

游戏类型

《山寨王-天降英雄传》是一款创新的综合性游戏。以常规类型进行区分，属于SLG和ARPG的混合。

以实际的游戏体验来描述的话，更像是一款针对智能手机特制操作方式的RTS，其建设部分是常规的战略建造，而核心战斗玩法则是RTS的分支——操作具有AI的单英雄的PVE模式。

考虑到《山寨王-天降英雄传》的最终版本将实现玩家联机组队作战，所以也可以称其是一款带有建设部分的异步对战型MOBA。



参考对象

最初的灵感来自于1997年由英国BULLFROG工作室出品的《Dungeon Keeper》，又参照了《Clash of Clans》的对战体系。

在立项设计、制作DEMO时 知晓UBI做了一款构思类似的PC端网游——《The Mighty Quest For Epic Loot》。虽然是非移动互联网平台的游戏，但我们依旧视其为竞品（几乎是全球范围唯一的选择），对其进行研究，剖析它的优点和缺点。

最终定型的《山寨王-天降英雄传》吸收消化了上述3款游戏的亮点，并且根据智能手机的特点，加入了更多的简洁化、智能化的设计点。



游戏亮点

在全球范围内已有数十万款IOS和ANDR
于移动互联网平台的《The Mighty Qu
未知晓和《山寨王-天降英雄传》类型相似

但《山寨王-天降英雄传》的亮点不只在独
能受欢迎。

我们更注重玩家的体验和感受。容易上手
洁的升级系统，友好的界面模块、玩家之
性，这才是一款智能手机时代的游戏该有



游戏题材

虽然参考了《Dungeon Keeper》，但还是想做一款稍许不同的“地下城”。最终决定还是从中国神话题材入手。

借用《西游记》中孙悟空大战天兵天将的片段，假设那些在战役中陨落的兵将在凡界堕落为妖、占山为王，这便是《山寨王-天降英雄传》的故事背景。

从最初就想让这款游戏面向全世界的玩家，所以参考了美国人制作的中国题材卡通——《Kong Fu Panda》的美术风格，以适应全球市场的审美。虽然距离世界一流水准还有很大的距离，但我们一直都在努力靠近，再靠近一点。



目标用户群

《山寨王-天降英雄传》的期望目标用户主要分四类。

第一类：喜欢《Clash of Clans》的玩家。

第二类：喜欢建设家园的SLG玩家。第

三类：喜欢挑战技术的ARPG玩家。

第四类：喜欢《魔兽争霸3》RPG以及MOBA单机打电脑的玩家。

此外，通过大众化的美术风格能吸引更多的非传统玩家型的手机用户来尝试体验《山寨王-天降英雄传》

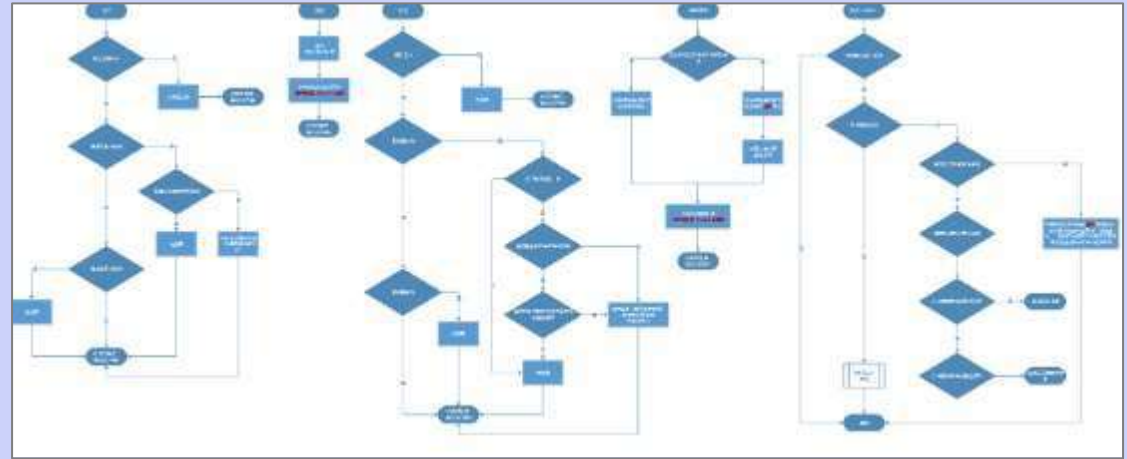


核心玩法

《山寨王-天降英雄传》的核心玩法分建设和战斗两部分。

建设部分：建设资源地块，使资源型妖怪生产、存储资源。建设防御型地块，招募防御性妖怪组建守卫军团抵御来自外界的入侵。建设功能型地块，为山寨英雄提供强力装备和药剂。编辑自己的山寨地形，巧妙地衡量八个山寨入口的利弊，建设一个独一无二的迷宫。

