

游戏策划案的格式

封面

游戏策划任务书

1、游戏概述

1. 1. 游戏名称和运行环境

1. 2. 游戏故事情节

1. 3. 游戏特征

1. 4. 游戏定位人群

1. 5. 游戏风格

2、游戏机制

2. 1. 游戏性设计

2. 2. 游戏操作

2. 3. 用户界面

2. 4. 玩家交互

3、剧本描述

3. 1. 整体氛围

3. 2. 游戏情节

4、游戏元素

4. 1. 角色

4. 2. 物品

4. 3. 对象

5、游戏流程

5.1. 流程举例

附录

- 1、 宣传场景
- 2、 片头动画

1、游戏概述

1.1. 游戏名称，运行的环境

游戏名称《project iria》（暂定）

开发的软件环境：PC 端，Windows 64 位系统

基于国外大神自定义三渲二渲染管线的虚幻 4_4.26 版本。

开发的硬件环境：推荐内存 16g 以上，显卡 1060 起步，若有能开启光追的显卡更好。

游玩的软件环境：PC 端，Windows 64 位系统,需要安装所有游戏运行库(dx9+等，具体参照游民星空游戏环境安装包集合

<https://down.gamersky.com/pc/201109/30158.shtml>)

游玩的硬件环境：最终优化目标，

Cpu i5 8300h, gpu gtx 1050ti, 8g 内存的平台下可以流程运行 60 帧。

1.2. 游戏故事情节

2021 年的重庆，国庆节假期期间还在阴雨不断，午夜的气温甚至降到了 13 度。

大四即将毕业的钱和怡终于在重庆找到了一份工作，试用期微薄的工资并不足以支撑她的房租。好在她还有个特殊工作能给她提供不少额外收入。

她有个灵魂老铁，从小时候就存在了。这个朋友可不一般，在一定空间内可以穿越时空，还能见到不在这个世界上的人，不过仅限阴气重的时候。

小钱在咸鱼上发布了一个帖子，用特殊能力帮助需要帮助的人，当然收费还是蛮贵的。不久之前，就在今天白天的时候，钱和怡又接到了一单特殊工作。雇主在老城区，虽然距离自己住的地方倒是不远很方便，但是工作内容竟是调查雇主三年前自杀身亡的儿子。

这让钱和怡有些害怕，毕竟以前的委托只是帮忙找找失物。即使她跟灵魂老铁是老朋友了，但跟其他灵魂对话还是有些诡异的。白天她的老铁也无法给她建议，手指悬空在接单按钮上已经很长时间了。

但他给的真是太多了。这一单几乎就能免除自己以后几个月的房租烦恼。甚至还能买个五公主附带几个新出的游戏。

喝了三大杯绿牛之后，午夜 12 点整，钱和怡跟自己的老铁准时出现在了老街区楼下.....

1.3. 游戏特征

玩家数量为 2 人，采用局域网联机。玩法上，将解密和你画我猜游戏玩法相结合，既有解谜游戏的策略性与悬疑性，又具有你画我猜游戏的迷惑行为和爽快性。同时在剧本和视觉上加入中国本土元素与民

俗文化，使得玩家身临其境，增加代入感。附加大火的二次元要素，吸引不熟悉解谜游戏和你画我猜的玩家。

画面上采用先进的 PBR 卡通渲染，是三渲二的优良解决方案。可以满足各大二次元玩家的画面需要。

1.4. 游戏定位人群

吸引具有喜欢解密游戏，休闲小游戏，你画我猜游戏，民俗爱好者，二次元画风任一或者多项属性的玩家。

1.5. 游戏风格（额外插图可查看附件）

美术风格上，全部采用日式二次元风格。

人物设计采用中国现代风格，立绘采用标准赛璐璐画法，给模型看的人设图则为清晰的无需上色的赛璐璐画法。

道具设计上，采用贴近中国本土化总体设计理念。

城市场景采用重庆现实与部分重构。

游戏整体饱和度较低，使写实 PBR 卡渲人物可以融合进写实风格的场景。

音效上采用重庆城市中常见音效，音乐采用现代安静轻音乐。

2、游戏机制

2.1. 游戏性设计

解密与你画我猜结合的方式。既考验解除谜题所需的逻辑性、信息的概括总结能力、环境中的洞察力、又需要玩家具有具象和抽象的表达能力。同时两名玩家联网的方式，需要两名玩家之间具有良好的配合能力，才能正确快速的揭开谜题。

