

# 游戏策划案—魔法学院

## 游戏背景和未来分析

**手游背景：**在mmo走向式微，moba/大逃杀背景被头部游戏占据。那么未来的出路是什么呢？是ip+卡牌的养成？亦或是崩坏三的二次元act，还是slg（率土liker，cokliker），又或是乙女系。诚然，哪怕2020年，都没有一款能真正像moba看齐的重度数值游戏，或许大家都在看向原神？开放式世界手游的成功或许能带动手游研发行业的飞速发展，或许在未来的某一天，云游戏的部署让手游3a成为可能。

那么，在这里，我给出我的解答

### moba 向 act 类养成游戏。

此游戏完美的匹配了社交，操作，养成，ip，以及利用碎片化时间的趋势。下限是忍者必须死（跑酷玩法体验过于单一），上限是新的王者荣耀。

优势如下：

- 1: 高可玩性的同时给予玩家非常好的游戏或者社交体验，可以社交5v5,3v3pk，也可以一起团队下副本，强化社交属性，而唯有社交才是一款游戏是否走向大众的最关键的属性。
- 2: 玩法丰富，玩法内核有深度，上手简单的同时赋予一个巨大的操作上限。核心操作与王者荣耀的操作相似，上手简单。
- 3: 自由度高，不同的技能搭配和职业选择给予了玩家高度的自由。

4: 盈利点丰富: 人物皮肤, 武器 SSR, RMB 资源等, 其核心的养成也是游戏的一大特色。

## 游戏设计简介:

**参考游戏模型:** 忍者必须死, 崩坏三, War3 地图下的术士大战。

### 核心玩法简介和系统拆分。

#### 1: 游戏背景设置:

这里可以引用学战都市的 IP, 丰富人物和技能设定完全满足。能在初期吸引大量的核心玩家用户。当然这里也可以采用中国古典神话背景。

人物一:

天雾绫斗 技能: 天雾辰明流 效果: 向前发送一大片剑气瀑布, 造成伤害和击退。

人物二:

尤莉丝·爱雷克西亚·冯·里斯妃特 技能: 华焰魔女 效果: 强化基础星辰力的范围和击退, 并附加火焰效果。

人物三:

