**1.玩法信号是什么？**

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？

|  |
| --- |
| 对游戏和其玩法进行描述，结合自己的体验或观看体验视频，说清楚具体怎么玩，建议200字简单描述（可以放置信号图片及图片说明、链接）  **游戏概述**  **《梦幻新诛仙》**是一款由完美世界研发并发行的经典**Q版中式仙侠风格、2.5D回合制战斗大世界MMORPG手游**。该游戏取材与经典仙侠小说《诛仙》，同时也是众多《诛仙》题材游戏（诛仙1-3端游、诛仙手游、梦幻诛仙等）的下一款续作，对原著的支线情节进行了扩充。《梦幻新诛仙》于6月25日在国内的各大平台正式公测，**支持安卓、iOS以及PC异端同步**。    《梦幻新诛仙》游戏宣传图，图片来源：TapTap游戏页面  **玩法方向**  《梦幻新诛仙》的大部分系统玩法与市面上常见的MMORPG手游无差异，无论是PvP还是PvE亦或是休闲喜好的玩家都能找到所对应的功能，这些功能核心没变且创新点不多，所以这里不多作赘述。下面是提炼出的与多数MMORPG玩法上相比较为新颖的点：   * **战棋风回合制战斗**  1. 玩家进入战斗前需要**排阵**，在解锁的数个可升级的阵法中选择，阵法决定了开局队伍的站位和额外属性增减，同 时不同阵法之间也有克制关系。 2. 战斗开始后玩家**同时决定当轮操作**，但系统根据**不显示的速度属性**去决定操作先后顺序；战斗场景按棋盘式格子分布，玩家可以在**每轮操作前进行一次移动。** 3. 玩家的技能根据门派来划分，同时战斗中玩家根据情况会携带1-2种随从：仙友和宠物；仙友为剧情中的NPC，通过抽卡获得，根据定位技能各异；宠物获得途径多样，但培养方向的不同会导致技能和属性的不同。但**三者的技能共用同一个元素系统**，不同技能都有其元素属性，在战斗中配合不同元素属性的技能击中敌方会产生不同的**元素反应**，一般一个玩家门派会倾向一种元素属性的技能（元素系统与原神十分类似）。     《梦幻新诛仙》战斗场景，图片来源：游戏内截图   * **分散化养成窗口**   除去角色本身，《梦幻新诛仙》最大的两个养成点在于仙友和宠物，但其**两个养成系统有着明确且不同的核心定位：**宠物跟随玩家进行每一场战斗、受玩家控制、死亡后可利用回合召唤其他宠物，而仙友则只会在单人玩法中出现（PvE的高难度主线剧情、单人挑战、PvP的单人比武等等），战斗前确定，开局后不受玩家控制、不可替换、死亡后可复活。   * **万物皆可植入挑战式挂机玩法**   《梦幻新诛仙》在保留了离线找回系统的基础上，植入了一个名为灵脉的系统，玩家扮演一个修仙者从灵脉中**以真实时间的流逝获取各种奖励**（如经验、金钱、道具等），奖励可积累12小时，无论在线与否；同时玩家可以在每天的两个固定时间点上线，获取“领悟”奖励，而灵脉**奖励累积的效率则是根据玩家灵脉挑战斩除妖魔的进度来确定的（PvE玩法）**。灵脉系统和《剑与远征》主玩法极其相似，但两者游戏类型不同，玩法重要性定位不同。  **运营方向**   * **明星代言真实植入游戏**   《梦幻新诛仙》邀请了《诛仙》电影陆雪琪的扮演者李沁、以及最近较火的张哲瀚作为游戏代言人，前者在游戏主线中**分饰陆雪琪、碧瑶两角，后者则是锦鲤庄主阿瀚和魔教公子**，玩家可以在游戏开始时**选择体验《诛仙》的传统剧情，亦或者以张哲瀚角色为基础所设定的特殊剧情**。游戏中还为角色设立了专属地图、活动等。   * **多圈层联动**   在联动方面，《梦幻新诛仙》的行为和代言相似，首先邀请了不同热门网游的火热主播组成固定队进行游戏直播，**并将他们作为NPC一并植入游戏的挑战中去**；其次根据游戏仙侠的题材特殊性，去和三星堆博物馆、苗寨等具有远历史文化的组织进行联动，并**在不同维度中（如音乐、建筑、剧情、道具等）进行“复原”。**    《梦幻新诛仙》联动三星堆文化宣传图，图片来源：https://www.163.com/dy/article/GDC36S9P0538MUQU.html |