附有人文主义低视角的主线剧情，能让玩家将即将就业时期的自己与游戏中的主角进行对比，充分增加代入感。

灵魂玩家与真实玩家在非解谜伊莉亚的状态下设定上均可进行对话，但一旦进入解谜伊莉亚模式，真实玩家就听不到灵魂玩家的话了，灵魂玩家可以听见真实玩家的话。

2.2. 游戏玩法和规则简介

子系统的详细功能在 2.3.系统详细介绍中提供，此部分仅介绍框架。具体系统之间的联系与依赖也请查看 2.3. 系统详细介绍中的流程图。

玩家不可创建自定义角色，使用背景设定好的主角进行游戏。系统说明按照游戏流程顺序介绍。

1. 联网系统

联网系统为本地局域网，为该游戏基本实现必须系统，是游戏的底

层框架，玩家主观上无法感觉到该系统的存在。应为首要实现目标。

2.漫游系统

漫游系统为玩家在场景中的探索方式。详细方式在 2.3.中介绍

3.线索系统

线索系统为两个游戏核心之一，会列出多段详细文字信息。

系统的具象表现形式为手机。不同子系统为不同 App。

现实玩家点击文字信息后，系统会帮玩家总结好该段信息的主旨附在另外的线索合集内，

有耐心的玩家可以自行阅读详细文字，只关注流程的玩家会利用系统提供好的线索继续玩游戏。

开局总结一定线索后，系统会列出当前缺少的线索，并生成问句。现实玩家选择问句后，相当于选择了当前主线任务，灵魂玩家和现实玩家的屏幕上会共同现实该目标。

经过解密之后，玩家获取到了信息。问句消失，变成系统总结好的信息附在线索合集内。

之后玩家继续选择下一个问句，流程与之前相同。直到把所有线索找齐，问句消失。

此时会进行结局选择，灵魂玩家可以表达自己的决定，但结局真正的决定权还是在真实玩家手里。

