

《天石奇缘》 游戏设计文档

3D 动作角色扮演游戏

All work Copyright 2018 by 许延涛

二〇一八年四月

目录

第一章 概述	1
1.1 游戏简介	1
1.2 游戏主要内容	1
1.3 游戏特色	1
1.4 平台及硬件配置	2
1.5 新手关卡展示	2
第二章 游戏背景及说明	3
2.1 世界观	3
2.2 主要背景	3
第三章 游戏元素	4
3.1 主角人物	4
3.2 游戏 NPC	4
3.3 游戏道具	5
第四章 系统及玩法	7
4.1 属性及升级系统	7
4.2 角色操作及战斗系统	7
4.3 叙事系统	8
4.4 关卡地图系统	10
4.5 交易系统	10
4.6 装备锻造	11
4.7 技能系统	11
4.8 用户界面系统	11
4.9 成就系统	13
第五章 结语	15
附 录	16

第一章 概述

1.1 游戏简介

游戏名称 (Game Name): 天石奇缘

游戏类型 (Game Style): ARPG

游戏主题 (Game Subject): 仙侠

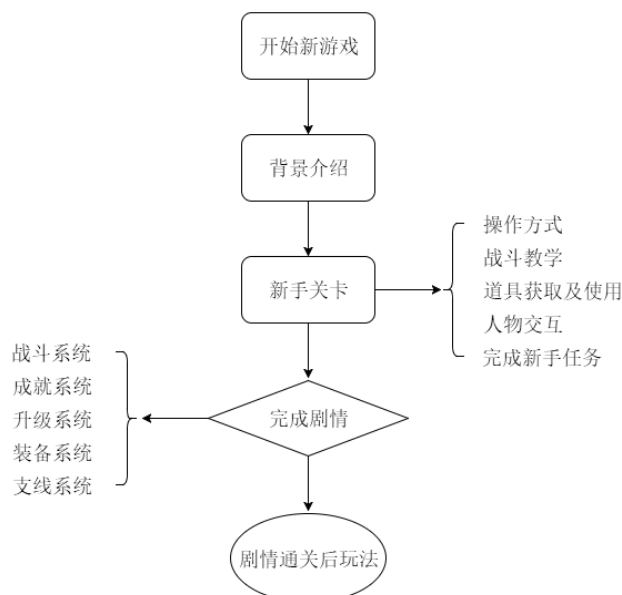
视觉风格 (Rendering): 东方幻想, 古风

建 筑 (Build): 3D 写实 基本真实比例, 古代中国建筑风格及幻想风格

角 色 (Role): 玩家可操作主角 3 个, 详见 3.1

视 角 (View): 第三人称视角及第一人称视角, 通常可自由切换

1.2 游戏主要内容



说明：

(1) 游戏中有步行、骑马、驾驶马车、游泳四种移动方式，在不同条件下可使用不同操作方式，新手关卡中仅对徒步移动及骑马进行教学，其余两种移动方式在后续关卡陆续开放；

(2) 战斗中可切换操作角色，新手关卡中仅男主角，可随时切换武器，并可投掷暗器，可通过快捷键使用物品；战斗胜利后掉落物品；

(3) 玩家可通过购买或锻造来更新自己的装备，角色背包拥有较大上限，可携带多种物品；

(4) 与某些 NPC 交互可触发支线或场景任务。

1.3 游戏特色

(1) 武器系统

男主角可以使用剑、长枪两种不同类型的近战武器，且两种武器各有优势，也可赤手空拳；玩家可直接操作男主角使用弓箭作为远程武器，且可切换第一人称及第三人称两种视角射箭，也可操作其它主角使用投掷类暗器，操作与射箭相同。

(2) 人物移动方式

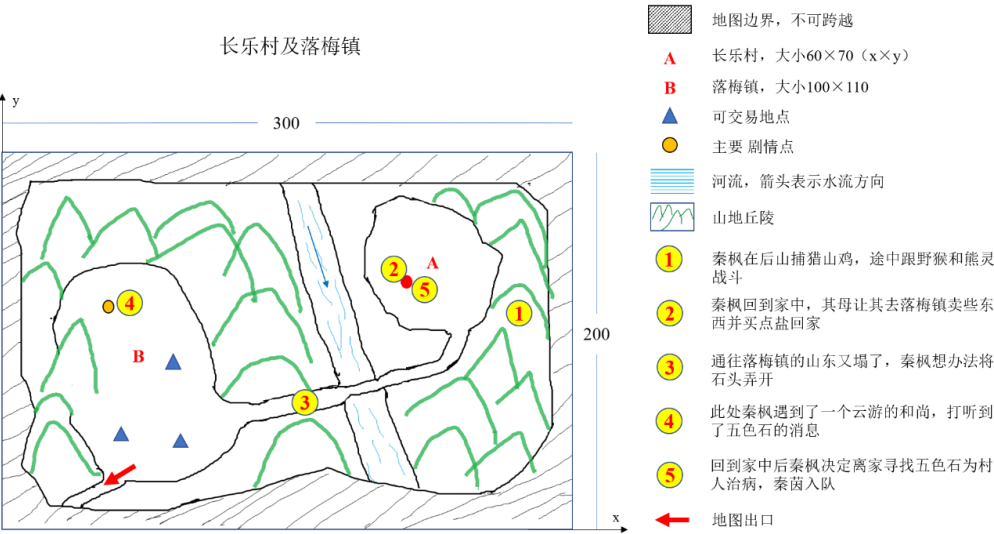
主角可通过步行、骑马、驾驶马车、游泳的方式移动，每种移动方式均有慢速、常速和快速三种速度模式。

