**课程设计作业1**

游戏概念设计文档

1. **核心概念**

老国王尤瑟将自己的圣剑插入石中，宣布能拔出石中圣剑者成为新一任的国王。但是国王意外去世，圣剑也无人能够拔出，王国群龙无首，陷入混乱的局面，外有强敌入侵，内有盗匪横行，正是王国危机之时。

年轻的亚瑟是国王尤瑟的私生子，也是唯一的子嗣。他在魔法师梅林的安排下隐姓埋名地在山村长大，直到有一天，宁静的生活被无情地打破…… 骑士尤菲斯不甘心一辈子只做一个骑士，他自己想当国王，于是向敌国出卖了亚瑟与梅林，导致他们被捕。为了让亚瑟能够逃脱，梅林引发了山体滑坡，囚车掉落山崖并摔坏。年老体衰的梅林临死前交给亚瑟一个神秘的护符。

为了取回本属于自己的王位，为了保护内忧外患中的人民，为了为自己所敬爱之人复仇，亚瑟开始了自己的冒险之旅……

亚瑟王之崛起是一款动作角色扮演游戏，游戏的主干任务基于一个情节曲折的、颠覆原故事构思的游戏故事，同时提供较高的游戏自由度和丰富的挑战与旁支任务，为玩家带来难忘的游戏体验。

1. **游戏故事梗概**
   1. **故事内容**
      1. **背景**

年轻的亚瑟是国王尤瑟的私生子，也是唯一的子嗣。他在魔法师梅林的安排下隐姓埋名地在山村长大。老国王尤瑟将自己的圣剑插入石中，宣布能拔出石中圣剑者成为新一任的国王。国王的意外去世结束了亚瑟的平静生活。因为无人可以拔出圣剑成为国王，王国群龙无首，陷入混乱的局面，外有强敌入侵，内有盗匪横行。此时梅林年老体衰，无法主持大局，正是王国危机之时。

* + 1. **开局**

（上古卷轴5式开局，主角从囚车上醒来）开局，亚瑟和梅林被尤菲斯出卖而遭到敌国士兵抓捕。押送的山路上，梅林为了让亚瑟逃脱，引发了山体滑坡，囚车掉落山崖并摔坏。梅林奄奄一息之时，交给亚瑟一个护符（新手教程之拾取），告诉他以后要根据护符的指引行动。亚瑟捡起装备和士兵战斗（新手教程）。

* + 1. **中间**

在护身符的建议下，亚瑟可以前往第一个神庙。通过奔赴各处神庙，获得神灵的认可与加护/祝福（去不去都行，参考荒野之息的神庙与四神兽，每一个神庙可以获得新的技能或加成）。途中探索世界（大地图），可以触发各种小任务。途中，亚瑟感觉护符有点不对劲，也听闻了一些关于巫妖的传说，但没多想。

* + 1. **结尾？**

前往石中剑所在处击败骑士优斐斯。被优斐斯最后一击（自爆）重伤。护身符竟是梅林用来夺舍的关键道具，但是主角收到凯尔特众神的庇佑，梅林夺舍失败。亚瑟随之与灵体形式的梅林战斗。梅林奄奄一息，向亚瑟求饶并成认错误。

选择：

1. 看在师生恩情上原谅梅林，让梅林附身优斐斯尸体继续辅佐自己：但是梅林附身之后又继续和主角战斗。
2. 尝试直接杀死梅林：失败，梅林附身优斐斯借尸还魂，继续和主角战斗。
   * 1. **结尾！**

战斗结束，亚瑟拔出石中剑，以正统身份带领骑士团与英格兰子民抵抗入侵。

* 1. **主要角色是谁？描述一下。**

亚瑟，人类，英格兰国王尤瑟的私生子，最初只有去世的老国王、大魔法师梅林、骑士尤菲斯知道他的身份。他在山村长大，直到有一天，宁静的生活被打破。玩家将操纵亚瑟，在梅林护符的指引下，经过诸多历练，获得力量（不获得也可以），走上复国之旅。

