

## 剑侠情缘网络版3 策划案

文件状态:	文件标识:	DE-A01	
<input checked="" type="checkbox"/> 草稿	当前版本:	1.01	
<input type="checkbox"/> 正式公布	作者:		
<input type="checkbox"/> 正在修改	E-mail:		
创建日期:	2004-5-16	完成日期:	

1.01.M: 依照事业部项目评审意见进行相关调整, 要紧是帮会的作用与养成。

## 名目

前言	4
市场分析	5
设计理念	7
游戏系统	8
第一部分 世界架构	8
第一节 历史背景与故事主线	8
第二节 地理架构	9
第三节 非玩家人物	11
第四节 任务系统	12
第二部分 人物养成	13
第一节 人物属性	13
第二节 武功技能	14
第三节 生活技能	16
第四节 道具装备	17
第五节 宠物坐骑	18
第六节 称号系统	19
第七节 房屋系统	20
第三部分 人际互动	21
第一节 谈天系统	21
第二节 人际评介	22
第三节 人际关系	23
第四节 交易	24
第五节 组队	25

第六节 帮派	26
第七节 门派	27
第四部分 操作与界面	28
第一节 操作模式	28
第二节 界面设计	28
第三节 关心精灵	28
第五部分 数值系统	29
第一节 斗争数值	29
第二节 经济平稳	29
第六部分 其他	30
第一节 音乐音效	30
第二节 排行榜	30
技术要点	31

## 前言

剑侠情缘网络版 3 是剑侠情缘系列游戏的第三代网络版产品(以下简称剑三),从 2004 年年初开始开发,打算于 2005 年年底正式收费,开发期 20 个月。

剑侠情缘网络版 3 是属于大型多人同时在线角色扮演游戏,显示引擎采纳完全自主开发的全 3D 显示引擎,但在游戏逻辑上仍旧连续原有剑网的 2D 格子系统,网络模块也使用剑网比较成熟的多服务器架构。

剑侠情缘网络版 3 的历史年代提早到了唐朝的盛唐时期,但仍旧保持传统的武侠风格。

## 市场分析

### 市场状况

依照国际数据公司 (IDC) 2002 与 2003 的网络游戏市场调查报告显示, 中国网络游戏市场的规模正在以超过 40% 的速度逐年扩大. 在中国都市青年中, 数字娱乐差不多成为一种主流的娱乐方式, 行业产值已接近电影产业. 2002 年中国互联网用户已达 4 千余万人, 增长速度为 47.6%, 其中网络游戏用户 800 万, 付费用户 400 万, 增幅分别为 103.1% 和 138.7%. 2003 年中国互联网用户已超过 6 千万人, 网络游戏用户超过 1 千万, 付费用户超过 500 万. 2002 年中国网络游戏市场直截了当产值 9.2 亿元, 2003 年则为 13 亿元. 由于目前市场仍旧保持增长势头, 我们有理由相信 2005 年我们产品上市时中国网络游戏市场直截了当产值接近 20 亿元, 付费用户 8 百万以上.

随着市场规模的扩大, 越来越多的厂商进入那个市场, 目前已有超过 200 家公司运营网络游戏, 竞争趋向白热化. 同时, 网络游戏市场的另一特色也凸显出来, 也确实是规模效应, 不到 10% 的企业占有了超过 90% 的市场份额. 提高产品竞争力, 力争成为名次靠前的运营商, 成为了所有厂商的共同目标, 竞争的猛烈程度要远远高于其他行业市场.

通过了 2001-2003 的高速进展期, 由于网络游戏用户数的基数在变大, 网络游戏用户的年龄和职业特点变化趋缓, 因此中国网络游戏用户的增长速度将出现下降趋势, 趋向进入市场成熟期. 同时, 在用户构成上, 网络游戏的用户年龄段将向两端进展, 更多的高龄与低龄用户的进入是以后市场扩张的要紧动力. 在上网方式上, 由于政府对网吧实行的管制政策, 以及人民生活水平的提高, 家庭宽带用户的比例将会上升, 网吧用户的绝对数量将保持稳固, 但相对比例下降. 同时, 2 级以下都市将成为利润的重要来源.

目前网络游戏市场中的要紧运营厂商包括盛大, 九城, 网易等. 其中盛大, 光通运营的传奇系列, 九城运营的奇迹是目前最大的直截了当竞争产品. 而在今后则可能由盛大, 网易, 目标, 象素的自主开发产品成为我们的要紧直截了当竞争对手.