这个游戏在平台/社区/媒体等流行程度及数据表现如何？

|  |
| --- |
| 需要为这个游戏的“流行程度”提供论据说明；可以是数据、图片、小调研，如一周内上过三次微博热搜、榜单排名等（截图）；   * 《梦幻新诛仙》在6月25日上线后**登顶iOS免费榜，拿到畅销榜第五的名次，首日公测收获1500万流水。** * 截至至7月6日，《梦幻新诛仙》在TapTap上共有**将近19万的下载量**，27万关注量，策略游戏中排名第7，从5400份评价中获得**6.6/10的评分**，五星好评占近50%。     《梦幻新诛仙》TapTap页面，图片来源：<https://www.taptap.com/app/175450>   * 据SensorTower及App Store官方统计，《梦幻新诛仙》在上线首周App Store游戏类别下**从未跌出过前五名**，目前依旧保持在前十五名，在角色扮演类下目前为第三名，**预计有60万下载量**，在18000份评价中获得**4.5/5分**，五星好评大概为80%。     《梦幻新诛仙》iOS免费游戏榜排名，图片来源：SensorTower   * Bilibili上有不少游戏体验的视频，官方帐号目前有**4.7万粉丝**，游戏热度为42422；《梦幻新诛仙》专栏共有2962份评价，**得分为6.5/10**，五星好评占50%，**两极分化相对于其它渠道较重**。关键词“梦幻新诛仙”下已经有数不清的视频，部分明人有关的如PDD、张哲瀚视频**观看量破10万**。 * 游戏上线后其百度指数暴增后略微下降，近几天持稳定趋势，**远压同类竞品如《梦幻西游》以及《梦幻诛仙》。**     图片来源：《梦幻新诛仙》百度指数 |

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？

|  |
| --- |
| 需要为这个信号**提炼出用户评价**，论据可以是数据、图片、小调研，如steam玩家评论截图；  **用户群体**  游戏的核心标签为**MMORPG**，作为一个非常火热且普遍的游戏类型，肯定会吸引所对应的喜爱社交、有攀比心等等的玩家，且不会受“独狼”型或是注重高品质单机游戏玩家喜欢；但因《梦幻新诛仙》题材和运营的特殊性，游戏的次核心用户群体则较为独特，整体总结如下：   * **核心用户：MMORPG、重社交型玩家，手游玩家。** * **次核心用户：**喜爱诛仙IP的群体、代言明星的粉丝、回合制游戏情怀玩家。 * **潜在用户：**对修仙题材感兴趣的、喜爱养成的玩家。   **用户评价**  **正面评价**   * **画面和同类回合制MMO相比有着质的提升**，无论是画风还是游戏CG，都受到了多数玩家的赞美，游戏的PC端甚至可以展现2K画质，给玩家更深层次的“诛仙”带入感。 * **多端游戏同步，PC端提供性能和游戏性，手机端提供便捷**；PC端玩家可以选择挂机一整晚来刷日常、进度等等，而这普遍在单进程的手机上很难做到，游戏中甚至引起“优越”现象：“求通宵挂机车队，PC端稳定不跳车。”       部分用户正面评价，图片来源：TapTap游戏评价页面  **负面评价**   * 作为开放世界MMO，**自由度过低**，除了探灵玩法外，玩家全程被任务和活动以及其附带的自动寻路所引导，甚至战斗也可以自动化，整体更像是挂机模拟器。 * **逐渐暴露本性的氪金模式**，游戏想做长线运营，开服的前几天氪金功能以及氪金点全部被各种手法掩盖住，并没有要求玩家去氪金。但随着服务器开放的时间越来越长，以及玩家更深度的体验（等级提升），常见的氪金套路一个个涌现了出来，引起反感。 * **活动时间尴尬、日常过于漫长**。部分周历表上的活动不符合玩家时间分配，以及日常每次都会涉及非常多的回合制战斗，动画不可跳过、不可加速，导致许多割草型自动对战除了**消耗玩家时间以外没有任何意义，在前期就太肝，急需减负**。     部分用户负面评价，图片来源：TapTap游戏评价页面 |

