

在线战略角色扮演游戏  
《虹之使》

游  
戏  
策  
划  
案

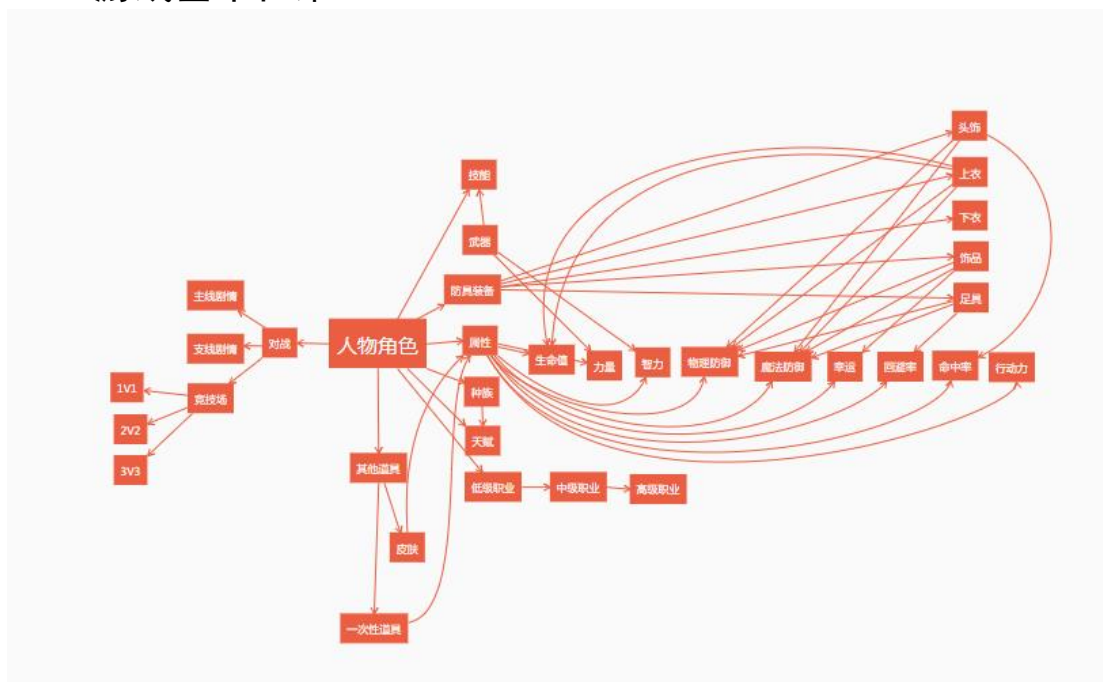
策划人:汤逸震

## 1. 游戏概述

### 1.1 游戏介绍

本游戏是战棋类运营游戏，讲述了使猫小唐在同伴的帮助下，夺回皇权并重新发扬使猫一族荣耀的故事。在夺回皇权的路上，使猫小唐经历过各种艰险，最终才能一举成功。本游戏有着战棋类 slg 的优势基础上，引入了许多多人在线互动的元素。比如竞技场的好友共同战斗等元素。萌系战斗同时能吸引许多喜好这一方面的玩家。

### 1.2 游戏基本框架



## 2. 游戏背景

虹言大陆是一片充满魔力的大陆，各式各样的种族生活在大陆上：使猫、星犬、毛熊、影鼠等。

使猫一族本是虹言大陆最具统治力的一个种族，统治力强大到虹言大陆存在了一亿两千万年，使猫一族就存在了八千万年之久。

但大约一百年前，发生了一场人尽皆知的大动荡，一夜之间最强的使猫一族突然失去控制，大批无家可归的使猫族民流离在外，而逃出的使猫皇族，则逃进了数千万年来的盟友一星犬一族的领地。而原本属于使猫的皇族皇宫，却悄然升起了一面代表身份的旗帜—幻豹。