### 网络游戏产品进展趋势分析

随着市场规模的扩大, 竞争的猛烈化, 玩家需求差异也在不断增大, 市场的细分化将成为下一时期的要紧进展趋势, 同时也将意味着网络游戏市场进入成熟期. 占有目前市场大部分份额的厂商将利用自己的客户资源, 服务资源, 品牌效应, 资金优势形成规模效应, 新进入市场的厂商运营难度将会连续增大.

从产品的来源来看, 韩国游戏的全盛时期立即过去, 但阻碍力仍在, 连续占有当前的市场的大部分份额, 但假如不改变制作方式, 连续走小团队, 快节奏的小作坊模式, 专门难显现能与传奇, 奇迹相比的大作, 整体市场份额将会缓慢流失.

国产网游将成为今后 2 年内份额增长最快的部分, 一旦盛大, 目标, 网易推出成熟的 ARPG 类网游, 以及我们剑侠 2, 3 的成功退出, 整体市场份额将会超过 50%, 成为市场主体. 欧美产品由于文化差异, 审美意识差异, 假如没有完美的本地化改造, 即使是魔兽世界如此的产品进入, 也只是占据高端市场, 对中低端市场没有太大震动.

相反, 台湾香港的产品相当有竞争力, 他们具有同样的文化特点, 但更丰富的开发体会, 需要投入相当的关注.

从产品的本身特点来看,市场的细分化确实是意味着特点更明显,对特定目标市场的针对性更强.整体的进展方向将走两个极端,一个方向是往大做,虚拟世界化,强调游戏的社区功能,将世界做得更丰富更大;另一个方向是往小做,强调游戏的休闲功能.同时,游戏的画面重要性仍在提高.

剑侠情缘 online3 要紧面向用户: 在校大学生为主,20 岁以上的网络游戏用户,重视 25 岁以上的对武侠文化有深厚感情的中高端用户.

剑侠情缘 online3 产品的市场定位: 建立虚拟武侠世界,为玩家提供数字生活空间.



## 设计理念

上节指明了我们客户群的特点,由此我们提出以下几条设计理念,以保证产品符合客户需要.

快节奏.快节奏包括两方面的含义,一方面是在任何时候玩家都拥有至少一个短期(1到2小时之内)必定能够达成的目标,另外一方面是玩家的绝大部分行为都有反馈.

社会性.那个游戏的一大目的是在游戏中引导玩家自然的形成稳固的社会关系,进而自组织为虚拟社区乃至社会.

