新生

- 游戏概述
  - 背景
    - 新生是用war3地图编辑器制作的一款以无限恐怖为题材的**多人角色扮演冒险魔兽地图**，在同类别地图中，新生内测时便因其独特玩法在war3玩家中迅速传播，内测时地图便广泛传播，几个测试群迅速爆满，仅群内玩家超过5000人。
    - 新生承接了传统“无限流”地图注重剧情表述和代入感的特点，让玩家有角色扮演、探索与发现世界的乐趣与体验，并在此基础上加上脱胎于热门的吸血鬼幸存者的卡牌系统，大大增加的每局游戏的随机性，极大扩展了游戏内容以及玩法的多样性。
  - 概述
    - 游戏流程
      - 新生的玩法承接魔兽热门的“无限流”地图，以进入不同的关卡世界在时限内完成任务后，获得奖励再回归准备关卡，后在进入新的关卡世界完成任务循环这种玩法为主体。而不同关卡完成之后以**「关卡被攻略程度」**给予玩家奖励，即支线任务完成、Boss击杀越多越强、隐藏机制解锁，获得的奖励增加，所以玩家需要尽量在每个关卡完成**「完美攻略」**，以期获得更多奖励和完整的剧情体验。
      - 在每次关卡回归后，可以回到准备关卡来消费奖励点，通过合理支配奖励点数，增强自身能力点，以应对更困难的世界。
    - 特点
      - 游戏流程的主体——关卡探索，给予玩家角色扮演、探索和发现世界的乐趣与体验。而玩法的主体是运营，通过**「可调配资源的合理分配」**以期完成下一个更困难的关卡，带给玩家成就感和获得感。
  - 核心要素
    - “无限流”
      - 简介
        - “无限流”地图是魔兽地图类型的一个细分，在平台中常常划分在角色扮演区块，其最早以《无限恐怖》小说为原型，制作了一种注重剧情表述和代入感的线性流程、箱庭关卡设计的多人pve游戏，让玩家有角色扮演、探索和发现世界的乐趣与体验。
      - 特殊概念
        - 基因锁
          - 简介
            - 基因锁引自无限类小说的概念，游戏中以基因锁为玩家主要的阶段性划分依据，通过基因锁的进阶来给予玩家属性、数值的阶段性提升，通过设定级限血量开启与随机性的提升，还原原著的同时提高游戏性并为玩家营造一种独属于“无限流”受众群体的沉浸感，并通过玩法给玩家制造一种紧张、刺激与愉悦的游戏体验。
          - 作用/意义
            - 赋予玩家一种随机性、阶段性的动态成长体验，并作为游戏玩家数值成长的数值重要来源
        - 血统/职业
          - 简介
            - **「血统」引自无限类小说的概念，在大多数RPG游戏中以「职业」的形式出现。**游戏中血统的不同阶段有不同的技能伤害提升与机制变化。血统的题材大多采用热门动漫、游戏与小说，每个血统都做了独特的符合war3操作机制的技能设计，尽量让技能机制与题材契合，以保证其本身的代入感。每种血统独特的数值设计也为玩家提供了不同的运营思路，丰富的游戏体验。
          - 作用/意义
            - 以特定的题材根据题材本身与游戏独特设计一套特有的技能机制，给玩家带来特定题材的代入感体验，丰富游戏的可玩性
        - 任务关卡
          - 简介
            - **以“无限流”小说为背景设定，制作了一种注重剧情表述和代入感的线性流程、箱庭设计的游戏，让玩家有角色扮演、探索和发现世界的乐趣与体验。**在进入的每个任务关卡，都有不同的剧情设定、任务交互，多样、自由的任务交互带来多样的剧情、结局走向与不同的道具获取，极大丰富游戏的可玩性。
          - 作用/意义
            - 构成游戏的主体框架，让玩家有角色扮演、探索和发现世界的乐趣与体验
    - **卡牌**
      - 简介
        - 类吸血鬼幸存者的抽取武器的抽取卡牌设计，动态卡牌调整是新生区别于其他同类别“无限流”地图的特有设计，**通过卡槽上限、卡牌合成、卡牌抽卡资源限制、卡牌奖励、卡组分类、卡牌检索、卡组类别计数等设计，构筑了一种需要玩家进行抽卡资源管理、卡组设计、卡牌动态调整的核心玩法。**
      - 作用/意义
        - **随机的卡牌抽取、通关获取抽卡次数、有限制的卡槽与高阶卡牌的融合，这种直观的随机性和风险组合的设计，本身就赋有极大的可玩性，同时因为地图本身是一种多人游戏，「概率」对每一个人皆观上具有公平性，「抽卡」除了提供玩法本身，还会提供给玩家一种「社交」的冲动，无论是“欧”还是“非”，通过分享这一结果强调自身的「特殊性」为玩家营造一种特殊的游戏体验。**
