**三国迷城策划案**

作者：贺东

目录

[1 设计理念 4](#_Toc369508984)

[2 游戏介绍 5](#_Toc369508985)

[2.1 游戏类型 5](#_Toc369508986)

[2.2 故事背景 5](#_Toc369508987)

[2.3 主要角色 5](#_Toc369508988)

[2.4 玩法总览 5](#_Toc369508989)

[2.5 核心玩法 6](#_Toc369508990)

[2.6 玩家追求 7](#_Toc369508991)

[2.7 用户群体 8](#_Toc369508992)

[2.8 游戏特色 8](#_Toc369508993)

[2.9 关于战斗 8](#_Toc369508994)

[3 可行性分析 9](#_Toc369508995)

[3.1 题材选择 9](#_Toc369508996)

[3.1.1 为什么做三国题材 9](#_Toc369508997)

[3.1.2 为什么做冒险益智闯关类 9](#_Toc369508998)

[3.1.3 为什么使用《曹操传》风格 9](#_Toc369508999)

[3.2 难点处理 9](#_Toc369509000)

[3.2.1 关卡制作问题 9](#_Toc369509001)

[3.2.2 武将同质化问题 10](#_Toc369509002)

[3.2.3 武将废弃问题 10](#_Toc369509003)

[3.2.4 玩家进度控制 10](#_Toc369509004)

[3.2.5 重复关卡乏味问题 11](#_Toc369509005)

[4 概要设计 12](#_Toc369509006)

[4.1 登陆系统 12](#_Toc369509007)

[4.2 关卡系统 12](#_Toc369509008)

[4.2.1 关卡玩法 12](#_Toc369509009)

[4.2.2 关卡奖励 13](#_Toc369509010)

[4.2.3 关卡评价 13](#_Toc369509011)

[4.2.4 精英关卡 13](#_Toc369509012)

[4.2.5 多人关卡 13](#_Toc369509013)

[4.3 战斗系统 14](#_Toc369509014)

[4.4 武将系统 14](#_Toc369509015)

[4.4.1 武将基础属性 14](#_Toc369509016)

[4.4.2 武将二级属性 15](#_Toc369509017)

[4.4.3 武将配合 15](#_Toc369509018)

[4.4.4 武将获取 15](#_Toc369509019)

[4.4.5 武将升级 15](#_Toc369509020)

[4.4.6 武将转生 16](#_Toc369509021)

[4.4.7 武将布阵 16](#_Toc369509022)

[4.5 装备系统 16](#_Toc369509023)

[4.5.1 装备属性 16](#_Toc369509024)

[4.5.2 装备特殊加成 16](#_Toc369509025)

[4.5.3 装备获取 16](#_Toc369509026)

[4.5.4 装备强化 16](#_Toc369509027)

[4.5.5 装备升阶 17](#_Toc369509028)

[4.6 仓库系统 17](#_Toc369509029)

[4.7 兑换系统 17](#_Toc369509030)

[4.8 任务系统 17](#_Toc369509031)

[4.9 奖励系统 17](#_Toc369509032)

[4.10 好友系统 17](#_Toc369509033)

[4.11 聊天系统 17](#_Toc369509034)

[4.12 竞技系统 17](#_Toc369509035)

[4.13 军团系统 18](#_Toc369509036)

[4.14 充值系统 18](#_Toc369509037)

[4.14.1 货币等价关系 18](#_Toc369509038)

[4.14.2 VIP特权 18](#_Toc369509039)

[4.15 辅助系统 18](#_Toc369509040)

[4.15.1 招财符 18](#_Toc369509041)

[4.15.2 购买体力 18](#_Toc369509042)

[4.16 各类活动 18](#_Toc369509043)

[4.16.1 签到活动 19](#_Toc369509044)

[4.16.2 领取额外行动力 19](#_Toc369509045)

[4.16.3 答题活动 19](#_Toc369509046)

[4.16.4 世界BOSS 19](#_Toc369509047)

[4.16.5 军团战 19](#_Toc369509048)

[4.17 辅助功能 19](#_Toc369509049)

[4.18 经济系统 19](#_Toc369509050)

[4.19 收费点 19](#_Toc369509051)

[5 前期准备 21](#_Toc369509052)

[5.1 美术资源 21](#_Toc369509053)

[5.1.1 武将头像 21](#_Toc369509054)

[5.1.2 武将战斗序列图 23](#_Toc369509055)

[5.1.3 技能特效 26](#_Toc369509056)

[5.1.4 用户界面 28](#_Toc369509057)

[5.2 辅助工具 29](#_Toc369509058)

[5.2.1 美术编辑工具 29](#_Toc369509059)

[5.2.2 关卡编辑器 29](#_Toc369509060)

[5.2.3 动画序列帧制作工具 30](#_Toc369509061)

[5.2.4 特效制作工具 30](#_Toc369509062)

[5.3 工作流程 31](#_Toc369509063)

[6 里程碑计划 32](#_Toc369509064)

[6.1 内测里程碑 32](#_Toc369509065)

[6.2 收费里程碑 32](#_Toc369509066)

# 设计理念

1. 多参考别人的游戏，至于最终是否借鉴，都要有充分的理由。
2. 借鉴他人游戏同时，也要解放思想，不能固步自封。
3. 解决问题的方法有多种，要采用性价比最高的那种。
4. 功能简单、内容丰富的游戏才是好游戏。
5. 大部分时间让玩家感到休闲，少量时间要给他挑战的快感。
6. 点子不值钱，要正确的面对问题。如果一个创新点带来更多的难以解决的问题，那得仔细斟酌，是否该投放。
7. 页游必须兼顾大众，必要时牺牲若干可玩性。
8. 什么是创新？创新不在于你是否想得到，而在于你敢不敢去做。