1.4 平台及硬件配置

游戏平台：Window

硬件配置：未知

1.5 新手关卡展示



说明：

1. 秦枫在后山捕猎山鸡，赶跑猴群后采到果子，回家过程中遇到偷果子的小熊灵，并将其带回家；
2. 回家后秦枫母亲让秦枫将草席带到落梅镇卖掉，秦枫去往落梅镇；
3. 山洞被落石堵住，秦枫移开落石继续前进；
4. 秦枫将草席卖掉后到路边茶馆坐了一会儿，遇到了云游僧人，打听到了有关“五色石”的消息；
5. 秦枫回村后将“五色石”的消息告知村长后回家吃饭，晚上秦枫决定离家寻找五色石，并将决定告诉母亲及妹妹；第二天秦枫找到村长说了自己的决定，并托付村长代为照顾家里，正要离开时发现妹妹也跟过来了，于是二人一起出发了……

详情见叙事系统-新手关卡。

第二章 游戏背景及说明

2.1 世界观

游戏背景世界观采用六界系统，即神、魔、人、仙、妖、鬼六界，其中神魔人为原始三界，人可修炼成仙，仙可封神，妖由人界兽族修炼而成，妖可入魔，人死后入鬼界；故事发生的年代隔宏观背景年代久远，神及仙已经不再露面，即“神隐”时代，但人界中依然一些修仙门派，虽为“神隐”时代，但妖魔鬼依然有出现。

2.2 主要背景

游戏背景故事发生在上古时期。共工氏部族因神界的过错而遭遇灭顶之灾，其部族首领水神共工悲愤不已，发动叛乱企图部族报仇，天界主神伏羲率领众神镇压共工叛乱，双方大战许久后共工势力不敌，逃往不周山，在走投无路之际撞向不周山，天柱倒塌，天界出现一个大窟窿，人界遭天河洪水侵袭，生灵死伤惨重，女娲大神炼制五色神石补天，又斩巨鳌四肢作为天地支撑。补天之后，遗留了许多具有五色石，这些五色石因蕴含了强大灵力，难以销毁，女娲恐这些五色石散落人间酿成灾难，便将它们封印在世界各地的隐蔽之处。数千年后，五色石已不知去向……

在本故事中，五色石作为游戏故事发展的主要线索。

第三章 游戏元素

3.1 主角人物

游戏共有三个可操作角色，男主角秦枫、女主角秦茵及叶青。

说明项目	角色		
	秦枫	秦茵	叶青
人物编号	R001	R002	R003
性别	男	女	女
开始年龄	17	14	17
身高体重	175cm, 70kg	160cm, 48kg	165cm, 52kg
性格	冷静，果断，可靠	机智可爱，有担当	谨慎，关心朋友
出场时间	序章	序章	第一章
人物动作及能力			
战斗类型	力量型，物理为主	远程法术攻击	灵巧，物理+毒
可使用武器	刀剑类，长枪	无	短剑
投掷武器类型	普通投掷武器	无	普通，带毒暗器
攻击距离	武器攻击距离	10+	武器距离
投掷距离	a*力量值-b*武器质量	无	a*力量值-b*武器质量
特殊能力	神力，可移动重物	滋养，可加快植物生长	投掷精通
	可使用弓弩	凝冰，可将水凝冰	灵动，可快速移动
能力提升	升级，装备	升级，装备 (除武器)	升级，装备
特殊物品提升	其它	消耗灵石，其它	其它

角色详细属性表见设计表-主角。

3.2 游戏 NPC

3.2.1 中立 NPC

下表为中立 NPC 摘要，详情可见设计表-中立 NPC。

编号	名称	性别	年龄	出场	身份及作用	特殊
N001	秦虎	男	45	长乐村	秦氏兄妹父	剧情
N002	白氏	女	38	长乐村	秦氏兄妹母	剧情
N003	铁匠 1	男	30	长乐村	制作武器	交易
N004	村民 1	男	40		村民	
N005	村民 2	女	30		村民	
N006	村民 3	男	10	长乐村	村民	场景
N007	云游和尚	男	55	落梅镇	向秦枫讲述五色石之事	剧情
N008	裁缝 1	女	25		出售防具	交易
N009	药店老板	男	50		出售药材	交易
N010	杂货	男	40		出售杂货	交易
N011	村民 4	男	20		村民	

