**圣诞活动小游戏**

# 设计目的

## 问题：活动本新内容消耗较快——现在活动本普通难度上篇8关通关时间在半小时以内

## 丰富圣诞本的内容

## 提升圣诞本期间用户活跃度

# 设计体验

## 梦境

### 身份

* 普通玩家

### 欲望

* 圣诞节有钱有时间，就想开开心心玩游戏

### 问题

* 圣诞活动本有一个新的小游戏，看看好不好玩

### 障碍

* 玩家首先考虑是怎么玩，然后是好玩吗，奖励是什么

### 行为

* 玩家看一遍教程，开始玩上两三局

### 结果

* 玩家很快理解了游戏玩法，体会到小游戏的乐趣，并将其中的一些有趣点分享到社交圈
* 每局能够得到一些奖励，但并非奖励导向
* 在闲暇时刻，都会打开活动本玩上一两局

### 乐趣

* 小游戏的趣味元素让玩家获得快乐

### 目的

* 玩家在打完关卡后有内容可玩
* 我们能提高活跃度和话题热度

# 调研方向

## 公主连结“兰德索尔杯”赛跑

### https://www.bilibili.com/video/BV1P5411a7Lv?from=search&seid=14082100615789241205&spm\_id\_from=333.337.0.0

### 玩法

* 赛马式体验
* 从四名角色选一名赌其跑第一；角色进入赛道，开始赛跑；赛道上的奖励和障碍物都是随机的；根据名次给玩家奖励。
* 多种模式

• 地表

• 水坑

• 加速

• 传送

• 障碍物

• 石头、石碑

• 跨栏

### 优点

* 玩家在选角色时会有自己的考量因素
* 看自己选择的角色在赛道上跑产生的紧张感
* 赛道随机性带来的乐趣
* UGC的效果已被验证

• B站搜“公主连结赛马”和“公主连结兰德索尔杯”都有50多页作品

• 几部热门作品有1万、2万、5万的播放量

### 缺点

* 可操作性不强

# 设计思路

## 圣诞节开心快乐的氛围

### 轻松的玩法

* 易上手
* 操作难度低
* 单局时长短

## 不干扰活动本主要的玩法，只作补充

## 单人玩法

## 可重复性

## 配合剧情，增加沉浸感

### 第一段剧情：不死鸟财团发放免费礼物

* 接金币

### 第三段剧情：抢夺邦妮的公仔

* 赛马小游戏

### 鲁道夫能吞噬痛苦

* 愤怒的小鸟

## 大家的建议

### 抓娃娃

* 玩法

• 玩家打活动副本获得游戏币

• 用游戏币可以抓一次驯鹿公仔

• 抓上来各种不同的奖励

* 优点

• 可实现性高

• 易上手

* 缺点

• 操作性与趣味性较低

### 2048

* 玩法

• 玩家每天有几次可游玩的机会或者可以领奖励的机会

• 按角色罩杯/资质来规划合成路径

* 优点

• 可操作性强

• 可重复游玩

* 缺点

• 合成逻辑

### 喂鹿

* 玩法

• 玩家打活动本或主线、试炼都能获得不同的材料

• 几种材料可以搭配成不同菜谱，投喂驯鹿，得到不同的奖励

### 喂鹿+转盘

* 玩法

• 玩家打活动本掉材料

• 材料喂鹿一次就由一次转盘机会

# Rules-分解规则

# UE图