

Demo开发策划案

技术组需求：

- 1.世界是定下来的东西（如果模板生成，模板写下来）（森林有什么东西，世界背景，NPC具体信息）
- 2.理想的具体的例子（日志概括，完整叙事内容，可能出现的情形）（完整游玩过程/体验）

先忽略生成机制，第一个完整剧本：黑风寨讨伐任务

任务目标：杀掉黑风寨的妖魔黑风怪，回到城镇交取黑风怪的妖丹即为结束。

世界观背景：

云州边境，天剑阁边缘。黑风寨的妖魔近期频繁骚扰山下村落，天剑阁发布悬赏任务。战斗聚焦在炼气期（低魔修仙）

场景：

- 1.集合点（初始位置，一个安静的林间空地，阳光透过树叶洒下。几块大石头散落在地，适合修整。远处隐约可见一条蜿蜒向深处的小径。北 -> 密林深处），场景内没东西
- 2.密林深处（光线昏暗，空气中弥漫着腐烂的树叶味和淡淡的血腥气。四周的灌木丛中似乎有双眼在窥视。南 -> 集合点，北 -> 黑风寨大门），有敌对生物/NPC（妖兽×2），有物品（草药×1）
- 3.黑风寨（建在山腰的简陋山寨，大门紧闭，周围是尖木栅栏。广场中央有一把虎皮交椅，散发着强烈的压迫感。南 -> 密林深处），有最终boss黑风怪

NPC：

张三：天剑阁内门弟子，李四的师兄。身材魁梧，背负一把重剑，面容憨厚但眼神坚定。性格正直、护短、责任感强。认为保护师弟和弱者是天职。

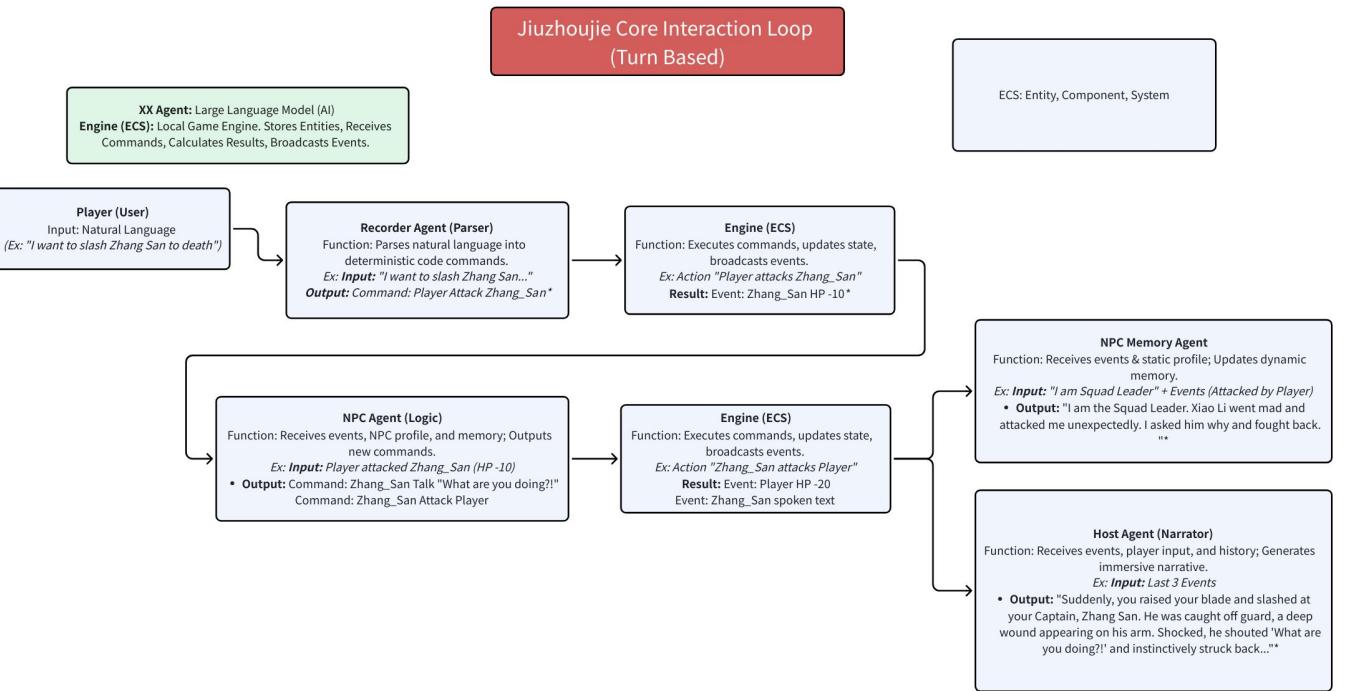
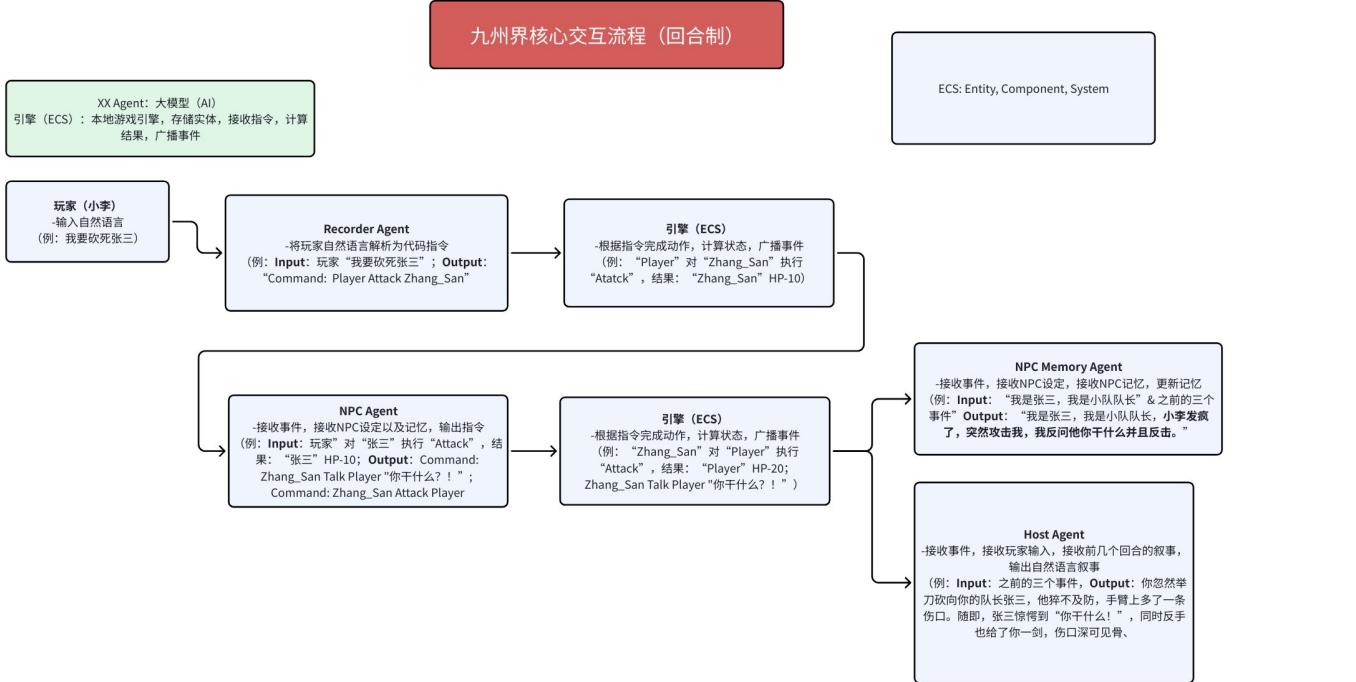
李四：天剑阁内门弟子，张三的师弟。年轻气盛，穿着整洁的道袍，手持长剑，眼神中透着一股傲气。性格急躁、崇拜师兄、有点瞧不起散修。

