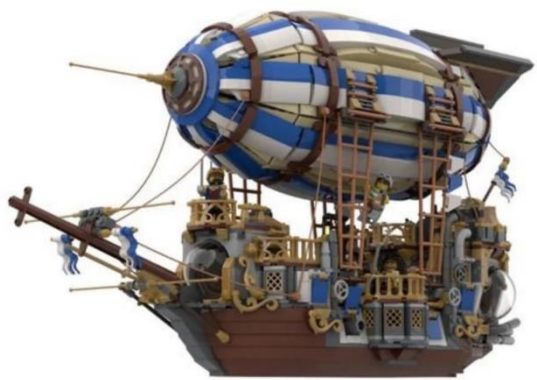


「手机网络游戏」

立项计划书

蒸汽朋克末世废土机器人
SLG





产品

价值

「家园不止是生产，士兵不止是战斗」

🎯 • **更多DIY**，组建独特的玩具军团

「拒绝单机种地，在游戏中交朋友」

✎ • **更多交互**，交换配件争夺资源

「不再无脑暴兵对抗」

🌐 • **更多策略**，竞争与合作并存

核心玩法



建造飞艇

家园



打造机器军团

收集材料造兵



勘测/建设

探索建设



修路贸易

交易



联盟

联盟

玩法结构

进入

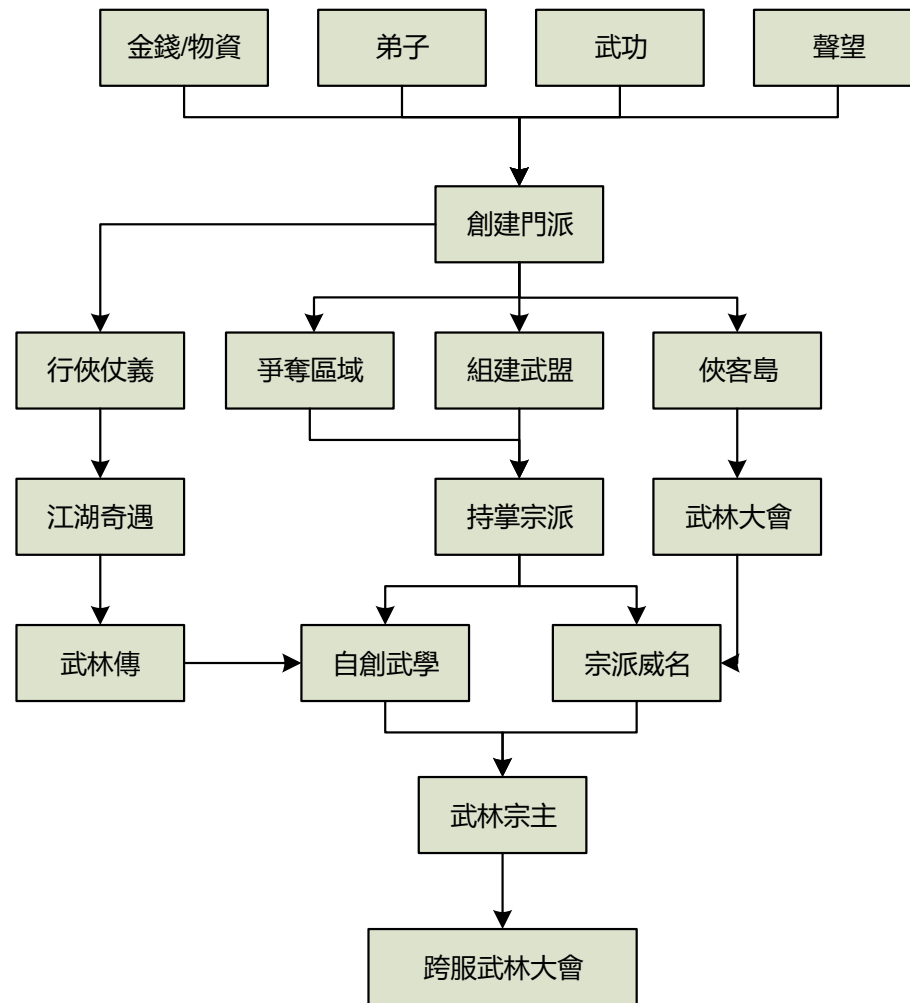
- 高品质的机械玩具画风(3渲2类似万国)
- 经营建设自己的移动城堡(浮在空中)
- 勘测地面资源，建设开采点(地图rouglike)