4.谜题系统

此系统为解谜部分的谜题部分，除去同恐怖游戏和解谜游戏中的大部分谜题一样。例如找密码，找钥匙，开门等。还有本游戏特有的关于情节上的谜题。

5.伊莉亚系统

伊莉亚系统为两个游戏核心之一，名称源自 ue4 绘画模板 iliad，可以在墙上或物体上绘画，但仅限特定区域，为灵魂玩家专属，

该特定区域称为画布。该体系的画布会被水流，物体阻挡等要素影响，可作为游戏解密要素。

伊莉亚系统分为引路伊莉亚和解谜伊莉亚。

解谜伊莉亚系统下

绘画时在空间上有限制，灵魂玩家不能离开限定的区域。

灵魂玩家可以在过去与未来之间穿越，来获取不同的信息。同时灵魂玩家还可以与其他灵魂交流，这部分就涉及下面的对话系统。

每个空间的解谜伊莉亚系统只能触发一次，在触发关键道具后才可退出系统，但并不保证是否收集到全部信息，若收集了全部信息之后系统会给出提示。退出后不可再进入。

引路伊莉亚

引路伊莉亚系统是常驻在现实世界，灵魂玩家手下的系统。

现实玩家在选择完问句后，通常不知道需要调查何方。但灵魂玩家会受到系统提示。

此时灵魂玩家可以在墙壁或者物体的特定区域画箭头或者写字引导现实玩家去往提示地点。

引路伊莉亚系统使用次数无限

6 对话系统

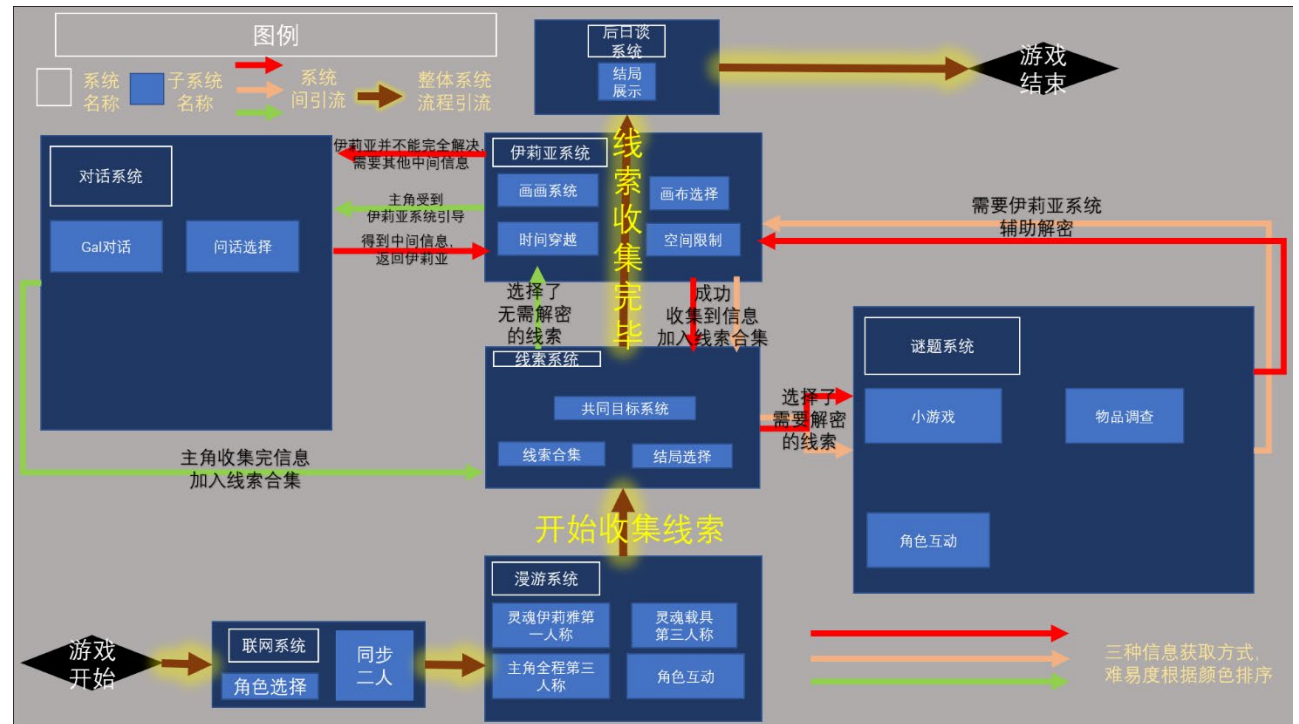
对话系统为伊莉亚系统不能完全解决的谜题的附加系统。玩家需要进行对话去获取额外信息。

7 简单的后日谈彩蛋系统

出现在制作组名单之后类似于 ppt, 几张图片, 几段文字。交代故事人物真正下场。

2.3. 系统详细介绍

流程图



(大图见附件 2)

