

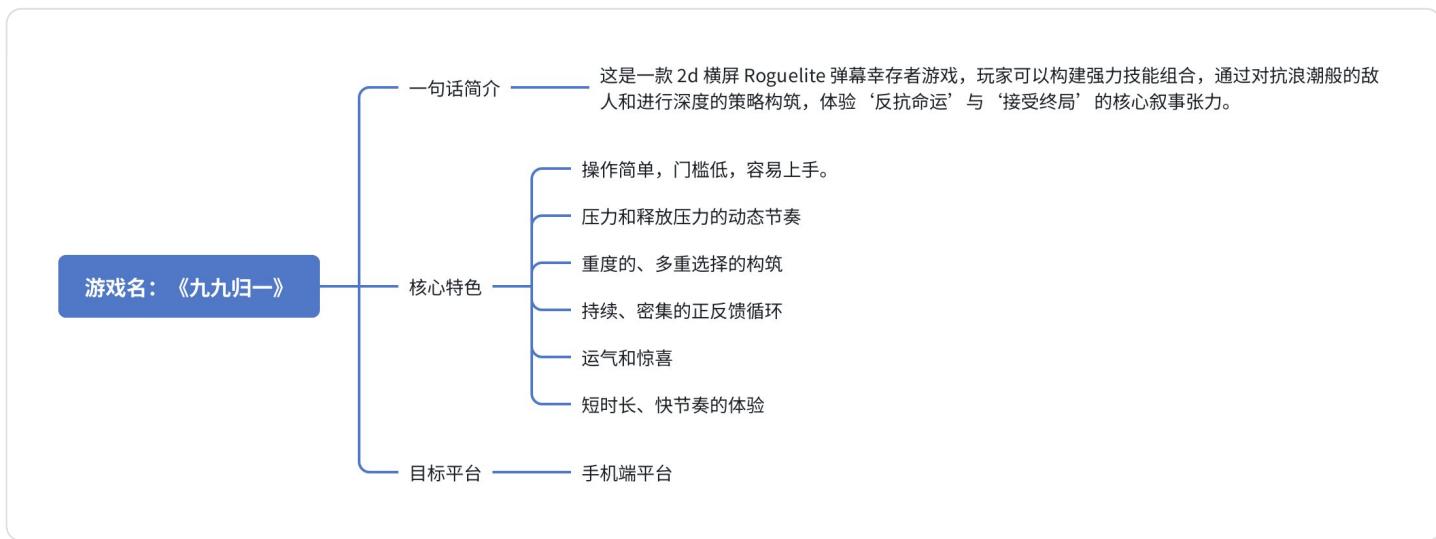
《九九归一》总策划案v2.0.0，2025.12.24

目录

文档结构图

修改记录

项目概览



游戏名：《九九归一》

一句话简介

这是一款 2d 横屏 Roguelite 弹幕幸存者游戏，玩家可以构建强力技能组合，通过对抗浪潮般的敌人和进行深度的策略构筑，体验‘反抗命运’与‘接受终局’的核心叙事张力。

核心特色

- 操作简单，门槛低，容易上手。移动上玩家只需要控制移动（单摇杆）。左键攻击，右键闪避。玩家可以轻松入门，同时可打出很高的上限。
- 压力和释放压力的动态节奏：敌人生成呈波次状，并在特定时间点（如每分钟、每五分钟）达到密度高峰。这种设计创造了清晰的“压力积累（敌人增多）-> 释放（升级清屏）”的节奏感，让玩家始终

