

# MARUKO 游戏策划书



2018 年 9 月 12 日

游戏名称	MARUKO	游戏类型	迷宫射击
小组名称	MARUKO 制作组	小组组长	膜法使
小组成员	<div>Morefun 创作组</div> <div>主程：奈亚</div> <div>程序：白熊</div> <div>策划：秀吉，四叶草</div> <div>场景：辰砂砂</div> <div>人物模型：辰砂砂，秀吉</div> <div>2DUI：暂缺</div> <div>音效：暂缺</div> <div>剧本：暂缺</div>		
小组成员及其完成任务			
主要章节		作者	
第一章 概述 <div>1.1 简介</div> <div>1.2 游戏特点</div> <div>1.3 游戏风格</div> <div>1.4 游戏配置</div>			
第二章 故事背景			
第三章 游戏元素 <div>3.1 人物角色</div> <div>3.2 场景</div>			

<div>3.3 NPC</div> <div>3.4 怪物</div> <div>3.5 武器</div> <div>3.6 防具</div> <div>3.7 角色面板</div> <div>3.8 背包系统</div> <div>3.8 任务系统</div> <div>3.10 游戏菜单</div> <div>3.11 地图及小地图</div>	
<div>第四章 游戏机制</div> <div>4.1 AVG 剧情</div> <div>4.2 过场动画</div> <div>4.3 安全区场景</div> <div>4.4 危险区场景</div> <div>4.5 副本场景</div>	
<div>第五章 游戏进程</div> <div>6.1 剧情关卡设计</div> <div>6.2 剧情</div> <div>6.3 场景地图</div>	
<div>第六章 系统功能</div> <div>7.1 信息架构</div> <div>7.2 游戏主菜单界面</div> <div>7.3 游戏操作界面</div>	
<div>后期整合</div>	

# 第一章 概述

## 1.1 简介

本游戏是一款 2.5D 迷宫射击游戏。故事背景设定在 2018 年，玩家扮演的主人公为武汉理工大学的新生 maruko，在一次机缘巧合的情况下进入了武汉理工隐藏的网络社区。在网络社区的探索过程中，她通过解决网络世界发生的问题解决现实生活中的问题，渐渐的她逐渐发现了暗藏与此世界中的危机。最后在小伙伴的帮助下化解了危机。本游戏通过剧情来推动游戏进程的发展。将现实世界与虚拟世界相结合，使剧情更加饱满。通过一次又一次的冒险，与其他人物产生交互，刻画出马路子所具有的各种良好的人物品格，使玩家产生深刻的印象。

## 1.2 游戏特点

### a.玩法

2.5D 迷宫射击游戏，副本式迷宫地图。拥有武器和防具系统及道具系统。武器和防具后期可以升级。道具系统有消耗道具和任务道具（任务道具附有剧情相关的提示）。通过打怪掉落武器、防具或消耗道具。随着剧情推进，怪物的行动模式和攻击模式变得更加复杂（参考已有的一些作品的行动模式和攻击模式进行设计）。

### b.剧情

通过人物对话来触发主线剧情和支线剧情。并通过任务物品的说明提示剧情，刻画人物形象。现实世界发生的剧情采用传统 **AVG 对话形式叙述（有待讨论）**，作为被动剧情来解释游戏发生的背景。

## 1.3 游戏风格

类似冒险岛 2 的 2.5D 卡通风格。

## 类 1.4 游戏配置

	最低配置	推荐配置
CPU	i3	i7
显卡	集成显卡	GTX 系列
硬盘空间	1G	2G
内存	2G	4G
操作系统	Windows xp	Windows 10
网络环境	1M	10M