沙沙宫纱夜 技能: 枪械专精 效果: 通过枪械打出一个异次元, 命中目标后闪现至目标附近。

人物等等。。。。。

即人物通过剧情 or 等级 or 活动获取, 每个人物对应不同的技能, 在不同的副本

下都有核心的发挥空间，或是控场，或是输出，或是功能辅助。

## 2：核心玩法：



这里是术士之战的画面：

### 地图元素分析和核心玩法：

1：地图分为 3 个区域，安全可移动区域，障碍，毒区。

2：英雄拥有一定的血量，移速，和对应的基础技能（火球）。

火球类似指向性技能，攻击造成击退和伤害。（主要思路是将玩家击退至安全圈外）

3：可移动区域（圈）随着时间进程的缩短而缩小，强迫发生 pk、

4：玩家可以通过学习不同的技能和对应的装备强化（ps：或是伤害，或是击退，或是移速，或是抗击退，血量等等）。

显然：这张地图的核心玩法是玩家通过学习不同的技能（可选技能有：闪现，交换位置，陨石，雷电等等），通过类 moba 式操作，达成击杀或者击退至毒圈的目标。

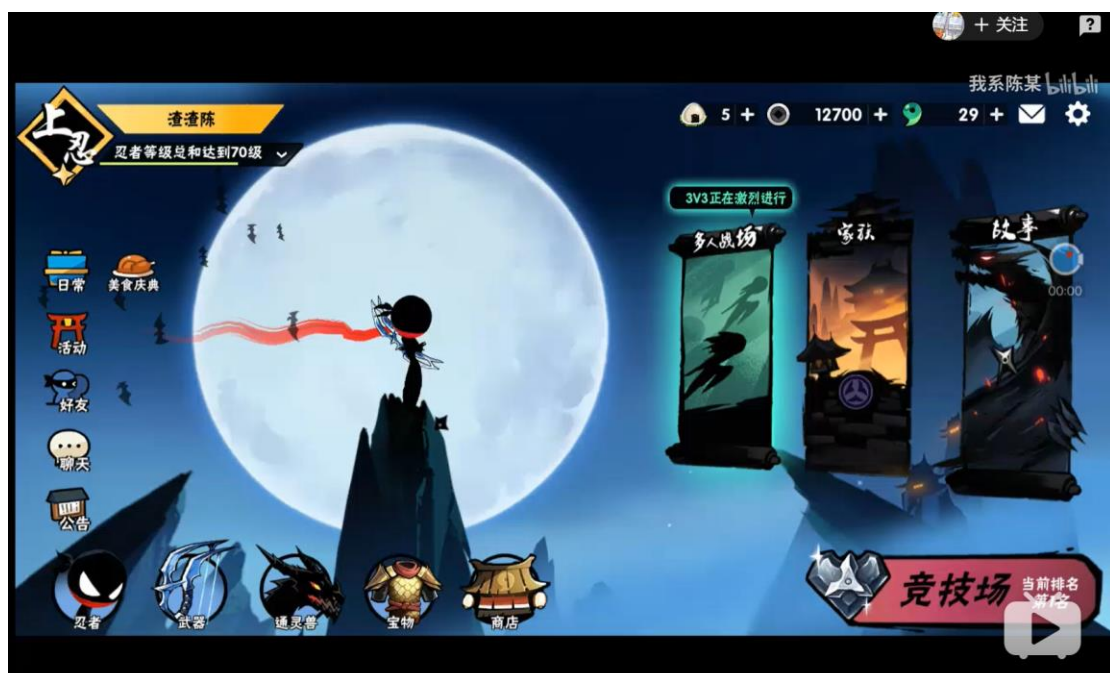
显然上述玩法过于简单，在上述玩法的基础上，下面是核心的系统设计

## 核心系统：

这里参见忍者必须死 3.不可否认，在跑酷这个单一玩法的游戏内核下，忍者必须死 3 通过精致的画面和内置养成的核心玩法，取得很不错的成绩，当然，他也存在一定的缺点：

- 1：游戏消耗资源的获取严重不足导致的角色成长周期过长
- 2：以跑酷为战斗内核，可开发为玩法的点太少了，如果快速养成完毕，又没有新的玩法，也会造成流失，只能以减少物资获取来延长游戏生命。