王五：江湖散修（雇佣兵）。衣衫褴褛，眼神游移，腰间挂着多个储物袋和暗器。性格精明、唯利是图、极度惜命。

BOSS：黑风怪，一只化形不完全的黑熊精，皮糙肉厚，力大无穷。可以设置一个“蓄力回合”状态。Log 提示“黑风怪开始吸气，周围狂风大作（下回合将释放毁灭打击）”。给 AI 和玩家决策思考时间？

完整游玩流程（例）：

初始状态，玩家和张三，李四，王五组成四人小队，在初始位置开始游戏，玩家了解任务目标，和 NPC 交互等，进入树林2，遇到敌对生物/NPC，小队战斗，根据战斗中的表现（包括之前和NPC的交互）NPC的记忆会更新，做出合理的举动。比如，玩家如果在开局的时候嘴臭甚至攻击NPC，NPC会反击和反骂，在树林2中的战斗甚至可能NPC倒戈，或者干看着不动手，或者冷嘲热讽。反之可能会帮助玩家治疗，抵挡伤害等。然后进入黑风寨，面临最终boss，可能boss的数值下需要牺牲1-2个人，戏剧张力在此处到达顶峰，NPC和玩家的经历将会塑造这场BOSS战的叙事，可能大家齐心协力没有人牺牲，可能性格最正直奉献/关系最好的NPC帮助玩家/其他NPC抵挡伤害而死，可能NPC们四散逃亡，可能内讧等等。玩家体验/游戏亮点主要聚焦在玩家不同行为反映到情节上NPC的不同反应。有可能第一局游戏张三为了保护玩家和李四战死，王五逃跑，有可能第二局游戏因为玩家对王五很好/威逼利诱无人阵亡，有可能第三局游戏玩家上来攻击张三被三人群殴致死，有可能第四局玩家破口大骂张三，骂急眼了张三在boss战中没有保护玩家等等。



