**课程设计作业1**

游戏概念设计文档

**1 课程设计基本要求**

* 每个设计团队将完成游戏概念设计、游戏详细设计两个设计文档；
* 每个设计团队应该每周召开设计工作会议，讨论游戏设计的进展和任务分工；
* 设计的目标游戏必须有一定的新意，可以借鉴其他RPG游戏的元素，但不能照抄；
* 要求设计一款RPG游戏，按照教师提供的**背景故事**展开，游戏玩法机制与背景故事有明显关系；不能选择其他类型的游戏。
* 游戏场景和游戏角色的素材尽量在UNITY Asset Store中提供的免费素材中选取，并在游戏详细设计文档中说明使用了那个素材包。如果你一定要使用其他素材包，需要在最终提交中提供该素材包的文件。
* 工作量适中，设计和原型系统可以在课程期间完成；
* 游戏原型的开发平台为Unity3D，必须是3D游戏;
* 游戏原型必须有单人模式，可以发布到PC平台（Windows 10操作系统）直接运行；

**2 游戏背景故事**

年轻的亚瑟（Arthur）是国王尤瑟的私生子。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，王国陷入混乱的局面，外有强敌入侵，内有盗匪横行。而群龙无首的骑士们则忙于组织比武选出国王。亚瑟需要历经艰险，披荆斩棘，才能登上王位并拯救王国。在这个过程中他可以获得魔法师梅林的帮助，但是他不但要向骑士们证明自己的能力，获得他们的效忠，还需要挑战各种各样的敌人。最终亚瑟通过自己的努力，外拒强敌，内服人心，通过完成一系列任务赢得了大多数骑士的效忠，击败了多个强大的敌人，成为了真正的王者。

以上背景故事根据英国传奇故事人物亚瑟王的经历改编，关于亚瑟王的故事可以参考相关的文学或电影作品，例如： <https://www.worldhistory.org/King_Arthur/>

**3 游戏概念设计内容**

这个报告的正文不能超过5页A4纸，最小5号字。

以下是一个**推荐的**提纲，你可以按照具体情况修改和取舍。

2.1 核心概念

请用一段话总结这个游戏的核心概念，解释这是一款什么游戏。

2.2游戏故事梗概

* 故事内容?
* 主要角色是谁？描述一下。
* 角色遇到的主要问题是什么？
* 游戏的反派是什么样的？
* 玩家最后如何胜利？

2.3玩家描述和动机

* 游戏的目标人群是什么样的人？
* 什么因素吸引玩家一直玩下去？列出几个特色。

2.4游戏的挑战和规则

* 玩家需要克服何种挑战？如何克服？
* 玩家是否有多种方法赢得胜利？
* 玩家如何影响游戏世界？
* 玩家如何学会游戏规则？
* 如果是多人游戏，有多少玩家可以参加？他们是什么关系，竞争？ 合作？

2.5 竞争分析

* 这类游戏目前最好的有哪几款？
* 目标游戏比这几款游戏优势在哪里？

2.6 项目开发计划（时间表和成员分工）

2.7 项目风险评估

2.8 其他需要考虑的因素

**4 作业提交：**

**请认真阅读以下要求，任何一个要求没有满足都可能导致作业提交失败！**

**交作业时间：2022年3月13日晚12：00PM之前；**

**文档格式：WORD格式文档;**

**文件命名：游戏概念设计文档**-**组名-日期.doc**

**提交方式：邮件提交，将完成的文档以附件形式发至lihongsong.bit@qq.com；**

**邮件主题格式：游戏概念设计文档**-**组名-第N次提交；**

**作业迟交：每晚一天扣20%的该作业分数，扣完为止。**