战斗部分：操作自己的英雄入侵其他玩家的山寨。探索迷宫，搜寻击杀敌人的资源怪就能掠夺资源。或者为了战斗奖杯，击杀所看见的每一个敌属妖怪。



奇门遁甲

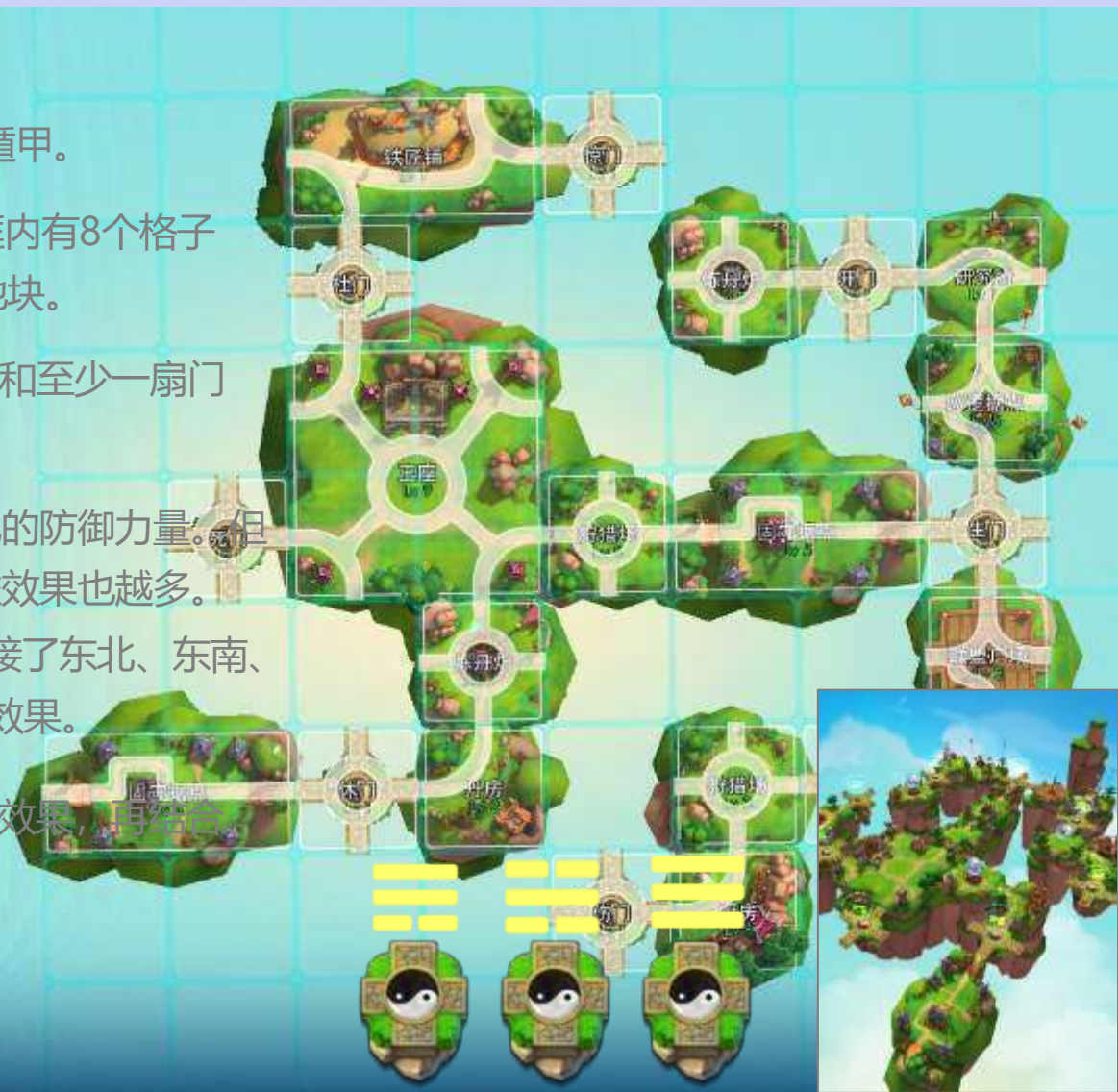
《山寨王-天降英雄传》的建设部分有一个独有的特色设计——奇门遁甲。

玩家可以用于建设自己的山寨的范围被限定在9乘9的大方框内。方框内有8个格子被预置了不可移动的门，除此之外还有73个格子供玩家放置自己的地块。

门是敌人入侵时，进入山寨的入口。玩家的山寨中的所有地块被强制和至少一扇门相连。

对于身为山寨之主的玩家来说，连接的门越少，则可以相对集中自己的防御力量。但是，每扇门上都附带有一个增益效果，玩家连接的门越多，获得增益效果也越多。特别是当玩家同时连接了东、南、西、北这4个方向的门或是同时连接了东北、东南、西南、西北这4个方向的门时，将各获得一个可累积使用的强力增益效果。

所以，究竟是让山寨地块尽可能少地连接门，还是追求最大化的增益效果，再结合如何摆放山寨的防御力量将是摆在玩家面前的一道战略博弈题。



配置仆从

玩家可以为每一位英雄配置仆从部队，队员的来源是防御型地块上的守卫。玩家最多可以配置3名普通守卫充当仆从，或是只配置1名守卫兵长跟随左右。

仆从和英雄一样，也都具有比较鲜明的特征。有的英雄和仆从擅长伤害输出，有的英雄和仆从是坚不可摧的堡垒。玩家可以为英雄搭配能弥补其弱点的英雄，或是干脆剑走偏锋，配备和英雄同样风格的仆从以达到效能的最大化。何种选择，是游戏中一个战术博弈，是一种可持续的玩法。



成长体系

玩家在《山寨王-天降英雄传》中最主要的成长线分别体现在山寨、山寨守卫们和英雄装备（技能）的成长上。

王座是山寨的中心。升级所有的地块都需要将王座地块先行升级到指定的等级。然后升级资源型地块能提升资源产量和储量、升级防御型地块能放置更多的妖怪并能招募更强的妖怪、升级功能型地块能增加可研究的装备和药剂种类及升级上限。

升级守卫和守将的等级就能提升它们的攻击力、防御力和生命值，还能增加这些妖怪能掌握的技能种类。