N012	村民 5	女	12		村民	
N013	黑商	男	35		出售或交换珍贵物品	交易
N014	靶场老板	男	40	落梅镇	组织射箭比赛	场景

//待续

3.2.2 敌对 NPC

下表为敌对 NPC 摘要，详情可见设计表-敌对 NPC。

编号	名称	出场	等级	生命	身份	类别
E001	猴子	长乐村后山	1	220		兽
E002	小熊灵	长乐村后山	1	1050	BOSS	灵兽
E003	猴王	长乐村后山	8	2000	精英	兽
E004	流氓	落梅镇	3	650		人

//待续

3.3 游戏道具

游戏中道具共分 4 大类，分别为武器装备、消耗品、材料、剧情道具。其中武器装备可细分为：武器、暗器、衣服、鞋、饰品；消耗品可分为：加血物品、buff 类物品、永久加属性物品；材料用于制作新道具；剧情道具为剧情中用到的道具，不可变更。

3.3.1 武器装备

每个主角可同时佩戴一把武器、一件衣服以及 4 个饰品；下表为中立武器装备摘要，详情可见设计表-武器装备。

ID	名称	类型	等级	价格	锻造	范围	物攻	仙攻	附加
W001	木弓	弓	1	0	0	15	50	0	0
W002	生铁剑	剑	1	20	0	1	5	0	0
W003	红缨枪	枪	2	35	0	3	10	0	0
W004	鹰嘴	枪	6	250	0	3	25	0	暴伤
W005	月影	剑	20	2000	0	1	50	0	暴伤
W006	短刺	短剑	1	0	0	1	10	0	毒
W007	精钢剑	重剑	20	2500	0	1	80	0	眩晕

//待续

3.3.2 消耗品

下表为消耗品摘要，详情可见设计表-消耗品。

ID	名称	类别	描述
1001	大力丸	1	全体恢复 200+最大生命值 10%点生命值
1002	天葵子	0	永久增加 1 点力量
1003	祭血灵丹	0	解除当前中毒状态
1004	灵香草	0	牺牲 30%最大生命值，增加物攻、物防、术攻、术防各 50 点，持续 30 秒

注：类别“0”表示生命恢复品或具有时限的消耗品，“1”表示永久增加属性物品。

//待续

3.3.3 材料

//待续

3.3.4 剧情道具

//待续

第四章 系统及玩法

4.1 属性及升级系统

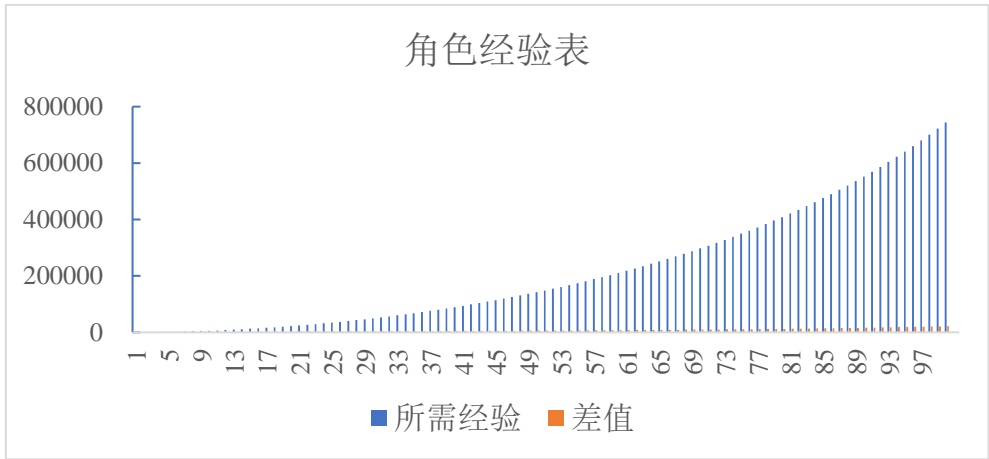
属性为游戏中玩家及可摧毁单位的属性，属性表如下。

属性名称	描述	默认	备注
等级	单位等级，敌对单位提供经验值与等级及类型相关	1	
经验	玩家角色的经验值	0	
血气	即 HP，小于等于 0 会死亡		
战气	攻击或被攻击会积攒战气，释放特技消耗战气	0	
力量	特殊属性，影响投掷距离、物攻及物防		玩家角色
物攻	可造成物理伤害的基础计算值		
仙攻	可造成仙术伤害的基础计算值		
物防	可抵挡物理伤害的基础计算值		
仙防	可抵挡仙术伤害的基础计算值		
暴击	普通攻击或技能攻击产生暴击的概率		
暴伤	暴击附加的伤害系数		
毒抗	对毒的抗性系数		