**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？

|  |
| --- |
| （通过比较同类型游戏或案例比较，展现玩法的独特性及重要性，建议400字以内）  **同游戏类型的相似玩法**  回合制战斗MMORPG游戏类型已经十分古老了，市面上存在着不少款人尽皆知的作品，与动作战斗MMORPG相比，回合制的低操作、高策略属性看起来更能吸引用户长期留存，两个非常经典的例子分别是网易2003年发行的回合制MMO端游《梦幻西游》和谷得游戏2011年发行的回合制MMO手游，前者依旧火爆，后者仍在更新。    《世界OL》战斗画面，图片来源：百度百科世界OL词条  《梦幻新诛仙》的战斗体系其实是和《梦幻西游》十分相似甚至一致的：**进入战斗->选择当回合操作->根据不同速度决定出手速度->战斗完成。**设计师并没有尝试更改玩家几年甚至几十年来对回合制战斗体系的认知，甚至**在门派定位上都如出一辙——输出、治疗以及封印。**两者的战斗流程也都采用**极简信息风格**，玩家在战斗中只知道自己技能的基础描述和效果描述，并且也只能选择一个母目标，技能伤害、范围技能目标选取玩家无法在战斗内外得知，在PvP时玩家甚至看不到对方单位的生命值和魔法值。这种在策略的基础上隐藏具体数值显示给战斗赋予了未知性以及部分运气成分，提高玩家思考量的同时隐藏敏感信息也能使得不同档位的氪金玩家心理平衡。    《梦幻西游》战斗画面，图片来源：<https://www.bilibili.com/video/BV1fW411V7Dy/?spm_id_from=333.788.recommend_more_video.-1>  **那么《梦幻新诛仙》的战斗有什么不同？**   * **元素机制**   《梦幻新诛仙》所加入的水、火、电、冰、毒五个元素以及附带元素机制的法宝道具，使得**游戏战斗机制的策略程度在常见的回合制MMORPG游戏里上升了一个层次**：火系门派可以配合水系法宝打出蒸发效果造成1+1>2的伤害，而队友使用了冰属性技能对敌人造成了减速后，对出手顺序的判断、是否在下回合继续集火该敌方单位，都将会是玩家需要额外考虑的问题。在战斗外，玩家对法宝、随从甚至队友的选择上和之前相比，无论是策略角度还是养成角度都更加丰富，玩家根据自己的判断和游戏理解，**从自身需求中去选择**一个方向。整体看起来回合制战斗游戏**不再无脑的堆数值、比氪金，导致很快形成一个版本答案。**   * **移动机制**   如果仅凭一个元素系统的创新，可能不足以改变环境，但《梦幻新诛仙》在此基础上添加了移动机制，类似于战棋游戏或是近期大火的跑团，**玩家每回合行动有一个移动点和一个操作点，互不干涉**，这在相似类型的MMORPG里从未出现过。**移动机制在对战中可操作空间极高**，通过揣摩对方的想法，玩家可以提前移动躲避即将到来的AOE、改变阵形、绕过/躲进创造出来的障碍物以及配合元素机制去躲避/吸取地表元素等等。  整体来讲，两个新机制的引入**使得回合制战斗不再那么“滚雪球”**——赢了前面50%的战斗的话，后面50%基本白给（比如说哪方治疗先倒下基本上那方就输了，这在即时战斗型MMORPG里也是同理，比如说《逆水寒》的3v3比武），一些恰到时机的走位和元素搭配，**可以积少成多转换成翻盘，为枯燥无聊的回合制后期战斗增加许多变数和可能性**。 |

