

# 修仙 Roguelike 魔塔遊戲 開發企劃書

## 遊戲簡介與願景

本企劃書提案的是一款以**修仙玄幻**為題材、結合經典**魔塔**爬塔玩法與**Roguelike**隨機要素的PC網頁遊戲。遊戲願景是在一人獨立開發的限制下，以低開發難度和高效率，打造出兼具**策略性**與**重玩性**的作品。魔塔遊戲強調固定數值下的謎題解謎與路線規劃<sup>1</sup>；本作將保留此計算思考樂趣，同時融入Roguelike的隨機挑戰與生死輪迴機制，讓每次冒險都有新鮮感<sup>2</sup>。玩家将扮演一位從凡人踏上修仙之路的冒險者，在充滿神秘色彩的高塔中歷經試煉與奇遇，不斷突破自我，最終目標是登臨塔頂、飛升成仙。每局遊戲設計為**20分鐘以內**的緊湊體驗，方便玩家反覆挑戰，在短周期內體驗成長與冒險的樂趣。

## 核心玩法機制設計

本作的核心玩法繼承經典魔塔的「爬塔闖關」機制與回合制戰鬥模式。玩家在一座多層高塔中探索，每層皆為**俯視角的棋盤式迷宮地圖**，內含怪物、鑰匙、門鎖、寶物等要素。移動與戰鬥採用回合制進行：玩家每走一步或執行一次動作，怪物才會行動，沒有即時操作壓力。戰鬥為自動進行的回合制計算，傷害以攻防數值直接比拼（例如攻擊力減去對方防禦力即為傷害）<sup>3</sup>。因此玩家若要戰勝強敵，需確保自身攻擊、防禦、生命等數值成長到足夠水準，強調**數值取勝**的策略性。每層塔都有固定數量的怪物與寶物，但因引入隨機元素（詳見下節），玩家無法預知確切佈局，需要即時盤算如何**優化路線**：何時該戰鬥、何時繞開、選擇性撿取哪些道具，以在受限的資源下最大化實力提升<sup>1</sup>。同時，融入謎題解謎元素，如**鑰匙開門與機關觸發**：玩家需取得有限的鑰匙去解鎖正確的門，取得關鍵道具或捷徑，從而順利前進。如果選擇失誤可能導致資源不足以應對後續挑戰，增加了路徑規劃的趣味和挑戰。整體核心玩法在於讓玩家在**每一層**都進行策略抉擇：戰鬥或繞路、現在升級還是保存資源，運用智慧一步步登塔。

## Rogue-like 機制融入魔塔架構

為了提升遊戲的新鮮感與可重複遊玩性，本作在傳統魔塔框架下融入**Roguelike機制**<sup>2</sup>：

- **隨機地圖生成**：每次開始遊戲時，都會隨機生成塔內樓層的布局與內容。包括樓層迷宮的房間排列、路徑走向，以及怪物和道具的分佈位置都將有所不同。雖然樓層總體結構遵循魔塔經典的垂直上升關卡模式，但透過程序生成確保每局體驗皆不重複<sup>2</sup>。我們將設計一定數量的**關卡模塊**（如房間樣本、謎題類型）由程序隨機組合，使地圖兼具**隨機性**與**合理性**。開發上可利用現有隨機地城演算法（如DFS迷宮生成或房間連接算法）實現樓層自動構築。
- **隨機掉落與成長**：融合Roguelike的掉落機制，怪物被擊敗後有機率隨機掉落**裝備**或**技能書**等物品。裝備將提升玩家的攻防等屬性，技能書則可能解鎖一次性強力技能或特殊能力（如範圍傷害、治癒術等）。這些掉落使每局遊戲的成長路線多樣化，玩家可以嘗試不同裝備與技能的組合，體驗不同流派的玩法。寶箱與隱藏房間也將隨機出現，提供額外獎勵或挑戰，增添探索樂趣。
- **永久死亡與重來**：繼承Roguelike的「一死皆空」精神，一旦玩家在爬塔過程中死亡，本次挑戰即結束，只能從塔底重新開始<sup>2</sup>。每局遊戲的資源和成長不會繼承至下一局，確保玩家每次都面對新的隨機挑戰。然而，為降低挫敗感，我們將遊戲時長控制在單局約15~20分鐘內，使玩家即使失敗也能迅速展開新一輪冒險，不斷從失敗中學習，探索更優策略。這種**生死輪迴**設計也貼合修仙題材中不斷歷劫轉生、最終成仙的主旨。

- **適度的Meta成長**（可選）：為提高長期留存，可考慮融入輕度的Meta進度系統。例如玩家每次登塔表現可轉化為積分或經驗，用於在主介面解鎖新的初始能力、角色職業或永久加成（如起始生命提升一點等）。此種Roguelite元素可以給予玩家長期目標，不過需謹慎拿捏，避免破壞傳統魔塔嚴謹計算的平衡性。

