项目6立项题材备忘录

# 题材1：末世

## 选材思路

末世题材热度不错，美术风格本身适应写实风格，与现在团队美术风格较为接近，风险较小。

## 玩家定位

末世幸存者的领导人

## 玩家成长

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 身份成长 | 主场景成长 | 备注 |
| 头目 | 露天营地 |  |
| 车队长 | 车队营地 |  |
| 管理者 | 房屋类营地 |  |
| 领导者 | 生活小区营地 |  |
| 区长 | 区域地图多营地管理 |  |
| 市长 | 城市管理 |  |

## 属性转变

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 原属性 | 新属性 | 备注 |
| 武力 | 武力 | 提升战斗能力 |
| 政治 | 交涉 | 提升经济收益 |
| 智力 | 学识 | 制作武器弹药 |
| 魅力 | 领导 | 提升农业收益 |

## 战斗表现

## 据点战

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 原表现 | 新表现 | 备注 |
| 双方小兵对碰，兵力的提升先表现在人数，后表现在造型 | 双方小兵对碰，表现优先在武器变化上（如砍刀-手枪-机枪-狙击枪-重武器），之后在表现人数增加。 |  |

## Boss战

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 原表现 | 新表现 | 备注 |
| 所有门客都是冲到boss位置晃一下，攻击特效回来 | 可以给幸存者不同的武器攻击表现，如刀挥砍，手枪单发射击，机枪连续射击，狙击枪瞄准射击等不同攻击表现 |  |

## 红颜调整

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 原设定 | 新设定 |  |
| **关系定位**  定位为玩家老婆，与门客是红颜关系  **成长影响**  红颜增加门客属性，影响子嗣品质，成长率 | **关系定位**  与门客是亲属关系（部分可与玩家有亲密关系，例如门客的姐姐妹妹之类），门客与亲属，亲属与玩家都可带入支线剧情表现，丰富游戏剧情。  **成长影响**  亲属提升门客属性，子嗣暂未想好是否需要 |  |

# 题材2：警匪

## 选材思路

港澳台电视剧题材类型，宫廷剧、商战、警匪、武侠，警匪题材在影视方面受众较多，适合港澳台，且该题材竞品不多，成功案例《黑道风云》谷歌：日本15；ios日本12。

## 玩家定位

警察

## 玩家成长

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 身份成长 | 主场景成长 | 备注 |
| 卧底混混 | 廉租房 |  |
| 卧底红棍 | 公寓套房 |  |
| 卧底大佬 | 别墅 |  |
| 跨国卧底 | 庄园 |  |
| 警长 | 警局公共办公室 |  |
| 警司 | 独立办公室 |  |

## 属性转变

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 原属性 | 新属性 | 备注 |
| 武力 | 武力 | 提升战斗能力 |
| 政治 | 交涉 | 提升经济收益 |
| 智力 | 学识 | 提升？ |
| 魅力 | 领导 | 招募小弟\警员 |

## 战斗表现

同方案1

## 红颜调整

同方案1

题材3：偶像养成

## 选材思路

偶像经济，女性向养成玩法

## 玩家定位

经济人公司

## 玩家成长

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 身份成长 | 主场景成长 | 备注 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## 属性转变

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 原属性 | 新属性 | 备注 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## 战斗表现

## 红颜调整