## 第二章 故事背景

### 2.1 环境背景

现实故事环境为普通校园环境（武汉理工大学），游戏环境为提取校园环境元素而虚拟化形成的环境。

### 2.2 剧情背景（第 0 章）（暂定）

武汉理工大学大一新生 maruko 某天帮助了一只小猫，被小猫主人发现。第二天她收到小猫主人（学姐 1 号）的一封感谢信，信中附带了一个网址和密钥，她发现这是一个在线游戏。游戏的开发者是知名的公司的高层游戏开发者，学生时期基于武汉理工的网络开发了这款游戏，并花钱秘密维护着这款游戏。游戏只能通过邀请的形式加入，且一人只有五次邀请名额。在游戏中获得高积分的人可以得到工作、实习 offer 和奖金。在经过学姐的新手引导后，maruko 的冒险开始了。

### 2.3 剧情大致走向（暂定）

起初是帮助虚拟世界里的人解决出现的各种问题，并在现实世界结交了一些朋友。往后推进之后发现这些问题都有一些共通的特性，于是发现了反派 1，反派 1 引出反派 2，然后洗白，循环。最后引出了大反派。大反派是游戏积分的第一名（通过各种卑鄙操作）同时也是游戏的校内实习的维护生（因为分数高获得实习机会），毁掉这个世界是目的是为了前辈得到了公司 offer 就再也没有登陆游戏和联系了，因此他也想通过积分得到 offer 然后利用游戏漏洞毁掉游戏。最后在主角的感化下明白了社畜的艰辛以及化解与前辈的误会。和主角成为了朋友。

### 2.4 分章剧情列表（暂缺，需要有人挖坑）

## 第三章 游戏元素（参考冒险岛 2）

### 3.1 人物角色（暂时第 0 章出场角色）

a. 主人公 maruko(立绘+3D 模型低模(暂缺))



b.学姐 1 号(立绘+3D 模型低模(暂缺) 以下为举例)