古语云：择其善者而从之，其不善者而改之。



这里引用系统设定。

## 1: Pvp 和 pve 分开。

分为两大类。

Pvp 下可以分为 5v5 的对抗，3v3 的快速对抗。

Pve 下分为多人剧情本和单人闯关本。

## 2: 剧情为推动养成，pvp 构建核心玩法乐趣。

这里考虑到开发的问题，实际也可以直接做成纯 pvp 的玩法，pvp 的对抗才是我说能比肩王者荣耀的核心乐趣所在。

## 3: 核心元素为技能

技能的设定才是这个游戏最大的魅力，正如王者的李白，lol 的亚索，锤石，dota 的蓝猫卡尔。

这里设定为 3 大技能品类：

一：人物自带天赋技能，通过剧情，氪金，活动获取资源升级和解锁效果，如进阶，觉醒，强化等。

二：通用技能，这里给出通用技能：如闪烁，雷电（释放造成伤害和眩晕），陨石（延时释放，高额伤害和击退），移行换位，反弹护盾等等。

备注：（通用技能的获取可以通过推动剧情免费获得（消耗一定的剧情点）），一来让玩家探索剧情感受获取不同技能机制的魅力，二来加强技能可玩度。

三：武器技能，每把武器对应不同的技能。这里分为 SSR，SR，主要氪金点。



## 4：操作设定



引用基础的轮盘设定：

左手控制移动，右手攻击建确定火球（星辰力）的基础技能，在基础技能上，分为四个小技能，分别对应：天赋技能，武器技能，二个通用技能。

## 五：人物，武器，技能等数值设定

核心元素的基本组成为：

1：武器系统（从 r 到 ssr 不等）。

**资源提升率**：对应剧情关的经验，资源产出提高。

**技能效果**：对应技能的强度大小（伤害率和效果）。

**攻击力**：匹配对应的攻击伤害值和击退效果。

武器系统的产出：

通过特定活动，竞技场的碎片获取。通过抽卡获得（主流氪金点）。

重复 ssr 武器，可以进阶，强化 10%的效果，最多可以加 3 星，ssr 武器可以分

解获得碎片。

2：人物属性系统，参见神仙道 2016 的藏经阁或者忍者必须死的属性，通过资源点点出对应的属性。人物属性如下：移速，抗性（抗击退），攻击力，抗性（抗毒圈），血量等。

3：技能系统，技能可以升级强化，具体技能强度为，ssr 武器的进阶强度，人物不同阶段的技能设定不同。

## **六：核心战斗模式：**

### **一：5v5pvp 匹配：**

游戏时间：10~15 分钟。试地图而定。

游戏模式：

通过设定不同的地图（类似和平精英的四张地图，可选择），每位玩家可以选取 1 个人物并搭配对应的武器技能和 2 个通用技能进行匹配。

战斗情况：

地图每隔 2 分钟刷新一次毒圈，玩家通过技能躲避或者攻击敌方玩家进入毒圈造成减血，死亡后需要一定的时间进行复活，次数越多复活时间越久，当场上无友方人物时失败，或者友方累计死亡数达成一定数量值。

备注：匹配模式自动匹配同等战力玩家，带入数值，竞技场或者天梯模式不带入数值。

### **二：3v3/5v5 大乱斗**

游戏时间：不定。

游戏模式：我方选取 3 个人物进行上场，死亡后更新人物，友方所有人物死亡后结束游戏。

### **三：剧情关卡本**

3 人本或者 5 人本，击杀 boss 或者拖过对应时间获得胜利。存在小兵，关卡障碍设定，和 boss 设定，类似 rpg 的闯关模式。

通过团队协作（如人物技能搭配纯输出和控场和保护等），齐心协力通过剧本。单人本，不在赘述。

### **四：其他玩法包括躲避，小游戏等可以额外加入**

## **六：系统拆分和资源掉落产出。**

1：匹配，不同剧情阶段解锁不同段位的竞技场，竞技场跟数值强度挂钩。

天梯，每个特定时间段：6.00 9.00 可以开启天梯，数值强度一致，玩家通过 5v5 天梯排位。通过不同的人物搭配：如奶妈，控场，防御，主力输出等搭配开发游戏的核心机制。

根据天梯排名和匹配排名每天和每赛季发放奖励一如对应的进阶点和技能强化点等等。

2：剧本

分为团队本和单人本。单人本主要用于解锁通用技能，主力资源获取为团队本，强化社交属性。



3：人物和武器。人物产出由剧本或者对应活动获得，每个人物对应一定的成长曲线，武器由 SSR 分解碎片或者 SSR 抽取获得，分为核心输出和辅助武器，特定武器不可用碎片获得，强化稀有率。

## 最后：

我相信，热爱游戏是优秀游戏的根本，风之旅人、纪念碑谷等等一系的游戏背后都有一颗热爱游戏，去选择给玩家带来快乐的心。

诚然，游戏策划往往是枯燥乏味，市场选择往往让梦想化为泡影，很多时候，昔日的制作人的梦想，在不断的市场压力愈走愈远，需要的并不是对游戏的热爱，而是能快速上手熟悉工具，完成指令，达到 KPI 考核。

但是我相信，有梦才有远方，国内游戏行业已经走过了那么多艰苦的岁月，明日方舟是答案，崩坏 3 也是答案，而我的魔法学院，也会是一份答案（ps：小小的无耻一下哈哈）。