而原本一片祥和的虹言大陆，也因为这场动荡，变得越发充满危机。

## 3. 游戏元素

### 3.1 游戏角色

#### 3.1.1 角色阵营

游戏角色一共分为三种：我方角色，反派敌方角色，以及支援的第三方角色。

#### 3.1.2 角色属性

游戏中的每名角色都有以下 9 种属性：生命值（HP），力量，智力，物理

防御，魔法防御，幸运，回避率，命中率，移动力。

各属性影响分别如下：

生命值（HP）：影响角色最大生命值上限。

力量：影响物理类技能伤害。

智力：影响魔法类技能伤害。

物理防御：减免受到的物理类技能伤害。

魔法防御：减免受到的魔法类技能伤害。

幸运：影响造成伤害时的暴击几率和受到伤害时的被暴击几率。

回避率：影响受到攻击时的回避几率。

命中率：影响攻击造成伤害时的命中几率。

移动力：影响每回合可移动格子数。

### 3.1.3 角色职业

#### 3.1.3.1 职业介绍

本游戏有有庞大的角色职业转职系统。共有 8 类基础职业，15 类中级职业以及 15 类终极职业。

8 类基础职业分别如下：见习剑士、见习枪兵、见习魔法师、见习咏叹者、见习唤物使、见习弓箭手、见习斧使、见习皇子。其中见习皇子为主角特有固定职业。

15 类中级职业分别如下：剑客、侠客、枪骑士、机甲师、元素师、亡灵魔法师、吟游诗人、光明魔法师、召唤师、德鲁伊、狙击手、弩手、杂耍师、蛮子、皇子。其中皇子为主角特有转职职业。

15 类终极职业分别如下：剑圣、剑仙、圣骑士、破坏者、大元素使、噩梦使、大祭司、圣洁魔法师、大召唤使、自然之子、刺客、百里、千手、蛮王、帝皇。其中帝皇为主角特有职业。

