

# 罗小黑众生之门类游戏构思（单人开发·PC初期·无服务器版）

## 一、贴合你现状的核心构思（紧扣众生之门+单人开发+无服务器）

核心定位：复刻众生之门“真实生存、生态自治、一命博弈”的核心，初期放弃服务器依赖，先做PC端可独立运行的房间版闭环，后期资金/热度起来后，再迭代为“全服同场、权威服务器”模式，全程保留2个不可改核心：一命删号、最终全服同服（因初期单房间玩家少，暂取消玩家NPC/BOSS，后期可根据玩家规模补全）。当前单人开发核心难题为建模获取，结合初期需求（无玩家NPC/BOSS），优先采用“低成本、易获取、高适配”的建模方案，避免投入过多精力在美术建模上，聚焦核心玩法落地。

### （一）核心不可改设定（贴合众生之门，严格保留）

1. 一命删号：后期有权威服务器时，角色死亡→账号直接注销，注销后半小时不可重新注册；初期无服务器（房间版），按规则转为“死亡即退出当前房间”，本地数据保留（不删号，避免单人开发时出现数据丢失纠纷）。
2. 最终全服同服：初期不实现，先做房间版过渡；后期服务器落地后，彻底取消房间，所有玩家进入同一个权威服务器、同一局游戏，实现众生之门式的“全局生态”（玩家NPC/BOSS可在此时补全，适配全服玩家规模）。

### （二）适配单人开发+无服务器+无玩家NPC/BOSS的调整构思（不碰核心，降低落地难度）

#### 1. 建模获取专项方案（解决当前核心难题，适配初期需求）

结合初期“无玩家NPC/BOSS、单房间玩家少、单人开发、零/低成本”的核心现状，建模获取优先放弃“原创建模”（耗时久、门槛高、无必要），采用“AI生成+免费开源+简化复用”的组合方案，兼顾适配性和开发效率，具体如下（按优先级排序，优先推荐零成本、易上手方式）：

- 优先使用AI建模工具（零成本、高效快捷，适配单人）：选用腾讯Hunyuan3D（混元3D），该工具全系列开源免费，无需专业美术基础，能实现秒级生成3D资产，30秒即可生成高精度模型，支持文生3D、图生3D，可直接输入“罗小黑风格、卡通简约、游戏角色/场景”等指令，快速生成适配游戏的模型初稿，后续仅需简单修模即可投入使用，大幅降低建模门槛和耗时，其mini系列模型硬件要求低，普通PC（如搭载NVIDIA 4080显卡或苹果M1 Pro芯片）即可运行，完全适配单人开发需求。同时可搭配豆包大模型接入的“图片生成3D模型”工具，辅助生成贴合罗小黑风格的建模素材，进一步提升建模效率。

- 其次选用免费开源建模资源（零成本、可直接复用）：依托Unity引擎的免费资源社区（如Unity Asset Store）、GitHub开源社区，下载适配“简约卡通、生存沙盒”风格的免费模型（角色、基础场景、道具、系统BOSS、系统NPC等），优先选择可商用、无版权纠纷的资源，重点筛选布线规整、纹理简洁的模型，避免下载高精度、复杂模型（增加PC运行压力，也无需适配初期简单场景）。这些开源资源可直接导入引擎，稍作修改（如调整颜色、简化细节），即可贴合罗小黑众生之门的整体风格，无需自己从零建模。
- 简化建模+资产复用（降低精力投入，贴合初期玩法）：初期聚焦核心玩法，放弃复杂建模需求，所有模型以“简约、可用”为核心，参考《33号远征队》的成本控制思路，采用“资产复用、模块化设计”，减少建模工作量。例如，单个场景模块可重复使用，通过改变颜色、简单布局，实现不同场景的呈现；系统BOSS和普通怪可复用部分基础模型，仅修改细节（如体型、外观标识），区分强度差异；道具模型优先选用通用款（如金币、基础武器、采集道具），无需单独建模，最大化节省单人开发精力，聚焦房间模式、一命规则等核心功能的落地。
- 后期建模升级（适配游戏发展，逐步优化）：等游戏测试上线、积累一定玩家和资金后，再考虑优化建模——可少量投入资金，找低成本外包（因AI建模普及，当前外包报价已有所下降，可选择“AI出初稿+人工修模”的合作模式，降低成本），定制贴合罗小黑风格的原创模型；也可自己学习基础建模技巧（依托Unity相关教程，如《从零构建Unity3D游戏:开发与设计实战》中的建模教学内容，快速掌握基础方法），逐步替换初期的免费资源，提升游戏视觉体验，同时补全玩家NPC/BOSS的专属建模，适配全服同场的生态需求。