(一) 联网系统

1) 角色选择

在游戏开始前进行现实玩家还是灵魂玩家选择。

2) 同步二人

游戏实现局域网联网的延迟不能太大，小于 500ms

(二) 漫游系统

1) 灵魂伊莉亚模式第一人称子系统

灵魂玩家伊莉亚模式下为第一人称，无需为灵魂玩家建模，只是一个摄像机固定在同一高度移动。

类似 csgo，守望先锋。Gone home

2) 灵魂玩家载具第三人称子系统

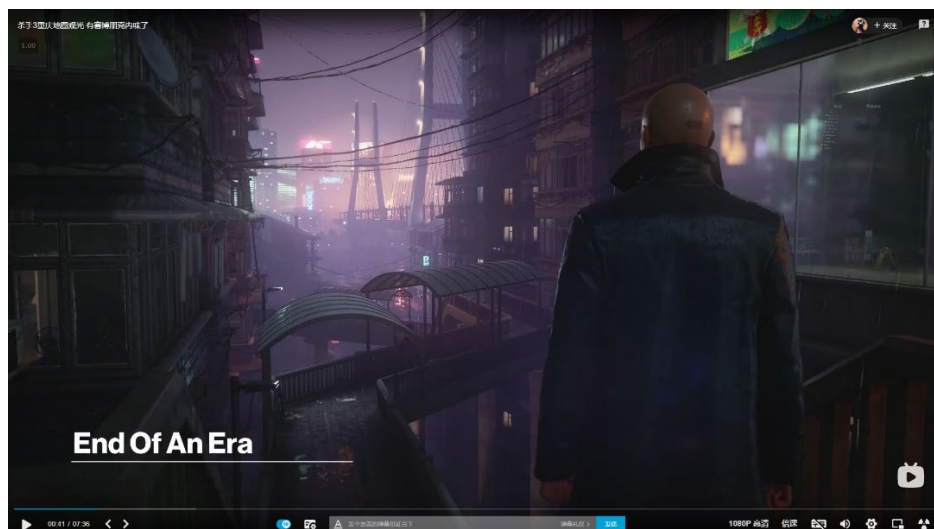
灵魂玩家在现实世界不能随意移动，附身在主角身上，没有模型。但是可以旋转自己的摄像机视角。

类似 csgo 死亡后用第三人称观察队友

3) 主角全程第三人称视角子系统

第三人称越肩视角，摄像机焦距尽量放大，灵魂与现实玩家在现实世界采用同样的视角。

类似杀手 3，奇异人生





4) 角色互动 1 子系统

灵魂玩家和现实玩家在场景中可以就物品和事件进行评价。两边可互动的东西并不相同。现实玩家接近后会显示按键有触发举例，灵魂玩家没有触发距离。通常是一问一答的形式，提问方在三个问题里选一个，回答方在三个答案中选一个。回答方也可以选择沉默，那样就结束对话。回答方选项会导致对话长度内容不同。



5) 角色互动 2 子系统

若现实玩家移动太快，灵魂玩家可以按键提示现实玩家移动慢一些。

若灵魂玩家在摸鱼，现实玩家不知道需要去哪调查，现实玩家可以按键提示灵魂玩家给予提示。

(三) 线索系统

1) 共同目标子系统

现实玩家在不同问句中选择，之后会同时出现在两位玩家的屏幕上。现实玩家不知道调查地点，灵魂玩家利用引路伊莉亚进行引导。玩家执行解谜后，问句被回答。显示线索。

例如疑案追声的问题系统

人名

标记声源

叶老二

吕仙姑

胡东

刘大伟

D仔

导演

沈小军

何总

金生水

问题

案情真相

- 1.今天在拍摄现场死了几个人?
- 2.谁是杀死杂物间死者的凶手?
- 3.哪些人在参加综艺之前就认识杂物间的死者?