各职业介绍标签如下：

见习剑士：刚刚学习如何使用剑的剑客，只精通挥斩劈砍。

见习枪兵：手中的枪甚至只能欺负野猫野狗的见习士兵。

见习魔法师：搓个火球术甚至还有五成失败率的见习魔法学徒。

见习咏叹者：一心向往修行，只会基础回复法术的僧侣修女。

见习唤物使：最喜欢召唤小狗小猫陪自己玩耍了。

见习弓箭手：拉弓上箭，渴望更高级射箭技巧的弓箭手。

见习斧使：每日的修行即是上山砍柴。

见习皇子：被寄予种族厚望，种族兴起即在他身上。

剑客：修习大量剑术，对待敌人毫不留情。

剑侠：风流行侠，见义勇为，路见不平必插手，一人一剑遍是天涯。

枪骑士：除了手中的枪最宝贵的可能就是胯下的马。

机甲师：在多重铠甲的保护下用手中的枪和斧来进行战斗的骑士。

元素师：水火土风四中元素法师都有所精通的法师。

亡灵魔法师：控制亡灵以及操纵亡灵使用法术来进行战斗的法师。

吟游诗人：到处游荡，通过治疗术救治无助的人之后就会消失前往其他地方。

光明魔法师：修行光明魔法，净化他人的同时惩治一切奸邪。

召唤师：召唤各类生物与敌人周旋战斗。

德鲁伊：通过获得召唤生物的力量来增强自身并战斗的职业。

狙击手：隐藏在黑暗之中，每一箭便是一条性命。

弩手：舍弃了行动力来获得巨大的射程，肉眼不及之处可能飞来一支弩箭。

杂耍师：精通飞斧等各种投掷类武器，迎接敌人的是眼花缭乱飞来的各式武器。

蛮子：将力量修习到极致，一斧之下，无人能挡。

皇子：家有皇子初长成，已初步剧本摄政及领导军队能力的皇子。

剑圣：视剑如生命，剑在人在，不出手则以，一出手则直攻弱点。朴素的剑招下每一式都暗藏杀机。

剑仙：剑招华丽的同时又高强的实用性，波及范围巨大，普通人稍不留神，可能就会被剑气所伤。

圣骑士：代表了一个种族最强骑士的精神面貌，除去使用武器之外还能使用部分治疗魔法。

破坏者：生来就是为了破坏的职业，使用巨大的枪和符，攻击范围极大，具有高攻击力的同时还有超强的防御力，为战争而生。

大元素使：水火土风四种元素炉火纯青，低等级的魔法信手拈来，通过一定时间的吟唱甚至能使用禁忌法术。

噩梦使：亡灵魔法最阴暗的一面就是在不知不觉入侵你的心灵，不要轻易睡觉，不然在梦中可能会失去生命。

大祭司：云游过各地的吟游诗人建立了一所寺庙安定下来，精通各类回复的魔法，同时对所有打寺庙主意的黑暗势力毫不留情地毁灭打击。

圣洁魔法师：修行到一定境界的光明魔法师，人只要还有一口气，就能通过法术救回。传说修炼到极致的圣洁魔法师还能让已死之人再活五分钟。

大召唤使：能从另外的位面召唤来这个世界不曾拥有的生物，有些甚至能一脚消灭一个国家。

自然之子：和大自然的气息紧密相连，能从大自然中得到自己想要的任何一种力量。

刺客：除去弓的使用外还学会了如何用剑去杀人，每次带着任务出发，从无失手。

百里：将弓弩的力量炼化到极致，百里之外，杀人于无形。

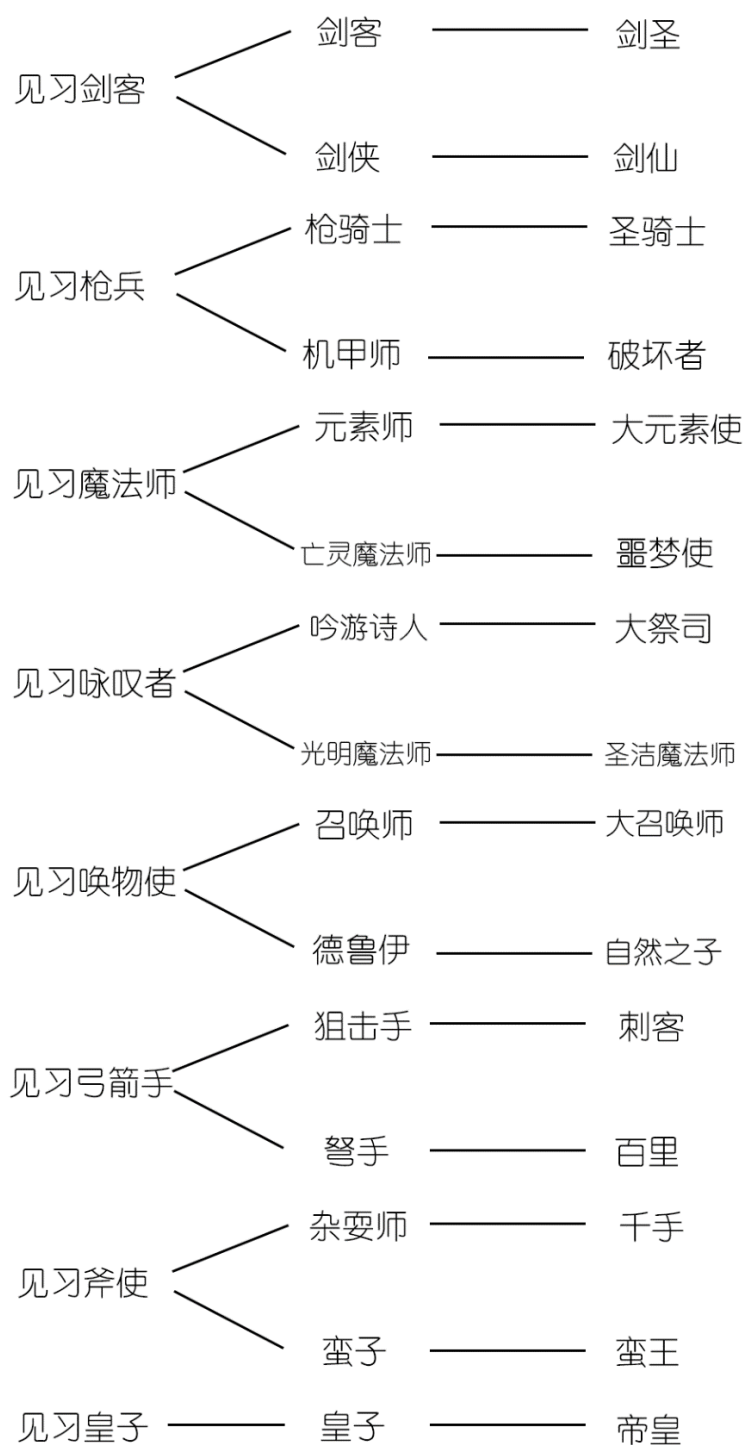
千手：对于投掷物的使用已达极致，甚至没看清动作便有一柄飞斧落在你的眼前。

蛮王：每日与斧相伴，斧上浸过的鲜血无以计数，甚至随意一劈能让天地为之色变。

帝皇：经过多方磨练的皇子终于能独当一面。统帅军队，处理政事，都已经是游刃有余。

### 3.1.3.2 职业转职

各职业转职路线如下：



## 3.2 游戏道具

### 3.2.1 装备道具

#### 3.2.1.2 武器装备

本游戏有多种类型的武器，其中不同职业只能使用固定类型的武器。各职业可使用武器如下所列。

见习剑士：剑

见习枪兵：枪

见习魔法师：魔杖  
见习咏叹者：法杖  
见习唤物使：水晶球  
见习弓箭手：弓箭  
见习斧使：斧  
见习皇子：双刃剑  
剑客：剑  
剑侠：剑  
枪骑士：枪  
