

游戏：《烟雨江湖》

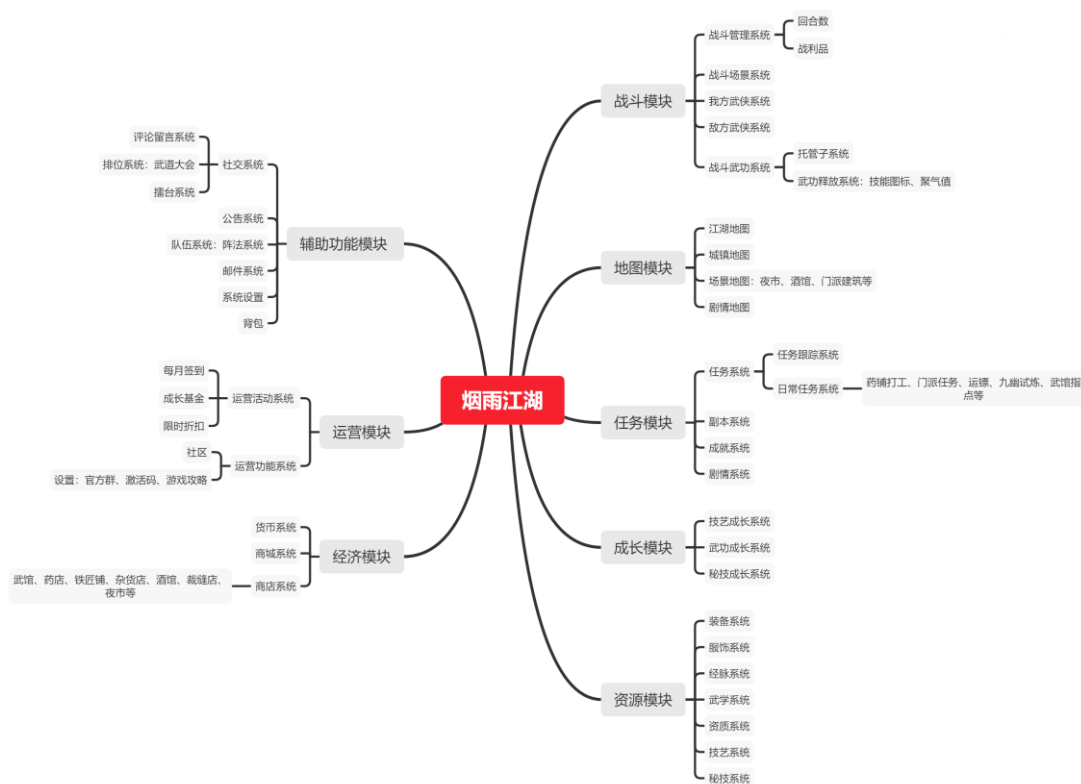
游戏类型： 弱联网的 RPG 玩法的游戏

画风： 偏卡通的水墨画美术风格

游戏内容标签： 古风、武侠、江湖

游戏内容：

《烟雨江湖》的故事发生在一个架空古代世界。昆仑雪山深处，隐藏着关于武神殿的传说：那里囊括了能令世人为之疯狂的一切——神兵、秘籍、财富和丹药。数百年来，每个踏上寻宝旅途的人，都湮没在了无尽大雪之中。直至数十年前，江湖正派携手组成义天盟，成功剿灭魔教。随后，一块来历神秘的“白虎玉玦”伴着一个尘封多年的秘密重现江湖……我们的游戏主角，正是在这样的背景下踏上了自己的旅途。
——节选自 taptap 平台



按照“游戏系统模块-子系统-功能”逻辑拆解

1.战斗系统模块：

回合制。左右人物普通攻击进行聚气，聚气值达到武功（技能）要求时，释放武功招式。

- 1) 战斗管理系统：回合数、战利品
- 2) 战斗场景系统：战斗背景、对话
- 3) 我方武侠系统
- 4) 敌方武侠系统
- 5) 战斗武功系统：战斗托管、聚气值、技能显示

2.探索系统模块

- 1) 江湖地图
- 2) 城镇地图

- 3) 场景地图：夜市、酒馆、山洞、门派建筑、副本等
- 4) 剧情地图
- 5) 轻功系统模块：纵远型、覆水型、滞空型、影移型
- 3.任务模块
 - 1) 任务系统：
 - 任务跟踪系统：跟踪主线、支线任务；
 - 日常任务系统：药铺打工、门派任务、运镖、九幽试炼、武馆指点等。
 - 2) 副本系统
 - 3) 成就系统
 - 4) 剧情系统：主线剧情、支线剧情
- 4. 成长系统模块
 - 1) 技艺成长系统：重复使用升级
 - 2) 武功成长系统：阅历升级、激活、招式介绍、学习新武学
 - 3) 秘技成长系统：重复使用升级
- 5. 资源系统模块
 - 1) 生产系统
 - 装备：矿石材料
 - 酒食：酒食材料、烹饪系统
 - 炼丹：炼丹材料、炼丹系统
 - 2) 服饰系统：服装材料
 - 3) 经脉系统
 - 4) 武学系统
 - 5) 资质系统
 - 6) 技艺系统
 - 7) 秘技系统
- 6.经济模块
 - 1) 货币系统：银两、铜钱、元宝
 - 2) 商城系统：消耗品、工具、伙伴、服装、材料等
 - 3) 商店系统：武馆、药店、铁匠铺、杂货店、酒馆、裁缝店、鬼市等
- 7. 运营模块
 - 1) 运营活动系统
 - 每月签到
 - 成长基金
 - 限时折扣
 - 临时活动
 - 2) 运营功能系统
 - 社区
 - 设置：官方群、激活码、游戏攻略
- 8. 辅助功能模块
 - 1) 社交系统
 - 评论留言系统
 - 排位系统：武道大会
 - 擂台系统
 - 2) 公告系统
 - 3) 队伍系统：阵法系统（选择阵法排布、更换上场伙伴）
 - 4) 邮件系统
 - 5) 系统设置
 - 6) 背包