透過以上機制融合，我們期望達成**每局體驗皆獨一無二**的效果。同時隨機要素會控制在合理範圍，確保遊戲仍保有解謎策略深度，而非全然運氣導向。整體難度曲線將經由大量測試調整，使玩家在多次重來中體驗明顯的技藝成長，享受「每次爬得更高一點點」的成就感。

## 世界觀與主題設定

**世界觀概述**：遊戲設定在一個充滿仙俠奇幻色彩的世界中。傳說中有一座「**通天幻塔**」，內含層層幻境與試煉，是凡人通往成仙之路的必經考驗。玩家扮演的主角原本只是凡間一介修行者，偶然機緣下踏入此塔，展開飛升之旅。高塔每一層都是一個獨立的小世界，可能是上古戰場遺跡、仙人洞府幻境或荒野森林秘境等等，由上古仙人佈下迷陣幻化而成。塔內遍佈各種**妖獸**、守護傀儡與心魔幻象，象徵修仙路上的內外障礙。隨著層數提升，敵人實力和幻境複雜度不斷加強，寓意角色修為境界的提升與所面臨劫難的升級。玩家需要一一戰勝這些考驗，獲得仙緣與寶藏，最終在塔頂接受飛升試煉。

**題材氛圍**：整體風格強調**神秘感**與**奇遇**。塔中每層都佈滿未知驚喜，可能在暗藏的房間裡發現前人留下的修仙筆記，習得新的功法；或救出被困的前輩高人殘魂，獲得指點提升屬性；又或觸發隨機事件，如天降靈藥或遭遇強大隱藏Boss。這些奇遇貫穿玩家的冒險歷程，契合修仙故事中處處皆有機緣的特色。劇情採用**輕量敘事**，主要透過樓層場景和NPC對話點綴世界觀，不影響爬塔節奏。玩家起始身份低微，隨著登塔逐漸從**練氣**、**築基**等境界突破到更高層次（這可體現在數值增長和技能獲得上）。塔內敵人包括各類中國傳說中的妖魔鬼怪，如低層的野狼、食人花，到中高層的妖虎、火鳳甚至上古龍魂等，讓玩家有明顯的實力提升感。

**主旨與情感**：故事主軸為凡人修仙，問道飛升。沒有兒女情長的糾葛，主角一心向道，專注於提升境界和追求長生<sup>4</sup>。這種脫離凡俗、專注成仙的表現，使遊戲更強調**境界提升**帶來的爽快感，而非塵世羈絆<sup>4</sup>。玩家在反覆闖關中體驗主角不斷蛻變，從最初凡人的渺小，到後期御劍飛行、斬妖除魔的瀟灑，體現修仙題材**自我成長**的核心樂趣。當玩家首次通關（飛升成功）時，可考慮安排隱藏結局或更高難度的周目，以符合修仙之路沒有盡頭的理念，增強遊戲深度。

## 美術風格建議

美術風格將採用**懷舊的像素畫風**，這對於個人開發者而言較為友善，且能喚起經典魔塔的懷舊氛圍。像素美術具有製作成本低、資源易取得的優勢，同時也能透過巧妙設計呈現仙俠題材獨有的「仙氣」與意境<sup>5</sup>。例如，遊戲可以使用較高精度的像素圖來展現修仙世界的場景：青翠的竹林、飄浮的仙島、雲霧繚繞的高塔外景等，都能以像素風格刻畫出細節與氛圍，營造出清新脫俗的感覺。角色與怪物的像素形象設計上，也將融入中國風元素——主角可以是飄逸道袍造型，不同裝備顯示在小像素人身上；妖獸則參考中國神話，如畫出小巧的像素青龍、白虎等。參考已有成功案例，如《一劍斷念》這款像素風修仙手游，就證明了像素畫風同樣能細膩地還原玄幻世界，各種人物服飾與場景特效都生動有趣，充分展現了玄幻題材特有的神韻<sup>5</sup>。

由於一人開發人力有限，美術資源可以充分利用現代**AI輔助**和現有素材庫。一方面，網路上有許多免費或廉價的像素素材可供下載（例如OpenGameArt的圖塊、角色套件），可作為基礎迅速搭建原型。另一方面，可嘗試使用**生成式AI**來加速美術製作流程：例如運用圖像生成AI產出概念圖，然後再將其像素化處理；或使用專門訓練的像素風格生成模型快速創作場景和物件。儘管生成式AI難以直接產出高品質最終素材，但能極大提升靈感迸發和初稿產出速度。顏色上，遊戲將採用鮮豔明亮的調色，突出玄幻世界的瑰麗（如仙境樓層多用青綠、金色調，妖界樓層用紫紅等），以區分不同樓層的氛圍。同時透過簡單特效（例如粒子效果模擬螢光、霧氣）增強畫面表現力。由於採用2D像素，前期可快速實現基本畫面，後續再逐步細化調整，確保美術風格統一且適合個人長期維護。

