

《希克萨尔 (Schicksal) 》

游戏策划

目录

- 1. 设计历程..... 5
- 2. 游戏概述..... 6
 - 2.1 故事背景 6
 - 2.1.1 背景故事.....6
 - 2.1.2 世界概述.....7
 - 2.1.3 角色概述.....7
 - 2.2 创意来源 7
 - 2.3 主要目的 8
 - 2.4 美术风格 8
 - 2.5 游戏创新点 8
- 3. 设计思想..... 8
 - 3.1 系统构思 8
 - 3.1.1 玩家的控制.....9
 - 3.1.2 玩家的能力.....9
 - 3.1.3 道具系统.....9
 - 3.1.4NPC 行为9
 - 3.1.5 剧情管理.....9
 - 3.1.6 地图系统.....9
 - 3.2 关键技术与算法..... 9
 - 3.2.1 玩家的能力获取.....9

3.2.2 怪物的基本 AI.....	9
3.2.3 剧情的分支选择.....	10
3.3 关键数据结构.....	10
3.3.1 人物数据表.....	10
3.3.2 怪物数据表.....	10
3.3.3 行为树.....	10
3.3.4 剧情树.....	10
4. 任务概述.....	10
4.1 目标.....	10
4.2 用户的特点.....	11
4.3 假定和约束.....	11
5. 运行目标平台，配置要求.....	11
6. 开发平台与工具.....	12
7. 可行性分析.....	12
7.1 技术难点.....	12
7.2 当今游戏概况.....	12
7.3 主要用户体验.....	13
8. 游戏内容策划.....	13
8.1 游戏基本视角与玩法.....	13
8.2 操作模式.....	13
8.3 玩家能力.....	13
8.3.1 体术机制.....	13

8.3.2 魔法机制	14
8.4 怪物设计	14
8.5 地图设计	14
8.5.1 希尔平原	15
8.5.2 厄苏地牢	15
8.6 游戏流程	15
9. 项目开发计划与分工	16
9.1 工作内容	16
9.2 参加人员	16
9.3 工作任务的分配和人员分工	17

1. 设计历程

版本号	创建人	里程碑
V1.0	党超凡	提出游戏基本构想，确定游戏开发类型与基本内容，给出游戏的基本架构，定义游戏美术风格
V1.1	饶明波	完善游戏基本界面设计
V1.2	余泓胤	对游戏场景进行设计并给出优化方案
V1.3	李彦达	完善游戏设计，提出游戏机制设计，立体化游戏内容
V1.4	全体成员	针对上述设计提出相应的算法，整合游戏逻辑，完成最后的策划方案

2. 游戏概述

2.1 故事背景

2.1.1 背景故事

这本是一个生机勃勃的世界，一个充满希望的世界。无论是魔法的研究，科技的进步，商业的发展，对于渴求辉煌与和平的人来说，这都应该是一个黄金的年代。

然而在一个仲夏的夜晚过后，一切都化为了泡影。自那天起，各国的犯罪率与死亡率激增，政权内部也逐渐分裂，从世界团结一心，转化到人人心怀鬼胎，似乎也只是一瞬间发生的事情。人们不是变得嗜血、嗜杀，就是变得虚伪、狡诈，猩红与黑暗迅速蚕食着人们的心智，而堕落到最后的人们，则不出意外的，变成了扭曲的“怪物”。然而这种怪物无论样貌体型发生了巨大的变化，亦或者他们内心早已堕落仍旧冠冕堂皇于世，始终如一的，亘古不变的是他们心中的那份罪与恶。从那以后，恶仿佛不再是一个抽象的概念，而是一种具象的恐惧，蔓延在人们心中，将一切无法承载它的事物抹杀。然而那重要的一夜，在大多数人心中却未留下什么痕迹，人们只记得那天明明是夏日，却能感受到阵阵莫名的刺骨寒意。