角色升级所需经验值随等级升高而增加，最高等级为 100 级，升级公式为：

$$\text{ExpLv} = \text{exp} + 100 \times \text{lv} + 100 \times q^{(\text{lv}-1)}$$

其中：ExpLv 为当前升级所需经验；exp 为当前级别所需经验；q 为经验因子，此处等于 1.21；lv 为当前等级。升级所需经验变化图如下：



该经验设计使等级较低时升级较快，且所需经验较为缓慢地提高，而等级较高后所需经验升高较为明显，但高级别的敌对 NPC 所提供的经验也较高，因此不必担心升级过于困难。

4.2 角色操作及战斗系统

游戏采用即时制战斗，当有多个角色在队伍中时，玩家可随时切换操作角色，角色可以在战斗中切换武器并可快捷菜单使用补给品，非 boss 战不设置战斗边界，玩家可随时逃离战斗，操作及战斗主要特点如下，其中各快捷键均为系统默认设置，数字键均是主键盘数字键，玩家可在菜单中进行偏好设置：

(1) 玩家通过“WASD”键进行徒步移动，其中“W”前进，“A”及“D”进行转向控制，“S”转向 180 度并向摄像机移动；游泳时，W”前进，“A”及“D”进行转向控制，“S”上浮，“Space”下潜；骑马及驾马车，“W”前进，“A”及“D”进行转向控制，“S”减速；任何一种操作模式在前进同时按住“Left Shift”键可加速前进；

(2) 快捷键“~”切换武器，秦茵不能切换武器，无投掷能力；

(3) 快捷键“1”切换到投掷模式，此模式下可先选择投掷的暗器后进行投掷，也可使用“F”键捡起身旁可投掷物体进行投掷；

(4) 使用弓箭或投掷物品时，按住鼠标右键可以蓄力并瞄准，松开右键则取消操作，蓄力时按鼠标左键则可进行发射；

(5) 按“Q”键进行普通攻击；操作秦枫及叶青时，“3”键及“E”键可释放特技；操作秦茵时，秦茵无(3)中所述动作，但可通过“1”“2”“3”“4”键释放特技，即秦茵保留四个特技；所有人物可通过“R”键对敌方攻击进行防御；

(6) 成功防御后可大幅度降低所受伤害，若本次伤害超过玩家总生命值的 20%，则所受实际伤害为伤害*10%；否则为 0；防御会消耗耐力；

(7) 物理普通攻击造成伤害， $d = \text{攻击方物攻} - \text{被攻击方物防}$ ，产生暴击时伤害 $d = \text{攻击方物攻} * (1 + \text{暴击}) - \text{被攻击方物防}$ ；最低物理伤害为 1；

(8) 仙术普通攻击造成伤害， $d = \text{攻击方仙攻} - \text{被攻击方仙防}$ ，产生暴击时伤害 $d = \text{攻击方仙攻} * (1 + \text{暴击}) - \text{被攻击方仙防}$ ，最低伤害 10；

(9) 玩家可在菜单中选中操控角色的攻击模式，若选择物理攻击，则攻击时按物攻计算，若选择仙攻，则按仙攻计算伤害；但不影响技能的伤害计算；

(10) 角色释放技能需消耗战气，角色攻击、被攻击以及防御均可以积攒战气，积攒的战气若没有使用可一直保留；

(11) 战斗中使用“V”键可锁定目标，锁定目标后摄像机射线会正对目标，此时若使用投掷武器或射箭，可以省去瞄准及蓄力操作；

4.3 叙事系统

游戏故事结构为总—分—总模式，即一条主线，多个支线，单一结局。

新手关卡剧本

第一幕

【指示】

晴天午后，长乐村后山（即图中标记“1”）

秦枫手握木弓，寻找猎物中……

【旁白】

秦枫斗志满满地想今天一定要打一只野鸡给家里人炖鸡肉吃。

【指示】

玩家操作秦枫捕猎野鸡……经过五次追逐后终于捕到野鸡（也可第一次射中，只影响成就及箭矢数量）

秦枫顺便采了一些果子准备带回去……（果树被一群野猴霸占，秦枫赶跑了野猴）

正下山时果子被从后面跟来的小熊灵抢了，小熊灵拿了果子转身就跑。

【台词】

秦枫：“你这只小贼熊，竟敢抢我的果子，今天就把你烤了吃了”。

【CG】

秦枫边追边向小熊灵射箭，但因为小熊灵很快且在草丛中穿行，箭射不中。（此时箭矢用完），秦枫追小熊灵追到一个山洞中（小熊灵无路可逃，可怜巴巴的样子，发出类似小熊求救的声音）。小熊旁边有两副巨大的尸骨，其中一副属于成年大熊灵（成年熊的体格），另一副比前者更大，但不能看出到底是什么生物，看上去是二者发生了战斗同归于尽（大熊灵为保护小熊灵）。

