游戏策划初步

游戏工具开发课程作业

15301114朱鸿蒙 [组长]

15301124李佼

1. 概述

出于小组成员的共同爱好，我们很高兴借本学期课程的实践机会尝试制作一款以我的世界Minecraft（下称MC）为蓝本的高自由度沙盒游戏。沙盒游戏种类繁多，基础特点无既定游戏主线或游戏进程的强创造性。这正是我们想要在游戏作品中突出的特质。

游戏将使用Unity3d引擎进行开发，开发周期为5周。初步预期为PC端游戏，可能考虑迁移到安卓平台的移动端开发。

1. 目标预期

作为周期较短、经验缺乏的独立开发小型团队，我们希望部分复刻MC的玩法，强调其中的某些侧面，并参照结合其他游戏模式与自主创新，尝试作出突破。

对于游戏成品（PC端），我们希望它至少达成如下程度的完成度：

有一个有效区域足够大的地图；

在该地图中能够进行移动、探索、建造等行为；

支持对物品的拾取、查看、移动、收集、制造、拆毁行为，有完善的物品系统；

随时保存与载入；

视角切换与缩放展示。

进一步的目标为：

加入生存系统，单局游戏会因为生命值清零而结束；

有基础的随机生物系统，生物与玩家可互动；

有丰富的随机事件系统，玩家可触发；

支持超过一种基础地图，并允许自定义地图。

作为梦想的目标是：

支持多人联机在同一张地图中进行游戏；

支持玩家之间互动和物品交换；

支持自定义拓展mod的搭载。

如果决定制作移动端游戏，目标为达成初级完成度。

玩家可以在游戏的有效区域中自由移动、遇险和创造，核心玩法是利用游戏中提供的物件制造出属于玩家自己的东西。游戏的基础特色为交互性强，激发玩家创造性。

主要的娱乐点有：

随机元素造成的新鲜感；

独创设计的成就感：玩家作为第一造物者的“上帝之手”。

可能的游戏门槛有：

过高的自由度会给此前不专注此类游戏的玩家造成不适应之感；（可通过在新手游戏阶段加入引导、逐步开放游戏玩点来解决。可选跳过。）

可行性分析：

使用最新版untity3d引擎和vs2017进行开发；

搜索、研究、使用现有u3d插件、项目等，辅助实现功能；

前期部分基础功能的实现可参照网络教程学习；

可能使用C#语言，团队对此缺乏基础；

可能使用u3d脚本。

美术素材的收集与使用：

参照MC，以简单元素的堆叠为主，unity3d可基本覆盖；

对素材美工无很高要求，玩家自身是改造地图的生力军；

如需使用非模板美术素材，参考现有mod和asserts engine；

组长负责美术风格的统一、修改、管理与部分素材的制作。

1. 任务分解

学期第四周起正式进入迭代开发阶段，以周为单位：

(1)3.24-3.30

完成地图生成功能；

实现对地图方块的创建、移动、摧毁；

实现进度保存与读取；

测试。

预期工时20人时。

(2)3.31-4.6

设计物品种类、关系、形态；

设计随机刷新机制，实现物品刷新；

添加物品系统，物品可发现、收集；玩家可制作、摧毁物品；

测试。

预期工时30人时。

(3)4.7-4.13

设计生存系统：行为、对象、后果、数值变化、状态，死亡会导致游戏结束；

设计其他随机机制，包括事件与NPC生物；

测试。

预期工时30人时。

(4)4.14-4.20

第二阶段目标完善与测试；

尝试完成第三阶段目标。

预期工时20-30人时。

(5)4.21-4.27

美术优化，性能调优，测试；

尝试完成第三阶段目标。

预期工时20-30人时。

1. 开发计划与人员分工

小组成员少，需要通力合作，互相督促完成进度，对开发者的全面性要求较高。目标优先级递减，至少需完成阶段一目标，并尝试完成阶段二，阶段三量力而为。

每周至少完成一次Github更新。

每周至少抽出8h结对编程，此外各自安排时间学习相关内容。

组长（M1）主要负责编程、参数优化、素材与美工；

组员负责（M2）编程、测试。

1. 进度管理

3.24 学期第三周周末

各自学习u3d基础使用和插件使用，学习简单的C#脚本；

在Github上完成第一次迭代；

基础功能推进中：初步的地图生成。