

(这些是我被问的最多的问题，所以放进宣传页比较能解答问题，宣传页可以以开发者和玩家对话的形式表现)



- “你们是什么游戏啊？”
 - 顺藤摸瓜，追本溯源。
 - 这个游戏的地基是：价值500万成本的表达。
 - “少卖关子”
 - 那先让我解释下为什么成本是500万？
 - 我们团队的前身是一家40人的MMO游戏工作室，40人的吃喝拉撒，一年的成本是500万。
 - “那和你现在的游戏有什么关系啊？”
 - 我作为公司的二把手（认真脸），已经从上帝视角薅到了这价值500万的体验全部，
 - 我作为游戏设计师该死的分享欲发作了，我不允许 你 不知道如此深刻令人难忘的经历。
 - “那你具体准备怎么做？”

- 我的目标是把这500万的体验 以 HD+骑兵 的方式传达给玩家。
 - 当今世界上最强的表达媒介就是游戏，所以有了这款游戏。
 - 众所周知，团队合作，必须要有主题。
 - 结合体验我们的主题十分哲学： 团结弱势群体可以产生力量的讨论。
 - 经过研究和探讨，我们觉得RTT类型最适合 这一主题。
 - 所以我们借鉴了 全面战争：中世紀II 英雄连3
- “哈！又是缝合怪是吧？那我走？”
- 是这样的骚年。
 - 我认为想要一个 惊为天人的表达，前提是能把话说清楚。
 - 我们发现被推上神坛的RTT具有一些共性：
 - 文明冲突的故事，
 - 搭载特征明确的艺术，
 - 实时性、战术、单位管理、环境 四位一体的互动。
 - 如此一来我们对话的基本环境就有了，有助于把话说清楚。
- “那惊为天人的表达在哪里？”
- 就像你一样，都在我心里。
 - 开玩笑的。
 - 基于马列主义中个体与群体心理学的理论，结合我们的经验，提炼出以下精华：
 - 质疑个人主义、群体意识与个人意识、阶级斗争与个体心理、个体在群体中的作用。
 - 相对应于我们的游戏就是：
 - 认同一致性、互助与合作、自我赋能感、社会支持/共情。
- “说人话，听不懂”
- 且听我娓娓道来。



- 当个体或群体面临共同的弱势或压力时，他们通常会以建立一个共同的身份和价值观为基础来形成认同一致性，进而凝聚团结和合作的力量。
- 结合我的体验和感悟，所以在作品中，会给同色的，弱势方一个强力加成。
- AKA 认同一致性

- 弱小的个体往往通过互相支持、协作和分享资源来增加自身力量和抵抗力。这种合作可以是在面对共同敌人时的集体行动，也可以是在共享知识、技能和资源方面的互助合作。
- 结合我的体验和感悟，所以在作品中，相邻单位之间可以互相支援。越弱势，这种关联性越强。
- AKA 互助与合作
- 团结弱小的心理学鼓励个体或群体相信自己可以影响和改变现状，并提升自身的能力和自我效能感。
- 结合我的体验和感悟，所以在作品中，为单位加入一个代表心理状态的士气值 和 情绪系统。
- 影响士气值的因素有作战时长，周围的单位，和周围单位离开/死亡。
- AKA 自我赋能感
- 弱小个体或群体能够通过寻求他人的理解、支持和共情来加强对困境的应对能力。
- 这种社会支持可以来自亲近的人际关系、支持性的社群和组织，或者更广泛的社会网络。
- 结合我的体验和感悟，所以在作品中，有一种战斗时生长的果实，采摘到后会激励该单位，来影响其他单位。
- 激励是一种链式技能，对一个单位使用后，这个单位会以链式传递给下一个同色单位，这种传递的力量再每次传递的过程中都会增强。
- AKA 社会支持/共情
- 不止如此，
- 包括例如：单位的产出，也 提炼 抽象 夸装了 迭代产品，设计产品，落地产品的过程。
- 任务目标，环境道具，艺术设定，故事设定 甚至商业部分 ... 都是我们对主题的 的艺术加工 和 表达媒介。
- “我能不能玩你们的游戏啊？”
 - 我们游戏面向的一部分受众是有碎片时间的人类。
 - 我是一个比较忙碌，空闲时间会上B站刷I坤的人，来获得廉价的快乐。
 - 但我想在碎片时间做一些 比上B站刷I坤 更社交 更有意义的事情。
 - 所以我们的受众就是我这类人。
- “你们的游戏是什么类型的？”
 - 基于我们要表达的主题，和受众定位，最适合的游戏类型是 RTT。
 - 有别于RTS，RTT是一种更加注重操作的游戏类型。
 - 更具象一些就是：联机版的植物大战僵尸 不加 植物 不加 僵尸。
- “你们游戏上什么平台啊？”
 - 基于现实，和碎片时间的特性，最适合的平台是手机。
 - 如果有 脑机接口 或者 意识上传 平台，会发生的事情是：

- 主创们回家收拾行李，然后跪在平台老板门口，哭喊着：“愿意拜为义父”
- 问卷调查：（仅限玩过游戏的旁友，我们会拍照）
 1. 刚才玩的过程中最 沮丧 的时刻或者部分是什么？
 2. 刚才玩的过程中最 喜欢 的时刻或者部分是什么？
 3. 有没有在游戏中 想要做却做不到的事？
 4. 如果手里有 魔杖 能随便修改、增加、删除体验中的任意东西，会是什么呢？
 5. 在这个体验中，你在做什么？
 6. 你怎么向亲朋好友形容这个游戏？