# 游戏介绍

## 游戏类型

这是一款三国题材的，结合剧情冒险和益智闯关的多人在线角色扮演网页游戏。游戏可以让玩家玩得很轻松，但是，玩家如果要玩得更好，就需要动些脑筋。

## 故事背景

主人公从梦中醒来，发现身在一个昏暗的地宫，却不知道自己为何在这里，甚至不知道自己是谁，来自哪里。

主人公没有办法，只能在地宫中摸索。他在地宫中意外找到了宝箱，获得了一把发光的剑，同时也遭遇到了地宫鬼兵的袭击，主人公陷于苦战。在危机时刻，一个少女出现，帮助主人公一起杀退敌人，并带领主人公走出了地宫。

少女名叫云依若，是个专门盗取陵墓宝藏来接济穷人的侠盗，她知道主人公失去记忆的情况，便提议他做自己的跟班，一边扶危救困，一边找寻线索恢复他的记忆。她还给主人公取了个名字，叫云小强，意思是打不死的小强——如果是女性角色，则叫云小美，意思是美丽的小姑娘。从此，小强和依若踏上了寻找记忆的道路。而此时，天下正发生这一件惊天动地的大事，那就是——黄巾起义。

## 主要角色

云小强：故事男主人公，玩家角色，个性勇敢、外向。

## 玩法总览

玩家创建角色后进入游戏。

第一次进游戏默认在地宫关卡中。

播放剧情。

系统引导玩家完成关卡，在关卡中的操作也可触发剧情。

玩家通关关卡，退出关卡完成任务。

玩家返回城镇，可以看到其他玩家，并与其交互——包括查看资料、加为好友、私聊。

玩家可以在城镇的NPC出接取任务和提交任务。

接取的任务会引导玩家进行一些操作，让玩家尽快熟悉游戏。

任务也会引导玩家继续通关主线关卡。

玩家第一次通关某个关卡，会有一次扭蛋机会，概率获得装备和武将信物。

武将可以通过吞噬武将信物来获得经验，从而升级。

随着任务进度的推进，玩家会获得装备强化功能，花费铜钱提升装备的等级。

玩家可以通过武将信物招募武将，招募到的武将可以跟随玩家一起战斗。

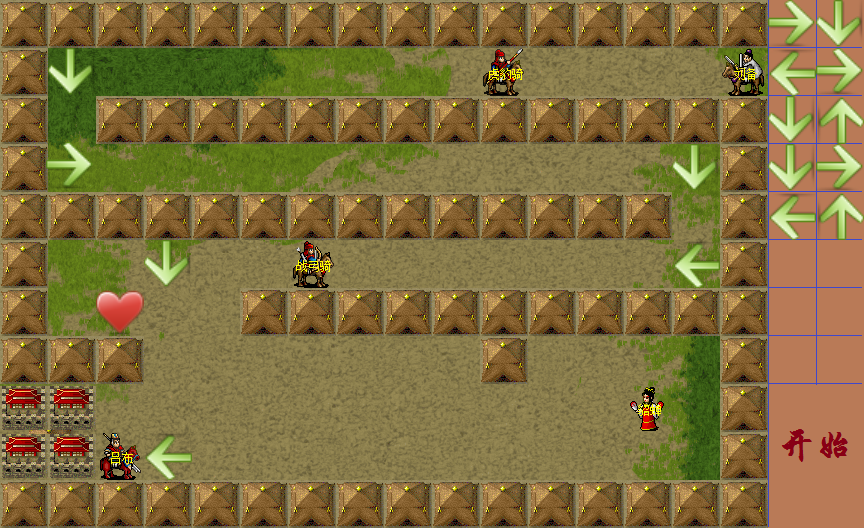
随着武将等级的提升，武将可以解锁一定的位置来佩戴其它武将的信物，而这些信物对佩戴他的武将具有属性加成。

