



内容向卡牌手游 研发成果分享

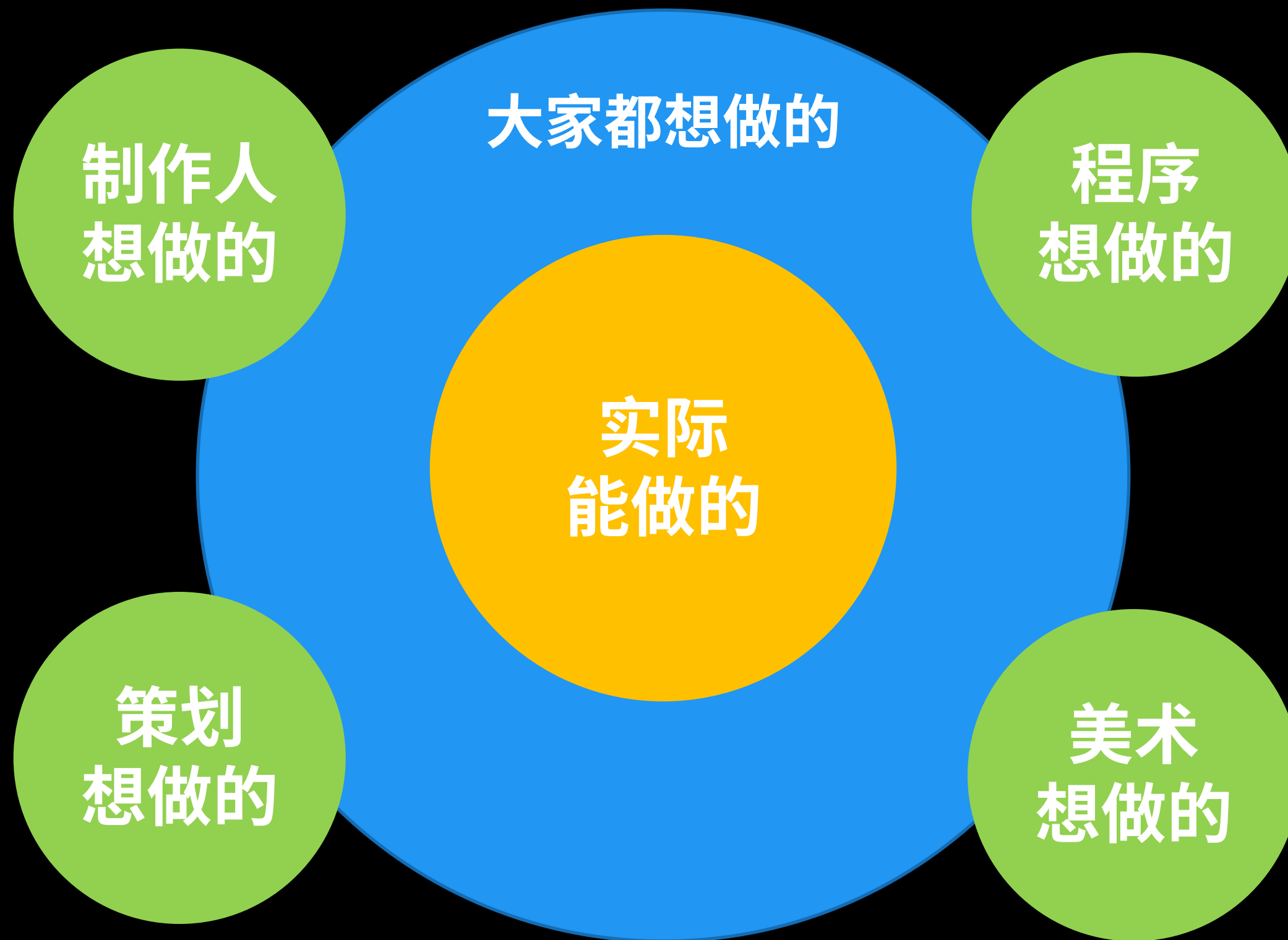
2023

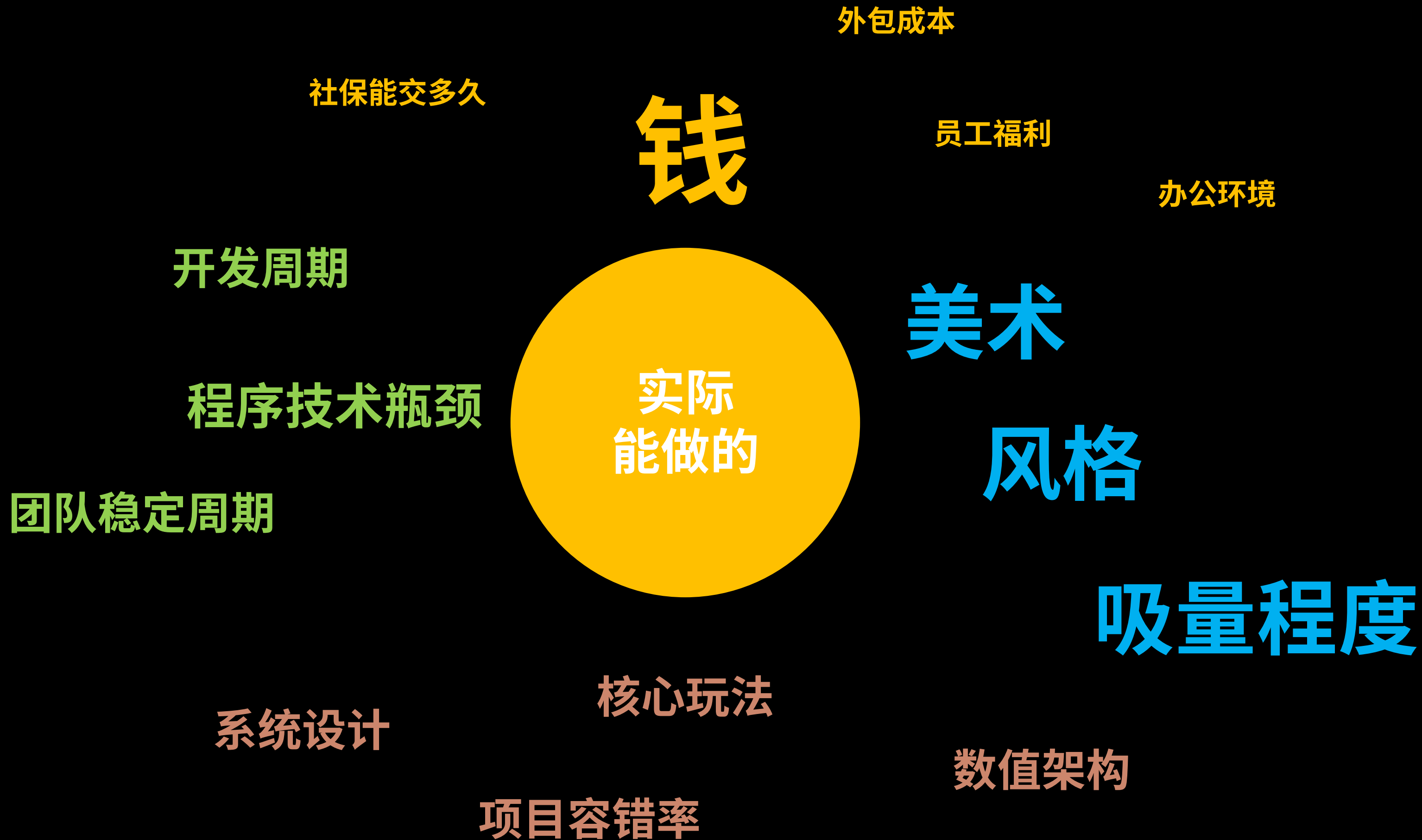


小团队如何立项?

劣势、优势

游戏性？ 数值？ 程序？ 美术？







猫事多工作室 立项初期团队成员分析

大腿：美术

● 泡面
研发美术总监

2003-2008年 西山居 春秋客栈;
2008-2016年 上海创业团队, 做模拟经营页游;
2016-至今 成都创业孵化自有IP, 做景区文创线下店; 《头顶有粮》、《招财动物园》等系列IP
独立艺术家, 跨界创业者。新浪微博粉丝220万
人气博主@还是一碗泡面, 2017、2018年度十大萌宠博主奖项得主, 2019年“最会画猫的猛男”特别奖得主。

肱二头肌：策划

● 千仞
主企划

2013-2015年 上海游碧科技, 担任三消+卡牌《圣光骑士团》策划;
2015-2016年 上海辰念, 担任二次元ARPG《幻想英雄》策划, 负责系统策划;
2015-2017年 上海蛮啾网络, 担任《碧蓝航线》系统和关卡策划;
2018-2019年 杭州朝露科技, 担任《料理次元》运营策划, 将台服月留从4%调整到16%;
2019-2020年 上海辉幻网络(隶属于2144), 担任《爆裂魔女》执行主策划, 负责游戏框架系统的搭建;
2020-至今 武汉下划线科技(猫事多游戏工作室), 项目主策划负责公司游戏研发业务。

