《地牢》策划案

# 目录

[版本更新](#_版本更新)

[游戏概要](#_游戏概要)

[目标群体](#_目标群体)

[玩法流程](#_玩法流程)

[玩法设计](#_玩法设计)

[美术设计](#_美术设计)

[美术参考](#_美术参考)

[参考图](#_参考图)

# 策划案版本更新

11月4日 创建策划案，编写游戏概要、玩法流程、玩法设计等基本内容

# 策划案简述与答疑

大家在第一次看到策划案的时候可能有很多的疑问，所以我准备了几个基本的问题进行回答，方便大家理解这份文件的意义与后续内容。

1. **为什么需要这份策划案**

首先比较重要的一点，就是我们需要一份文档证明我们项目的需求设计，而一份游戏策划案就可以很好地完成这一点。

当然除了应付课程任务需求之外，考虑到项目本身，任何一个多人协作项目都不是单纯的搭积木，在我们着手做任何工作之前，有必要让项目成员清楚自己在做的是什么，以及自己需要或者将要去做什么，因此就会有策划案。

1. **这份策划案的用途与意义**

策划案并非游戏开发独有的概念，但游戏策划案会与其他类型的项目与活动的策划案有所不同，所以我也会在此阐明游戏策划案的用途与意义。

简单来说，游戏策划案是一个蓝图，通过文字与其他非文字的方法向项目组的成员描绘游戏项目的最终成品应当展现的样貌。 玩法、剧情、美术、界面等都需要策划案来阐述和说明。不过，由于本次项目主要专注在玩法上的开发，所以策划案中的美术与剧情部分占比不会太大。

当然，游戏设计不等同于程序设计，为了方便程序上的协作以及调用接口，会准备另一份程序设计文档。

同时，策划案也是一份记录，用于给成员进行参考。一个人不太可能把每个需求的每个细节都记得清清楚楚，也不可能随时都能够联系上项目策划，因此就需要一份静态文档，以供项目成员在开发过程中随时查看，只在必要的时候与策划交流关键问题，提高沟通效率。

1. **谁来决定策划案的内容**

一般来讲，负责直接编写策划案的人，应当是策划或者项目主创，但这并不意味着项目组的其他成员们没有影响策划案的权力。毕竟策划只有一两个人，会出现考虑不周的情况。比如策划案部分内容阐述不清楚，或者一些玩法设计不现实，或者是有一个不错的创意可以添加到现有的设计上，在类似的情况下，项目成员也可以提出修改的建议。总之，虽然策划案的主干是由一两个人进行主要编写的，但项目组的每个成员都可以为其添枝加叶。

1. **策划案会更改吗**

会，不过应当不会频繁更改。

游戏开发不是造火箭，我们很难在一开始就能完全预知一个玩法设计是否合适，或者描述是否足够清楚合理，因此需要在开发过程中不断完善。当然，任何修改都不应当是随意的，应当尽量确保修改是有意义的。

1. **（占位符）**

# 游戏概要

为方便称呼，游戏名暂定为《地牢》。《地牢》是一款以地牢建造为主题的类模拟经营游戏。游戏中，玩家将扮演一位地牢主人，通过建造地牢、布置陷阱、召唤怪物来保护自己的地牢并面对不断前来攻克地牢的探险队。通过击杀探险队，玩家可以为自己的地牢积攒财富并不断拓展改造，而当地牢不断变强的同时，前来的探险队也会通过学习前人的经验并不断变强。

# 目标群体

喜欢异世界或反英雄题材的玩家，喜欢别样的模拟经营玩法的玩家，对于地牢题材感兴趣的玩家。

# 玩法流程

在开始游戏后，玩家会在地牢构筑阶段与时间流逝阶段之间交替进行游戏。

在地牢构筑阶段中，玩家需要用有限的资源去构建地牢的迷宫，并设置房间、陷阱以及怪物。当玩家完成自己的构筑后，就可以选择进入时间流逝阶段。

在时间流逝阶段中，探险队会进入玩家的地牢进行探索。在此阶段中，玩家能做出的操作有限，而探险队的探索过程是自动进行的，探险队成员的各项属性与标签以及地牢内的环境会影响他们做出的决策。在时间流逝阶段中，单位的行动是回合制的，需要发动行动的探险者、怪物、地牢环境会按照速度值交替行动。当探险队离开了地牢或者被全灭后，时间流逝阶段就会结束，游戏会再次进入地牢建造阶段。