随着任务进度的推进，玩家会获得武将转生功能，玩家可以让武将吞噬同名信物，从而达到武将转生的目的。

## 核心玩法

本游戏的核心玩法即为关卡闯关。玩法核心思想是上手简单，但玩好需要动脑。

关卡地图如下图所示：

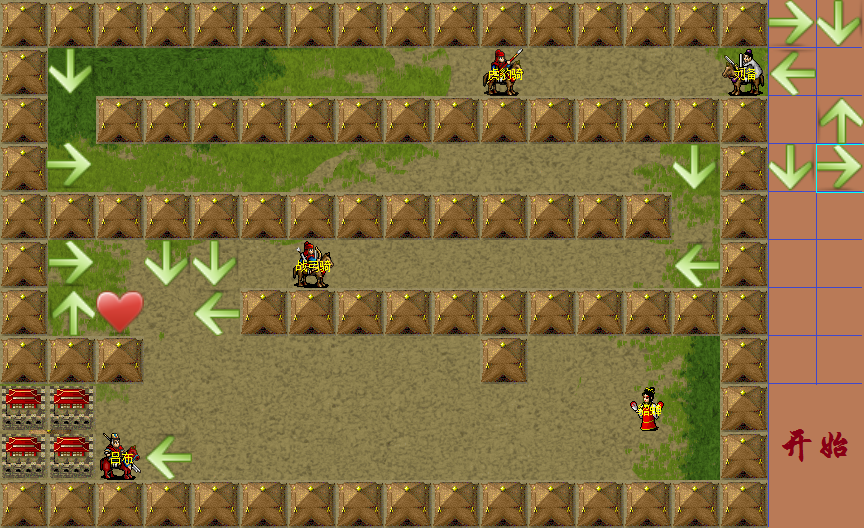


系统默认会出现路标决定玩家（图中右上角的刘备）的行动方向。

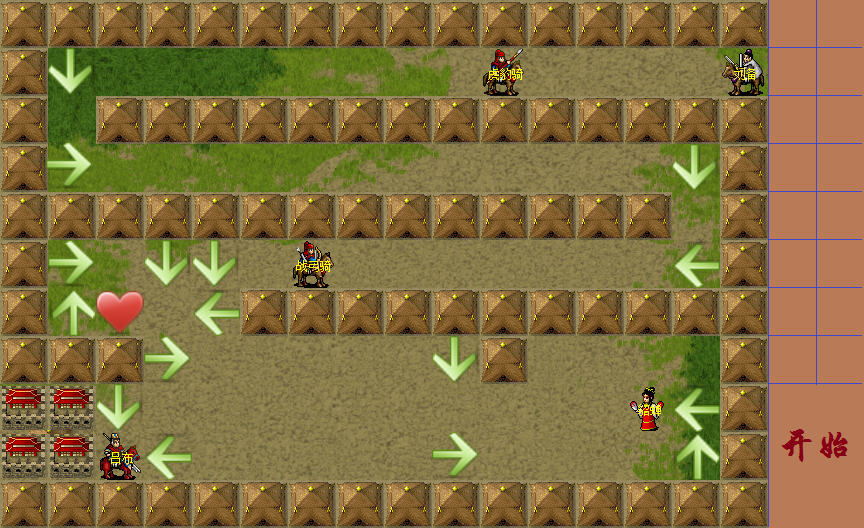
点击“开始”后，玩家会随着当前方向向前移动，遇上路标会改变方向，遇上敌人会进行战斗，战斗为九宫格回合制战斗。

如上图所示，最轻松的玩法，不进行任何部署就直接开始，玩家会依次击败虎豹骑、战弓骑，最后会战吕布。

然而，经过两次战斗，玩家很可能以残血阵容迎战吕布，这对于不花钱的非R玩家，几乎是不可能战胜的。这时候，玩家可以从本关卡提供的“工具箱”中，拖放路标来改变玩家的走向，让他先回满血量，再迎战吕布，如下图所示：



这样的部署，自然是多了几分胜算。但是，天下无双的吕布难道就这么容易被击败吗。为了更有把握的击败吕布，玩家可以先去和右边的貂蝉谈话，说服貂蝉去劝降吕布（剧情），貂蝉劝降吕布最终将打动吕布，使他分心，导致攻防急剧下降，这时候玩家就能相对容易的击败吕布了。为了这个目标，需要作出如下部署：



## 玩家追求

上面说的核心玩法，是本游戏最大的特色，其根本目的在于留住玩家，它不直接产生消费，却是产生消费的前提。

那么，玩家为什么会对游戏进行消费呢，这就取决于玩家在这个游戏中追求的是什么。

在本游戏中，玩家最想获得的是什么，什么东西的获得最让玩家具有刺激感，答案是武将。武将具有自身独特的头像、独特的成长属性，不同的技能，一个好的武将，不仅能满足玩家的收藏欲望，还能让玩家在关卡闯关中如鱼得水、一帆风顺。

因此，之后系统的消费投放，一定要以武将为最主要消费点，不能喧宾夺主。

## 用户群体

本游戏主要面向以下三类用户：

1. 喜欢玩休闲游戏打发时间的上班族。他们不用动脑筋也能玩，但进度不会快，排名不会高，优秀武将也比别人获取得晚。
2. 喜欢开动脑筋挑战自我的资深玩家。他们通过发挥自己的智慧，可以加快自己的进度，获得更高的级别和排名，自然也会较早的收集到自己喜爱的武将。
3. 人民币玩家。对这类玩家而言，有喜欢休闲的也有喜欢挑战的，但是他们都愿意花钱，通过花钱来获得额外的进度提升，这要求我们又吸引他们的收费点，让他们花得其所。

## 游戏特色

1. 丰富的人物性格
2. 幽默感人且略带悬疑的故事
3. 简单的操作
4. 适当的动脑
5. 不知不觉的消费

## 关于战斗

战斗系统，几乎是所有游戏的核心。本游戏采用近年来流行的九宫回合制战斗，好处在于：

1. 战斗规则简单，但变化很多。
2. 程序性能压力不大。
3. 离线PK时，保证足够的公平。
4. 休闲玩家不用频繁的操作。
5. 我们已有积累，有程序并经过测试。
6. 我们已有关卡的创新点，战斗无需创新。

## 关于剧情

虽然不直接产生消费，但好的剧情能在前期更好的留住玩家，这是产生消费的前提。因此，剧情的设计也极为重要。

潇湘书院的女性用户，是我们的资源优势，要用好这一优势，剧情上就必须照顾到这些女性玩家。

因此，可以使用统一的剧情主线，但在某些对话上进行分支处理。例如：主线始终是三人行，一个主角和两个npc，两个npc为一男一女。如果主角是男的，则他和男的npc是生死兄弟，和女的npc有微妙的感情故事；如果主角是女的，则她和女的npc是金兰姐妹，和男的npc是欢喜冤家。

# 可行性分析

## 题材选择

### 为什么做三国题材

1. 喜欢三国题材游戏的玩家非常多。
2. 三国人物资源较多，从单机游戏抓取后，美术稍作修改即可。
3. 三国人物能力特长鲜明，人物关系丰富，不论是合作还是克制，都容易设计出好玩的搭配玩法。

### 为什么做冒险益智闯关类

1. 如果做传统RPG游戏，面临巨大的竞争压力，我们没有太大的优势，所以，核心玩法要有微创新，我们才有机会脱颖而出。
2. 传统打怪升级的游戏，说到底就是一个以动画形式来表现的数值游戏，技巧在数值面前，作用很小；而我们原则上希望玩家玩得轻松，但是我们也为愿意动脑筋研究技巧的自身玩家一点福利，所以加入益智元素，利用好这些元素，玩家可以通关以自身数值无法通关的关卡。
3. 在关卡中，由于玩家铺设的路线不同，导致玩家角色会碰到不同的npc，而遇上这些npc时，玩家不仅能获得物品或属性加成，还能体验到和这些物品及属性像匹配的剧情，这难道不是冒险旅途中的一种惊喜吗？

### 为什么使用《曹操传》风格

1. 美术是我们的短板，如果采用正统模式，不管是写实还是卡通，都难以和现在市面上的游戏抗衡。
2. 市面上很少有游戏采用《曹操传》风格，这能给人一种眼前一亮的感觉，也会给一些人似曾相识的熟悉感，我相信别具一格胜过中庸不出彩。
3. 《曹操传》风格的素材，不管是人物还是地图，都可以下载或从单机游戏中抓取，美术成本几乎为0。