- 游戏内容拆解
  - 战斗
    - 技能
      - 主动技能
        - 来源：从卡牌、血统、基因锁中获取，其中以从血统中获取的技能为主体，卡牌、基因锁作辅助。
        - 联系：主动技能在血统、基因锁的不同阶段会有不同效果
        - 效果：主动技能会有一个或多个特殊词条效果，而伤害效果受特定面板属性影响
      - 被动技能
        - 来源：从卡牌、血统、基因锁中获取
        - 联系：卡牌、血统、基因锁的被动技能是互相独立的，单独结算效果，与其他板块链接不大
        - 效果
          - 基础增幅：增幅基础属性、基础成长值、资源获取率、暴击率等无特殊触发效果，仅仅面板增幅
          - 特殊触发型：如动态特效型、转化数值型、动态数值型、阴阳数值型，其受基础属性影响，一般情况下特殊触发取属性增幅后效果。
  - 关卡
    - 难度
      - 关卡难度根据完成关卡数，阶梯式上升
      - n6特殊机制
        - BOSS机制
          - 技能
          - 特殊护甲
          - 高难度额外机制：残血概率触发基因锁
        - 小怪机制：高难度额外机制：攻击概率眩晕
    - 主线关卡任务线设定
      - 主线任务
        - 主线任务完成后计时器倒数10秒回归准备关卡
        - 除准备关卡，所有关卡任务、触发不同
      - 任务线变化：根据任务选择、支线任务的执行，会影响主任务走向
      - 支线任务
        - 支线任务非必要完成，但是若是完成可以获得更多奖励、解锁特殊道具
        - 小部分支线任务需要提前准备特定道具开启
      - 计时器
        - 计时器会随任务阶段变化
        - 计时器清零前，若是没有完成主线任务，则判定失败
      - 奖励
        - 奖励为完成任务、击杀小怪、击败boss即刻发放
        - 奖励分全队奖励与个人奖励
          - 全队奖励：完成任务、击杀boss都可以获取
          - 个人奖励：击杀特殊boss、击杀小怪获取
    - 准备关卡
      - 商店
        - UI划分逻辑
          - 题材划分
            - 科技向道具
            - 魔法向道具
          - 种类划分
            - 武器
            - 枪械类
            - 饰品
            - 护具
            - 道具/消耗品
        - 特殊功能
          - 复活队友：花费资源复活死去的队友
          - 开启支线任务关卡
            - 需要消耗资源开启，去支线任务关卡完成任务可以获得额外奖励
            - 任务失败、团灭会导致游戏失败
            - 每次回归准备关卡，只可开启一个支线任务关卡
            - 支线任务关卡需要在主线任务完成特定支线解锁
          - 购买血统：花费资源购买从低级到高级的血统，不同级别的血统有不同的价格
      - 大世界
        - 西幻大世界
          - 任务
          - 怪物
          - BOSS
        - 修真大世界
          - 任务
          - 触发
      - 伤害测试：准备关卡中可以进行伤害测试
      - 装备合成
      - 心灵之光选择
  - 基础数值运营
    - 抽卡
      - 卡牌
        - 类型
          - 卡牌分类
            - 基础效果：给予隐藏的卡牌附带的被动技能，给予永久存在的基础属性
            - 分类：光明、中立、黑暗、型月、吸血鬼、英葵、科技、东方、幸运、魔药、魔法少女、混沌、莉莉丝、艾泽拉斯、不归类
          - 收益类
            - 不归类
              - 基础效果：不归类卡牌获得后达成条件或计时消失后消失，不占用卡槽