黏住

- 收集配件组装机甲（抽卡抽配件）
- 更多社交玩法，更平滑的「抱团」过程
- 机甲+武器+科技，难于精通的战斗策略空间

上头

- 联盟扩张玩法，争夺进入「地心世界」的入口
- 抢占「四大资源」核心，生产终极兵器
- 外交、贸易统合联盟，组建军团跨服作战



门派经营

建设山庄

- 通过收集：食物，木头，石材建设山庄
- 室外为固定场景，建筑位置固定，玩家可选择摆放
- 室内为自由摆放场景，玩家可通过摆放家具对室内舒适度、风水进行养成
- 「住宅」建筑决定了可收弟子的数量，其室内舒适度会影响弟子的休息质量->状态->成长速度
- 玩家可通过「风水建筑」配合室内摆件提高风水偏向，不同风水偏向会影响山庄内的各项行为加成(或减弱)
- 「功能建筑」解锁各项功能，如：「炼丹房」可摆放丹炉，则可进行「炼丹」



广收弟子

- 弟子是进行各种行为的主体，也是玩家最核心的资产
- 弟子可进行的行为包括：习武、战斗、采集、生产、社交
- 弟子的基础类型有：朴实，强壮，聪慧，专精，奇才，不同类型有不同的行为适应度
- 弟子除了建设山庄外，还可出外「行侠仗义」或「押镖」或参加「侠客岛」、「武林大会」等活动，为门派积累声望值
- 弟子的主要培养点有：武学，基础能力，特长，装备，实战经验，人际关系
- 门派声望越高可收到优秀弟子的机率也越大，但普通弟子也有通过培养「脱胎换骨」的机会



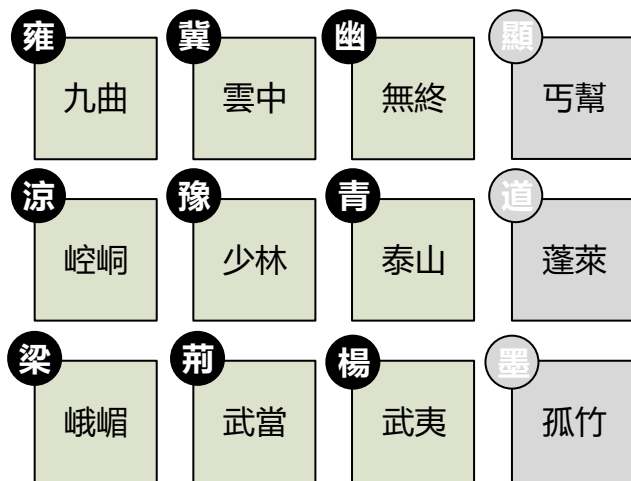
积累声望

- 声望通过「声望值(数字)」与「声望阶段(称号)」两部分表现
- 「声望阶段」类似等级，控制各项功能(建筑)的解锁，提升「声望阶段」需要消耗声望数值
- 「声望值」的主要获得途径：山庄建设，弟子培养，弟子出外「行侠仗义」、「押镖」或参加「侠客岛」、「武林大会」等活动
- 「声望值」的主要消耗途径：提升「声望阶级」，招募弟子，获取武功，承接押镖
- 「声望阶段」除功能性作用，还会决定「门派招牌」、「起名用字」、「门派事件」以及在「江湖排行」上进行排名

