

破壁重生

——从《梦三国OL》开讲竞技游戏角色塑造之路

吴诗华

杭州电魂 助理总经理&制作人



GAME DEVELOPERS CONFERENCE™ CHINA

SHANGHAI INTERNATIONAL CONVENTION CENTER

SHANGHAI, CHINA · OCTOBER 19-21, 2014



让思维奔放起来：

- IP是个蛋 现实还是墙
- 蛇有蛇路
- 永远不要嘲笑土鳖
- 习惯像初恋



目录

(1) 起步 金鳞岂是池中物

(2) 提升 困壁十年图破壁

(3) 化繁 桃李春风一杯酒

(4) 提炼 英雄在骨不在皮

(1) 起步

金鳞岂是池中物

起步：梦三国是款什么游戏？

大型多人在线竞技网游

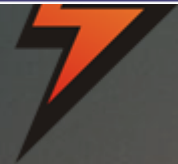
依托三国演义背景 / 自主研发游戏引擎

独具特色的三国猛将 / 丰富多变的游戏道具 / 刺激好玩的剧情关卡

副本关卡 / 竞技PK / BOSS挑战 ……

国风竞技领航之作





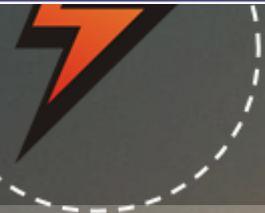
数据很美 都爱光环

梦三国·国风轻竞技领航之作

ELECTRONIC SOUL®



- 突破50万人同时在线
- 中国自主研发DOTA类
竞技网游市场占有率第一
- 已进军台湾、香港、越南等多个国家和地区



草根 VS 草根

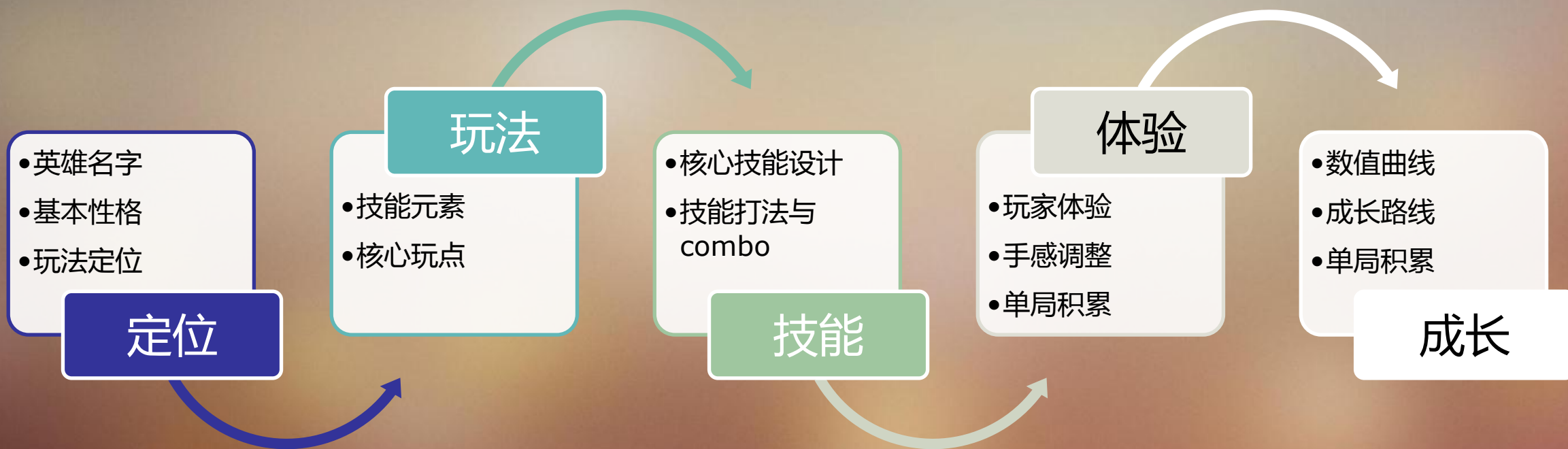
- ↑
- 给你们讲个我输了三桌饭的故事
- 梦三是在什么环境下诞生的？
 - 草根策划面对草根人群
 - 小米+步枪vs不断升级
 - 进化中的理论框架