              - 特殊效果：给予基础属性，卡牌消失后存在；给予抽卡次数；给予特殊检索效果
            - 子主题
          - 计数
            - 检索类
              - 检索效果：触发检索后，会抽到指定分类的卡牌
              - 检索卡牌：检索卡牌是一种卡牌体系的核心，拥有检索卡牌在达成某种条件后可以使下一次抽卡百分之百抽中同类别的卡
      - 卡牌进阶
        - 卡牌分级：由低到高：R、SR、SSR、UR、EX
        - 卡牌升级：部分卡牌可通过特殊条件，由低级升到高级
        - 卡牌合成：某两张指定卡牌达成条件可以合成为高级卡牌，保留原本基础属性提升，特殊效果删除（部分特殊卡牌保留）
      - 核心玩法
        - 卡牌槽位限制：玩家可以抽取的卡牌总数为12个，当卡槽被填满，无法抽取新的卡牌
        - 卡牌动态调整玩法核心点
          - 检索：通过游戏内玩法触发检索该类别卡牌
          - 消失：卡牌会消失，不占用格子
          - 合成
            - 多张卡牌合成后，转换为单张卡牌，占用格子减少，保留原本基础数值加成
            - 卡牌合成有特定条件，如该类卡牌计数达到特定值
          - 计数：计数决定卡牌能否合成，除部分特定卡牌，大部分卡牌消失后计数会减少
        - 卡牌检索
          - 减小因卡池过大导致抽不出需求卡牌的问题
          - 给玩家一条求稳的发育路线，并且作为保底和风险对冲
          - 减小随机性抽卡机制带来的风险
    - 物品
      - 物品种类划分
        - 科技向
        - 魔法向
      - 消耗品
      - 装备
        - 简介：装备分为三大类；武器、护甲、鞋、饰品，其中护甲、鞋有可装备数量限制，只能携带一个；而武器则细分为普通武器（可装备两个）、本命武器、副手
        - 武器：主要增加 穿透、增伤、基础数值、特殊效果，其中穿透和增伤为主要考量点
        - 护甲：主要增加护甲、免伤、基础数值加成、特殊效果，其中数值加成和护甲为主要考量点
        - 饰品：主要增加基础数值加成、特殊效果，其中特殊效果为主要考量点
      - 功法：功法有不同种类，寻找与自己主属性契合的功法，然后通过平A次数修炼
    - 基因锁
      - 阶段划分与触发机制
        - 一阶基因锁：当玩家进入濒死状态，再受到伤害有概率触发一阶段基因锁，当触发之后基因锁永久存在，并且可以多次开启，当属性达到特定值，即有概率进入二阶
        - 二阶基因锁：当特定属性达到特定值，即有概率进入三阶
        - 三阶基因锁：当全属性达到特定值，即有概率进入四阶初期
        - 四阶基因锁
          - 四阶初期：当全属性达到特定值，主动使用在身边刷出一个自身全属性*3的心魔（心魔不会使用技能，继承特殊属性）
          - 四阶中期：当全属性达到特定值，即有概率进入四阶高期，可以解锁心灵之光
          - 四阶高期：当全属性达到特定值，即有**极低**概率进入五阶
        - 五阶基因锁
      - 种类
        - 基础基因锁：濒死激活
        - 亡灵基因锁：特殊血统激活，进阶方式与基础基因锁相同
        - 机械基因锁：特殊卡牌组激活，有特定的进阶方式
      - 数值：基因锁为数值主要来源之一
      - 心灵之光
        - 心灵之光在进入四阶段中期可以选择，增加基因锁技能效果
        - 心灵之光需要凑出UR级卡牌，在准备关卡左侧选择
    - 血统
      - 血统种类划分
        - 普通类血统
        - 修仙类血统
        - 武修
      - 血统阶级划分
- 存档与营收
  - 商城
  - 积分
  - 子主题
- 平衡性分析
  - 预定难度
    - 难度选择
    - 特殊机制
  - 关卡难度进阶
    - 子主题
    - 子主题
  - 资源
    - 时间
- 设计拆解
  - 问题和答案