处于张弛有度的循环中。

3. 重度的、多重选择的构筑：系统提供多样的升级路径，不同路径之间的升级可以组合出非凡的控制、输出或加成效果。这是玩家的核心策略。

玩家的构筑可以导致几何程度的提升，实现从艰难割草到无双的逆转。

4. 持续、密集的正反馈循环：玩家通过操作躲避伤害、击杀敌人、吃宝石加经验值，都是正反馈的来源。

5. 运气和惊喜：每次升级的升级选项随机，玩家需要根据不同的升级选项来选择升级路径，或者刷新出更好的升级选项。

6. 后期不会无脑割草：依旧需要构筑和操作。

目标平台

1. 手机端：手机端的市场巨大，且这类用户偏休闲，会喜欢易上手的游戏，与该游戏大概30分钟一局的理念完全契合。

(左侧移动人物，右侧按住攻击，拖动并松手后向对应方向冲刺。)

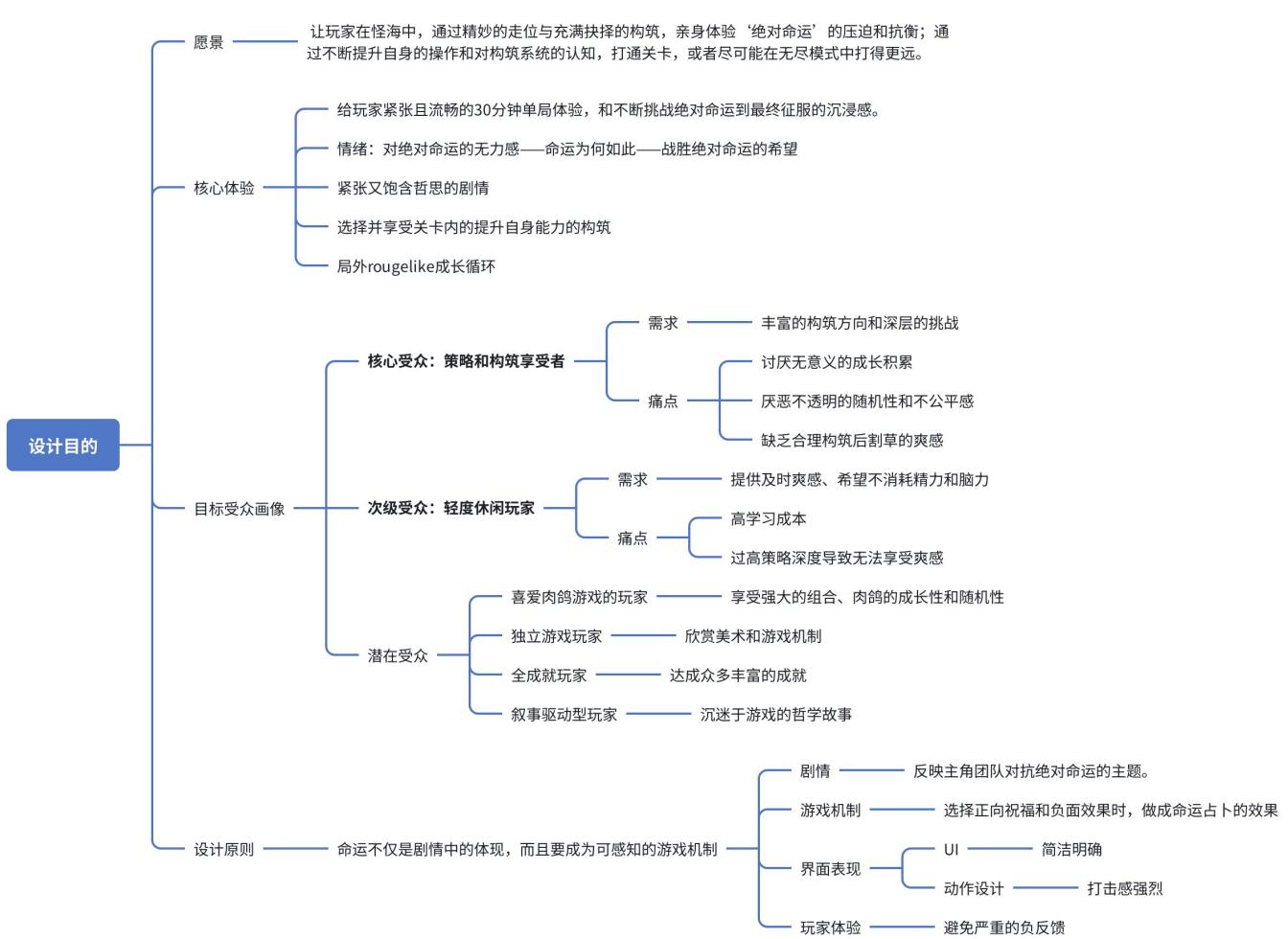
2. PC端：键盘能够提供精确的方向输入；

有明确的买断制市场；在steam等成熟的平台上可以打下更好的发售基础。

(WASD移动人物，左键按住攻击，右键冲刺；冲刺方向由光标到上一帧的向量方向决定。)

在手机平台和PC平台中，均采用买断制，符合核心受众的期待。

设计目的



愿景：

让玩家在怪海中，通过精妙的走位与充满抉择的构筑，亲身体验‘绝对命运’的压迫和抗衡；通过不断提升自身的操作和对构筑系统的认知，打通关卡，或者尽可能在无尽模式中打得更远。

核心体验

1. 给玩家紧张且流畅的30分钟单局体验，和不断挑战绝对命运到最终征服的沉浸感。

玩家的情绪由对绝对命运的无力感——命运为何如此——战胜绝对命运的希望。

2. 失败后有成长的rougelike循环；

3. 选择并享受关卡内的提升自身能力的构筑

4. 在大厅中的放映馆内，享受一个紧张又饱含哲思的剧情。

目标受众画像

核心受众：策略和构筑享受者