有原型就行？——



设计方向：单局内的英雄设计



(2) 提升

困壁十年图破壁

与用户共成长的游戏角色设计道路：

- 如何让创新被接受-塑造国产竞技英雄

单局节奏

第一版英雄设计：Dota传承
vs 本土文化

从赤壁地图看用户选择

三国情结与直男审美

英雄选择

更快的单局节奏凸显个人主义

用户追求“个人打得爽”

好的方向：上手容易，坑深

- 玩家诉求：

好玩吗

耐玩吗

一起玩吗

喜欢玩吗

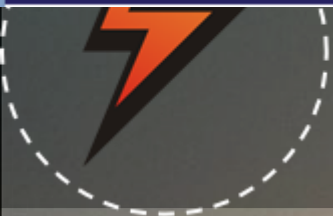
- 设计道路：

玩点

成长

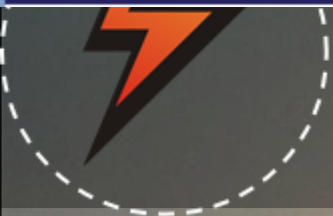
交互

情感共鸣



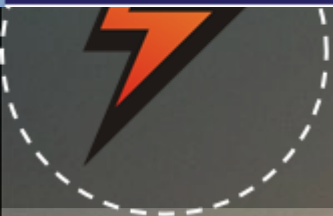
第一阶段：好玩吗？——初恋总是很简单：

- 早期的策划团队构成：地图作者+电竞选手
- 选择标准：热爱moba 热爱三国 理想主义美少年
- 英雄角色的“好玩”：
 - 1 强 伪需求
 - 2 手感
 - 3 差异化 重点



第二阶段：谈完性冲动，再来谈性格：

- 从竞技游戏到rpg，玩家的成长与交互诉求
- 成长-moba游戏的单局内成长和rpg的单局外成长，对角色的作用
- 交互-如何把单局内的短交互 扩展成为单局外的长交互

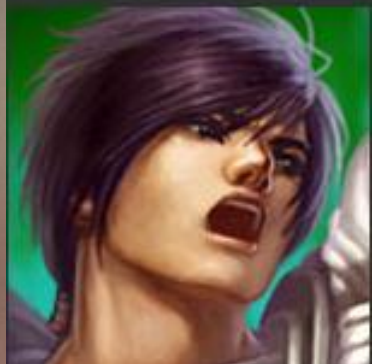


第三阶段：执子之手，将子拖走

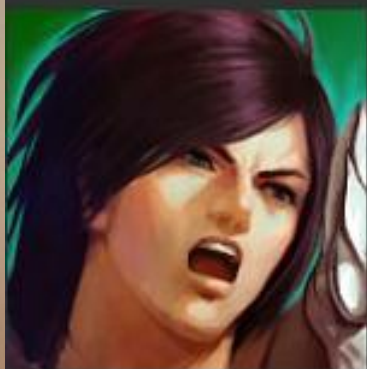
- （第三阶段）情感诉求
- 什么样的英雄能引起玩家的情感共鸣——这边遇到了困局
- 案例：赵云头像事件

赵云头像事件：子龙你去韩国啦？

老版



当前版本



赵云头像像娘们了

怎么那么像韩国

赵云在我心中是多么伟大 ... 改成这B样



爱就爱她一个: 额，不要萌的，还是以前的潇洒帅气的好点吧、

举报 | 201

赵云这么帅的头像竟然改了，我艹



以前赵云的头像酷逼了有木有，刚刚看见赵云的头像真tmd挫

earth轩辕无双

发表于 2012-12-24 20:53:57 | 显示全部楼层

优化个毛啊，看到都想吐

发表于 2012-12-24 22:55:08 | 显示全部楼层

现在的赵云改的跟花木兰似的 求改回 赵云玩的我都越来越没节奏了

单选投票, 共有 13160 人参与投票

投票已经结束

1. UI优化后



23.75% (3126)

2. 当前版本



3.72% (489)

3. 老版



68.59% (9026)

4. 我还是喜欢其他英雄的头像



3.94% (519)