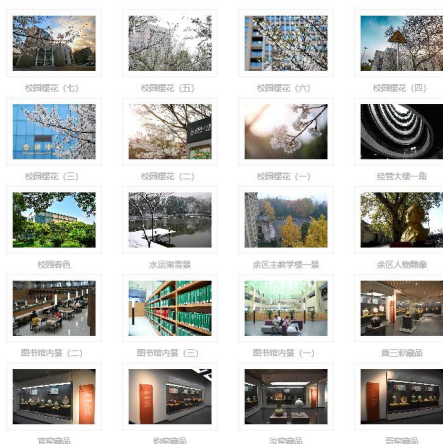


## 3.2 场景

### a. AVG 校园场景

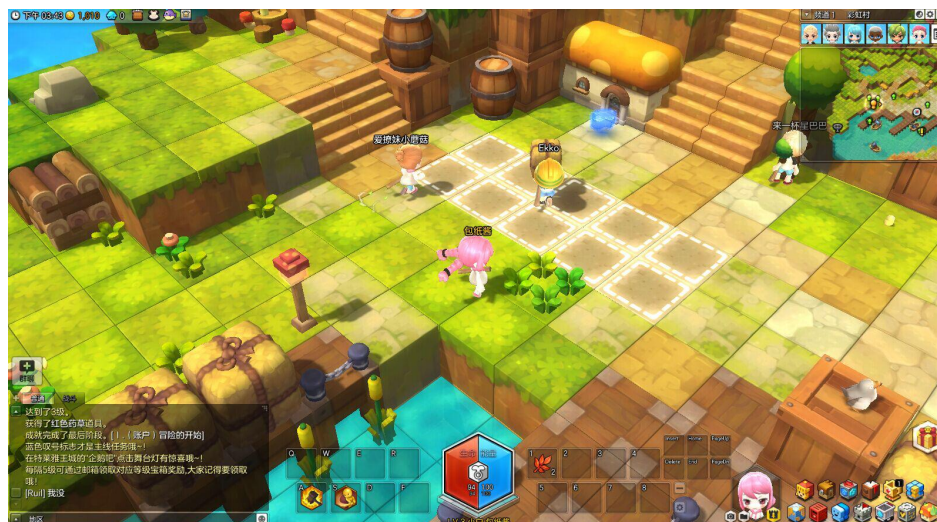
校园内照片素材。

<http://www.whut.edu.cn/2015web/xxgk/xyfg/>



### b. 游戏内虚拟场景（待详细补完）

通过设置不同 mesh 的 cube 进行场景的搭建。





### 3.3 NPC （待详细补完）

a.道具商人（副本地图内刷新及安全区刷新）



### 3.4 怪物 （待详细补完）

怪物掉落**武器、防具、消耗品、任务道具**。消灭怪物奖励金钱和 EXP。

a.方块怪



b.史莱姆怪



### 3.5 武器

每把武器配有 buff 技能，部分武器拥有主动技能。主角可以携带**两件武器**进行切换。**有一定冷却时间**。武器增加**攻击、攻速、命中、暴击**数值。悬停物品查看。



### 3.6 防具

防具分为散件和套装。品质分为白、绿、蓝、紫、橙。防具增加血量、防御、回血速度、闪避数值。悬停物品查看。

### 3.7 角色面板

角色面板与背包系统产生交互，进行装备更换。通过打败怪物获取经验值可以提升基础属性和属性点。属性分为血量、防御、攻击、攻速。加点属性分为命中、暴击、闪避、回血。

### 3.8 背包系统

道具栏分为武器、防具、消耗品、任务道具。背包里有金钱系统，可以通过出售物品获得金钱也可以选择丢弃。

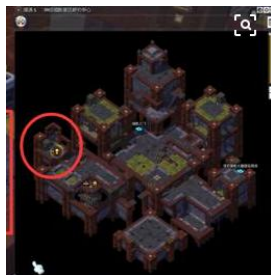
### 3.9 任务系统

任务栏分为主线任务和支线任务。

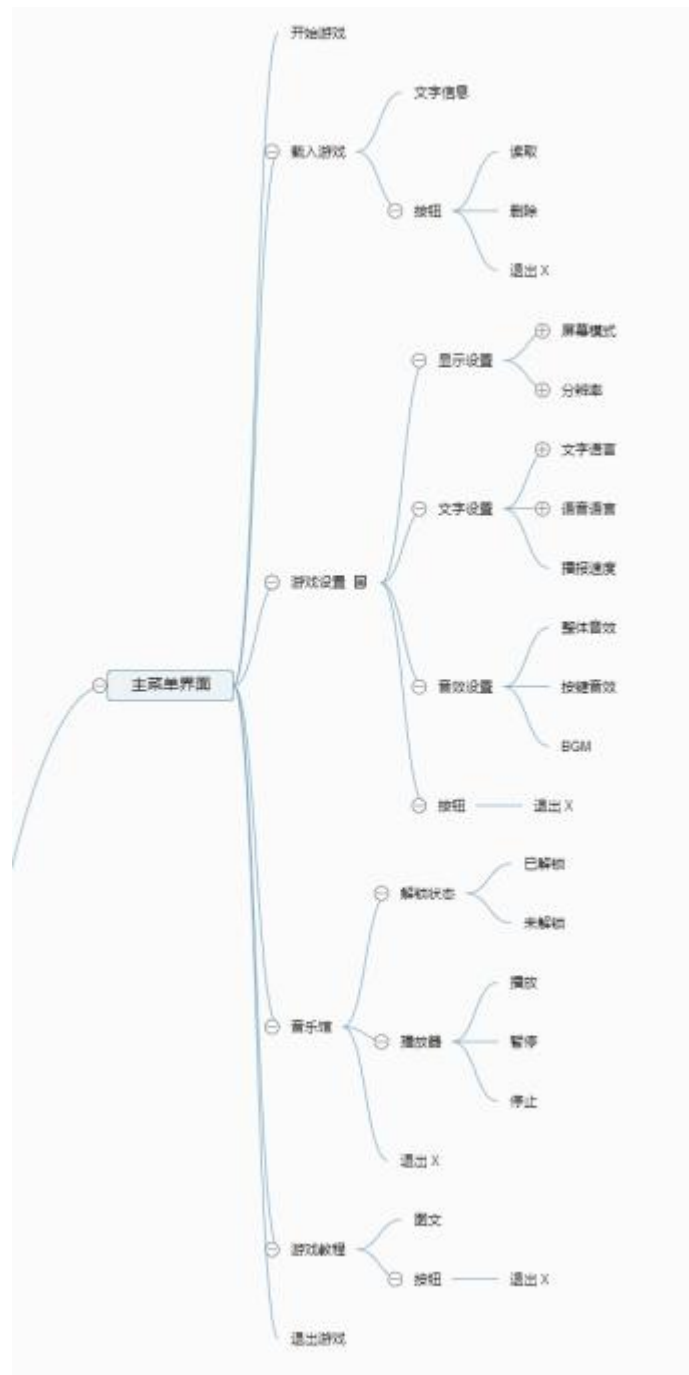
任务状态分为待接取，进行中和已完成。默认主线是强制接取无法放弃。完成任务获取金钱和经验。