小拇指：程序 (现以成长为大拇指)

● 慕容先生
研发主程序

2016-2018年 武汉立信通达科技, 担任《Words Crush 3D》Unity前端工程师;
2018-2021年 武汉量子互娱, 参与制作三款ARPG 手游项目(项目保密期), Unity前端工程师;
2021-至今 武汉下划线科技(猫事多游戏工作室), 开发《卡牌秘境》并上架TapTap, 开发《招财动物园》上架微信、抖音小游戏 Unity主程序。

制作人兼创始人 需要做什么？

找钱，项目完成度把控，借钱

会计

保安

人事

商务

出纳

《卡牌迷境》的立项分析

TAP上架预约：美术风格很棒

内部讨论成果：策划能力不错

一致认为：没有钱，所以短期不能依赖程序

什么样的项目是既能体现美术优势，又能避开程序瓶颈的呢？

必须是卡牌游戏

那是的，做成静态卡牌，还不用动呢，多省钱，多省技术……



如何做出差异化的产品？

现有卡牌产品特点：卡池累计、重数值、强PK、硬核、放置……

《卡牌迷境》特点：没有卡池、轻数值合理性、PVE为主、轻度、快节奏点杀模式。

其实并非要针对性的做成完全不同的差异化，还是会跟成本、周期、团队战斗力有关系。于是我们避免了前端功能的复杂度与服务器的需求，回归到个人体验为核心，注重内容体验（这里又给自己挖了个坑）。玩法大体上还是做了一定的创新内容。

于是经过漫长的开发，我们有了下面这些版本





立项时间2021年9月
团队成员从2人到7人
从负债5万到200多万

对于团队来说，在找对了方向的同时。不管过程如何颠簸，起码所有的经历都是能累计出成果的。每个人都在付出，因为能看到那个节点。

接下来就是我们正式的版本



1.0.4工程版本, 不代表游戏最终品质

12+
CADPA
适龄提示

卡牌迷境

开始游戏

《健康游戏忠告》
抵制不良游戏, 拒绝盗版游戏。注意自我保护, 谨防受骗上当。
适度游戏益脑, 沉迷游戏伤身。合理安排时间, 享受健康生活。

研发: 武汉下划线数码科技有限公司
发行: 海南光一网络科技有限公司

未来者 10000 9550

引导之章

禁林暗泽 新 梦魇

商店 角色 冒险 画集 图鉴 制作

旅行者 4670 10

未来者 10000 9550

艾琳

强化

壹 贰 叁 肆 伍

商店 角色 冒险 画集 图鉴 制作

未来者 10000 9550

角色属性

引梦术士	
攻击力	17
魔力	16
体力值	78
魔法值	32
最终伤害	4

天赋 职业

灵梦守护:
每受到3次伤害,
法术固伤永久+1
(上限10)

物品 任务 换装 协作

商店 角色 冒险 画集 图鉴 制作

晦暗29/40层 10:16 26

最高等级

最终伤害	+6	闪避	+100%
物理伤害	+18%	攻击回复	+2
法术伤害	+4%	每层回复体力	+8
暴击率	+161%		
暴击伤害	+174%		
体力吸收	+4%		
法术固伤	+1		

100/100 21 146/146 50/53 19

挑战 +20 +15

蓝药剂店 魂石 梦魇 调配

信息 距离1层

背包 分解 25 14 3 3 15

商店 角色 冒险 画集 图鉴 制作



黑马计划

Unity 为您的团队提供全方位支持

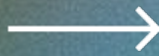


Unity黑马计划是一个聚焦独立开发者及游戏工作室、游戏公司、工业设计、媒体艺术的生态项目，我们将对申请计划的团队提供专业的技术支持、培训、产品服务折扣、市场宣传以及生态合作资源对接等一系列服务，伴随开发者成长，助力其获得盛誉及成功。

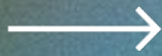
猫事多游戏是Unity黑马计划的成员之一，加入黑马计划为我们提供了非常好的产品宣传机会，感谢黑马计划的服务和支持，我们会不断提升技能水平，成为更好的开发者，为游戏和应用程序的发展做出贡献。

谢谢观看

写在最后：立项只是整个项目的开始，中间必然会遇到各种各样的问题，唯有热爱与坚持才能支撑团队与项目的顺利开发。



看个彩蛋吧!



《卡牌迷境》PC端已经开始移植!



新的开始
继续游戏
设置
退出游戏

制作组