* 1. **角色遇到的主要问题是什么？**

1. 年轻的亚瑟需要夺回属于他的王位，他需要小心行动，勇敢战斗
2. 由于敌国士兵搜寻，亚瑟不能轻易暴露自己的身份，因此无法从自身的身份获取帮助。
3. 大魔法师梅林死去，不能直接从他那里获取帮助
4. 力量不足，难以打败敌人。
   1. **游戏的反派是什么样的？**

优斐斯，为前任国王尤瑟效力的骑士，不甘心一辈子就给别人打工。得知拔出石中剑之人就是下一位国王时，\*他自己想当国王\*，于是背弃了骑士的誓言，向敌国出卖梅林与亚瑟，导致住在一起的梅林和亚瑟被捕。他之后就在石中剑周围居住，研究如何拔出石中剑。

梅林，为前任国王尤瑟效力的大魔法师，之前因为大限将至没有其他办法而尝试转化为巫妖，但转化仪式上没有完全成功，因此不能通过命匣复活，外表看上去也还像人类。开局时为让亚瑟逃脱而牺牲自己，但实际上他提前做好了准备——他交给亚瑟的护符就是其灵魂寄宿之处，命匣。在亚瑟冒险的路上，梅林就借护符指引亚瑟前进，并暗中思考并寻找复活的机会。由于转化为了巫妖，内心受到黑暗侵蚀，因此逐渐变得邪恶起来，最终尝试趁人之危夺舍亚瑟。

* 1. **玩家最后如何胜利？**

（击败优斐斯、梅林、梅林附身的优斐斯）拔出石中剑。

1. **玩家描述和动机**
   1. **游戏的目标人群是什么样的人？**

13岁或以上喜欢角色扮演或动作冒险的玩家人群。

ESRB分级制度：T级（Teen，青少年），适合13岁或以上玩家。什么样的人都行

* 1. **什么因素吸引玩家一直玩下去？列出几个特色。**

1. 多种多样的挑战，融合了各种类型，比如解谜、战斗、平台跳跃等。

2. 收集要素：每个挑战都有不同的奖励，比如技能、装备，给玩家以成就感

3. 自由的推进，可以裸装直接去打boss，也可以做多种准备后再去，不同的build不同的难度风格。

4. 开放世界，有多个支线任务供玩家完成，自由度较高

1. **游戏的挑战和规则**
   1. **玩家需要克服何种挑战？如何克服？**

·神庙内的挑战：各种类型，比如解谜、战斗、平台跳跃......

·战斗：杂兵、BOSS。通过不同装备提高玩家角色的属性；灵活使用各种武器攻击敌人

·build管理：根据玩家能力，选择通过不同种类的神庙，获得对应能力，形成自己的一套体系

·金钱管理：要么多刷钱多买东西，要么少刷少买。

·玩家是否能在途中察觉到梅林的阴谋

·可选目标

·各处神庙的挑战，每个神庙的主题和对应的神/动物有关，例如太阳之神卢古斯，代表全知全能，对应主题为解谜；

·开放式的支线任务

* 1. **玩家是否有多种方法赢得胜利？**

最终胜利目标都是需要打败最终boss，但是可以开局直接去打，也可以做一定准备再去。如果猜到梅林的真实身份与目的，也可以提前做相应的准备。

* 1. **玩家如何学会游戏规则？**

一开始的新手教程，逐个动作进行，引导玩家完成各方向移动、捡拾、装备、使用武器、完成交易等基础操作。（梅林的护符进行指导）

1. **项目开发计划（时间表和成员分工）**

·孙诗鸿：主程、角色动画

·王雨轩：主策划、角色动画、剧情设计、程序、关卡设计

·姜雄奕：任务设计、关卡设计、程序、特效

·胡涛： 世界地图设计、程序、特效

第三周：概念设计、素材收集、角色动画、系统设计、地图设计、关卡设计、任务设计

第四周：角色动画、编写具体剧情、战斗系统原型、地图设计、关卡设计、任务设计

第五周：战斗系统原型、地图设计、关卡设计、任务设计、实现具体功能

第六周：实现具体功能

第七周：实现具体功能

第八周：机动时间

1. **项目风险评估**

要做的东西比较多，有做不完的风险。