## 技術建議與開發工具

考量本遊戲定位為網頁遊戲且由一人開發，我們選擇技術門檻低且開發效率高的方案。建議使用主流的HTML5遊戲框架或引擎，例如Phaser或Construct 3。Phaser是知名的開源HTML5遊戲引擎，擁有完善的社群和豐富的教學資源，且專為2D遊戲設計，上手相對容易<sup>6</sup>。Construct則是所見即所得的無程式碼工具，也非常適合個人快速製作2D遊戲。如果開發者有一定編程能力，Phaser+TypeScript的組合能帶來靈活性和控制力；若程式經驗有限，Construct/GDevelop等無碼引擎能大幅縮短實作時間。這些引擎都支援網頁發布，可以直接將遊戲嵌入瀏覽器運行，方便日後上傳到遊戲平台或個人網站。

在關卡隨機生成方面，可使用現有的演算法庫或自己編寫簡單的迷宮生成腳本。由於塔內每層地圖規模不大（預計20x20以內的網格），在客端進行隨機生成完全可行。可以預先設計若干模板，透過JS程式隨機拼接房間與走廊，或利用遞迴分割/DFS等演算法創造迷宮結構。考慮到魔塔遊戲過去有許多愛好者作品，中國社群已有現成的HTML5魔塔引擎可供參考<sup>7</sup>。例如H5魔塔平台提供了類似RPG Maker的編輯器，能方便地創建魔塔類遊戲並發布<sup>7</sup>。我們可以研究其實現方式，甚至直接在其基礎上擴充隨機生成模組，以減少從零開發的工作量。

除了引擎本身，我們強調充分利用AI工具提升開發效率。在編程階段，可使用AI對話機器人（如 ChatGPT / GitHub Copilot）來輔助編寫和優化程式碼。這些AI可以自動生成部分代碼、提供演算法思路，甚至幫助排除Bug，大幅減輕單人編程負擔。在內容創作上，AI同樣大有用武之地：透過生成式AI，我們可以快速產出文本（例如隨機事件的描述、NPC對話），生成音效和音樂的樣本，以及2D圖像素材供參考<sup>8</sup>。特別是音效和背景樂部分，個人開發通常缺乏專業製作能力，可以借助AI或版權自由的素材庫拼湊出滿足需求的聲音效果。總而言之，技術路線將以簡潔易行為原則，站在巨人肩膀上使用成熟工具，加上AI的輔助，以最小成本實現遊戲的主要功能。

## 預估工作項目與時程規劃

由於是個人開發，我們採用精細的小步驟迭代開發，以下是預估的主要工作項目和時程：

1. **概念與設計階段**（~1週）：確立遊戲核心概念和設計綱要，完成企劃書撰寫與修改。本階段產出完整的遊戲設計文件，包括世界觀背景、遊戲系統規則、關卡和敵人設計草案等。
2. **原型開發階段**（~2週）：使用選定的開發工具建立遊戲原型。重點實現基本角色移動、戰鬥計算、樓層切換等核心系統。地圖可先採用簡單的固定關卡驗證流程。此階段不需美術精細度，以程序方塊替代圖像即可。目標是在短時間內得到一個可玩的雛形，驗證核心玩法是否有趣。
3. **核心系統完善**（~3週）：在原型基礎上擴充完整功能。實裝隨機地圖生成演算法，加入隨機掉落、物品道具系統、經驗成長系統等Roguelike要素。調整戰鬥公式與數值成長曲線以符合設計的難度節奏。期間進行多次內部測試，確保隨機關卡能產生可解且平衡的挑戰。逐步增加樓層數至設計目標（例如預計10~15層樓，以符合20分鐘通關的時長），並配置不同樓層的怪物和事件。
4. **美術與音效資源製作**（並行進行，~4週）：開始繪製像素美術並替換原型中的臨時素材。優先製作主角和主要怪物、NPC的動畫幀，接著繪製各樓層的地圖圖塊、物品圖示等。運用AI輔助來加速重複資源的繪製，同時確保整體風格一致。音樂音效方面，選取合適的背景音樂（如古風仙俠類BGM）並製作戰鬥、拾取道具、勝利/死亡等音效。此階段預計美術和程式開發並行：程式持續優化同時，美術不斷套用於遊戲測試效果。
5. **遊戲內容擴充與平衡調整**（~2週）：豐富遊戲內容細節。加入劇情對話點綴，每層可能配置一兩個NPC或文字敘述以增強代入感。設計更多怪物種類和隨機事件，使遊戲內容不顯單調。同時根據內測反饋反覆調整數值平衡，包括：戰鬥難度曲線、掉落概率、公正但具有挑戰的資源分配等，務求讓玩家在20分