这样的异变好似瘟疫一般席卷了世界，在这场浩劫中，分裂、离别早已是屡见不鲜的事情，然而不知是巧合，还是真的有幕后的推手在，似乎黑暗的侵蚀逐渐平静了下来。但世界早已被割裂，好似一个个孤岛般，孤立无助，却仍然余有一丝希望。而将世界划分成孤岛的区域，被存活下来的人们称为“海洋”，组成这漫无边际的“海洋”的则是那吞噬一切的猩红与黑暗，“海洋”吞噬着一切脆弱的灵魂，仅有少部分心智坚定的人能从那片黑暗中归来。

如今，人类聚集在原本的城市或是村落中，但相互之间被彻底隔离，科技与经济水平急速衰退。可是即使是在这种情况下，世界各地都有研究者发现，每个聚居地的人口变化却几乎都是 0。同时也有些人发现，这“海洋”似乎是有源头的，或许真的有秘密埋藏在那个源头之

中？这些发现是否是最后的希望？

或许真的有人，能冲破这一切的命运枷锁……

2.1.2 世界概述

我们的主角来到“海洋”的源头，却遭到了袭击，意识恢复的时候已经来到了与之前截然不同的空间，主角必须在这个空间中一步步探索，在探索中作出选择，最终回到“海洋”当中，进而改写这个世界的命运，抑或是让这种命运延续。其中上文提到的“红色”元素代表原初的罪恶，“黑色”代表“堕落的善良”，通过在这两个极端选择中的摇摆来立体化游戏中的所有角色。世界的科技文化水平会近似现实中的文艺复兴后的时期，但会有差异。

2.1.3 角色概述

玩家操控的角色：布雷里德：有出入“海洋”的能力，同时拥有一定的魔法天分，因在研究中发现“海洋”的源头，试图解决这个世界所发生的事。

图 1 角色设计图



2.2 创意来源

近年来出色的剧情向游戏越来越多，例如《undertale》《最后生还者》《AI 梦境档案》《异度之刃》等等，此类 RPG 游戏的剧情有着出色的感染力，会给玩家带来极佳的视听体验。多线的剧情、多线结局也会增加玩家的讨论度以及探索欲。同时游戏类型采用传统的平台跳跃类的游戏模式，以及银河恶魔城式结构的设计，并且借鉴当下类魂系的难度与叙事风格，给予

玩家战胜挑战以及自主探索的欲望，以提升本作的游戏性。另外本作会将游戏走向的选择权交给玩家，跳出传统游戏的线性模式，参照《塞尔达传说：旷野之息》《昆特牌：王权的陨落》等游戏的开放式设计，提升玩家的自由度，增强玩家的沉浸感，让每个玩家都能有独一无二的游戏体验。

2.3主要目的

玩家需要利用自己已获得的能力、以及所获取的道具来攻克难关，同时在一一次次艰难的剧情抉择中给出自己的答案。玩家需要不断练习提升自己的技术来突破一个又一个的考验，最终抵达旅程的终点，通过最后的考验，了解故事背后的真相。

2.4美术风格

游戏中主要以像素画的风格呈现，整体游戏基调以昏暗的环境为主，但是也会有色彩较为鲜艳的场景用来做对比。

2.5游戏创新点

创新点	描述
世界观	拥有完全独创的世界观体系
角色能力设计	有独特的综合性角色提升系统
有趣的剧情设计	玩家的每一个抉择都有可能影响最后的结局，流程具有较高的开放性。
多元的道具机制	不同的道具使用会对游戏的进程带来不同的影响