「任务剧情

仗剑江湖

宗派



九大宗派

- 玩家可以选择的为九大宗派(左图中绿色)，玩家扮演附庸在该宗派下的「小门派」，需要从本宗派获得「武功授权」才能用于教授弟子

其它宗派

- 游戏中还有玩家不能选择的宗派(如左图中灰色)，这些宗派在剧情主扮演：反派势力、隐藏势力、世外高人等角色

随机框架

- 每个宗派都有「内部结构」与「外部关系」，在开服时各个宗派的以上两个结构会随机生成，以形成该服务器的剧情基础框架

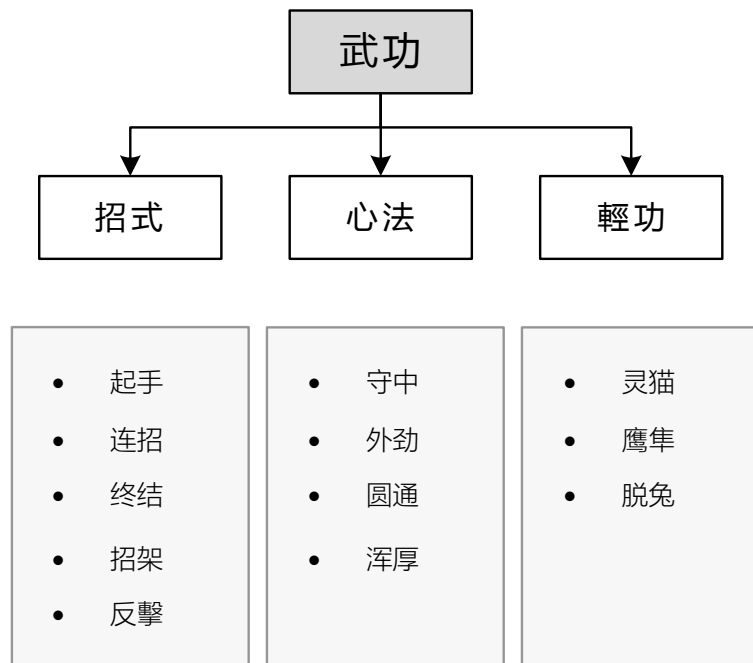
侠之抉择

- 游戏中玩家扮演的掌门人会在各种剧情事件中面临「狭义抉择」，即在「秩序」与「自由」二者选择，以形成玩家自己的「狭义观」，该属性会影响来拜师的弟子类型以及剧情走向