### 3.10 地图及小地图系统

游戏界面有小地图，可以展开大地图，标注 npc、任务、怪物刷新点以及副本入口。

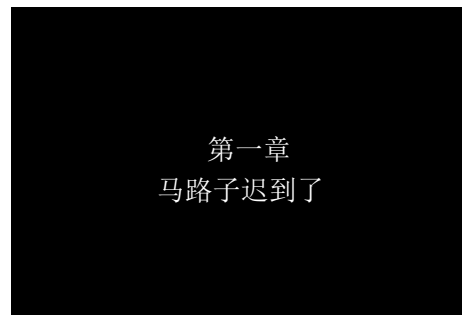


3.11 游戏系统菜单选项参考（进入游戏后开始游戏变为“新游戏”；音乐馆可以改成成就馆，通过剧情事件触发成就；显示设置可以预设几个低中高配置。）



## 第四章 游戏机制

以一章（主线）为一个主要的游戏流程进行开发（目前为第 0 章），每一章一开始都是一段 AVG 剧情（触发条件为上一张主线剧情完成后，显示本章结束，接着屏幕全黑，进入下一章，显示完标题后开始播放 avg）avg 播放完成后，通过过场动画或分镜漫画显示主角登陆游戏。加载游戏安全区场景。玩家通过安全区场景进行一系列主线任务（带有解密性质的或者按要求打怪）到达副本入口，通过通关副本消灭 boss 触发 boss 剧情。最后通过与特定 NPC 对话完成本章内容。



### 4.1 AVG 剧情



以 avg 剧情作为章节开头带入故事发生的背景，交代主人公进入游戏场景的具体原因。例如，最近经常发生刚刚充了饭卡，发现还是没钱的情况，学校查明不出具体原因，马路子听说最近游戏中经常出现有人花大价钱购买昂贵的游戏道具，于是进入游戏进行调查。从而进入游戏安全区场景。