该投票已经关闭或者过期, 不能投票

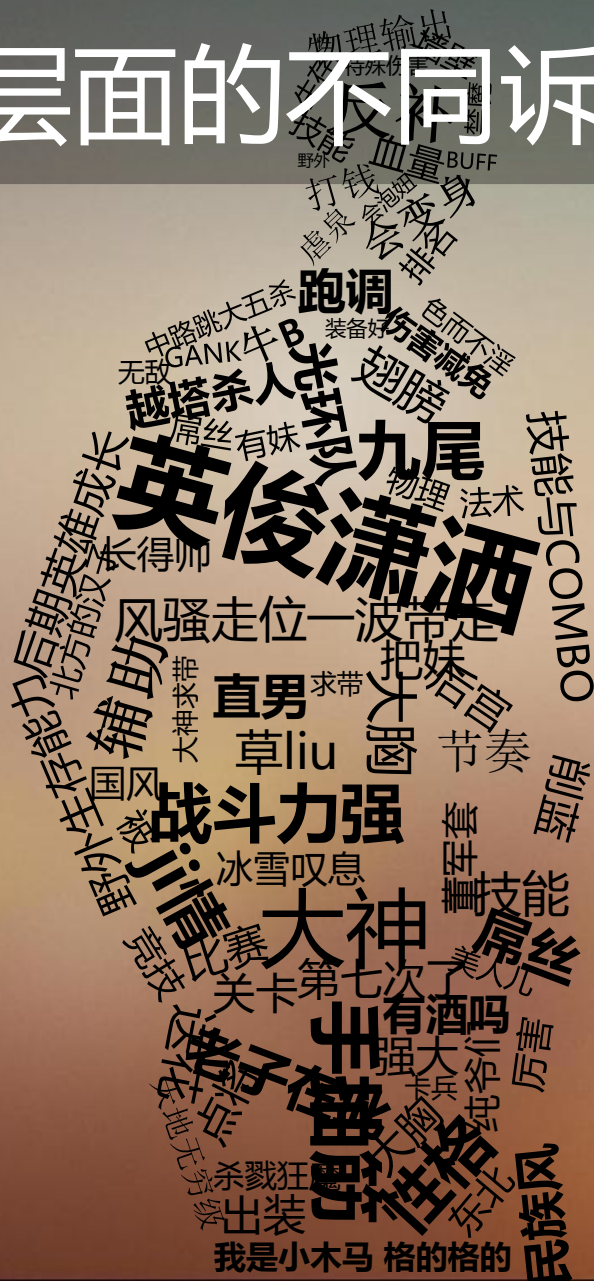
优化



代入式情感诉求

追求式情感诉求

挑战式情感诉求



(3) 化繁 桃李春风一杯酒



误区：不可能满足所有人的情感诉求

- “小佩佩的奇幻大冒险”
 - 直男评委们都很茫然



化繁：桃李春风一杯酒，江湖夜雨十年灯

- 梦英雄
- 儿童系列
- 脸谱化-刻板印象
 - 男性偏好vs女性偏好
 - 直男审美vs弯男审美
 - 英雄的典型形象

(4) 提炼

英雄在骨不在皮



提炼：英雄在骨不在皮

- 脱离moba的竞技玩法，沿承英雄的设计内核
- 骨-
 - - 英雄刻板印象-英雄定位
 - - 英雄文化
 - - 英雄共情-情感的共鸣

英雄继承：皮相不重要，骨肉才是宝



塔防竞技端游

梦三角色