日志包含以下部分 (可查漏补缺) :

玩家输入 (自然语言)

recorder agent input(自然语言, prompt) output (代码)

engine运行的每回合事实1

NPC agent的input（代码）output（代码）NPC agent记忆？

engine运行的事实2

Host agent input（事实，代码）output（自然语言）

游玩日志（例）：

A：游戏开始，玩家输入“各位师兄好，我是新来的，这把剑不太趁手，但我会尽力不拖后腿。”

Recorder: Input: "各位师兄好..." -> Output: [{"command": "TALK", "target": "scene", "text": "各位师兄好..."}]

Engine: 运行（这中间的逻辑需要交给技术组）

张三Agent: [{"command": "TALK", "text": "无妨，躲在我身后便是。"}]

李四Agent: [{"command": "TALK", "text": "哼，别死太快就行。"}]

Host Output: “你向众人抱拳行礼。身材魁梧的张三冲你点了点头，拍了拍背后的重剑说：“无妨，躲在我身后便是”。而旁边的李四一边说：“哼，别死得太快就行。”一边擦拭他的长剑，似乎对你的加入并不在意。王五则在一旁嘿嘿冷笑，眼神在你身上的行囊上打转。”

B：进入场景2，遇到两只妖兽。李四冲太快被围攻。玩家输入“我冲上去用身体挡住咬向李四的那只狼！攻击它！”

Recorder: Output: [{"command": "PROTECT", "target": "LiSi"}, {"command": "ATTACK", "target": "Wolf_A"}]

Engine: 运行

李四Agent: [{"command": "ATTACK", "target": "Wolf_A"}, {"command": "TALK", "text": "喂！你疯了吗？...谢谢！"}]

Host Output: “眼看妖狼的利齿就要咬断李四的喉咙，你猛地冲上前去，剑锋狠狠刺入狼腰！妖狼吃痛回头，利爪在你胸前划出三道血痕。李四惊魂未定，看向你的眼神中少了轻视，多了一丝震惊与感激，说到：“喂！你疯了吗？...谢谢！””

C：Boss战，全员残血。Boss准备释放大招

张三Agent: [{"command": "PROTECT", "target": "Player"}, {"command": "TALK", "text": "快退！这招你接不住！"}]

王五Agent: [{"command": "MOVE", "direction": "South"}, {"command": "TALK", "text": "谁他妈真玩命啊，各位，青山不改绿水长流！"}]

Host Output: “黑风怪仰天长啸，巨大的黑影如泰山压顶般向你砸来！你避无可避，只能闭目等死。‘快退！’一声暴喝响起，张三巨大的身躯挡在了你面前。‘砰！’沉闷的撞击声伴随着骨裂

声。张三像断线的风筝一样飞了出去，重重砸在墙上，口吐鲜血。与此同时，一道猥琐的身影已经窜到了门口——王五见势不妙，留下一句“‘谁他妈真玩命啊，各位，青山不改绿水长流！’”竟然直接卖队友逃跑了！‘师兄！！！’李四双眼血红，发疯般向黑风怪冲去。”

生成机制

生成机制是为了重复游玩体验以及后续游戏正式开发，交给ai/模板生成世界而不需要人力填充而设计。在demo中主要包含以下几个模块（暂时没有修仙系统）：

1.场景以及场景内物品生成

场景：场景名称，场景描述（供host润色文本），与其他场景的联络关系，可移动逻辑，

场景内物品：物品名称，标签，交互后果（骰子系统？）

2.NPC以及怪物生成

NPC：NPC名称，状态（血量攻击，后续可能的修为灵根系统），描述（比如外观，背景设定等），初始记忆，性格，初始携带物品

怪物：怪物名称，状态，行动逻辑（简单的攻击？随机攻击？等）

3.玩家生成（此处可交由玩家自行输入名称-选择开局/背景-选择初始物品等等）

玩家：玩家名称，状态，初始携带物品

4.任务生成（猜测需要生成好世界后再生成任务？demo倒是可以根据任务生世界，这个可以讨论讨论。）

任务：任务目标，完成目标后奖励，奖励如何兑换，兑换地点等

可能出现的情景：

玩家想要完成未定义行为，如去除了城镇树林黑风寨之外的地方，此时应该反馈前面的道路以后再来探索吧“你想了想，还是完成任务比较重要。”此类比较具有代入感的行动。再举一个例子，玩家输入“我要原地转两圈然后开一把王者荣耀”，期望的ai输出应该类似“你原地转了两圈，至于王者荣耀，似乎这个世界没有这个东西/一些纷乱的念头在你脑海中闪过，转一圈？现在似乎不是一个好时机”这样。