生活的感受.只有当玩家将我们的产品同意为一种虚拟生活方式而不仅仅是一个游戏,才能最大限度的扩展产品可服务的对象范畴,延长产品生命周期。

推动.不强调玩家的主动性,而强调世界的主动性,让玩家感受到是生活在一个活生生的,在变化的世界中。

以人为本.这一点要紧通过个性表现与数字成就来表达。

中国特色.在题材上我们连续剑侠的武侠传统,90%以上是纯武侠内容,酌情使用少数神话传奇的内容,也限制在故事与 NPC 设计中。

## 游戏系统

### 第一部分 世界架构

制造一个和谐，统一，有序，拥有美感的虚拟世界，是网络游戏的一个基础工作，也确实是为玩家的虚拟生活制造尽可能好的硬件环境，并有与之适应的自然法则。

#### 第一节 历史背景与故事主线

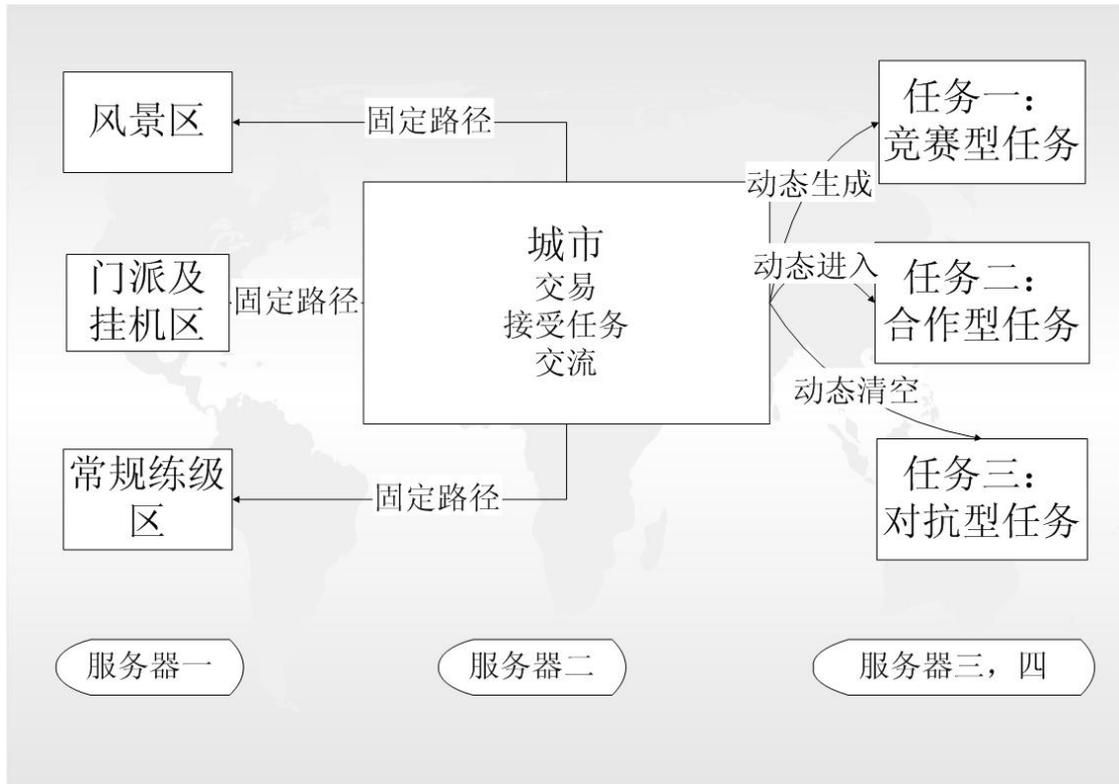
游戏的历史背景，选择在中国历史上最繁荣强盛的盛唐时期。故事主线要紧交待唐朝由盛转衰的历史缘故，其中各式各样的名人名流纷纷出场，尽显诗酒风流。

## 第二节 地理架构



游戏地理的区域划分为西南，西北，中部，东南，东北。

游戏中的地理区域划分为这么几类：固定加载类，包括都市，门派区域，常规练级区，风景区；动态加载类，包括任务区和居民小区。其中都市为5个：长安，洛阳，成都，江陵，扬州。玩家门派10个，NPC门派5个。风景区5个，常规练级区10个。动态任务估量公测时完成20-30个，收费时完成40-50个，收费后爱护开发达到总数90-100个。场景制作的要求是小而精，地图数量随着后续开发不断增多。



整体上由于打破了传统的大世界架构, 区域划分专门清晰, 因此强调场景之间的风格差异, 期望做到每个场景都有其专门之处, 并制作一些具有中国特色的斗争场景, 比如竹林(竹子可被破坏), 荷池(在荷叶上用轻功飞跃), 大佛, 云海等.

增加地势属性, 也确实每个地图格子区域都有一个单独属性说明它的类型, 如草地, 雪地等。

增加地势饰物这种专门 obj 的概念, 该类物件具有生命值, 可被破坏, 但不具有 AI.

小地图的显示, 必须要有人物面向方向显示, 小地图本身不可旋转, 并能看到足够的地图信息, 如同伴, 怪物, 功能 npc, 地图切换点的位置等.

### 第三节 非玩家人物

NPC(非玩家扮演角色)要紧分为 3 大类: 功能性 NPC, 任务专用 NPC, 斗争 NPC。规划是这三种 NPC 的个数 50: 50: 150。对 NPC 设计的要求是符合时代特点, 形象丰满, 富有个性。

1. 斗争 NPC 的分类. 本游戏中以人型怪物为主体(按人物背景分为强盗山贼类, 官兵捕快类, 武林人士类, 奇人逸士类)占 70%以上, 动物型怪物(要紧是中国本土的毒虫野兽, 如五毒, 狼, 野狗, 老虎等)占 20%, BOSS 级怪物与神话色彩的怪物合计 10%之内。