# 玩法设计

### 地牢

#### 迷宫

迷宫是指地牢中一个区域内的走廊与房间的组合。一个迷宫会有一个入口与终点。终点可以是通往下一个区域的出口，也可以是地牢核心。

每个区域的迷宫的入口是固定的，从迷宫的入口出发，一定存在一条路径可以通往出口或者终点。

#### 陷阱

陷阱是一种可以布置在地牢房间与走廊中的装置，拥有生命、攻击力、防御力、速度等属性，按照速度以回合制进行行动。陷阱可以被探险队通过攻击摧毁或者暂时禁用。

在地牢建筑阶段内陷阱在被布置后可以被撤销，然后重新决定布置的位置，但当进入时间流逝阶段后的下一个地牢建筑阶段开始，就不可以改变位置。玩家也可以升级陷阱，提高陷阱的属性或者增加它的能力。被破坏的陷阱会永远消失，但被禁用的陷阱可以花费资源修复。

#### 怪物

怪物是属于玩家的可操作单位，拥有一定的行动逻辑，并会听从玩家指令在地牢内执行任务。

与探险者以及中立生物类似，怪物拥有生命、攻击力、防御力、速度等属性，按照速度以回合制进行行动，除了会执行玩家的指令，也有一定行动逻辑。当被击杀后，用于召唤怪物的材料会作为战利品掉落，会被探险者收集。

怪物需要消耗一定资源进行召唤，召唤之后，玩家可以派遣怪物前往地牢中的某个地点执行任务。有些怪物需要从地牢核心出发，前往指定地点执行任务，而另一些怪物则需要在足够大的房间内布下法阵召唤。怪物可以在房间执行驻守的任务或者沿着走廊巡逻的任务。

#### 生态

地牢中的部分事件与生物是玩家无法控制的，但玩家可以通过某种方式利用这些玩法元素，而这部分内容被称为地牢的生态。

在每次时间流逝阶段结束后，地牢建造阶段开始前，系统会随机触发事件，根据事件的结果，会对玩家的地牢产生影响。

部分事件会带来中立生物。中立生物有一定的行动逻辑，会攻击玩家的怪物与探险队，并在地牢内游荡。玩家可以派遣怪物去讨伐中立生物。在时间流逝阶段中，探险队也有可能尝试击败中立生物。与探险者以及怪物类似，中立生物拥有生命、攻击力、防御力、速度等属性，按照速度以回合制进行行动，死亡后会掉落它的战利品。同时，不同中立生物之间也会有特殊的交互机制。

#### 区域

考虑到游戏的玩法深度，地牢的可建造区域可以进行拓展，拓展的方式除了扩大可建造的范围，也可以开辟新的区域。但考虑到玩家对于游戏的掌控力是有限的，所以也会在开辟新区域后限制玩家对先前区域的操作。

区域表示玩家在地牢内一块连续且完整的可建造的空间。一个区域会包含一个n\*n的格子图，每个格子可以放置一个走廊或者房间。通过升级，玩家可以扩大区域的大小，但可扩大的次数有上限。玩家也可以选择开辟新区域，并将地牢核心移动到新的区域中。如果选择开辟新的区域并将地牢核心移动到新区域，原本区域中地牢核心所在的位置会成为进入新区域的入口。

地牢可以同时包含多个区域，越靠近地牢入口的区域则会被认为是浅层区域，越靠近地牢核心的区域则会被认为是深层区域。深层区域中，玩家可以对区域中拥有完全的掌控力；浅层区域中，玩家的掌控力会下降，随着靠近浅层区域，玩家将会逐渐失去修改迷宫、建造房间以及布置陷阱的能力，但仍然可以观察探险队的动向以及派遣怪物。

#### 威胁度、知名度与探明度

威胁度、知名度与探明度是地牢的几项特殊属性，会影响前来探索地牢的探险队的强度、配置与数量。

在每次时间流逝阶段结束后，地牢的威胁度与知名度都会根据探险队离开地牢时的状态发生变化。如果探险队的带走的战利品较多，那么就会吸引更多的人前来地牢探险，因此地牢的知名度会更高。如果探险队在探险时遭到了重创，那么之后前来探险地牢的人会更小心，也会准备更强的配置，地牢的威胁度也就会上升。