武林传

- 玩家每完成一段关键剧情任务，会生成一段以武侠小说形式展现的篇章，每个玩家会获得自己独一无二的剧情回顾文本，最终累积成「武林传」

武功流派



武功

- 基础战斗计算完全由弟子的武功境界决定，武功分为招式、心法、轻功三类，招式决定攻防数值，心法对招式进行效果加成，轻功决定先手、速度及躲闪

操作

- QTE+战前策略，QTE玩法主要在前期提供操作体验，核心的战斗玩法是根据弟子特性搭配武功，再根据具体战斗调整招式、心法及轻功的搭配策略

表现

- 以表演为主，玩家可通过QTE对连招、招架、反击、闪避等进行影响，最终呈现出类似KOF格斗游戏的出招、防御、连招、拆招行云流水的武打表现

流派

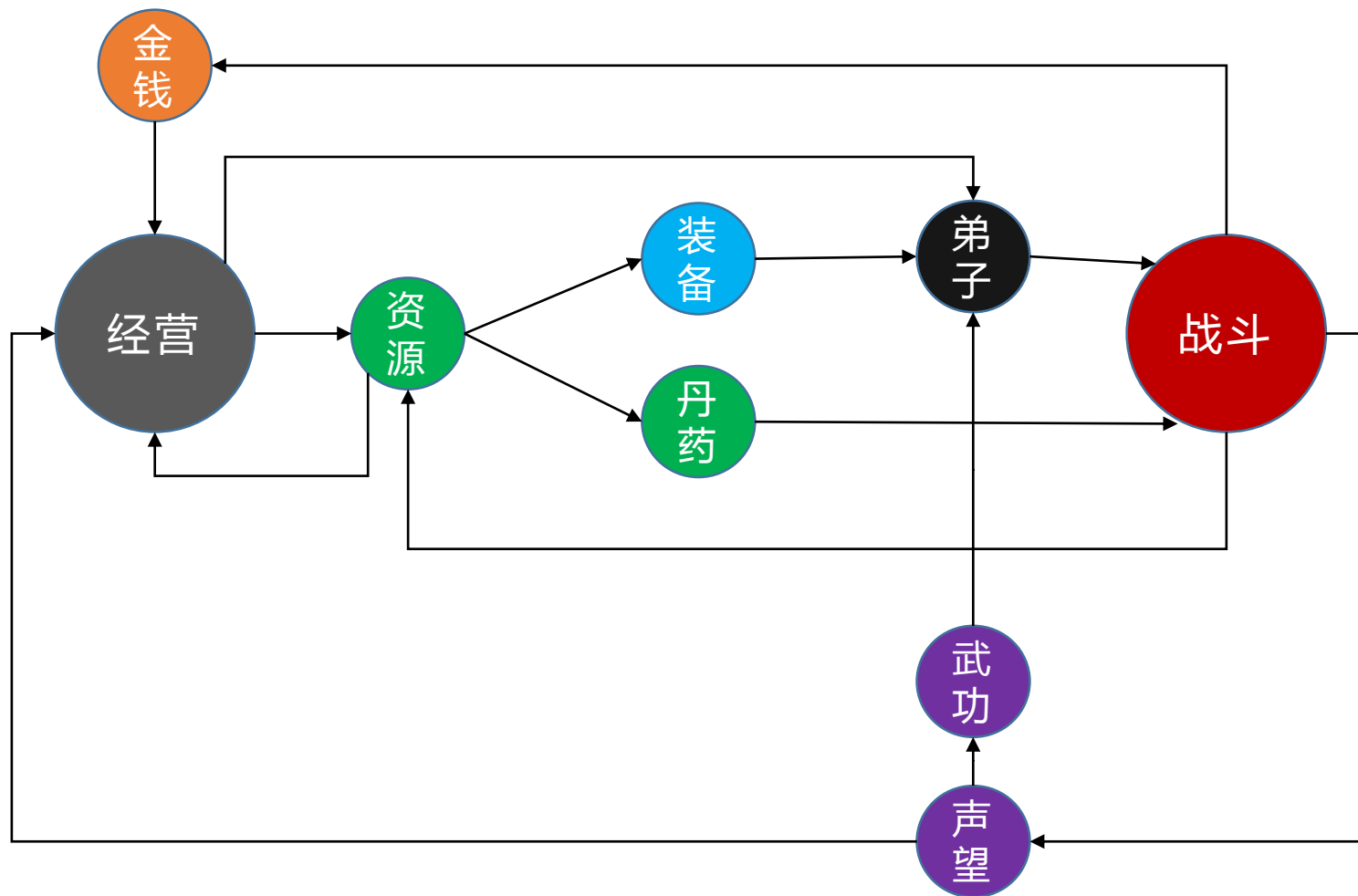
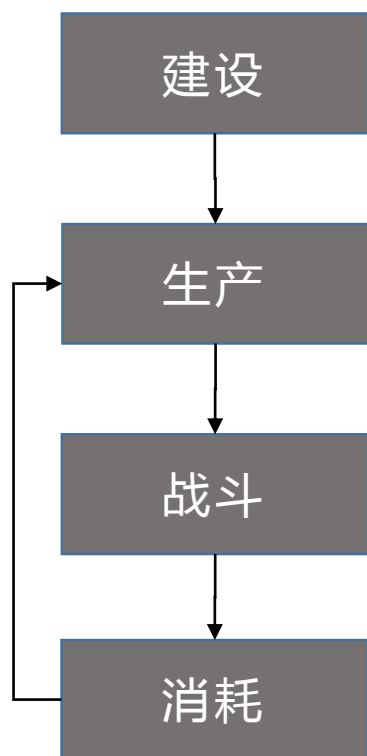
- 即武功的build，玩家可为每个弟子培养多套build以应对不同的战斗情景，流派除要求「武功境界」外还需要培养「纯熟度」，越是「炉火纯青」的流派build越能发挥最大效果

援助/阵法

- 弟子间的社会关系会在战斗中以「援助」的方式体现，即弟子的随机额外行动，最后还可通过「阵法」稳定「援助」的发动及放大其效果

「经济循环

SLG



MMO

友门

- 类似玩家好友功能，提供基础的信息查看及聊天功能，结交为友门的玩家间可派遣弟子进行社交玩法，提高弟子间的友好度，形成弟子社交关系

武盟

- 类似帮会功能，有独立的经营场景，需要玩家共同经营
- 对外功能有三：开镖局，建立区域影响力，持掌宗派
- 持掌宗派后，该武盟的成员即可学习该宗派武学，并可自创武学