机甲师：枪、斧  
元素师：魔杖  
亡灵魔法师：魔杖  
吟游诗人：法杖  
光明魔法师：魔杖、法杖  
召唤师：水晶球  
德鲁伊：水晶球  
狙击手：弓箭  
弩手：弓箭、弩  
杂耍师：斧、暗器  
蛮子：斧  
皇子：双刃剑  
剑圣：剑  
剑仙：剑  
圣骑士：枪  
破坏者：枪、斧  
大元素使：魔杖  
噩梦使：魔杖  
大祭司：法杖、魔杖  
圣洁魔法师：法杖、魔杖  
大召唤使：水晶球  
自然之子：水晶球  
刺客：弓箭、剑  
百里：弓箭、弩  
千手：斧、暗器  
蛮王：斧  
帝皇：双刃剑

每一把武器有属于自己的各类属性加成，具体属性如下：种类、攻击力、魔力、命中率、生命、可装备职业、武器特性、武器说明，若未标明则表示该武器该项数值为 0 或无特性。某一些武器只有特定职业可用，如匕首类剑武器只有刺客可以使用，其他剑使则不能使用。

游戏内可使用的武器类道具如下：

木剑：

种类：剑

力量:3

命中率: +1%

可装备职业: 见习剑客、剑客、剑侠、剑圣、剑仙、刺客

武器说明: 随处可见的烂大街武器, 稍微正规的武器店甚至不愿意出售这类武器。

泪之匕:

种类: 匕首类剑

力量: 67

智力: 3

命中率: +0.5%

武器特性: 持有该武器的角色每回合有 1% 的几率不受玩家控制。

可装备职业: 刺客

武器说明: 传说中的苍龙眼泪制成的匕首, 要想使用它需先战胜苍龙残存的意识。

魔剑阿珀修斯:

种类: 剑

攻击力: 80

魔力: 35

命中率: +10%

可装备职业: 剑圣、剑仙

武器说明: 曾经是圣剑阿珀修斯, 但在一次斩杀魔物时被魔物所侵染, 故化为魔剑阿珀修斯。

(未完待续, 以上仅为举例)

### 3.2.1.2 防具装备

防具类装备道具共包括头饰、上衣、下装、足具、饰品五类防具。五类防具除了共通的物理防御和魔法防御加成之外都有独特的属性加成。头饰增加命中率, 上衣和下装增加生命值, 足具增加回避率, 饰品则增加幸运。所有防具都只有特定的职业可以着装。

游戏中可使用的防具装备道具如下:

布甲:

种类: 上衣

物理防御: 5

生命值: 10

可装备职业: 见习剑客、剑客、剑侠、剑圣、剑仙

防具说明: 粗制滥布制作的上衣, 更多的作用可能仅是防止冬天的凛风直接接触身体。

苍龙甲:

种类: 上衣

物理防御: 65

魔法防御: 23

生命值: 70

可装备职业: 见习剑客、剑客、剑侠、剑圣、剑仙

防具说明: 传说中巨大的苍龙进化时褪下的皮所铸成的铠甲, 具有强大的防穿透能力, 穿上它的人仿佛又苍龙附身一般。

(未完待续，以上仅为举例)

### 3.2.1.3 属性类一次性道具

游戏内有大量的一次性使用道具，道具多为增加属性类道具，或锻造升级武器等。

四叶草：

效果：使用后增加该角色幸运值 5 点。

(未完待续，以上仅为举例)

### 3.2.1.4 饰品类道具

饰品类道具即为修改角色原有外观，增添新的形象道具。获得该类道具的方法有很多，最快的渠道即为充值直接购买。

## 3.3 游戏地图

游戏具有许多地图，除了副本地图以外，还有竞技场也有许多地图可供随使用，同时地图布置有许多其他元素，包括：山峰、湖泊、山壕、草地、森林等，不同的地图元素会对命中、闪避几率有所修正。

### 3.3.1 故事模式地图

故事模式的地图较大，通常为 30\*30 方块及以上大小，地图内容包含较多元素，而随着主线或支线剧情的进行，涉及到的地图规模会越来越大，拥有但不仅仅包括以下场景：野外、孤岛、湖泊、船只、宫殿、森林等。每次的故事模式内都会随机生成一种 buff。Buff 包括：全部队员每回合恢复 1 点 HP，全部队员每回合造成伤害+1，全部队员每回合受到伤害-1 等。