【旁白】

秦枫看到里这幅场景后若有所思，心想这只小熊（此时秦枫不知这是熊灵，只当它是普通熊）也挺可怜的，不如将果子给它算了。

【台词】

秦枫：“算啦！看你挺可怜的，这些果子都给你吧！”

说完转身离开。

【旁白】

秦枫走了一会儿，感觉后面有个东西跟着，回头一看，原来又是小熊灵。

【台词】

秦枫：“你怎么又来了！已经没有果子了，野鸡可不能给你吃！赶紧走吧！”

小熊灵走到秦枫脚边，发出叫声并用前肢拉了一下秦枫的裤腿。

秦枫：“你该不会想跟我回家吧，我家里可没什么吃的！”

【玩家选项】（该分支对熊灵能力造成影响）

秦枫正想着如何是好，说道：“（1. 好吧，那你就跟我回家吧！ 2. 不行！我可养不起你。）

选择 1：秦枫 OS（带回去给妹妹看看，也许她会喜欢）。

【指示】

秦枫带着小熊回家……

选择 2：秦枫假装要打小熊灵的样子，小熊灵快速跑开。

【指示】

秦枫继续下山，往家里走着……

【旁白】

过了一会儿，秦枫又感觉后面有东西跟着，回头一看，原来是小熊灵又跟过来了。

【台词】

秦枫：“你怎么还来，不是说了不能带你回去了吗？”

小熊灵上前抱住秦枫的裤腿，用可怜巴巴的眼光望着秦枫。

秦枫：“嗯……带你回去也可以，只是你在家不能偷东西吃，知道吗？”

小熊灵：（肯定的叫声）

【旁白】

秦枫带着小熊灵继续往家里走……

第二幕

//待续

4.4 关卡地图系统

游戏提供小地图，小地图中提供如下元素：

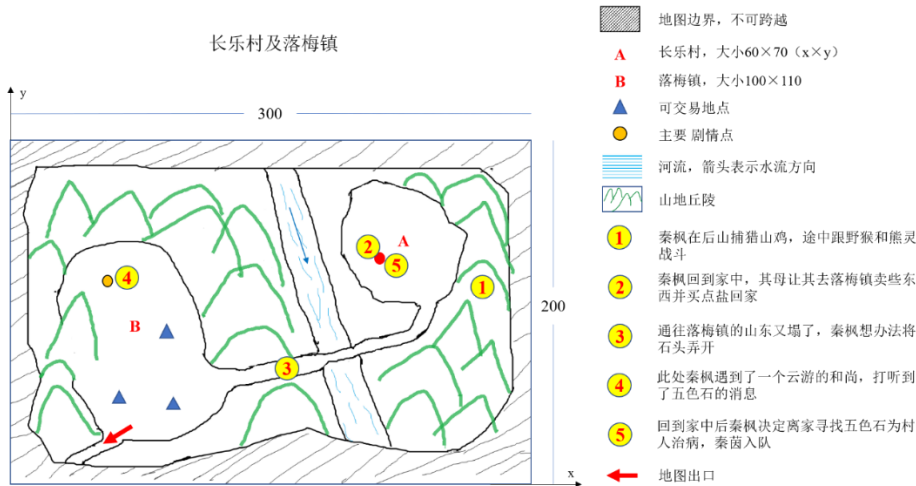
- (1) 剧情点标记，主线用金色圆形+数字标记，支线用银色圆圈+数字标记；
- (2) 角色位置标记，三个主角提供不同颜色标记，其余跟随角色均使用蓝色标记；
- (3) 小地图可放大或缩小；
- (4) 小地图中显示与当前操作角色距离小于一定值的可攻击敌对 NPC 标记；普通小怪、精英怪及 Boss 使用不同标记；
- (5) 主线剧情方向导航，一个箭头标记显示当前主线任务点的方向；
- (6) 场景任务标记，可接场景任务标记为金色“？”，已接但未完成的任务为银色“？”，可完成任务显示为金色“！”；
- (7) 主线、支线或场景任务若由不同分支组成，则在小地图上标记绿点及范围；

各关卡地图有如下特点：

- (1) 只在该关卡外围设置空气墙，角色若从高出掉落则失去当前 20%生命值并返回一个默认检查点；
- (2) 不同关卡间的实际地理位置通常较远，通过各地图中的驿站可直接到达其它关卡（相当于经过一定天数的行程）；
- (3) 地图按“米”计算，游戏中除某些特殊物体外，均按接近真实大小的比例设定；
- (4) 通常不设置迷宫，即地图中没有迷雾，玩家总是能通过小地图清晰地看到地图的地形、路径等信息（除一些隐藏信息）；