弟子好感

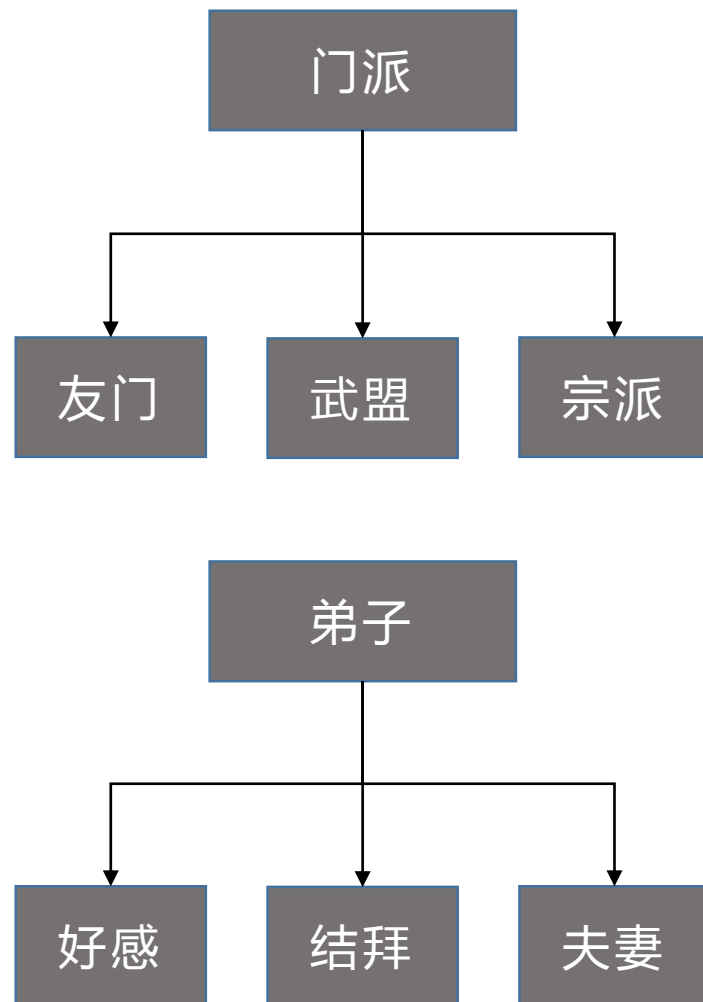
- 弟子通过社交往来、组队战斗、交换礼物等可增加彼此的好感
- 玩家可培养自己弟子间的好感度，也可培养和「友门」弟子的好感度