也就是说，威胁度会提升后续探险队的强度与配置，知名度则影响数量。

探明度则和地牢的迷宫与探险队的撤离情况有关。探明度由当前探明度与完全探明上限组成。完全探明上限等于地牢的走廊与房间数量之和，探险队每探索一个未曾到达过的走廊或者房间，就会在时间流逝阶段结束时提升当前探明度。当前探明度不会立刻添加，而是会根据撤离的探险者数量与类型决定。撤离的侦查单位越多，则探明度增加的越多每次前来的探险队的队伍配置会根据探明度发生变化，探明度越低，探险队就会配置越多侦查单位，探明度越高，探险队就会配置越多的战斗单位。

#### 标签

地牢拥有一定的标签，标签会影响探险队的配置。当经过一定次数时间流逝之后，根据这段时间内地牢的建造情况与探险队的探索情况，地牢会获得不同的标签。例如：地牢中存在很多陷阱，地牢会获得危机四伏的标签；地牢中带有毒属性伤害的敌人很多，地牢会获得猛毒标签；探险者从地牢中收获了很多战利品，地牢会获得富有标签。根据这些标签，前来的探险队会更多出现针对这些标签的配置。

### 探险队与探险者

#### 探险者的属性

探险者拥有生命、攻击力、防御力、速度等属性，按找速度以回合制的方式在时间流逝阶段中行动。

同时，探险者会有一定的身份与标签，不同的身份、职业与标签会改变他们的行为逻辑以及在不同情况下做出的选择。例如：贪财标签会让探险者在探查到战利品时，更有可能优先尝试拾取战利品；谨慎标签会让探险者在探索时更容易识别并拆除陷阱；富人身份会让探险者更倾向于选择让自己活命的选项；领袖身份会让探险者更容易说服其他人听从自己的指令。

职业则会决定探险者在地牢中可以进行的行动。职业分为侦查、战斗与辅助。侦查职业会有更高概率拆除和禁用陷阱，并拥有更高速度，同时也会在撤离地牢时携带更多情报；战斗职业会携带更多战斗道具，并且更擅长与怪物以及中立生物战斗。

每次进入地牢的探险队的探险者会由系统随机生成，探险者的属性以及携带的武器、装备、道具，还有标签、身份、职业都会随机决定。但根据地牢的探明度、知名度、威胁度、标签，系统在生成探险者的时候，先前所述的随机生成部分会有所倾向。

探险者在进入地牢时，除了武器、装备等物品，他们身上还会携带金币。当探险者被击杀时，会掉落这些物品。

#### 队伍配置

一个探险队会由随机生成的探险者组成。根据地牢的知名度与威胁度，以及已经地牢被探明的程度，探险队的队伍组成会有所不同。

通常，一个探险队的标准配置是一个侦查职业、一个战斗职业和一个可以恢复探险者状态的辅助职业。

对于探明度较低的地牢，队伍中的侦查职业的探险者会更多。

#### 探险者的经验与学习

每次前来的探险者，都会根据先前探险者探索地牢的情况而具有不一样的行动策略。比如：探险者会更倾向于前往未被探明的区域；如果先前探明的迷宫中的岔路口很多并且不知道那条路是正确的，那么探险者会更倾向于分头行动。又比如：如果先前探索地牢的探险队屡次全灭，那么之后的探险队会在探索过程中更加谨慎，并且分批派回探险者去回传情报。

### 资源

#### 物品

为了方便称谓，武器、护甲、道具、材料都作为物品存在，物品可以被单位携带，在单位被击杀时，大多数物品都会作为战利品掉落。

#### 战利品

当怪物、探险者、中立生物等生物被击杀时，他们身上的大部分物品都会掉落，变为战利品，可以被其他探险者拾取。如果时间流逝阶段结束后没有被拾取，这些战利品就会归于玩家。