3. 设计思想

3.1 系统构思

3.1.1 玩家的控制

主要负责对角色行为进行控制，包括各种动作以及各类动画触发器，以及各类技能特效的实现。

3.1.2 玩家的能力

主要负责给予玩家新的能力，并提供数值方面的提升，下分为多个子系统，例如体术与魔法系统，在此基础上可以继续细分为更直观的子系统。

3.1.3 道具系统

为游戏添加一定数量的道具，且负责游戏内对象和道具的互动行为，同时也实现基本的货币系统。道具的使用同时也会对剧情的走向造成一定的影响。会与剧情机制相联系。

3.1.4 NPC 行为

管理敌对 NPC 的 AI 与友好 NPC 的互动，同时实现基础的交易系统。

3.1.5 剧情管理

通过具体的数值对游戏剧情走向进行判定。并且在场景中根据具体的剧情走向触发相应的动画。最后根据玩家在游戏中做出的每个选择来定义最终的剧情结局。

3.1.6 地图系统

需要有具体且静态的游戏地图关卡设计，同时对玩家获取小地图的行为进行管理。

3.2 关键技术与算法

3.2.1 玩家的能力获取

由于游戏内会出现丰富的玩家能力体系，并且需要随着游戏流程解锁，所以需要足够的动画素材以及应用 Unity 的粒子系统完成对技能的设计。

3.2.2 怪物的基本 AI

由于不同的怪物有不同的行为逻辑，游戏计划采用行为树作为怪物 AI 的基本数据结构，应

用行为树对游戏进行具体的设计。

同时,为了让怪物的行为更加“真实”,也需要为怪物设计更加贴切的行为动画与攻击方式。

3.2.3 剧情的分支选择

本作计划采用隐藏数值的实现方式实现对最终剧情走向的把控,根据具体的数值控制呈现在玩家面前的剧情,相应的修改场景内的动画与素材。剧情将会设计若干“电车难题”来“引导”玩家做出选择,同时提供选项以外的“第三种”选择方式来提供隐藏的剧情线。

3.3 关键数据结构

3.3.1 人物数据表

在本作中,玩家的能力有不同的分支,考虑到游戏的可扩展性,需存储在不同的表中。

3.3.2 怪物数据表

在本作中,有不同的怪物,每种怪物的行为方式与攻击方式均不同,所以需要以数据表的形式来存储各种怪物的数据

3.3.3 行为树

由于本作中怪物的行为模式不同,为了方便设计与管理且出于游戏优化目的考虑,需要以行为树来进行怪物的 AI 设计

3.3.4 剧情树

本作中采用了复杂的剧情流程,所以需要数据结构专门处理某个节点的剧情触发判定。故此处也会应用相应的状态结构来处理剧情的判定。

4. 任务概述

4.1 目标

在当前的时间约束以及资源约束下基本完成上述系统的架构开发,构建游戏原型,随后开发

与测试并行，在计划的时间内完成开发并上线。

4.2 用户的特点

本游戏面向喜欢挑战自我或是爱好体验剧情的玩家。由于游戏内会存在少量血腥、恐怖、暴力、宗教相关的元素，以 PEGI 系统分级应为 PEGI16，面向 16 岁以上玩家设计。故游戏的内容应更多的考虑给玩家以优秀的视听体验和思考空间。

4.3 假定和约束

假定游戏于 PC 平台运行，故暂不考虑于其他主机或移动平台的可移植性与兼容性。假定开发过程中资金充足，人员不发生变更。

5. 运行目标平台，配置要求

最低配置：

需要64 位处理器和操作系统

操作系统: Windows 10 or newer, 64-bit

处理器: Intel Core i3-6100 / AMD FX-8350

内存: 4 GB RAM

显卡: GTX 580 / AMD HD 7870

DirectX 版本: 11

网络: 宽带互联网连接

存储空间: 需要 4 GB 可用空间

推荐配置：

操作系统: Windows 10 or newer, 64-bit

处理器: Intel Core i5-4670K / AMD Ryzen 5 1500X

内存: 4 GB RAM

显卡: GTX 680 / AMD HD 7970

DirectX 版本: 11

网络: 宽带互联网连接

存储空间: 需要 4 GB 可用空间

6. 开发平台与工具

开发工具	用途简介	版本
Unity2D	游戏引擎, 用于实现游戏具体功能	Unity2020.3.4f1c1
Visual Studio2019	编辑 C#脚本	16.7.7
Aseprite	绘制素材	1.2.27
FL Studio	音效与音乐制作	20.1