各关卡地图概貌一览：

1. 长乐村及落梅镇地图



- 2. 望月岭
- 3. 赤猿峰
- 4. 青松峡
- 5. 江夏

4.5 交易系统

玩家可与交易 NPC 进行交易，交易系统有如下特点：

- (1) 玩家可交易项目包括：武器、暗器、防具、饰品、消耗品（除永久属性消耗品）、材料；
- (2) 玩家以全价购买物品，并可以按原价的 25% 出售物品；
- (3) 可在不同 NPC 处购买不同类型物品，但可在任何 NPC 处出售任意类型物品；
- (4) 游戏内流通货币为铜钱；

4.6 装备锻造

玩家可收集材料锻造装备，其中不能购买的装备则需收集特定图纸；玩家也可以自定义装备，装备锻造系统主要特点如下：

- (1) 每种装备需要最多 3 种原材料，每种原材料最多需求数量为 10；
- (2) 每种原材料具有不同能力属性，自定义不同装备时以各原材料能力属性之和为最大值进行装备属性随机分配；
- (3) 武器只能随机物攻、仙攻、暴击、暴伤四种属性；且需要至少一种金属原料；若是锻造短剑，则有一定几率淬毒；
- (4) 衣物只能随机物防、仙防及毒抗三种属性；且需要至少一种纤维原料；
- (5) 饰品可以随机所有属性；
- (6) 锻造武器的级别由材料属性总值确定，角色必须达到该等级才能使用此武器；
- (7) 锻造消耗金钱与材料属性总值有关；
- (8) 若玩家对锻造的装备不满意，可回炉重造，回炉返回 80% 消耗品及金钱；

4.7 技能系统

角色随等级成长可获得技能点数，技能点数可用于在技能树中设置技能，学习过的技能可设置战斗快捷键；敌对 NPC 具有不同技能，杂兵通常只拥有单个技能，Boss 拥有多个技能。

下表为主角部分技能展示，详情见设计表-技能：

ID	名称	角色	武器类型	伤害类型	目标类型	伤害系数	特殊效果	消耗战气
S001	敛四方	秦枫	剑	物理	群体	1.2		40
S002	回马枪	秦枫	枪	物理	群体	1.8		35
S003	蓄力击	秦枫	弓	物理	群体	1.5	击倒	25
S004	泉涌	秦茵	无	仙术	群体	1.6		40
S005	坠冰	秦茵	无	仙术	群体	1.8		50
S006	淬毒	叶青	短剑	物理	buff	1.0	毒	25
S007	穿心	叶青	短剑	物理	群体	1.3	流血	40

4.8 用户界面系统

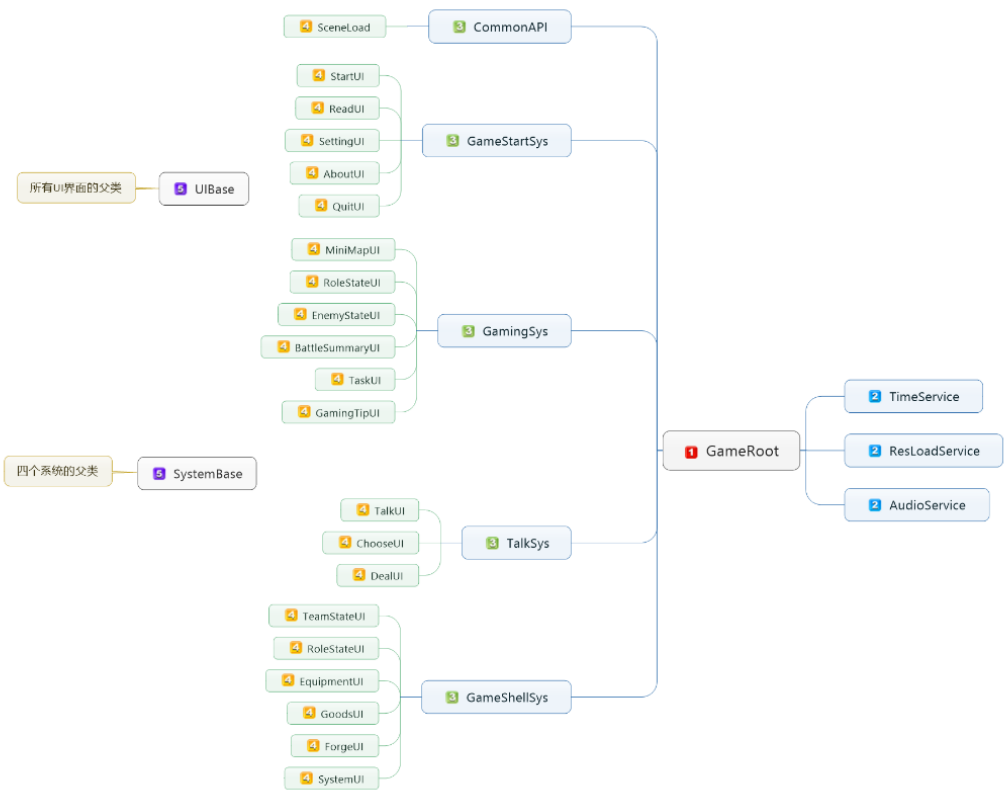
游戏用户界面分为 3 大块：开始界面、系统界面及操作界面，各菜单具有以下特点：

- (1) 开始界面：开始界面有开始新游戏、读取存档、游戏设置、关于游戏、退出游戏 5 个按钮；开始新游戏按钮可开始新的游戏，点击后可选择难度；读取存档按钮可读取游戏进度、游戏设置可弹出设置界面，并可对游戏声音、图像、快捷键进行设置；关于游戏按钮可弹出游戏信息界面，包括 staff 列表等信息；退出游戏按钮可关闭游戏。