#### 金币

金币是游戏中最基础的货币、一般等价物，无论是召唤怪物、设置陷阱、建造地牢中的走廊和房间，还是拓展区域，都需要消耗金币。金币可以通过击杀探险者获得。

#### 武器

探险者和部分怪物以及中立生物可以持有1件武器，武器可以决定生物的伤害以及攻击类型还有速度。武器具有品质，分为普通、稀有、史诗、传说。史诗与传说武器会有特殊效果。玩家可以分解武器以获得材料。

#### 护甲

探险者和部分怪物以及中立生物可以穿戴1件护甲，护甲可以决定生物的防御力以及防御类型还有速度。护甲具有品质，分为普通、稀有、史诗、传说。史诗与传说护甲会有特殊效果。玩家可以分解护甲以获得材料。

#### 道具

探险者和部分怪物以及中立生物可以携带并使用若干种道具。

#### 材料

#### 建造点数

建造点数是用于限制玩家在地牢建造阶段规划迷宫的资源，具有一定的持有上限。每次进入地牢建造阶段时，建造点数会被补充到上限，玩家必须利用有限的建造点数

### 地牢建造阶段

#### 规划迷宫

规划迷宫指的是玩家建造地牢的走廊与房间的操作。每次地牢建造阶段中，玩家能够规划迷宫的程度有限，受到多项资源的限制。

每次进入地牢建造阶段，玩家都会获得若干点建造点数，建造走廊和房间需要消耗建造点数与金币。

每次建造走廊都需要进行一笔画，被画过的路径中的未建造区块会变为连通的走廊。走廊的起点可以是入口、房间或者走廊，末端可以是入口、房间、走廊、终点或者不进行连接。当走廊连接到另外一条走廊、房间、入口、终点或者不进行连接时，视作完成了一次建造并消耗一点建造点数并根据长度消耗金币。

地牢的每个区域中至少有一条路可以从入口通往终点。当地牢的某个区域内不存在能从入口通向终点的路径时，玩家将无法进入时间流逝阶段。

走廊的任何一个节点都可以被替换为房间，同时也可以在走廊的侧边延伸出房间。房间可以进行扩展，获得更大的空间，扩展不需要消耗建造点数。两个不同的房间不能进行合并，房间之间必须留出一格的空间建造走廊才能连通。

当房间与走廊被设置好并进入时间流逝阶段后，其位置就不能被更改。

#### 设置房间

在建造地牢阶段中，玩家可以将空的房间改造成具有一定功能的特殊房间。特殊房间可以提供特殊加成，例如：提升资源获取量、减少建造房间的金币消耗等。改造房间需要消耗一定资源与金币，同时也需要房间大小达到一定需求。

被改造的房间有可能会被探险队找到并损毁，并被掠夺走部分改造房间时消耗的资源。被损毁的房间不能发挥原本的用途，玩家可以在建造地牢阶段中，花费一定金币与资源进行维修。

#### 布置陷阱

玩家可以在房间或者走廊中布置陷阱。布置陷阱需要花费一定资源与金币

#### 派遣怪物

### 时间流逝阶段

#### 战斗状态

在时间流逝阶段中，当互相敌对的两方相遇时，就会进入战斗状态。

对于相遇的概念，具体来讲可以认为是双方都处于一定区域内，比如都处在同一个房间或者同一条走廊。

#### 自由状态与回合制状态

在时间流逝阶段中，单位没有进入战斗状态时，将进入自由状态。自由状态下，单位的行动不需要进入行动队列。

在时间流逝阶段中，当单位进入战斗状态时，会进入回合制状态。此时，单位的行动需要按照速度值高低顺序进入行动队列。速度值高的单位会优先行动。每进行一次行动，都会使单位的当前速度值下降，当前速度值下降到0时，就会重置到最大速度值。

#### 行动

在时间流逝阶段中，单位任何其他单位或装置进行交互的过程都被称为行动。在回合制状态时，行动需要消耗速度值。

#### 检定

部分行动以及单位之间的交互需要进行检定。检定的意思是，给定一个目标数值，需要系统掷出一个或多个骰子，当骰子掷出的点数达到或者超过目标数值之后视为检定成功，被检定的行动或者交互可以顺利进行，当低于目标点数时，则会行动会失败，行动的结果会打折扣或者造成负面效果。

# 美术设计

# 美术参考

# 参考图