## 难点处理

要做好本游戏，需处理好以下问题。

### 关卡制作问题

有现成的平面场景编辑器，可以制作关卡。



难点有两个：

1. 搜集足够的素材将场景布局得美观，且和故事剧情结合得自然。
2. 既要让关卡足够有趣，又不能让它和其它关卡有过多的雷同。

### 武将同质化问题

武将同质化，即两个武将在技能和数值上差别不大，对于普通武将来说，同质化的问题不是特别重要，但对于极品武将，如果同质化严重，武将特色就不明显，那游戏可玩性就自然降低了。

解决这个问题，可从两方面下手：

1. 极品武将，都有各自的专属技能，这个技能的功用不会和其它技能重复；其他武将，同时共享一个技能的个数和其品质成反比，即品质越高，相同技能概率越低。
2. 每个武将身上有位置可以佩戴其它武将的信物，如果该武将与信物武将有亲密关系（例如关羽和张飞为义兄弟），则佩戴该信物会获得额外的加成。
3. 可以加入领导力的概念，决定可以带的品质武将

### 武将废弃问题

收集武将，也是本游戏的一个特色。在玩家处于新手期时，玩家手下的武将大多是比较普通的，但为了正常过关，玩家必须培养他们；玩家跟着进度发展，会越来越有机会获得更高品质的武将。由于受到上阵数量的限制，玩家必须替换掉低品质的武将，那么，这些低品质武将，还能发挥什么光芒呢？

首先，废弃的武将如果已经培养起来，可以将经验有损传承给新的武将。

其次，如果多余的只是武将信物，而非武将，可以将它用于佩戴、吞噬和兑换。

### 玩家进度控制

作为一个网页游戏，第一天需要有足够的内容让用户去体验，才有可能留住玩家。而之后，玩家的进度将被逐渐控制起来，如果不加控制，玩家可以几天就玩完我们所有的关卡，之后没有任何吸引他的地方，也就让游戏失去了持续消费的能力，这显然不是网页游戏运营愿意看到的情况。

对此，可使用等级和体力来控制玩家进度，玩家等级高了，就会解锁新的关卡，这促使玩家努力冲级，努力推关卡。每次进入关卡需要花费体力，通过体力控制玩家进度，大R玩家可以通过购买体力进一步推进进度，但依然有每日购买上限。

### 重复关卡乏味问题

游戏到了中后期，玩家一天也就升个1级左右，每天解锁的新关卡有限，而多余的体力又不能浪费。虽然重复打关卡可以获取关卡奖励，但每天花费大量时间打重复关卡，玩家肯定会乏味。

解决这个问题，最经典最简单的办法就是引入扫荡功能，但只有已通关的关卡才可进行扫荡。扫荡获得奖励，和关卡通关的评价成正比，评价越高，奖励越高。因此，通常情况下，玩家会选择把关卡打成最高评价再进行扫荡。

# 概要设计

由RPG游戏发展成的网页游戏，为了普适性，通常降低了RPG本身的玩法，那就要求从外围系统上进行补充。而本游戏，由于核心系统相对丰富，变化也更多，外围系统就可以设计得相对简单，以达到主次分明的目的。

基于以上设计原则，本游戏只需投放以下系统。

## 登陆系统

开发期间可以输入用户密码进行模拟登陆。

游戏上线前和各大平台对接，通过平台统一登陆。

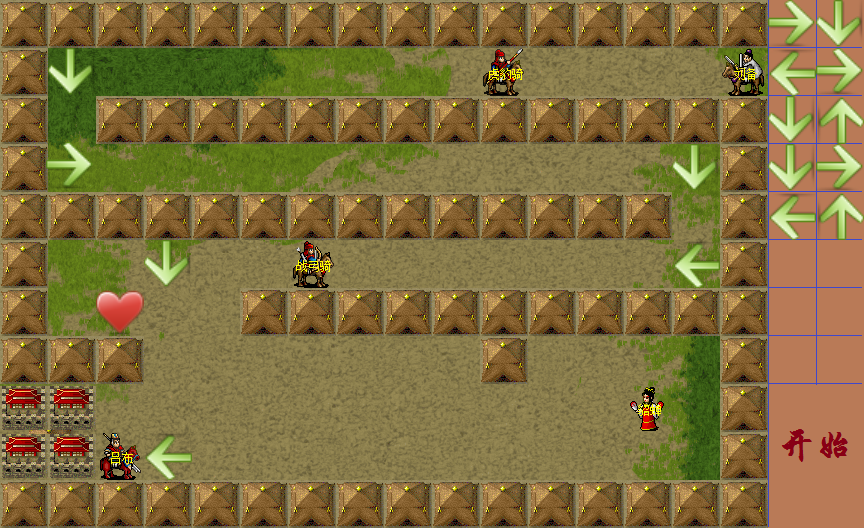
## 关卡系统

关卡系统，是本游戏的核心系统。

### 关卡玩法

玩家可以进入已解锁的关卡，每次进入花费5点体力。

进入关卡后，可以看到如下界面：



左边为关卡地图，系统预设了本关卡的npc和路标等设施。如图中所示，预设包含虎豹骑、战弓骑、吕布、貂蝉4个npc，一个红星加血设置，6个路标路标。刘备表示玩家自己。

每关都有一个守关boss（图中吕布），玩家击败守关boss，就能通关当前关卡。

路标可引导玩家的行走方向，关卡预设的路标可引导玩家攻击boss，且玩家无法移动和删除这些路标。

界面右侧为工具箱，用于存放本关玩家可自由支配的路标。玩家可将这些路标拖放到地图上来改变自己的行走方向。

当玩家按下“开始”按钮后，如果玩家自定义的路线无法到达守关boss，系统报错（可以表现为一个撞墙的动画）。如果可以到达守关boss，则播放行走动画，遇上npc等地图要素后播放战报、剧情或者其它特效。

