

《肆喷乱涂》游戏策划案

加绒 于2025年5月20日

一、核心概念

- **题材定位**：东方幻想水墨风团队竞技
- **核心玩法**：4v4颜料涂地占领+第三人称武器射击+神兽变身
- **核心创新**：
 - 1、动态水墨战场（比如我方是青绿色颜料，敌方是灰黑色颜料，颜料会形成山水画特效）
 - 2、中国神话元素技能体系（法宝、五行相克、流派、神兽）
 - 3、昼夜交替战场（不同神兽阵营的玩家，白天涂色计分，夜晚神兽对决，公布日榜和周榜）

二、世界观设定

- **背景故事**：在"墨灵界"中，四大神兽后裔（青龙、朱雀、白虎、玄武）通过"墨斗大赛"争夺上古神器"乾坤笔"，玩家扮演可人形/神兽形态切换的墨灵使者。
- **角色设计**：
 - 1、8种基础职业：画师（涂色核心）、道士（控场辅助）、舞雉（治疗支援）、工匠（地形、防御、机关工事）、镖客（高速机动刺客）、药师（毒系干扰）、乐师（音波控制）、刽子手（重型突破）
 - 2、角色可切换Q版神兽形态（麒麟喷火涂色、仙鹤羽翼滑翔）
 - 3、武器选为文房四宝变异形态：毛笔狙击枪、宣纸刷子、墨锭双截棍、砚台迫击炮、镇纸重锤

三、核心玩法系统

1、涂色竞技模式（4v4匹配和排位）

- **动态地形**：战场会随机生成书法字帖障碍、水墨瀑布
- **五行颜料**：金木水火土属性颜料相互克制（火属性区域可焚烧敌方颜色）
- **高速移动**：在己方颜料区域，可以切换神兽进行快速移动赶往战场前线
- **神兽觉醒（大招）**：累计涂色量可召唤神兽助战5秒（比如青龙降雨扩大涂色范围）
- **胜利结算**：
 - 1、匹配以涂地面积结算，涂地面积多者获胜
 - 2、排位则可以根据不同的比赛形式，分别以涂地面积、击杀数、爆破数、塔台占领数等结算

2、特色模式

- **神兽争霸（PVPVE）**：两队争夺地图中央的"山河社稷图"控制权，同时抵御年兽BOSS攻击
- **科举之路（单人roguelike）**：在动态生成的故宫考场内，用颜料破解机关谜题

3、武器系统

- **近战型**：宣纸刷子、镇纸重锤、墨锭双截棍
- **中远程型**：毛笔狙击枪、砚台迫击炮
- **特殊的副武器**：活字印刷炮（区域封印）、青花瓷瓶（陷阱生成）

四、特色系统

1、天工阁（装备打造）

- 收集战场掉落的"松烟墨"可合成武器
- 武器附带传统文化词条（"颜筋柳骨"增加攻击范围、"吴带当风"提升移动速度，体现养成要素）

2、节气战场

- 每月随节气更换主题地图：清明（雨中茶山：雨水会影响颜料扩散）、冬至（冰面长城：部分区域可滑冰移动）

3、墨韵系统

- 涂色轨迹自动生成山水画，赛后生成可下载的动态壁纸
- 累计特定图案可解锁《千里江山图》等传世名画碎片

五、商业化设计

- 赛季通行证：奖励含敦煌飞天皮肤、三星堆青铜武器等
- 外观商城：
 - 时装：汉服、中山装、戏曲行头
 - 特效：御剑飞行入场、水墨凤凰击杀特效
- 文化联动：故宫文物皮肤、《中国奇谭》角色客串
- 电竞赛事：在游戏推出一年后，开展竞技赛事

六、技术实现重点

- 动态水墨渲染：采用流体模拟算法实现颜料混合效果

- 2. **动态战场**：在玩家游玩过程中，随机、动态地加入障碍、水墨瀑布等，以及地行变化、下雨等天气变化
- 3. **神兽形态切换**：无缝切换人形、兽形的骨骼动画系统
- 4. **手机陀螺仪**：手机端适配简化的陀螺仪瞄准（粗瞄准右摇杆、细瞄准陀螺仪）

七、市场定位

1、目标用户

- 核心用户：12-30岁喜爱快节奏竞技、射击游戏的爱好者
- 拓展用户：斯普拉遁玩家、传统文化兴趣群体、国风爱好者、喜爱角色自定义换装的女性群体

2、差异化优势

- 将传统文化符号转化为游戏机制（如八卦阵复活点）
- 每局生成可分享的水墨艺术作品形成社交传播
- 不同于传统竞技射击游戏需要练习压枪等技巧，主打美术、低门槛，但也保留了涂色竞技的爽快感，在手机游戏市场上吸引更多轻度用户和女性用户
- 把手机陀螺仪利用起来，不再局限于传统“搓玻璃”的操作体验

八、开发阶段规划

| 阶段 | 时长 | 重点内容 |
|---------|-----|------------------|
| 原型验证 | 6个月 | 核心涂色机制验证/武器手感调试 |
| Alpha测试 | 3个月 | 4v4模式平衡性/服务器压力测试 |

| 阶段 | 时长 | 重点内容 |
|------|-----|---------------|
| 文化深化 | 5个月 | 节气系统/文物联动内容制作 |
| 公测运营 | 持续 | 赛季更新/电竞赛事筹备 |