这个玩法很有趣且重要，背后可能意味着变化在发生。

|  |
| --- |
| （推理一下该玩法产生的可能原因，字数建议在300以内）  **从《梦幻新诛仙》看出回合制游戏的行业变化**  其实不难看出来，《梦幻新诛仙》的设计师正在尝试着对回合制战斗MMORPG的**战斗部分进行玩法创新**，融合战棋策略，精准针对玩家的痛点——**不同回合制战斗游戏只是换皮不换核**，十几年一成不变的玩法下，部分玩家已经形成了刻板印象，看到“回合制”就产生反感，很难去吸引核心之外的群体。  比较凸显以上观点的是，**《梦幻新诛仙》在内部测试版本中，还添加了不少不同的战斗玩法**，比如说加入了如大世界进入战斗的位置会影响高低差，从而导致优劣势、技能非目标瞄准而是地形瞄准、大世界施放技能偷袭进入战斗等等玩法，**但在正式上线版本中全部被推翻**。个人猜测被推翻的原因可能是因为要照顾异端同步、自动寻路、自动战斗这些相互较为冲突的功能，既然都自动寻路了那么找一个好点的地形偷袭进入战斗有何意义呢？会不会偏离了回合制主玩法的定位呢？但无论如何，不可否认《梦幻新诛仙》的设计师在开发测试期间做出了很多设计上的创新。  **异端同步逐渐成为MMORPG必备？**  《梦幻新诛仙》被许多玩家所接受的原因之一是他的异端同步，纵观国外大火的《Albion Online》以及全世界大火的《原神》，均采用了异端同步，玩家对此的评价也是夸赞更多。  异端同步的特点是**PC提供性能，手机提供便捷**，后两款网游因为战斗的方式，导致不同平台体验手感不同（比如原神的射气球活动手柄真的能玩嘛？），但《梦幻新诛仙》与另外两款游戏不同，这款游戏因为回合制战斗的特性，无论是什么平台，玩家均会获得相同的体验。异端同步也使得玩家随时随地都可以**去便捷的打开游戏，淡化游戏平台歧视链**，**满足性能和便捷两个较为冲突的玩家群体。**  **玩家对待游戏代言和宣传的心态变化**  从最近刘亦菲代言《热血合击》和《梦幻新诛仙》两位代言人的对比可以看出，尽管《热血合击》采用了**游戏先上线后由玩家选取代言人的新套路**，但代言出来后许多网友对其评价更多是对“传奇式代言”的调侃、对明星本人颜值的夸奖，几张宣传图/视频整体**只起到了宣传、散播的效果，游戏非核心用户拉取上并没有什么出起色**（TapTap评分4.5/10，下载量2194）；相反，《梦幻新诛仙》所邀请的明星皆被设计师**植入到游戏内部玩法中**，甚至李沁本身更和《诛仙》IP有所关联，单人饰双角的反差营造更是点睛之笔，明星代言所吸引来的粉丝（同为非游戏类型的核心用户）更有动力去亲身体验这款游戏，**希望从游戏中和偶像产生想象中的“虚拟互动”**。整体来看，玩家相较于从前不再满足于大流量明星的表面代言，甚至会产生反感，现在更加偏向精品走心式的明星联动。    刘亦菲《热血合击》代言宣传图，图片来源：https://p5.itc.cn/images01/20210703/c3562eb311334086b7565ef18f844ab7.jpeg |