任何一场战斗失败，都会被认为通关失败，关卡将重置为初始状态，并且玩家退回到入口处。玩家可修改路标布局后再次尝试。

玩家通关关卡，或获得关卡奖励，并解锁之后的关卡。

### 关卡奖励

玩家通关关卡，可以获得本关的关卡奖励，奖励分为两种，一种是普通奖励，另一种是评价奖励。

每次通关，玩家都可以获得这一关的普通奖励，这类奖励包含少量铜钱、少量经验和少量道具，也包含一些低级武将信物和低级装备。这些奖励，重复通关也可以获得。

关卡胜利后，系统会根据战斗情况给出评价，每个评价对应一种奖励，并且每种评价，玩家只可领取一次。

玩家可以通过扫荡，获取关卡普通奖励。

玩家可以重复挑战关卡，刷新更好的评价。

### 关卡评价

玩家通关关卡所需战斗回合数越少，剩余武将越多，剩余血量越高，关卡评价越高。

关卡评价分为1-3星。

1星奖励：大量铜钱

2星奖励：大量经验

3星奖励：免费扭蛋一次，随机扭出一件中级武将信物或中级装备（2-4星）。

### 精英关卡

精英关卡的规则和普通关卡一样，但难度会大幅度提升，同时，奖励也比普通关卡给力。

玩家每次进入精英关卡，花费15点体力，并且每个精英关卡每天只能进入1次。

每次通关精英关卡，都可以获得普通奖励——包含中等铜钱、中等经验和一些道具，也包含一些中级武将信物和中级装备。

对于评价奖励，精英关卡1星和2星评价，奖励内容和普通关卡一样，只是数量更多。而3星奖励，有两种选择方案，具体设计关卡时定：

1. 直接获得本关守关boss的信物（4星武将）。
2. 免费扭一次金蛋，随机扭出一件高级武将信物或高级装备（3-5星）。

### 关卡攻略

第一个完美过关的玩家，它的部署会被当做攻略，自动被系统记录。后面的vip玩家，可以花费少量元宝，查看此攻略。

### 多人关卡

拉互动且十分讲究配合，配合难度较大，适合上线后加入。

## 战斗系统

本游戏战斗系统，采用和《仙境之城》一样的九宫战斗模式。



战斗生成的战报可以进行回放，也可以分享给其它玩家，甚至复制战报地址分享到微博和其它终端。

## 武将系统

在三国游戏中，武将对于玩家来说是最大的刺激点，因此，本游戏也将武将系统视为最大收费点。

武将系统与关卡系统相辅相成，关卡系统负责留住玩家，武将系统负责让玩家消费。关卡系统的设计要点是玩法的休闲和有趣，武将系统的设计要点是数值的平衡和刺激。

### 武将基础属性

每个武将都有以下基础属性：

1. 品质：直观的武将评价，品质越高，武将生命成长越高。
2. 绝技：武将每次攻击和被攻击可以积累士气，士气达到100自动施放绝技，绝技按类型分为战法、策略和治疗。
3. 统率：统率越高，普通攻防成长越高。
4. 武勇：武勇越高，战法攻防成长越高。
5. 智谋：智谋越高，策略攻防成长越高。

### 武将二级属性

武将的基础属性决定了二级属性成长的高低，而二级属性则直接影响到武将在战斗中的强弱。另外，装备等要素也能影响武将的二级属性。

每个武将都有如下二级属性：

1. 生命：战斗中造成的伤害会导致武将生命值下降，生命值为0，则该武将退出战场。
2. 士气：武将发动普通攻击和遭受普通攻击时会积累士气，士气达到100时施放绝技。
3. 普通攻击：武将士气不满时发动普通攻击，普通攻击越高，造成的伤害越高。
4. 普通防御：武将遭受普通攻击时，普通防御越高，受到的伤害越低。
5. 战法攻击：武将发动战法攻击时，战法攻击越高，造成的伤害越高。
6. 战法防御：武将遭受战法攻击时，战法防御越高，受到的伤害越低。
7. 策略攻击：武将发动策略攻击时，策略攻击越高，造成的伤害越高。
8. 策略防御：武将遭受策略防御时，策略防御越高，受到的伤害越低。
9. 闪避：闪避成功可完全无视对方的一次攻击，闪避越高，闪避概率越高。
10. 命中：命中越高，敌方闪避概率越低。
11. 格挡：格挡越高，遭受攻击时减免伤害越高。
12. 穿透：穿透越高，敌方遭受攻击时减免伤害越低。
13. 暴击：暴击可造成双倍伤害，暴击越高，暴击概率越高。
14. 韧性：韧性越高，遭受攻击时被暴击的概率越低。

### 武将配合

武将和武将之间有着不同程度的亲密关系，当拥有亲密关系的武将同时上阵时，可以得到一定的属性加成——例如：刘关张同时上阵，刘备额外提升50闪避，关羽额外提升50暴击，张飞额外提升50格挡。

另一种做法，不要求武将同时上阵，而是通过武将给武将做副将，来给主将提供属性加成。这种做法与同时上阵相比，取舍性较弱，但比较适用于同时上阵人数较少的PVP野战。

### 武将获取

玩家拥有一个武将的信物，并且具有招募他的足够声望，就能将此武将招募为部下。

对于武将信物，有以下获得渠道：

1. 玩家完美通关关卡，可以获得一次免费扭蛋机会，概率获得武将信物。
2. 玩家搜集道具，可于神秘商人处兑换武将信物。
3. 玩家每天上线，可以免费获得一次扭蛋机会，概率获得武将信物。
4. 玩家完成每日小秘书引导，免费获得一次扭蛋机会，概率获得武将信物。

### 武将升级

武将等级越高，其战斗力越强。

玩家可以将废弃的信物，花费一点铜钱，给武将吞噬，从而使武将获得经验，经验达到一定值时会自动升级，但最大不超过玩家自身等级。

### 武将转生

如果玩家已拥有一个武将，又再次拥有了该武将的信物，可以消耗此信物，达到武将转生的目的。

武将转生后能力会得到提升，提升幅度和自身品质有关。

每次转生消耗一个同名信物，每个武将最多转生9次。

### 武将布阵

本游戏采用传统九宫格布阵，九宫格上所有位置全部开放，但上阵人员的品质和数量，会随着玩家声望等级的提升而提升。

武将品质不同，上阵所需要的支配力不同。

## 装备系统

在三国游戏中，装备也是提升战力的重要因素，其地位仅次于武将。

### 装备属性

装备有以下几种类型：

1. 武器：装备后提升武将的普通攻击。
2. 护甲：装备后提升武将的普通防御。
3. 战马：装备后提升武将的战法攻击。
4. 盾牌：装备后提升武将的战法防御。
5. 兵书：装备后提升武将的策略攻击。
6. 头盔：装备后提升武将的策略防御。