Q版风格

差异化定位

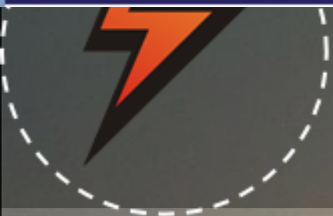


策略卡牌手游

梦三角色

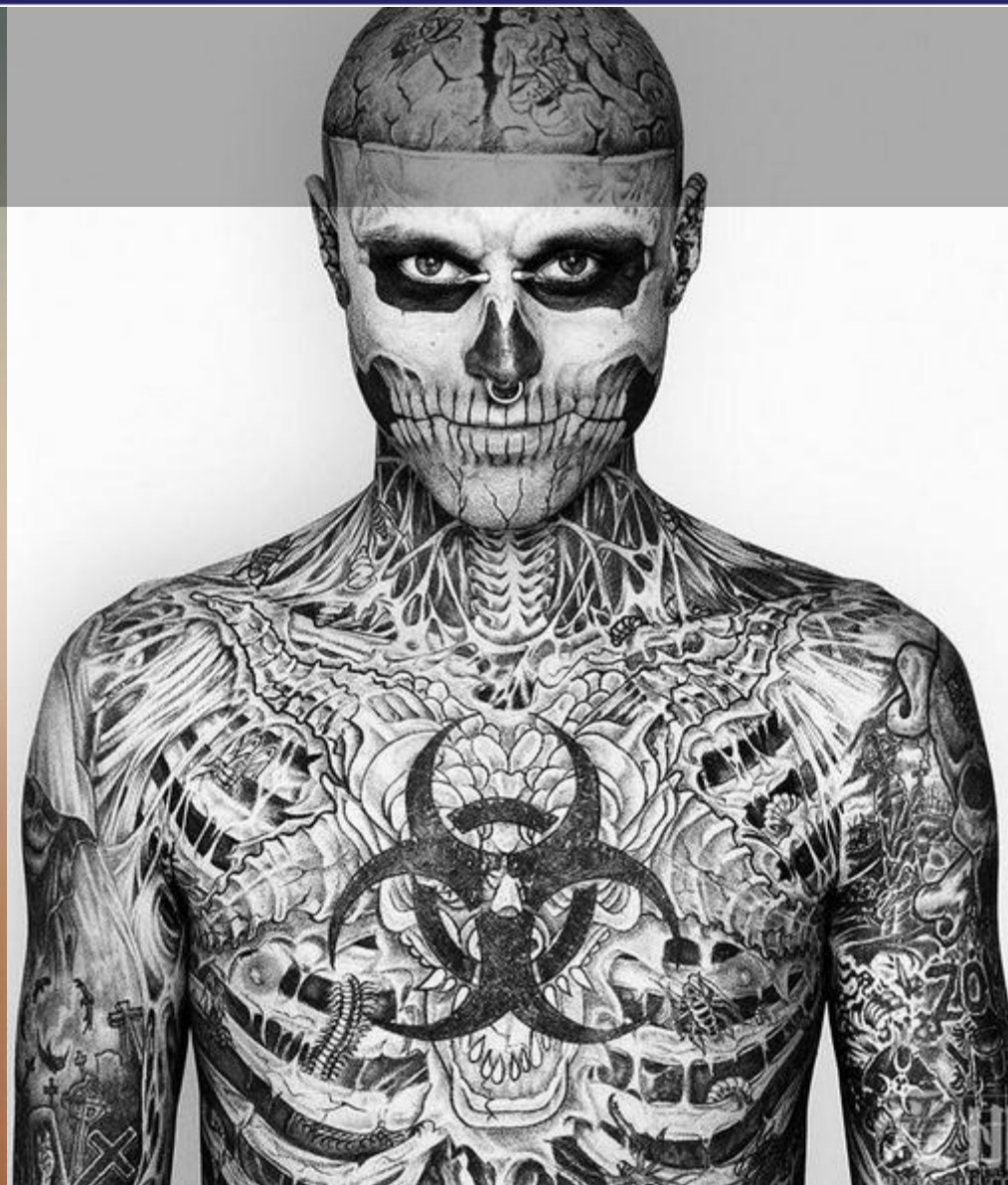
打法一比一还原

着重“拥有”诉求



你是谁？

- 设计师是谁？
- 用户是谁？
- 角色是谁？



倍感欣慰

2014-10-20 15:07:02

梦三的美工绝对是个屌丝

2014-10-20 15:07:46

这个手游的策划也绝对是个大屌丝~ 😏😏😏

2014-10-20 19:59:55

拍拍拍时要有情节

20:00:04

特别是拍拍拍

20:00:10

nice

20:00:24

一群屌丝

20:00:31

一群屌丝

20:00:43

一群屌丝

20:00:51

楼上一群禽兽