(2) 系统界面：系统界面可分为队伍状态、人物状态、装备界面、物品界面、锻造界面、系统设置、读取进度、保存进度等相关界面；

(3) 操作界面：操作界面为游戏世界内的 UI 界面，非战斗状态下屏幕右上角显示小地图，右边显示当前任务列表及完成状态；在战斗状态下，屏幕下方显示当前操作角色的血量条、战气条、耐力条及特技快捷菜单，左下角显示其它队员血量及战气状态，左上角显示当前被攻击敌对 NPC 的状态，包括血量及战气；战斗完成后在屏幕中央显示战斗总结及获取物品，若角色升级则显示属性提升信息。

下图为 UI 系统逻辑框架。

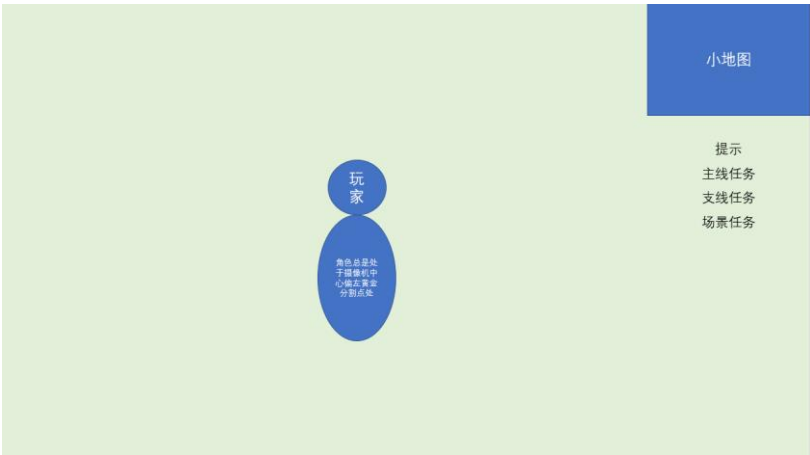


各 UI 界面草图：

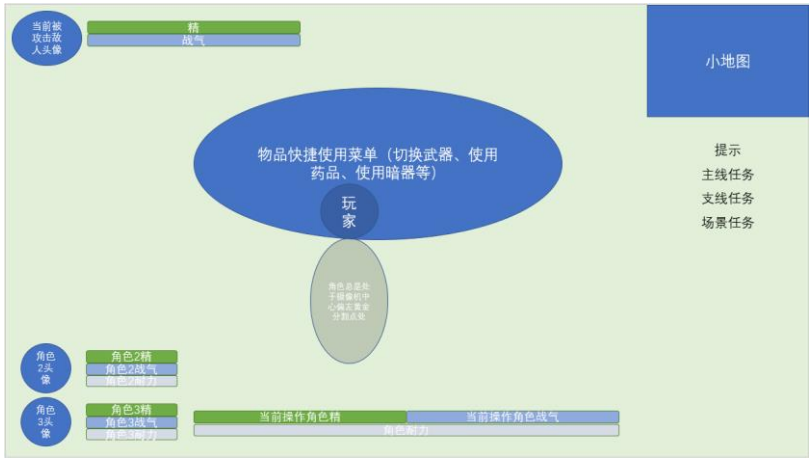
1. 游戏开始主界面



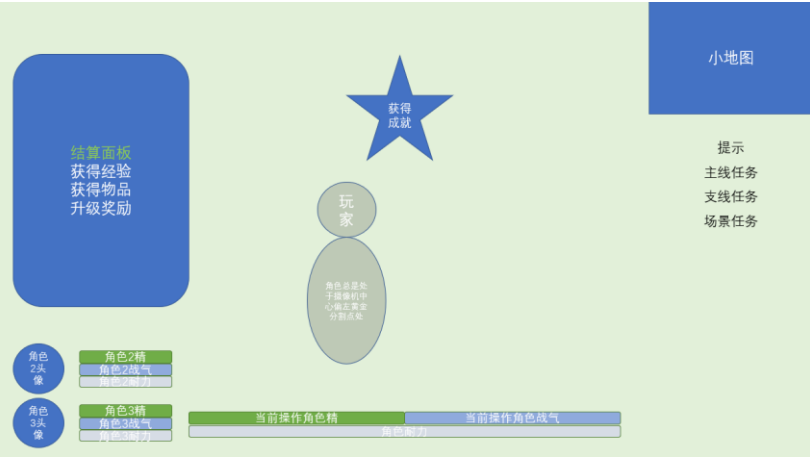
2. 玩家操作界面



非战斗状态



战斗状态（快捷键调出物品菜单并暂停战斗）



战斗结算 UI

3. 内部系统界面

4.9 成就系统

当玩家操控角色完成特定目标后即可获得相应成就，成就使角色获得部分能力，部分成就如下表所示。

ID	名称	达成条件	提升能力	角色
Ar001	一剑穿心	在捕猎野鸡任务中射中鸡的心脏	力量+5	秦枫
Ar002	一蹴而就	捕猎野鸡任务第一支箭即射中野鸡	力量+5	秦枫
Ar003	一箭双雕	一箭射中两只鸟	力量+10	秦枫
Ar004	自然守护	使用秦茵特技促进 100 棵树木的生长	仙攻+15	秦茵
Ar005	极寒领域	使用秦茵的技能一次性冰冻 6 个敌人	暴伤+0.1	秦茵
Ar006	独门绝技	使用叶青战斗毒死 100 个敌人	毒抗+0.1	叶青

第五章 结语

作者从小就很喜欢电子游戏，小时候经常和小伙伴用小霸王游戏机玩《超级玛丽》、《魂斗罗》等经典游戏；初中开始接触单机 RPG，印象较深的有《仙剑奇侠传》全系列、《古剑奇谭》全系列、轩辕剑系列中的两部，还有一些因时间久远已经记不清名字。除了 RPG 游戏外，也玩过许多其它游戏，比如暴雪的经典 RTS 游戏《星际争霸 1》、《星际争霸 2》、《魔兽争霸 3》，其中《魔兽争霸 3》中的 Mod 地图 DOTA 更是玩了长达 9 年，这些游戏现在也偶尔会玩，最近几年也接触了很多其它的游戏，如《GTA5》、《巫师 3：狂猎》、《Dungeons3》、《疯狂的麦克斯》等。