### 装备特殊加成

一些特殊武将，装备特殊武器后，能得到额外的加成。例如：青龙偃月刀，任何武将装备后都能提升普通攻击，但只有关羽、关兴、潘璋装备后，才能额外提升破击属性。

### 装备获取

装备掉落和武将信物一样，都通过扭蛋开出。

### 装备强化

装备强化的方式和武将升级差不多。玩家花费铜钱和其它闲置装备，来提升这件装备的等级，装备等级最高不超过玩家等级。

### 装备升阶

装备升阶的方式和武将转生差不多。

如果玩家已拥有一件装备，又再次拥有了这件装备，可以把这件新获得的装备给别的武将穿，也可以消耗此信物，祝福装备达到升阶的目的。

装备后加成属性得到提升，提升幅度和装备品质有关。

每次升阶消耗一个同名装备，每件最多升阶9次。

## 仓库系统

仓库即背包，存放道具、装备的地方，基本同《仙境之城》，不过不再按照“物品”和“材料”进行分类，使该功能更为简洁实用。

## 兑换系统

玩家到达一定等级后，会结实神秘商人，他那边会随机刷出各种物品，同时也要求你用其它物品去兑换，例如：刷出一个关羽信物，但要求你用关平、关兴、关索的信物去换。

这个系统的目的是加强玩家的收集欲望。

## 任务系统

同《仙境之城》。

## 奖励系统

同《仙境之城》。

## 好友系统

基本和《仙境之城》相同，只是没有互相访问家园功能。

## 聊天系统

基本同《仙境之城》，表现上可修改得更加简单实用。

## 竞技系统

竞技场排位赛，最简单有效的PVP模式，这里不做任何创新。

## 军团系统

军队系统，即一般游戏的公会系统，相当于玩家在虚拟世界的小家庭。

在军团中，每个成员可以互助成长，最终促进军团成长，军团成长后又进一步推进个人成长。

在军团间，不同的军团之间可以进行竞技，以凌驾于PVP之上的GVG仇恨，从而进一步刺激消费。

## 充值系统

玩家充值达到一定金额，就会永远拥有指定的VIP特权。

VIP特权的设计原则是——开放的特权，要想充分使用，必须花费更多的元宝，以慢慢引导用户成为高级VIP。

### 货币等价关系

1人民币=1Q币=10Q点=10元宝

### VIP特权

## 辅助系统

### 招财符

玩家花费元宝兑换铜钱，是前期主要收费点。设计同《仙境之城》的黄金宝箱。

### 购买体力

玩家花费元宝兑换体力，是前期主要收费点。设计同《仙境之城》的买体力。

## 各类活动

网页游戏，需要在一定时间投放一定的活动，并提供一定的奖励，在一定时间区间内保证玩家的在线率。

本游戏上线初期可投放如下活动。

### 签到活动

玩家每日上线签到，获取一定奖励。

### 领取额外行动力

一天领取两次额外行动力。

### 答题活动

系统随机出题，玩家问答，按正确率和答题时间给出积分，最后按积分排名分发奖励。

### 世界BOSS

和传统RPG不同，不是所有人对抗一个BOSS，最后杀死他的那种，而是每人都挑战统一难度极高的关卡，此关卡每波敌军都比前一波难度增加，最终玩家必输，但可比较谁坚持得最久，坚持越久，奖励越高。

### 军团战

每周贡献排名最高的16个军团可以参加军团战，军团战按淘汰制两两对阵，最终决出冠亚军。

战斗开始前，军团长部署出场顺序，一方成员胜利后继续以残兵与对方下一个成员对抗，直到某一方所有成员被消灭，分出胜负。

每个军团按最后名次获得相应奖励，由军团长统一分配。

## 辅助功能

声音控制、消费点提示、快捷键等。

## 经济系统

本游戏的主要经济货币为元宝和铜钱。

元宝来源于玩家充值，主要消费于兑换铜钱、购买体力，和一些VIP特权。

铜钱来源于任务奖励、关卡奖励、其它活动奖励，主要消耗在武将升级、装备升级方面。

## 收费点

1. 招财符：用元宝换铜钱，进而升级武将和强化装备，提升自身战力。
2. 买体力：用元宝换体力，进而更多的挑战关卡，加快游戏进度。
3. 扭蛋：扭蛋可以随机扭出武将信物或装备，如果扭出的不是玩家想要的，可以花元宝重扭一次，每次重扭所花元宝都会递增。重扭上限次数和玩家的vip等级成正比。

