游戏名

副标题或一句话的高度描述

# 目录

[游戏名 0](#_Toc128435903)

[副标题或一句话的高度描述 0](#_Toc128435904)

[1. 目录 1](#_Toc128435905)

[2. 修改日志 4](#_Toc128435906)

[3. 游戏总览 5](#_Toc128435907)

[3.1. 游戏概念 5](#_Toc128435908)

[3.2. 类别 5](#_Toc128435909)

[3.3. 特点 5](#_Toc128435910)

[3.4. 目标受众 5](#_Toc128435911)

[3.5. 游戏风格 5](#_Toc128435912)

[4. 游戏玩法和机制 6](#_Toc128435913)

[4.1. 游戏玩法 6](#_Toc128435914)

[4.2. 游戏流程 6](#_Toc128435915)

[4.3. 任务/挑战结构 6](#_Toc128435916)

[4.4. 谜题结构 6](#_Toc128435917)

[4.5. 目标 6](#_Toc128435918)

[4.6. 游戏流程图 6](#_Toc128435919)

[4.7. 机制 6](#_Toc128435920)

[4.8. 物理 6](#_Toc128435921)

[4.9. 游戏中的移动方式 7](#_Toc128435922)

[4.10. 物体 7](#_Toc128435923)

[4.11. 行为 7](#_Toc128435924)

[4.12. 战斗 7](#_Toc128435925)

[4.13. 经济 7](#_Toc128435926)

[4.14. 游戏菜单流程图 7](#_Toc128435927)

[4.15. 游戏选项 7](#_Toc128435928)

[4.16. 重新开始和存档 7](#_Toc128435929)

[4.17. 作弊码和彩蛋 7](#_Toc128435930)

[5. 故事、背景和角色 8](#_Toc128435931)

[5.1. 故事和叙述 8](#_Toc128435932)

[5.2. 世界背景 8](#_Toc128435933)

[5.3. 世界的总体印象 8](#_Toc128435934)

[5.4. 地区 8](#_Toc128435935)

[5.5. 角色 8](#_Toc128435936)

[6. 游戏关卡 9](#_Toc128435937)

[6.1. 关卡 9](#_Toc128435938)

[6.2. 教学关卡 9](#_Toc128435939)

[7. 交互 10](#_Toc128435940)

[7.1. 视觉系统 10](#_Toc128435941)

[7.2. 控制系统 10](#_Toc128435942)

[7.3. 声音、音乐和音效 10](#_Toc128435943)

[7.4. 引导系统 10](#_Toc128435944)

[8. AI 11](#_Toc128435945)

[8.1. 敌对AI 11](#_Toc128435946)

[8.2. 非敌对AI/友好角色 11](#_Toc128435947)

[8.3. AI系统 11](#_Toc128435948)

[9. 技术 12](#_Toc128435949)

[9.1. 目标硬件 12](#_Toc128435950)

[9.2. 开发硬件和软件 12](#_Toc128435951)

[9.3. 网络需求 12](#_Toc128435952)

[10. 游戏美术 13](#_Toc128435953)

# 修改日志

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 修改人 | 修改内容 | 备注 |
| 2023/2/27 | Will McCandless | 1. 创建文档 2. 制作模板 |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 游戏总览

## 游戏概念

## 类别

## 特点

## 目标受众

## 游戏风格

游戏的基本感受是什么？游戏的视觉风格是什么？

# 游戏玩法和机制

## 游戏玩法

## 游戏流程

## 任务/挑战结构

## 谜题结构

## 目标

游戏的目标是什么？

## 游戏流程图

游戏流程如何为玩家改变？

## 机制

游戏内在和外在机制分别是什么？这是游戏的内部的宇宙原理。将它看成真实世界的模拟，每一部分是如何组合在一起的？这会是很长的一部分

## 物理

游戏的物理如何运作？

## 游戏中的移动方式

## 物体

如何捡起或移动它们？

## 行为

包括开关、按钮如何使用，如何和物体交互，通过什么方式进行沟通交流

## 战斗

关于游戏内战斗甚至是战争的描述

## 经济

游戏的经济是什么？它是如何运作的？

## 游戏菜单流程图­­

描述每一个菜单界面的用处以及它们是如何彼此相连的

## 游戏选项

游戏有哪些选项，它们如何影响游戏和机制？

## 重新开始和存档

## 作弊码和彩蛋

# 故事、背景和角色

## 故事和叙述

包括背景故事、情节元素、游戏故事流程以及过场动画。过场动画描述包括演员、背景、故事版或脚本

## 世界背景

## 世界的总体印象

## 地区

包括地区的总体描述、特征以及和其他地区、游戏的联系（第几关、如何与其他地区连接等等）

## 角色

每一个角色都应包括背景故事、角色个性、外观、动画、能力、与故事的联系和与其他角色的关系

# 游戏关卡

## 关卡

每一关都应包括简介、关卡引入、目标、关卡详细发生了什么。根据游戏不同，这可能包括地图的物理系统、关键路径、关键遭遇战

## 教学关卡

# 交互

## 视觉系统

HUD界面上有什么，游戏内展示菜单，相机组成

## 控制系统

玩家如何控制角色，有什么特殊指令

## 声音、音乐和音效

## 引导系统

# AI

## 敌对AI

详细信息、决策系统等等

## 非敌对AI/友好角色

## AI系统

玩家和碰撞物检测、寻路系统等等

# 技术

## 目标硬件

## 开发硬件和软件

例如游戏引擎

## 网络需求

# 游戏美术

关键资产以及如何使用制造它们，游戏的目标风格