2. 在美术上突出美感与个性, 强调不同 NPC 的差异。

3. 在策划上要求 NPC 设计细致而全面, 每一个 NPC 在外型, 动作, 攻击方式, 语言, AI 等各方面都必须认真设计, 以达到千人千面的成效。

4. 依照关卡设计的需要将大量增加怪物的 AI 模式, 例如能够主动攻击指定位置目标, 主动寻路移动到制定目标, 等等。

5. 考虑将 NPC 的客户端 AI 更加完善, 人性化, 可加入依照各种情形自动说话的功能(比较重要), 以及类似谈天机器人的功能(不重要)。NPC 的个性发言要紧包括这么几种: 斗争 NPC 在遇到玩家, 被攻击, 受伤, , 逃跑, 死亡几种情形下的主动发言。非斗争 NPC 在玩家满足专门条件下的专门发言, 如针对排行榜上玩家的排名说的话。

6. 增加专门的显示方式, 使得在玩家众多的情形下不阻碍功能 NPC 的脚本触发。

#### 第四节 任务系统

任务系统要紧分为从任务的生成方式来划分，要紧有两大类：常规静态任务和动态任务。

常规任务系统的要紧目的是提供一些通用的功能性任务(如新手任务, 学习技能等), 交待游戏背景, 以及生活技能的一部分(需要文案制作相关的题库)。常规任务系统是剑三中必要但不重要的一个组成部分。

动态任务系统是剑三最重要的一个游戏子系统, 它的创新性在于将单机游戏的乐趣与网络游戏的形式相结合, 强调关卡设计的概念, 提高整个游戏的可玩性与耐玩性, 同时加快游戏的节奏与紧张感, 投入感。

动态任务系统还可划分为系统定制任务与玩家互动任务, 系统定制任务是指的由系统按照游戏世界的环境, 依据我们预设计的规则, 自动生成的动态任务, 玩家互动任务是指的由玩家激发的, 目的是与玩家相关的专门任务。玩家互动任务的实例比如悬赏通缉, 偷袭/防卫门派等。

系统定制任务是前期开发的重点, 每个任务对应一个特定关卡地图, 不同的任务其目的不一样, 现有的任务类型有一般类的刺杀指定 NPC, 寻宝, 拼图解谜, 限时逃脱, 闯关, 机关陷阱防卫地图(类似 tower defense), 竞赛性的任务如消灭山贼(强盗), 防卫猛兽(强盗), 神速, 破坏, 救人, 攻破等, 对抗型的任务如保镖/劫镖, 擂台比武等。

每个任务在同意时都需缴纳押金, 如任务不能完成, 则不能得到任务奖励, 也会失去押金。大部分的任务会设置任务本身的排行榜, 每次依照任务的完成度, 给与名列前茅的队伍额外完成奖励。

玩家互动任务则在后续开发中考虑。

动态任务的同意与完成后领取奖励都在都市的酒馆中进行。

一个动态任务生成即对应一张独特的动态地图, 只有接到该任务的玩家才能进入该地图, 同时, 一个玩家在一个时刻只能同意一个动态任务。

## 第二部分 人物养成

一个游戏的可玩性或者玩法的多样性,受到一个因素的严峻制约,那确实是那个游戏提供多少种可成长,可养成的要素.我们那个游戏中提供给玩家培养的要素要紧是这几个:武功技能(招式-使用次数,内功-挂机时刻,轻功-接任务跑地图计时),生活技能(生产技能-使用次数,琴棋书画-小游戏,易容-专门行动,诗书-答题任务),人际关系(自我形象-评介综合,亲热度-人际距离,装备(武器-培养,其他装备-收集).

### 第一节 人物属性

人物的先天属性有四种:力量,灵敏,体质,根骨,力量要紧阻碍损害,灵敏要紧阻碍命中与回避,体质阻碍生命,根骨阻碍内力。

人物的后天属性有生命,内力,体力(只与在线时刻相关),命中,闪避,抗性

人物的善恶度评介值也是他相当重要的一个属性.

人物后天属性中存在一组人物友好度的数据专门用于表示该人物与指定的几个其他玩家角色之间的亲热程度.

人物造型也是人物的一个重要可改变属性,剑三将利用体型缩放功能实现人物造型的变化,即当玩家角色的属性达到一定程度后,会阻碍人物的外形.例如外功与力量的增加,将会把人物外形变得更加细小,轻功与灵敏的增加将提高人物的高度,内功的增加将改变皮肤的材质或者特效.同时,将通过专门道具或者任务提供玩家改变发型的机会.

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/235311231220011241>