回答

2) 线索合集子系统

线索玩家和灵魂玩家均可查看，上面写了所有现在已经知道的情报。未知情报以黑色显示

3) 结局选择子系统

收集到一定线索后会出现结局，真实玩家可以继续收集线索，也可执行当前结局。执行结局之前系统会对灵魂玩家进行一次提问，灵魂玩家利用引路伊莉亚系统进行是否执行此结局。不过最终决定权还是在真实玩家手中。

（四）谜题系统

此系统需要根据剧本进行特殊定制。在此仅举相似例子，并不一定是游戏流程。

在解谜过程中，灵魂玩家会全程进入解谜伊莉亚。执行你画我猜。

1) 小游戏子系统

例如输密码，找齐三个部件开锁等。恐怖游戏常见套路。

2) 物品调查子系统

恐怖游戏中的常见系统，按照如下教程做个一模一样的即可。旋转到某一特定角度后会出现线索，其他角度线索不出现。

<https://www.bilibili.com/video/BV1WZ4y1V79C>

3) 角色互动 3 子系统

基本上同于漫游系统的角色互动，不过句子不一样了。

例如现实玩家没看懂灵魂玩家画的什么，可以按键选择疑问。也可以催灵魂玩家画快点等。灵魂玩家可以选择同意，还有等我一会之类的。

(五) 伊莉亚系统

1) 画画子系统

利用模板，灵魂玩家可以在特定的地点进行画画。引路伊莉亚和解谜伊莉亚的笔触是不一样的。同时笔迹受到物理因素影响，例如画布上有水，则当前画布不可使用。需要玩家解谜让画布变得可用。