7. 可行性分析

7.1 技术难点

由于本作注重故事性和游戏性设计, 故如何处理剧情分支以及敌对 NPC 的设计是一个较大的难点, 同时对游戏各系统的设计及相应的数值平衡也是需要考虑的问题。最后由于游戏的战斗方式多样, 故对于粒子特效以及动画的设计、各种技能导致的触发判定编写是一项需要攻克的难关。

7.2 当今游戏概况

类银河恶魔城以及类魂类游戏在当下的游戏市场有着为数不少的簇拥例如《奥日》《渚神》等, 同时目前高质量的剧情向游戏非常受玩家欢迎, 例如《undertale》《蔚蓝》等游戏。故本作有着针对性的用户群体。同时也有一定的可扩展性, 例如可以通过调整数值、跳过战斗等方式为非硬核玩家提供平台, 同时也可以加入

经典的 BOSS RUSH 环节来为硬核玩家提供更多的挑战。

7.3 主要用户体验

与其他的同类型游戏相比，玩家可以自由选择剧情路线以及角色成长路线，不会将玩家过多的束缚在一个官方设定好的线路内，同时为喜好挑战的玩家准备了平台。由于游戏也注重剧情，故对于非硬核动作类玩家也可以通过剧情提升玩家游玩体验。本作将会通过完整的剧情引发玩家的思考。

8. 游戏内容策划

8.1 游戏基本视角与玩法

游戏采用 unity2D 引擎，侧面视角对角色进行操控，玩家可以以自身为中心观察游戏场景，并使用技能对周围的敌人进行攻击。光照则围绕游戏内的点光源进行。

8.2 操作模式

玩家使用 A、D 控制方向，K 键跳跃，J 键普通攻击，通过 U、I、O、等若干键位及其组合键来使用技能，通过 F、B、Esc 等键位实现交互。同时也会提供手柄映射的功能为玩家提供更便利的游戏体验。

8.3 玩家能力

玩家通常可以使用的能力有：普通攻击

玩家需要游戏流程解锁的系统有：体术与魔法

8.3.1 体术机制

采用通过货币获取天赋点进行强化这一方式进行强化，可以对玩家的生命上限、基础攻击力等数值进行提升，同时可以解锁新的物理技能。例如旋风斩、冲刺、二段跳等。

8.3.2 魔法机制

分为剧情相关魔法和剧情无关魔法，剧情相关魔法通过剧情进度进行解锁，满足条件即可用，这部分魔法分为“血”与“影”。此类强化系统依靠特有的“技能点”进行释放。

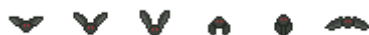
剧情无关魔法参考目前被广泛应用于游戏中的“天赋树”式设计，不同的魔法派系之间并行、互斥，为玩家提供多种选择与搭配，派系为常见的“气地水火”等自然派系。保障玩家游玩体验的多样性。

8.4 怪物设计

(1) 怪物以行为模式划分，游戏初期简要划分为：静止、飞行、地面三种类别，根据地图设计出对应的怪物形式。下面列举出各种怪物类型的特征以及游戏初期需设计出的怪物。

飞行怪物（能无视重力进行移动）：蝙蝠、飞虫、幽灵

图 2 飞行怪物



地面怪物（受重力与平台范围限制）：僵尸、畸变体（例如史莱姆一类）、石人

图 3 地面怪物



静止怪物（无法移动，但是攻击方式多样，数值较高）：异变的树

(2) 按照种族划分依据游戏背景，分为“影棘”和“怒灵”两个分支，主要定义怪物素材的美术风格，“影棘”种族颜色基调以黑色为主，均会使用技能与远程攻击手段。“怒灵”种族有着较少的技能与较高的基础数值，颜色基调以红色为主。大多数敌对生物会是这两个种族之一。