弟子结拜

- 弟子间好感度达到要求即可进行结拜，最多支持2至7人
- 结拜是修炼阵法的前提条件

弟子结婚

- 异性弟子间好感度达到要求即可进行结婚，最多支持2人
- 成为夫妻的弟子战斗时援助机率为100%



MMO+SLG

战斗数值

- 战斗数值为成长型付费，越往后期付费空间越大
- 主要付费点：弟子突破、极品装备打造、自创武功等
- 战斗数值为保值型付费，价格贵且边际递减效应明显

家园培养

- 家园培养为前中期付费，越往后期付费空间越小
- 主要以特殊建筑、环境、风水、家具为付费点
- 属于早付费早享受型，影响玩家养成速度及策略空间

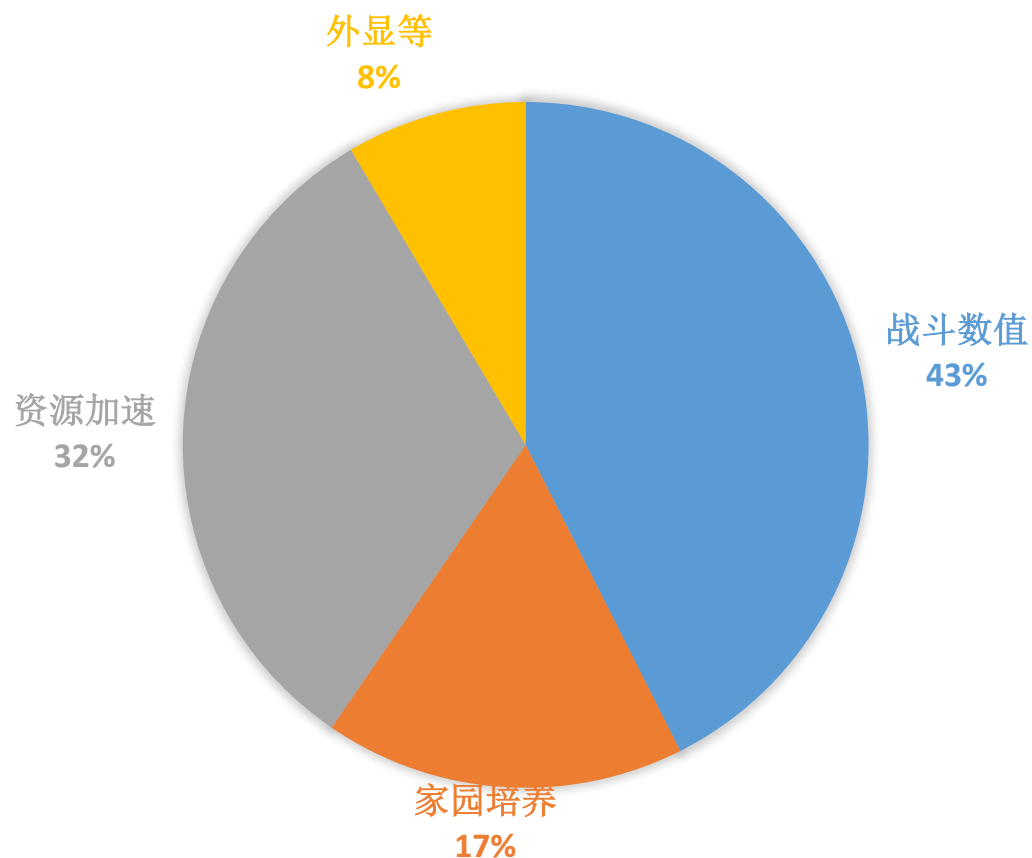
资源加速

- 资源及加速为中后期付费，前期通过奖励培养习惯
- 加速行为有：建设、生产、研究、修炼、移动
- 后期主要通过押镖、侠客岛、区域争夺等PVP向玩法拉动

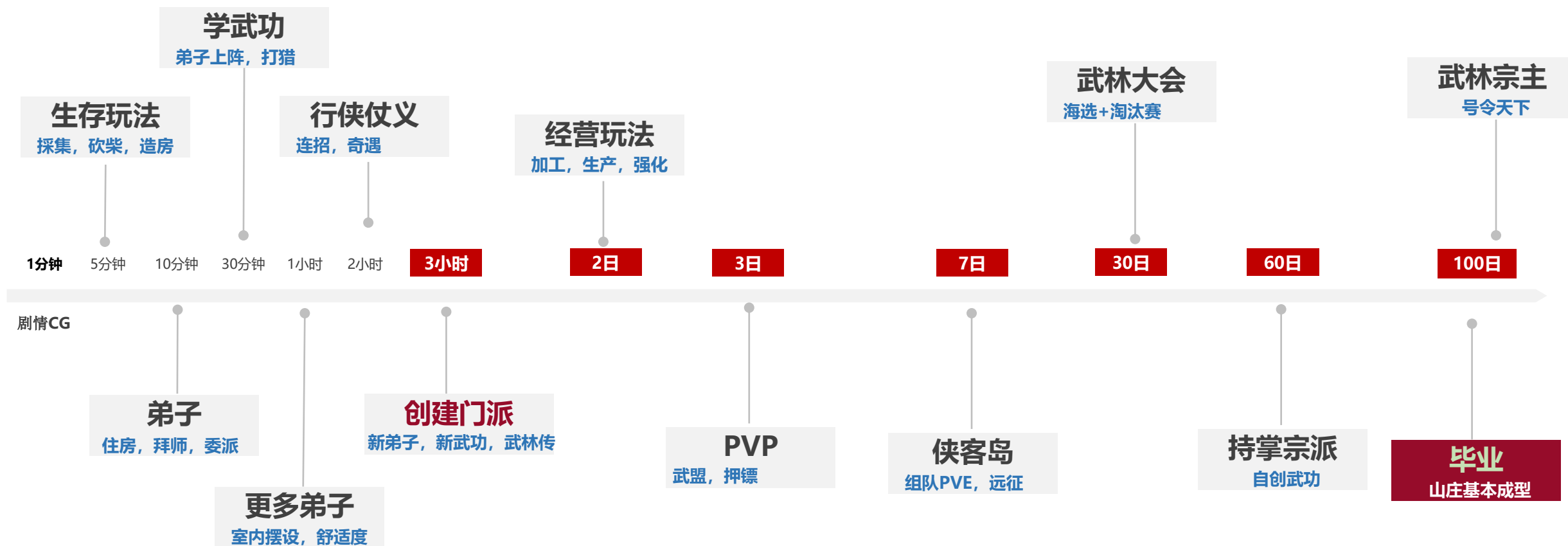
外显

- 外显为针对核心武侠迷的内容向付费，贯穿始终
- 主要外显内容：门派招牌、弟子头像、弟子时装、坐骑，自创武学表现等

收费内容



心流体验



版本计划

阶段 1

立项后8个月

- 团队规模：19人
- 策划：5人(2剧2系1数)
- 程序：5人(2前2后1主)
- 美术：8人(2设3模1动1界1主)
- 测试&PM:1人
- 版本目标：核心游戏循环
- 功能列表：登录创角，世界场景，山庄，弟子，武学，装备，道具，武林传，行侠仗义，友门，武盟



阶段 2

+1年

- 团队规模：28人
- 策划：7人(3剧2系2数)
- 程序：7人(3前3后1主)