2) 画布子系统

画布只是简称，画布可用是墙壁，木柜，地面，只要有一定画画的区域都可以是画布。画布是由制作组给灵魂玩家特意规定的。

3) 时间穿越子系统

仅限解谜伊莉亚中，灵魂玩家可以在未来和过去中穿越，获取信息。场景可能会有不同。程序上采用将灵魂玩家传送至另外一张地图这种解决方法。

4) 空间限制子系统

仅限解谜伊莉亚中，灵魂玩家的移动区域被限制。

(六) 对话系统

1) gal 对话

灵魂玩家与其他灵魂对话，现实玩家与人类对话均采用 gal 模板立绘形式进行对话。

2) 问话系统

玩家可以对谈话者进行提问，获取新信息，当有新线索解锁时可能会有新问话产生。

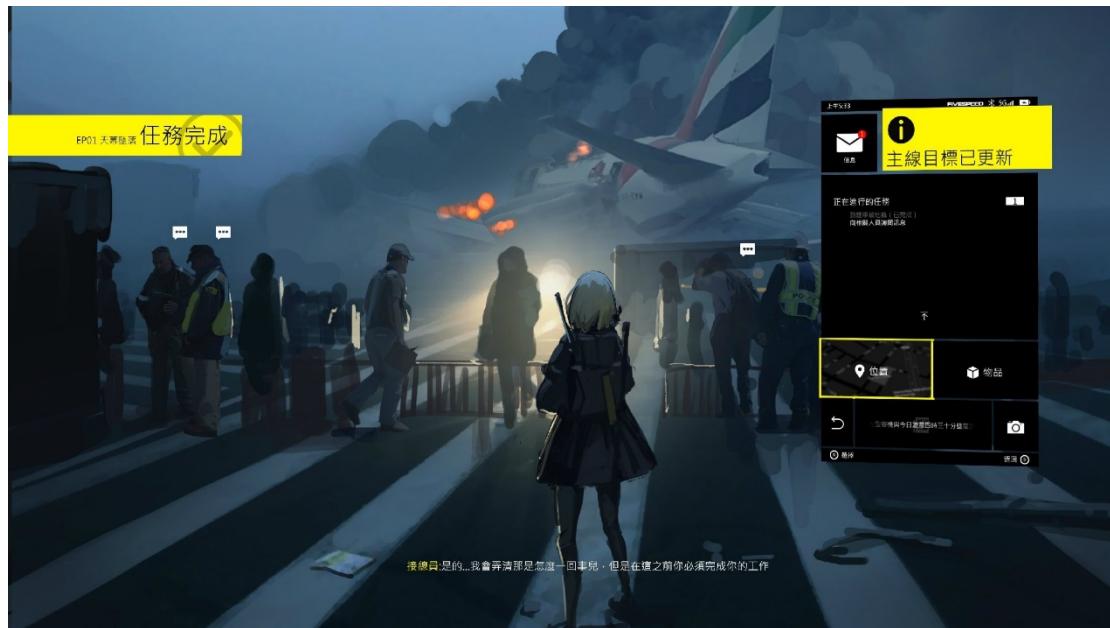
(七) 简单的后日谈彩蛋系统

在制作组名单之后，类似电影彩蛋的长度。基本上为图形背景配上字幕解释故事人物后续发展。

2.4 .用户界面（设计游戏主界面一个、游戏开始界面一个）

Ui 美术风格

Windows 风格，双色，硬方块，简洁。如下图所示



游戏开始界面

<https://www.bilibili.com/video/BV1Hy4y167wP>

(逻辑上一模一样即可，背景由建模提供)

2.5. 玩家世界观感知

玩家感知剧情主要通过物品互动，手机新闻 app，剧情，物品描述。

3、剧本描述

3.1. 剧本氛围

虽然整体处于略显颓废的氛围，但剧本核心是爱和人类的情感。

主角们处于旁观者的位置，两名玩家所做的仅仅是旁观并记录整场事件，木已成舟，不能改变过去以及发生的故事。但可以影响未来故事走向。

3.2. 游戏情节

4、游戏元素

根据游戏的类型，可将游戏分为若干组游戏元素。在每一类别里，请尽量按照逻辑顺序或用最合适的数据方式进行分组。

4.1 角色



4.2 物品（设计装备、武器、使用道具各一套）

物品包括玩家能够拾起、使用或用某种方式操纵的东西。可以通过以下方式分析物品的相关设定：物品的特点；物品的种类；物品用途；获得与消耗方式。

4.3 对象（设计主要场景一个、主要 NPC1 个）

对象包括出现在游戏中的各种实体，他们不是 AI 驱动的，玩家不能拾起，但能以某种方式操纵它们，如场景、npc 等。

5 游戏过程（选择主线说明）

现实玩家采用第三人称越肩视角，灵魂玩家非伊莉亚模式和引路伊莉亚下采用第三人称载具模式，解谜伊莉亚模式采用第一人称。

两名玩家在开局之后会被给予部分线索，并有若干问题。现实玩家选择某个问题后，不知道解谜地点。灵魂玩家利用引路伊莉亚引导真实玩家到达指定地点。开始解谜，解谜结束后获得线索。获得一定线索之后，该问句被解答。

真实玩家继续选择执行下一问句。重复上一流程。

直到出现可以执行的结局选项，真实玩家若选择此结局，系统会提问灵魂玩家是否同意执行。不过最终决定权还是在真实玩家手上。

真实玩家若不选择执行此结局，则继续收集线索。直到出现新的结局选项或者所有线索收集完毕。

执行完游戏结局会出现制作组名单，之后出现后日谈彩蛋。

解谜过程类似下方例子。

此场景发生在开局，午夜 12 点，还未接触到委托人。钱和怡没有电梯的门卡，给委托人发消息并没有回复。钱和怡只得在前门等待，楼梯间的电扇还在运行，虽然 10 月的重庆温度不低，但是在雨水的加持下气温已经到了令人不适的程度。钱和怡本身穿的衣服也有些少，觉得很冷。此时灵魂玩家进入解谜伊莉亚，在现在时间线先指导钱和怡移开木板，木板后面出现了电扇的开关。但是移动后的木板刚好挡住了之前的画布，这个画布变得不可用了。

灵魂玩家只好穿越回过去时间线（当天的白天），向一个鬼魂询问门卡位置，得知一般放在大柜子下面，但是当时阳气太盛，没有可用画布。灵魂玩家只好穿越到未来时间线（当天的早些时候），此时阴气重，正好有可用画布，灵魂玩家在画布上画下位置。指引真实玩家打开电梯。此时灵魂玩家退出解谜伊莉亚。