补充说明：初期无玩家NPC/BOSS，仅需准备“玩家角色、系统NPC、系统BOSS、基础场景、简单道具”五类建模即可，无需额外准备玩家NPC/BOSS的建模，进一步减少建模获取的工作量，贴合当前单人开发的现状。

## 2. 游戏模式（初期重点，单人可快速落地）

- 仅保留“房间模式”（不依赖服务器），放弃初期全服同服想法，优先做“本地房间闭环”——玩家可自建房间（公开/密码）、加入他人房间，房间内为独立对局，所有数据存本地（避免服务器成本/技术难度）。
- 房间基础规则：房主拥有简单权限（踢人、关闭房间），房间内玩家上限不宜过高（单人开发建议≤8人，降低同屏同步难度，同时适配初期建模简单、场景不大的现状）。
- 后期迭代：等游戏有热度、有资金后，搭建权威服务器，关闭房间模式，强制所有玩家进入统一服务器、同一局游戏，服务器承担“账号管理、数据同步、反外挂、权限控制”所有核心功能，同时补全玩家NPC/BOSS玩法及专属建模。

## 3. 账号规则（适配无服务器，后期无缝衔接权威服务器）

- 初期无服务器：账号为“本地账号”（绑定PC设备硬件指纹），不可迁移（贴合设定）；死亡后不删号（避免本地数据误删纠纷），仅退出当前房间，可重新创建/加入其他房间，跳过“半小时不可注册”（无服务器无法限制）。

- 后期有权威服务器：本地账号可绑定服务器账号（仅绑定，不迁移，贴合不可迁移设定）；启用“死亡删号+半小时禁注册”，所有账号数据存服务器（权威验证，防止作弊），注销后不可恢复，设备/硬件指纹同步限制注册。

#### 4. 等级与交易（单人开发优先做基础版，后期补完善）

- 等级：灵力值计算、玩家之间不可见（核心保留），初期仅做“灵力值获取（打怪/采集/任务）+灵力值作用（解锁技能/强化）”，不做复杂数值平衡（单人精力有限）。
- 交易：初期做“基础玩家点对点交易”（仅支持物品+金币交换，无复杂流程），交易逻辑存本地（简单校验，避免误操作）；后期服务器上线后，交易逻辑迁移至服务器，增加“二次确认、防复制、防刷金”校验，保留“可交易任何物品”的自由性。

#### 5. 管理员、系统NPC、系统BOSS（初期简化，后期补全生态）

- 管理员：初期无服务器，暂不做（跳过密钥认证、举报撤权），外挂靠“房主踢人”临时解决；后期服务器上线后，补全“平台认证+密钥分发、举报3次撤权、反外挂踢人”所有规则，管理员指令由服务器授权。
- 系统NPC：初期仅保留“基础交易NPC”，建模选用上述免费/AI生成资源，简化功能（仅出售/回收基础物品），NPC交易区禁战斗（简单区域判定，碰撞检测屏蔽攻击）；后期服务器上线、补全玩家NPC玩法后，再拓展NPC功能，优化建模。
- 系统BOSS：初期仅做1-2个基础系统BOSS，建模选用免费/AI生成资源，保留“击杀BOSS掉物品、被BOSS击杀则BOSS变强”核心；限制BOSS活动范围（避免恶意屠新手），简化BOSS行为逻辑（无需复杂AI）；后期服务器上线、补全玩家BOSS玩法后，再增加BOSS种类，优化建模和行为逻辑。

#### 6. 平台适配（初期聚焦PC，后期拓展）

- 初期：仅开发PC端（Windows优先，适配主流配置，单人开发难度最低），操作适配键盘+鼠标，界面简洁，优先保证“能玩、稳定”，不追求画质，建模也以“简约可用”为核心，降低PC运行压力。
- 后期：游戏发展不错后，先迭代PC端完善功能（补全服务器、生态、优化建模），再逐步拓展至主机（Xbox/PS，重点适配手柄操作）、VR（重点适配沉浸式场景、动作交互），拓展时优先保证核心设定不改变，同步升级建模精度。