策 划 案

人 格 离 析

Dissociative Identity Disorder

最后更新时间2021.4.20

The update time is 2021.4.20

目 录

Ⅰ 项目介绍Project introduction · 3

Ⅱ 项目调研Project market research · 4

Ⅲ 程序工作What programmers need to do · 5

Ⅳ 美术需求What art workers need to do · 7

Ⅴ 战斗系统How to make fighting pictures · 8

Ⅵ 剧情大纲The outline of the story · 未

Ⅶ 场景相关How to make a map · 未

Ⅷ 数值与事件Detailed values · 未

***Ⅰ项目介绍Project introduction***

**游戏制作介绍类**

本项目（人格离析）是一款单人像素风类ARPG类型的游戏。采用3D场景模拟传统横板2D场景，并加入3D光效，使得画面整体更加和谐，具有美感。

游戏采用多线性结局。每当玩家死亡or探索到足够的关卡时，将根据玩家游玩时系统获得的数据（例如通关时长，当前血量，使用道具数量...）自动判断且触犯剧情。保证玩家在爽快游玩的同时能够不受干扰的获取的结局。

游戏难度由系统获取的数据自动进行小范围调整，防止长期卡关和通关过快等情况，保证玩家的游戏体验。

游戏大致玩法为玩家操控角色在程序生成的地图内（详情见“程序工作”） 探索，并遇到不同种类的敌人，进行战斗，并在到达该地图的指定区域后进入下一关卡。期间，玩家可以自由使用武器破坏地图且获取各种类型的武器。

当玩家满足指定条件且到达某一地图的指定区域后，将触发剧情。 剧情由对话框和原游戏地图画面的角色动作进行演示。

且剧情中的选项会使得游戏剧情和游戏难度发生改变。

**游戏游玩介绍类**

本项目（人格离析）是一款单人像素风类ARPG游戏。 在游戏中，你将扮演一名被神秘的组织追杀的失忆的人类，你需要单枪匹马的游击追杀者。在此期间，你还会进入神秘的*里世界*（inner world），在那里有着更多的危险和更多的...记忆。

试试看吧，你能在他人的追杀下，重新记起那些尘封的往事么？

***Ⅱ项目调研Project market research***

**同类型游戏：**

饥荒（同镜头模式和地图生成机制）

光明之魂 （大致的战斗机制）

哈迪斯 （同镜头模式）

对比同类型游戏，饥荒并不属于ARPG类游戏且剧情融入不明显， 而作为ruogelike巅峰之作之一的哈迪斯虽然在剧情展出上非常亮眼， 但整体游戏体验偏长。

而老将的光明之魂的战斗系统和整体的ARPG思路和我作较为契合。

人格解析在同类型项目中，

优势在于剧情与格斗的平衡；

在于随机的地图生成和清爽的战斗；

在于多样的结局和数据判断。

**游戏发展方向：**

着重平衡战斗和剧情之间的平衡性，并根据玩家的数据反馈，快速改变游戏的实际使用体验。

应注意重点在于剧情和程序自动化上。

**游戏开发流程：**

优先开发出基本demo——应包含基本移动，攻击，武器更换， 简单的ui， 基本的人物帧， 基本的怪物，基础的BOSS，*数据返回服务端*。

将此demo上架后，着重分析数据，并进行修改。

此后放出第二版demo——应添加第一章剧情， 武器强化， 随机地图生成，简易的获取玩家数据并改变游戏难度。

此demo上架活，继续分析数据，修改后并添加关卡制。

此后上架最后一款demo——应添加 第二章到 第三章剧情，关卡制，地形破坏，大部分怪物，至少两个BOSS，全部UI

上架游戏本体

***Ⅲ 程序工作What programmers need to do***

**基本概念介绍：**

整体游戏采用3D拟2D的方式进行构建，这样的好处是可以使用3D光源，确保游戏整体的光影实时动态。

移动方面，本游戏增加跳跃，需要特殊处理。

战斗方面，本游戏为ARPG游戏，且为横板。 至少应当包含俩种弹道——抛物线和直线。其余正面判定无特殊。

地图随机生成， 优先在场景中生成几种指定场景，并二次修正保证其位置得当，并通过算法连通几大最初的场景，并再次二次修正保证连通后，生成角色。

UI搭建方面，与传统2D横板游戏一致，具体设计交予美工。

数据返回客户端，将玩家游玩数据（包括但不限于死亡次数，死亡地点，死亡原因，持有武器，过关时间...),助于分析后续游戏开发。

怪物AI方面，本游戏没有特殊性， 和传统ruogelike类2D横板游戏一致。

难度生成方面，在数据返回客户端的基础上，加由判断条件，修改怪物生成数量or武器分布等等。

剧情方面，简单的点击交互式。并无特殊性。

**详细策划类介绍：**

**暂**

**无**

***Ⅳ 美术需求What art workers need to do***

**基本概念介绍：**

整体游戏采用3D拟2D的方式进行构建，这样的好处是可以使用3D光源，确保游戏整体的光影实时动态。

人物动作帧方面，应当保持动作连贯性，并适当夸张动态表现人物张力。

怪物动作帧方面，应创新怪物形象，出现多样的动作模式。

UI方面应使用像素风格进行绘制，保证整体风格的统一性，且设计师需要注意用户的交互性体验，在适用的前提下完成美观。

图块方面，使用4方图块，方面程序自动化地图生成。4方为：上，下，左，右。

武器方面，应多以枪械为主，可以辅少数魔幻类武器。

动画方面， 应多与程序方沟通， 避免出现帧数不同or时间不匹配的情况。

**详细策划类介绍：**

**暂**

**无**

***Ⅵ 战斗系统How to makefightingpictures***

**基本概念介绍：**

战斗主要以俯视觉的镜头模式进行， 通过基本的“平A”和“技能”的释放，来达到游戏的基本战斗系统。

其中，位移方式主要以8方位移动为主， 并辅以跳跃系统， 以保证玩家的操作体验。