**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？

|  |
| --- |
| （根据你的游戏经验思考一下该玩法的不足和延展空间，字数建议在300以内）  **《梦幻新诛仙》新回合制玩法所展现的问题**  新玩法目前在游戏里所展现的最大问题是**想法很美妙，但却无人利用**，玩家大部分时间处于挂机割草状态，哪怕是非挂机状态也**不完全需要考虑元素和移动**，因为门派过多导致的单门派技能同质化，直接无脑使用一两个技能即可；元素和移动玩法在哪怕在PvP中利用率都较低，设计师急需去解决玩家思考上的惰性。  （因为没参与过测试，目前个人帐号只是在第二批开放服务器的第一梯队，有每日等级限制，不确定游戏后期这个问题是不是自然而然的解决了。）  **改进方式**  可以在**数值上更改，淡化光靠技能所能产生的影响力**，使玩家不得不去思考；也可以在**系统上引入一些额外的战斗教程**，给玩家讲解元素搭配和移动玩法，确保大多数玩家实际上知道这些操作；最后**关卡上可以设计一些需要玩家去走位躲开某些地形的BOSS、需要特定元素反应破盾的机制**等等，具体机制的实施可以参考实时战斗型MMORPG。总之无论如何，要达到挂机时不需要，非挂机战斗时则需要利用这些创新的效果。  **分散式养成和挑战式挂机所引起的负面效果**  这里不得不去玩家角度思考这两个问题，分散式养成虽然会使得玩家在每一场战斗中（因为不同的随从搭配）感到新鲜感、不觉得是一个人在战斗，并且解决了游戏后期新人难以推进剧情BOSS和前期副本的问题（不是所有人愿意做侠义），但同时也**会使氪金玩家觉得氪金得不到爽感**，花在仙友上的钱无法在大型PvP玩法如帮战中展现效果，**非氪金玩家感到氪金点过多**，游戏后期与氪金玩家差距越来越大等等。  挑战式挂机同理，不同于《剑与远征》，这并非是《梦幻新诛仙》的主要玩法，但**会形成同样一个死循环：高玩挑战的关卡多->挂机按真实时间流逝所获得的奖励多->更加拉开与低玩和新人之间的差距**，滚雪球效应使其越来越难以被追赶。虽然这一玩法促使玩家更有动力去挑战灵脉，但MMORPG游戏类型的高攀比性可能不适合直接植入这种玩法。  **改进方式**   * **设计仙友专属玩法**，比如说单纯的仙友PK以及Rougelike闯关，或者仙友乙游式养成，控制主要产出在普玩触手可及的PvE上，PvP可以搭配排行榜和仙友PvP专属装备产出等来满足氪金玩家。 * **分散提高挂机产出的提升方式**，玩家不仅仅可以通过挑战灵脉来提高挂机产出，也可以通过参与每日日常玩法，帮派活动等等去提高自然时间流逝的挂机产出，这样一来可以提升玩家上线率、活跃率的同时降低玩家差异。   **“嵌入式”代言/宣发的难处**  《梦幻新诛仙》这种代言无疑**增加了开发成本和代言成本**，并不是在所有时候都可行；比如说设计以代言人为基点的活动必须有正常的非代言人版本，不然如果有对代言人丝毫不感兴趣的玩家，那他只能**被迫去为了活动奖励而参与活动，降低原诛仙剧情的代入感的同时增添反感**。另外玩家体验**不同剧情也会对游戏玩家知识的同步性产生副作用**，不同剧情下的玩家并不一定能够在剧情上顺利交流讨论，导致玩家分割、对立。  **改进方式**  确保代言嵌入度和游戏IP本身的平衡，多做玩家群体喜好调查，尽可能去引起玩家好奇心，主动的去对比、讨论剧情玩法的差异，产生正面破圈现象。 |

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？

|  |
| --- |
| （提出一些玩法应用启发和脑洞，字数建议在300以内）   * 其实网游都可以为了便携性而做到部分异端同步，尤其是独立玩法较多的MMORPG上，比如说**网易《逆水寒》里的自走棋、荒野求生玩法**。每个玩法下都有专精玩家，那么根据数据统计，找出几个大热且在手机端可实现的玩法（副本、帮战等除外），给这些玩法提供另一个可接入的方式，让玩家能够随时随地**便捷的去体验即可以显著增加玩家在线时间，降低游玩门槛。** * 回合制游戏可以在保留“回合”这个概念的基础上，在机制上做创新，尤其是**每个回合内玩家可以做什么**，防御、守护、隐蔽这些以前就多多少少存在的功能，能否因为机制的改变使其有货真价实的使用空间？同时可不可以利用格子地图，玩出一些花样来，比如说转移战场（一个九宫格大地图，每1/9都是我们常见的战斗地图）、地形格子（比如说山丘可以攀爬）、实时改变影响战斗的天气效果、视野盲区、战争迷雾、可占领据点等等，让玩家感觉自己在进行**回合制角色扮演对战，而并非无脑点击**。 * 许多游戏可以**同自家角色CV进行联动**，这类联动方式我以前并没有见过。CV的声音已经存在于游戏里，玩家可接受度也较高，并且部分CV的粉丝群体十分庞大，不一定与单款游戏的用户群体重叠；如果能依靠CV自身对游戏角色配过音的优势**打破次元壁**，引发玩家思考的讨论，也许能起到眼前一闪的效果。 * **单机游戏植入真实时间流逝剧情彩蛋**，比如说《Hades》王子在他老爹面前以什么姿态待了多久，随后下线挂机多久后再上线，可以触发有趣的支线对话、任务或者道具，对话剧情可以和真实时间流逝有关，让玩家觉得自己就是那个王子，他老爹盯着的不是游戏里的王子，而是游戏外的玩家。这可以**增加单机游戏与现实的互动**，引起Meta？ARG？效果，也给成就党、收集党提供了一些独特的游戏玩法。 |