鐘內能體驗緊張刺激又不至於絕望的挑戰。可能需要多輪調試來達成「幾乎每局都有機會通關但需要策略和一點運氣」的平衡。

6. **測試與完善**（~1週）：邀請少量玩家試玩或自行進行多樣本測試，收集Bug和體驗反饋。特別關注**隨機性**帶來的邊緣情況，例如極端臨幸或極端惡劣的開局是否仍在樂趣範圍。修復所有影響遊戲體驗的程式錯誤，優化操作手感（如鍵鼠響應、UI反饋）。同時進行瀏覽器相容性測試，確保各主流瀏覽器上運行順暢。
7. **發佈準備**（~1週）：最終完善，包括加入開場說明、操作提示、遊戲說明文件等。優化載入速度和資源大小（例如壓縮圖片/音樂，以提升網頁遊戲體驗）。如果計畫上線公開，準備好發布所需的素材（宣傳截圖、宣傳文案）。在Itch.io或國內H5遊戲平台上上架，或者提供獨立網址給玩家體驗。

整體預估開發時間約為**3個月左右**（12週），考慮到個人開發的不可預期因素，可能適度延長。但透過以上週期規劃，我們將工作拆解為明確的里程碑<sup>9</sup><sup>10</sup>。每完成一階段，都有具體的可見成果，便於及時發現問題並調整計劃。在有限的時間內，本企劃注重**核心玩法優先**，確保最重要的爬塔體驗和隨機樂趣得以實現，再逐步豐富其他要素。藉由嚴謹的時程管理與階段目標，我們有信心一人之力也能高效地完成這款修仙Roguelike魔塔遊戲的開發，在預定時間內向玩家呈現一款內容完整、有趣耐玩的作品。

#### 參考來源：

- 【15】萌娘百科：《魔塔遊戲》條目<sup>1</sup>（關於魔塔固定數值與策略性的介紹）
- 【29】Medium專欄：遊戲類別專題—Rogue-like<sup>2</sup>（關於Roguelike隨機與永久死亡機制的說明）
- 【18】GameRes遊資網：〈過去與現在，玩家修的仙有何不同〉<sup>4</sup>（對仙俠與修仙題材差異的分析，強調修仙遊戲專注境界提升）
- 【38】遊戲陀螺：《當像素風遇上仙俠題材，將碰撞出怎樣的火花？》<sup>5</sup>（介紹像素風格結合仙俠題材的潛力與實例）
- 【23】曼尼Li部落格：〈Roblox 如何用AI顛覆遊戲開發〉<sup>8</sup>（指出遊戲業界應用生成式AI於2D美術、文字、聲音等內容的現狀）
- 【39】LogRocket技術部落格：JavaScript/HTML5遊戲引擎排行榜<sup>6</sup>（提及Phaser、Construct等引擎對獨立開發者的易用性）

1 魔塔 - 萌娘百科 萬物皆可萌的百科全書

<https://zh.moegirl.org.cn/zh-hant/%E9%AD%94%E5%A1%94>

2 遊戲類別專題：Rogue-like Part.01 | by 水狼陽介 | THAT GAME DESIGNER - 遊戲設計師 | Medium

<https://medium.com/that-game-designer/%E9%81%8A%E6%88%B2%E9%A1%9E%E5%88%A5%E5%B0%88%E9%A1%8C-rogue-like-part-01-7819144ce9e0>

3 DOTA游廊新爆款“魔塔”，势头比自走棋还火

<http://www.bilibili.com/read/cv39704798/>

4 过去与现在，玩家修的仙有何不同 - GameRes游资网

<https://www.gameres.com/908052.html>

5 当像素风遇上仙侠题材，将碰撞出怎样的火花？\_游戏陀螺

<https://www.youxituoluo.com/523409.html>

6 Best JavaScript and HTML5 game engines (updated for 2025) - LogRocket Blog

<https://blog.logrocket.com/best-javascript-html5-game-engines-2025/>

7 魔塔遊戲 - 維基百科，自由的百科全書

<https://zh.wikipedia.org/zh-hant/%E9%AD%94%E5%A1%94%E6%B8%B8%E6%88%8F>

8 Roblox 如何用 AI 顛覆遊戲開發

<https://manny-li.com/roblox-generative-ai/>

9 10 Project planning for solo game developers - HacknPlan

<https://hacknplan.com/project-planning-for-solo-game-developers/>