20:00:52

一群屌丝

20:00:54

一群臭屌丝

英雄继承：皮相不重要，骨血才是宝



男性英雄形象设计

技能机制百分百还原

英雄继承

英雄进化

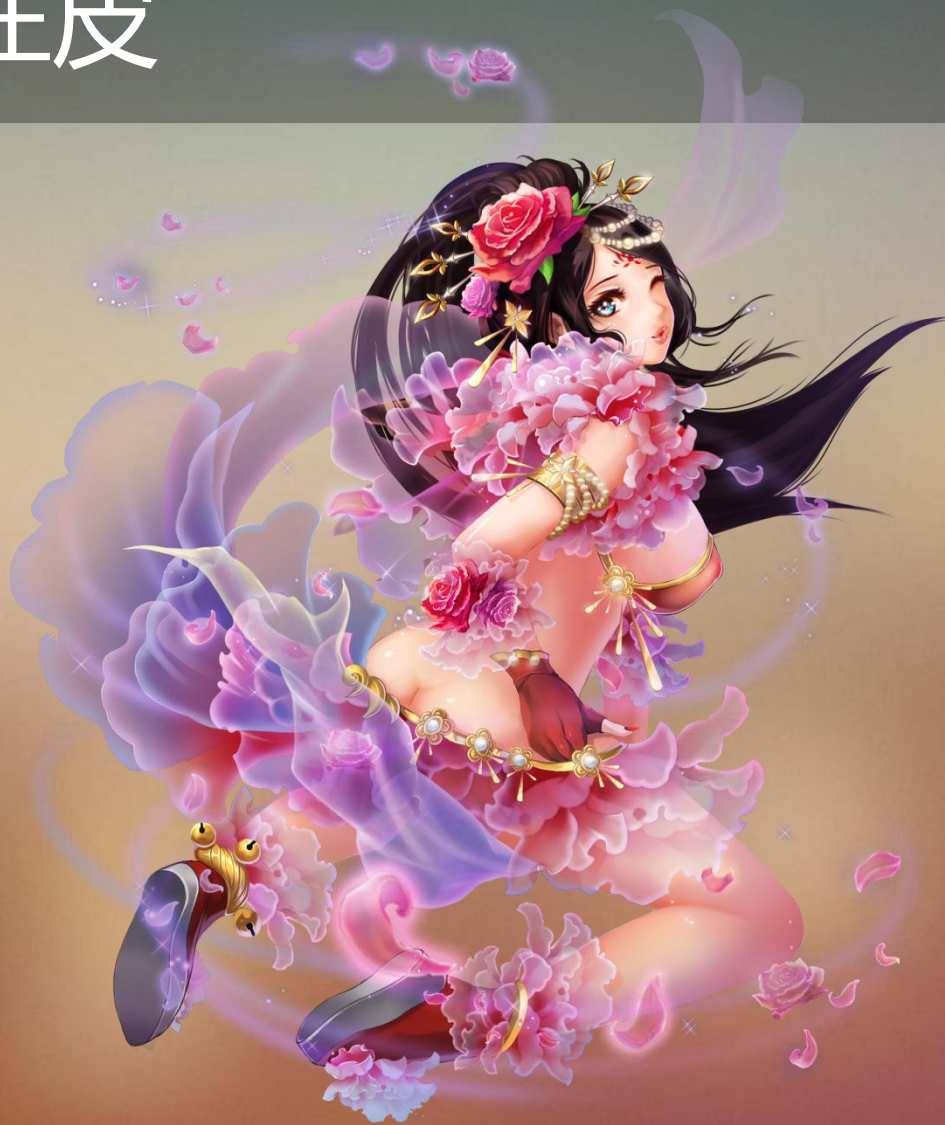
女性英雄形象设计

英雄的获得方式

英雄的情感类交流

提炼：英雄在骨不在皮

- 英雄对比图



元素

英雄性格

英雄外形

英雄故事

技能偏向

英雄定位

文化

代入

追求

挑战

共情



IP是个蛋 现实还是墙

- 1 泛IP——洗受众
- 2 精准IP——洗粉
- 用户画像-你的IP是怎么打动用户的？
- 用户为感动买单，就像你为爱情卖肾

破壁思维

借IP是借皮

买IP是买皮

画皮画不来真爱

THANK YOU !

电魂网络

molko
cocoslion