# 前期准备

## 美术资源

### 武将头像

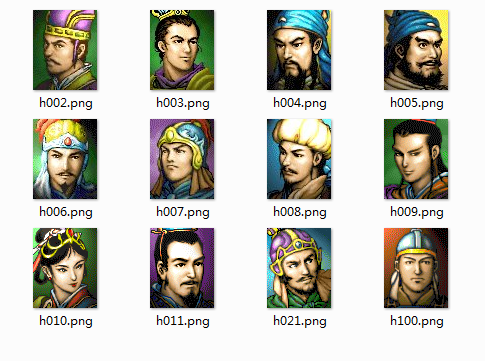
武将头像可以从以下游戏中抓取。

1. 三国志（推荐）



形象正统，方便抓取，可优先抓取《三国志11》，其次为《三国志10》、《三国志9》、《三国志12》，共可抓取图片500张以上。

1. 曹操传



形象偏正统，抓取简单。可抓取100多张。

1. 三国群英传



比较丑。可抓取200张左右。

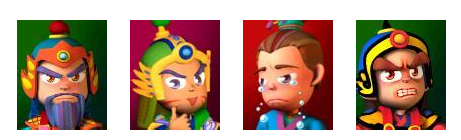
1. 真三国无双

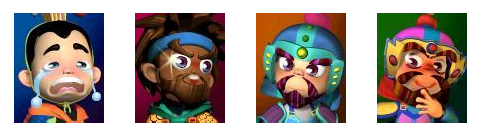




人物带有明显的3D感觉，可抓取数量有限。

1. 富甲天下

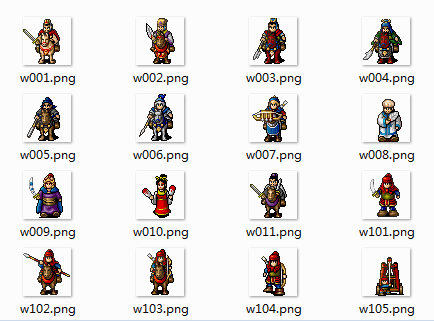




卡通风格，可轻松抓取，但数量有限。

### 武将战斗序列图

1. 曹操传



像素图，太复古，参照这些原材料，进行3D转2D的渲染。

1. 傲视天地、大将军等页游



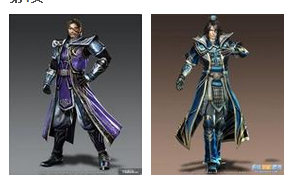
小兵造型，比之武将缺少代入感，不过制作相对简单。图片不可抓取。

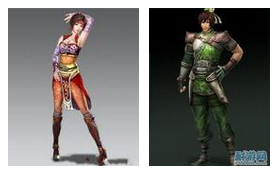
1. 龙将、神仙道等页游



略显卡通风，效果不错，资源序列图需抓取自swf；由于具有版权问题，用ps修改序列图的工作量较大。

1. 真三国无双和赤壁等端游





美术那边有几十个现成的3d模型，绑定下骨骼、调整下简单的动作，可以较快渲染出序列图，但模型不够全面。不足的模型可以由美术稍微修改，做出新的人物。特别个性化的武将，无法简单修改，可找渠道购买。一个低模，大概需要制作3天，费用在500-1200。