大多数游戏在我玩过或玩了一部分之后总是缺少一种感觉，并不是说这些游戏不好玩，而应该是一种文化认同感、一种情怀，一种我们这一代中很多人都具有的武侠（仙侠）情怀，因为我们这一代很多都是看着各种武侠小说、武侠电视剧（尤其是金庸先生的）、听着中国古代神话故事长大的；而国外的游戏通常不具有这种背景，因此在我接触了这些游戏之后也就没有那种认同感和情怀，但不得不承认，国外的很多大作确实非常优秀，有许多值得我们学习和借鉴的地方，也不得不承认，国产的 RPG 游戏有过一段比较辉煌的年代（如 90 年代中后期），但进入新世纪后，由于国内游戏产业大环境及一些其它因素的影响，国产 RPG 停滞不前，之所以说是停滞不前，并不是说毫无进步，而是它的进步速度比起国外游戏的发展实在太慢，比起玩家们的需求增长实在太慢，而且很多游戏公司在游戏制作过程中急功近利、缺乏诚意，本来能做到更好却不去做，导致了优化差、Bug 多等多种问题；但自 2018 年以来，国产游戏似乎又迎来了一个春天，《太吾绘卷》、《中国式家长》、《古剑奇谭三》等游戏好评如潮、口碑爆棚，尤其是《古剑奇谭三》，在预售阶段我就已经购买，游戏刚不到一周就通关了 1 周目，不得不说，这款单机 RPG 相比最近几年同类型的游戏进步实在太多，无论从画面、剧情还是游戏性上，虽然也存在一些缺点而受到一些高要求玩家的批评，但瑕不掩瑜……

说了这么多，其实我想表达的是我最钟爱的游戏类型还是蕴含了中国传统文化的 RPG 游戏，也正是出于原因而设计了《天石奇缘》这款仙侠单机 RPG 游戏，这款游戏也是我的处女作，在游戏系统设计上参考了许多《古剑奇谭三》及《仙剑奇侠传系列》中的设计。

游戏使用 Unity3D 引擎进行制作；因为缺乏项目制作经验以及技术上的不足，游戏难免会有缺陷，但我依然想尽最大努力将其做好，并带给玩家一段难忘的游戏体验。

附 录

1. 天石奇缘——高级概念文档.docx
2. 设计草稿及灵感笔记.txt
3. 天石奇缘——角色经验表.xlsb
4. 天石奇缘——敌人属性表.xlsx
5. 天石奇缘——技能表.xlsx
- 6 天石奇缘——剧情对话.xlsx
7. 天石奇缘——消耗品表.xlsx
8. 天石奇缘——武器装备表.xlsx
9. 天石奇缘——主角属性表.xlsx

注：附件中各文档大多非完整文档