- 美术：12人(3设4模2动1界1特1主)
- 测试&PM:2人
- 版本目标：完整游戏循环
- 功能列表：区域场景，押镖，区域争夺，持掌宗派，侠客岛，擂台挑战，弟子社交



阶段 3

+4个月

- 团队规模：42人
- 策划：10人(4剧3系3数)
- 程序：10人(4前5后1主)
- 美术：17人(4设5模3动2界2特1主)
- 测试&PM：5人
- 版本目标：3日测试版本
- 功能列表：武林大会，江湖奇遇，风水，武林宗主，跨服，版本迭代优化

可行性



• 独特

- 以经营养成玩法为基础，扮演掌门人的高品质武侠游戏稀缺(单机的独立作品倒有很多)
- 以武侠为题材的高品质SLG类游戏为零(MMO中几乎都包含攻城战等SLG玩法，可见有需求)



• 商业成熟

- 产品的类型为SLG，在开发技术、商业模式、运营发行等方面已非常成熟，各项风险系数均较低



• 经验证

- Steam上以经营养成玩法为基础的《了不起的修仙模拟器》验证了本产品**基础玩法**有广大用户需求
- 大量武侠MMO产品验证了武侠作为游戏**题材**经久不衰



• 团队

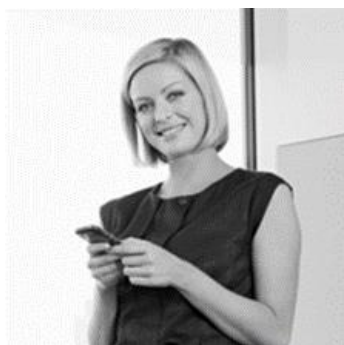
- 多年的武侠游戏设计经验，深知此类用户特性，如：沉浸感、兴奋点、付费意愿等
- 多年在大厂的大型游戏开发经验，在团队合作、产品质量、版本控制等方面受过专业训练
- 有过合作创业经验，对整体商业逻辑了解，对市场用户敏感，具备迎难而上的韧性

团队介绍

「暂时保密」



• 制作人&
主数值



• 主策划&
主剧情



• 主程序&服
务器主程



• 主美术&
角色



• 客户端主
程



• UI组长