所有的主线、支线全部使用的是故事模式的地图。

### 3.3.2 竞技场地图

竞技场提供玩家之间的 PVP 模式对战。竞技场共有三种模式：1V1 模式，3V3 模式，5V5 模式。1V1 模式的竞技地图较小，每位玩家派出 3 名角色进行对战，对战胜负条件为一方角色全灭，或者一方达到指定位置两回合，可立即投降。3V3 模式的竞技地图较大，每位玩家派出 2 名角色进行对战，胜负条件为一方全灭，或者一方某角色达到指定位置两回合。有 2 人或 3 人确定投降则立即判负。5V5 模式地图较大，每位玩家派出 1 名角色进行对战，胜负条件为一方全灭或者一方某角色达到指定位置 3 回合，有 4 人或者 5 人确定投降则判负。竞技场每种模式都有 5 张地图供随使用。

## 3.4 游戏音乐

游戏在不同的场景都有专属的特定场景的音乐。包括野外、宫殿、湖泊等场景。同时竞技场的每张地图也会有对应的游戏背景音乐。同时在游戏主线进行至中后期时，游戏的音乐风格也会转变成较为急促的音乐，衬托游戏紧张的气氛。

# 4. 游戏设计

## 4.1 主线设计

游戏的主线剧情即为受到迫害的使猫一族皇子通过不断的奋斗，与自己的好友星犬一族通过对领土的不断收回，最终站上决战舞台并战胜幻豺夺回自己皇权的过程

第一章 不断流失的皇权与压迫下的逃亡



镜头一：

皇宫外，幻豺的人马将原本守在使猫皇宫外的卫兵全部击败，幻豺王带领着部下步步踏入皇宫内。

镜头二：

失去力量的使猫王被幻豺的部下压入大牢。

镜头三：母后帮助使猫小唐逃出皇宫，同时让部分心腹保护小唐逃出使猫皇宫。

(未完待续，以上仅为举例)

## 4.2 支线设计

支线剧情大部分为不影响游戏主线进行的情况下的旁支对战。比如误入遗迹，遭到遗迹内的魔物的袭击，抑或是在乘船时遭到海鸟的攻击。大部分的支线任务的目的是获取道具。如一次性增加属性的道具，或者是抽取新角色的道具等。

## 4.3 技能设计

所有人物从获得起就带有两个技能，随着等级的提升能习得新的技能，新的技能能替换旧的技能，一个角色身上自带的技能只有两个。同时所有武器都会自带一个技能，等级级别越高的武器自带的技能越好。

## 4.4 竞技场设计

竞技场共分为 1V1, 2V2, 3V3 三种模式的地图，具体详见竞技场地图的设计。每种竞技场都有自己特有的排名，每种模式的前 10 名都会有自己特定的称谓。同时 3V3 及 5V5 可邀请自己的好友一同作战。每上升一定的名次都能得到一定的积分。一定数量的积分可以兑换相应数量功用的道具

## 4.5 属性设计

每个角色都有自己特有的属性及属性成长。属性成长影响该角色升一级时属性的变化。不同的角色属性会带来不同的数值影响结果。属性的增加可以通过以下方式：

1. 人物升级得到的属性成长
2. 装备上获得的属性加成
3. 一次性道具直接提供的属性加成

## 4.6 角色设计

一个角色的设计包括以下方面：角色姓名、种族、属性、职业、天赋。其中属性和职业是可变更的，其他内容是不可变更的。

例：

姓名：雷悟

种族：影鼠

职业：见习剑士

属性（1 级）：生命值：38+8.4

力量：8+3.5

智力：3+2.3

物理防御：3+1.6

魔法防御：2+0.8

幸运：6

回避率：0.08

命中率：0.12

行动力：5

天赋：回避率增加 0.1

#### 4.7 天赋设计

所有种族都自带一种种族天赋。种族天赋会对一些数值结果有着修正效果，或者是对其他地图事项有着特殊的影响结果。其中：

使猫：幸运+7

幻豹：命中率+0.12

毛熊：力量+5

影鼠：回避率+0.1

星犬：行动力+2

衍兔：物理防御+4

（以上仅为举例，未完待续）

### 5. 游戏特色

#### 5.1 萌系战斗

#### 5.2 战棋运营

#### 5.3 人物多样

### 6. 活动运营

### 7. 盈利模式

### 8. 游戏界面