8.5 地图设计

游戏开发初期暂时设计两个地图，分别如下：

8.5.1 希尔平原

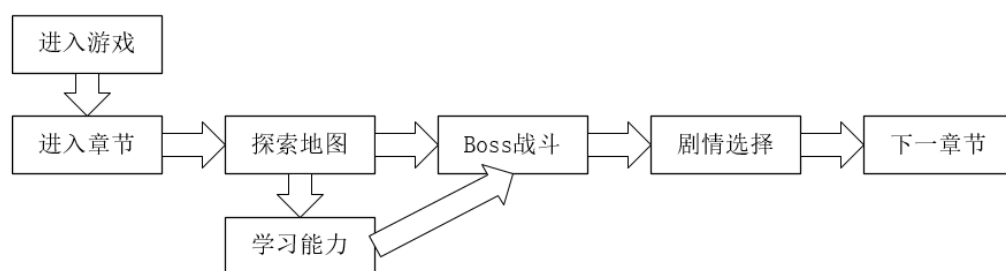
一片朦胧在黑色雾气中的平原，玩家在这里开始他的旅程，该场景会用于新手教学与游戏基本剧情的铺叙，怪物形式较简单，以畸变怪为主，难度设计较低。“希尔”意为命运与希望。

8.5.2 厄苏地牢

正式结束新手教学后进入的场景，仍然以昏暗的场景为基调，玩家将在这里初步了解到这个世界的秘密，同时见证自己的首个抉择。内部的怪物以蝙蝠、僵尸等为主。同时玩家也会在这里遭遇第一个 boss 战，“厄苏”不止意为着“厄运的苏醒”，同时也有“初心”的含义，暗示玩家做出的第一个选择是遵循初心还是堕落的开端。

8.6 游戏流程

以一个章节为例（不包含游戏内的隐藏内容，仅说明基本流程）



玩家进入游戏并开始探索，进入剧情节点时会触发 Boss 战，完成 Boss 战后可以进入新的地图以及新的剧情章节，以此循环直到最后到达结局。但是游戏流程也会有极高的自由度，实际的游戏流程并非线性设计，即游玩顺序不固定且部分

流程即使跳过也不会影响到玩家的游玩体验。同时游戏中会全程以各种途径暗示剧情的走向，保证每种不同的游戏流程都伴随有完整的剧情。

9. 项目开发计划与分工

9.1 工作内容

工作名称	详细描述
素材绘制	绘制人物素材、技能素材以及场景素材
场景搭建	使用 unity2D 导入素材构建场景
操作脚本	编写 C#脚本控制角色行为
场景脚本	编写 C#脚本控制场景生成与交互
剧情脚本	编写 C#脚本控制剧情走向
游戏内容扩展	尝试优化、扩展已有的游戏机制
整合游戏	将游戏已开发的内容整合，得到初步的产品
游戏测试	对游戏进行测试，进入 Debug 阶段
游戏发布	将游戏产品发布到相关平台

9.2 参加人员

人员姓名	技术水平
党超凡	掌握开发所需的所有软件
饶明波	熟悉 Unity2D 开发环境，能够编写 C#脚本
李彦达	熟悉 Unity2D 开发环境，能够编写 C#脚本
余泓胤	熟悉 Unity2D 开发环境，能够编写 C#脚本

9.3 工作任务的分配和人员分工

工作阶段	小组	详细工作	负责人员	完成时间
设计阶段	设计小组	设计游戏剧情	党超凡	2021.6.1 前
		设计游戏机制	党超凡	2021.6.1 前
		设计游戏美术	党超凡	2021.6.1 前
		设计游戏音效	李彦达	2021.6.6 前
		设计游戏地图与关卡	余泓胤	2021.6.6 前
		设计游戏 UI 与界面	饶明波	2021.6.6 前
开发阶段	开发小组	控制脚本编写	党超凡	2021.6.17 前
		场景脚本编写	余泓胤	2021.6.17 前
		游戏 UI 编辑	饶明波	2021.6.17 前
		游戏音效管理	李彦达	2021.6.17 前
		其他脚本编写	党超凡	2021.6.17 前
测试阶段	测试小组	系统测试, 漏洞修复, 数值调整	全体成员	2021.6.19 前
发布阶段	发布小组	将游戏发行到计划的 平台	全体成员	2021.6.20 前