOBA中的BP)；游戏外玩家对某个职业的场次熟练度，可以适当的融入一些养成机制，比如说解锁天赋点。这类玩法的好处是**极大的解决了卡牌网游痛点之一的社交性，玩家需要随时协作**，但坏处则是它的**平衡性十分不稳定，玩家无法确定队友的卡组**。  **MOBA类游戏**也可以引用类似的手法，不过相对比2v2，**一个玩家操控两个角色**较为恰当。两名角色共享经验和技能点，但玩家需要给两名不同的英雄单独买装备，战斗中随时可以进行角色切换，而单个角色的阵亡则代表着共同阵亡。这种玩法可能衍生出一些很有趣的事情，比如一个正在被刺客追杀的ADC，丢出唯一的控制技能后，突然摇身一变变成战士。当然，**平衡性**也是一个很困难的问题。  **大地图**  大地图也可以在**卡牌网游**上进行利用，更多是一个设计方向上的一个思路，比如说把《炉石传说》的冒险模式稍作更改，不再是设计师预先设计好的、强度上让部分玩家感到痛苦的BOSS卡组，而是一个**Rougelike大地图冒险**。运营层面上，玩家可以通过**完成每日对战任务来获得大地图行动点**，而每次完成一篇大地图的冒险关卡都会获得一些永久性的奖励，随后进入随机生成的下一个关卡，在给游戏本体**提供了一个额外的游戏模式的基础上**，同时还能**拉动玩家日活**。 |