1. 侠物语



人物用骨骼动画来做，需要的资源较少，通过组合可以做出很多不同的人物，但将整图分解为骨骼部件，以及调整骨骼达到比较好的效果，团队中人员都不擅长。

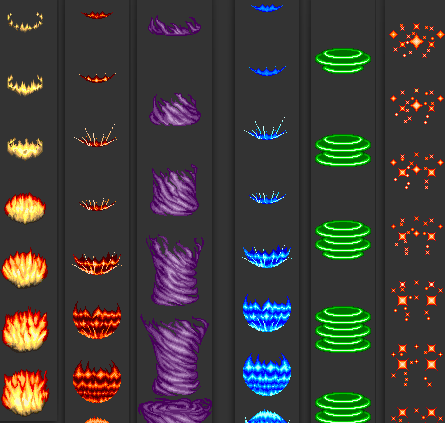
1. 三国群英传



动作序列图容易抓取，但没有3d模型，修改工作量大。

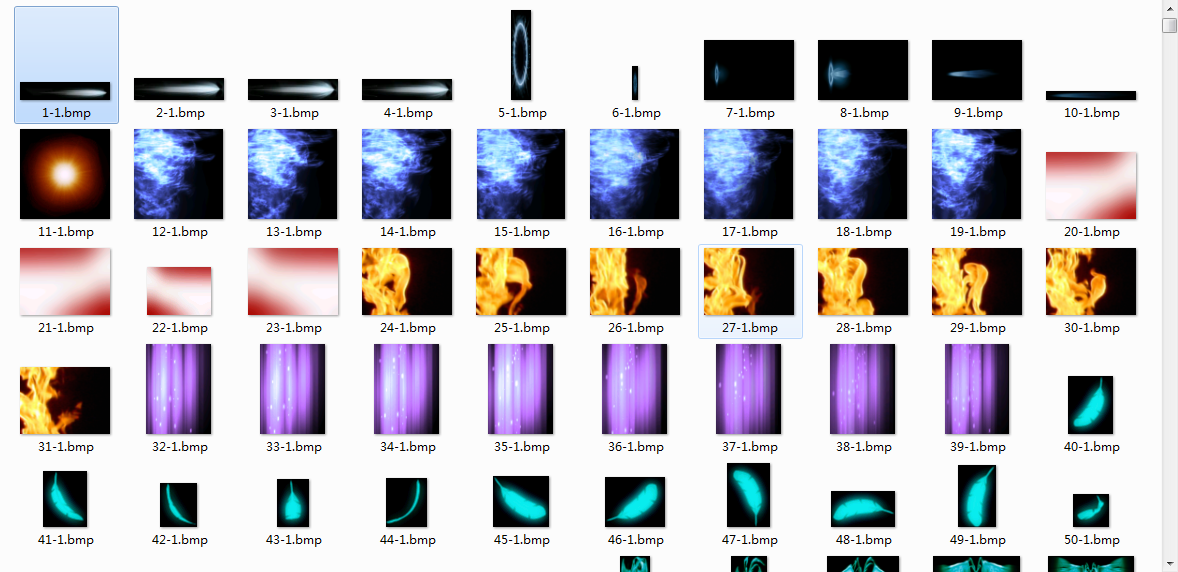
### 技能特效

1. 曹操传



特效简单、规则统一，实现和制作都比较简单，缺点是特效美观度不足。

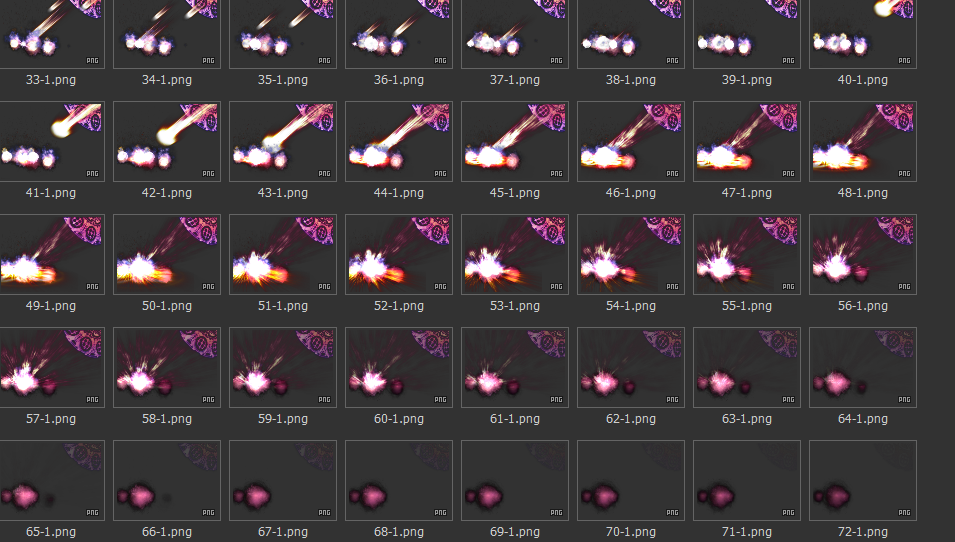
1. 三国群英传





特效华丽，但规则不统一，实现比第一种略微复杂。如果选用这类特效，人物模型和场景也必须精美。

1. 仙境之城



此类特效可从网上搜集，效果和难度和第二种类似。

### 用户界面

1. 仙境之城



在一定程度上简化复用仙境之城的界面，是性价比最高的做法。

## 辅助工具

### 美术编辑工具

对于搜集到的武将头像，美术可以使用PhotoShop编辑。

对于搜集到的武将3d模型，美术可以使用3dmax编辑。

对于搜集到的地图，美术可以使用PhotoShop编辑。

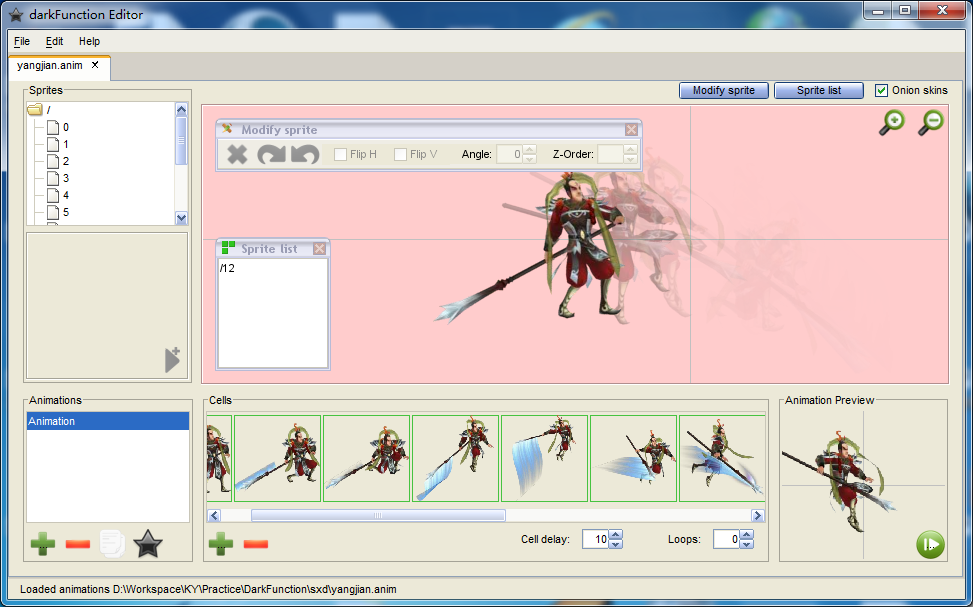
对于搜集到的特效，无需编辑。

### 关卡编辑器



只需一张背景图，即可使用此工具制作出关卡。

### 动画序列帧制作工具



可做任何序列图的动画拼装，特别适合制作骨骼动画，也可以用作特效的瓶装。

### 特效制作工具

除了上述工具外，客户端那边还有各种方式制作特效动画。

## 工作流程

首先，召开立项会议。立项会议上，策划为大家整体介绍本游戏的概要设计，介绍完毕后，大家可以提出意见。概要设计通过后，项目经理需像大家明确项目的管理制度。

在项目立项会议召开后的一周内，项目经理需将整个项目划分为若干里程碑，并安排好第一个里程碑的任务。策划利用这段时间，先做最核心系统的详细设计，其它人员根据概要设计方案做相应的技术预言、资源准备。

项目立项后的第二周，召开第一个里程碑会议。在里程碑会议上，项目经理直接安排所有人的工作，对于工作安排，大家可以提出异议，但一旦确定，需严格执行。

在本项目中，策划的详细设计文档也纳入验收范围。当策划完成一个模块的详细设计后，项目经理召集相关人员开会，共同验收详细设计，对于详细设计上的问题，一经确认，需尽快改掉，最终程序实现需与文档完全一致。如果在开发阶段爆发出设计验收会议上没发现的问题，则由项目经理确定是否修改，如确定修改，详细设计必须同步更改。

对于详细设计中的界面设计，策划需用草图描述清楚，接着，美术根据此草图做出界面示意图，客户端根据此图进行界面开发。

每周一下午，依然保持例会习惯。例会可与详细设计验收会议合并，期间也可讨论个人遇到的各种问题，对于提出的问题，项目经理必须给出解决方案。

里程碑周期到达，需召开里程碑会议，项目经理总结里程碑成果与不足，并确定下一个里程碑的计划。

# 里程碑计划

## 内测里程碑

里程碑周期初步定为4个月。

要求完成关卡系统、战斗系统、武将系统、装备系统、任务系统等系统的最核心部分，使其成为一个完整的游戏。

可上腾讯平台内测，只用新游戏资源位，之后一遍测试一边堆辅助功能。

## 收费里程碑

里程碑周期为2个月。

2个月内完成并测试本方案所有系统。

在腾讯平台开正式服，使用广点通导入用户。