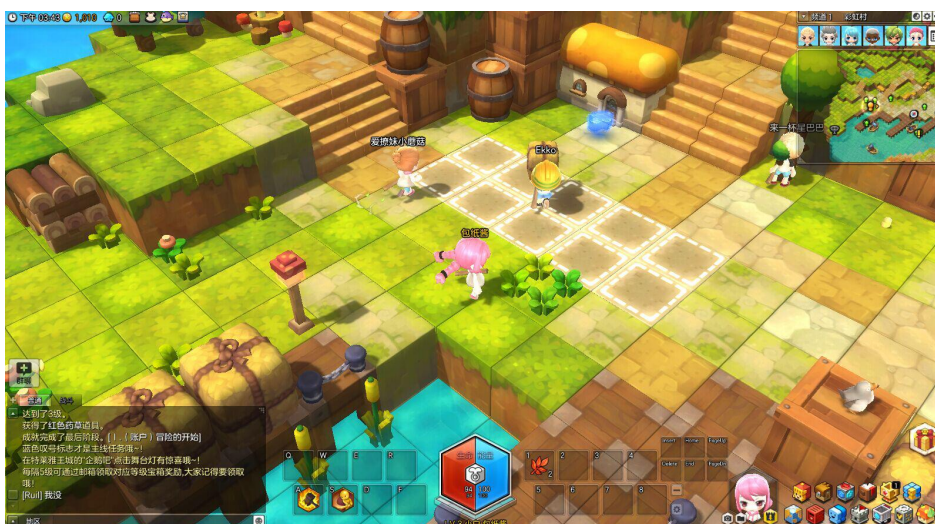
## 4.2 过场动画 1（暂定，可省略）

过完 avg 剧情后，根据剧情马路子潜进入游戏世界，这一段争取用高渲染的动画视频代替，类似 linkstart 那种。马路子跑到电脑旁边，打开网址，输入账号密码。开始变身，缩小变为卡通 3d 的小人然后一道光闪过进入游戏世界。



渲染质量参考此图。

## 4.3 安全区场景



马路子进入游戏后，所在的场景是安全区场景，在该场景马路子进行常规的任务对话操作搜集线索（常见的任务进行流程）。也可以接取支线任务。通过传送门可以到达危险区场景。游戏内的对话也采用 avg 系统的形式。

## 4.4 危险区场景

危险区场景有随机刷新的野怪可以刷经验钱和装备和特定任务材料。通过刷怪操作可以完成主线任务和支线任务。每个主线任务中必定设有一个危险区的刷怪操作的任务环节，通过刷取的材料完成任务开启副本进入的权限。副本的传送入口在危险区场景中。

## 4.5 副本场景（迷宫）

副本场景可以由几个小场景组合产生，每个小场景设有一个小 boss，最后场景设置一个大 boss。道中设置小怪，小怪可以不用全打死。地图为迷宫型设置，途中会有一定提示。通过设置机关，来丰富游戏的玩法。副本内无法查看全地图，增加挑战难度。

A. 机关机制（待讨论）

- 1.收集钥匙开锁。
- 2.回答问题开锁或者获得迷宫提示。
- 3.打死隐藏 boss 触发捷径。

B.陷阱机制（待讨论）

- 1.流沙降低移速，冰块增加移速
- 2.火焰灼烧掉血
- 3.受伤中毒流血持续掉血，需要使用特定道具
- 4.冰冻冻结

C.boss 类的攻击防御机制（待讨论）

- 1.范围攻击
- 2.背对 boss 躲避大招
- 3.踩机关或消灭小怪防备 boss 必死招
- 4.同时击杀两个 boss
- 5.利用地形风筝 boss 或者使 boss 移动缓慢

击杀 boss 瞬间触发 avg 剧情，过完剧情后，用户通过完成任务回到安全区，进行下线操作完成本章节的游戏。

## 4.6 过场动画 2（暂定，可省略）

过完 avg 剧情后，根据剧情马路子离开游戏世界，这一段争取用高渲染的动画视频代替，类似 linkstart 那种。马路子关闭电脑，然后进入下一章。

## 第五章 游戏进程

### 6.1 剧情（需要人来挖坑）

#### 第 0 章剧情（谁来细化）

（avg）武汉理工大学大一新生 maruko 某天帮助了一只小猫，被小猫主人发现。第二天她收到小猫主人（学姐 1 号）的一封感谢信，信中附带了一个网址和密钥，她发现这是一个在线游戏。

进入游戏的 maruko 了解到，游戏的开发者是知名的公司的高层游戏开发者，学生时期基于武汉理工的网络开发了这款游戏，并花钱秘密维护着这款游戏。游戏只能通过邀请的形式加入，且一人只有五次邀请名额。在游戏中获得高积分的人可以得到工作、实习 offer 和奖金。在经过学姐的新手引导后，maruko 的冒险开始了。

### 6.2 场景地图（需要人来挖坑）

#### 第 0 章场景

新手引导场景，实现基本功能的测试。可以先采用较为简单的场景或者全透明蓝色的虚拟场景。（类似崩坏 3 的虚数空间）

### 6.3 剧情关卡设计

（先完成基本的功能需求再进行关卡设计）

## 第六章 系统功能（暂时参考冒险岛 2）

### 7.1 信息架构