英雄是没有等级的，要提升英雄的能力，只有为他们配置更强的装备。除了能提供基础属性外，每件装备上都附带一个技能，装备等级越高，技能的威力越大。



经济体系

在《山寨王-天降英雄传》有三种货币资源。分别是肉、金丹和钻石。其中钻石属于特殊的付费资源。

获取肉和金丹资源的方式有三种。一是在山寨中采集、二是掠夺其他山寨的资源、三是使用钻石资源换取。

整个经济运转方式就是：积累资源——升级山寨——提高产量、强化防御、强化英雄——掠夺他人、防御他人——积累资源.....以此循环。



交互体系

与《Clash of Clans》相同的规则：只有玩家不在线时，才会被其他玩家入侵、玩家入侵其他玩家之后，对方玩家有一次复仇的机会、被入侵的玩家上线后，会得到被掠夺资源的通知。但战死的妖怪都会复活。

独有体系：玩家加入联盟后，向联盟好友请求增援的单位包括普通妖怪守卫、BOSS级守将和英雄。增援来的友军守卫被放置在联盟广场地块上，当山寨被入侵时将参与防守。增援来英雄不会参与防守，但当玩家入侵其他玩家时，可以招呼该英雄与自己的英雄一同战斗。联盟成员之间可以共享战斗回放。



时间投入

设置英雄体力、妖术师（工人）数量限制玩家的战斗和建设的次数。预期玩家上线5-30分钟下线。

通过设置英雄体力和妖术师（工人）恢复时限，预期玩家每隔30-60分钟上线一次。

设置每日任务和联赛模式，激烈玩家上线战斗。预期玩家每天上线5-15次。

通过各种设计，控制玩家单次上线时长，但增加玩家每日上线次数，使用户每日累计上线时长的平均值达到1.5小时以上。



生命周期

《山寨王-天降英雄传》初期提供3个英雄和3个守将。其中每个英雄的只提供了14件装备，而设计中每个英雄独有38件装备。

上架后，每个月逐步添加老英雄的装备，并添加新英雄或新守将。设计中，共有12位英雄和18个守将，预计全部更新完毕要花2年的时间。

游戏运营8-10个月后，增加多人联机模式。12个月
后，增加大规模联盟战地图，相当于一次资料片级的更新，使游戏寿命延长至2年以上。



以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/958060104053006025>