这类受众大多是大学生和中年人，20~40岁。

需求：1.更深层次的挑战，构筑成型后依然需要通过操作和决策化险为夷，而不是纯粹的割草。

2.更丰富的构筑方向，以及单个路径的深度构筑的强劲效果。

3.畅爽的动作打击快感和割草爽感。

痛点：1.不希望太大的负反馈（有意义的成长积累），追求高性价比的快乐。游戏中，玩家可以自行调整难度；同时有局外科技树的成长，每次对局无论是赢是输都有钻石奖励。

2.缺乏合理构筑后割草的爽感，但不希望后期完全解放双手、不参与决策的无聊的感受。

3.厌恶不透明的随机性和不公平感。要求游戏的概率不能对战斗起到决定性的作用，且敌人的行为可以预知。

次级受众：轻度休闲玩家

一般是上班族，希望体验即时的爽感。

需求：一款能提供及时爽感，同时不太占用自己的精力。

痛点：1.不需要高学习成本，可以获得极大的爽感。游戏本身的直观命中反馈、简单的操作和极高的上限可以满足这一点。

2.策略深度不能过高，导致自身无法享受爽感。游戏中的策略是躲避弹幕的策略和选择构筑的策略，不同的构筑对应不同的令人惊喜的效果，玩家选错了不会带来非常严重的影响；玩家只需要杀敌，决策点适中，不需要过多考虑“哪一个策略最好”。

潜在受众：

喜爱肉鸽游戏的玩家：享受强大的组合、肉鸽的成长性和随机性

独立游戏玩家：欣赏美术和游戏机制的体验

全成就玩家：可以达成众多丰富的成就的同时，发放奖励。

叙事驱动型玩家：沉迷于游戏的哲学故事。

设计原则

首要的是将“命运”的主题嵌入游戏中：命运不仅是剧情中的体现，而且要成为可感知的游戏机制。

1.剧情要求反映出主角团队对抗绝对命运的主题。

2.在局外的大厅中，选择正向祝福和负面效果时，做成命运占卜的效果（流血或者消散）

3.界面简洁，UI明确。界面和反馈需要服务于即时理解，让玩家更专注于构筑的规划和对弹幕的躲避。

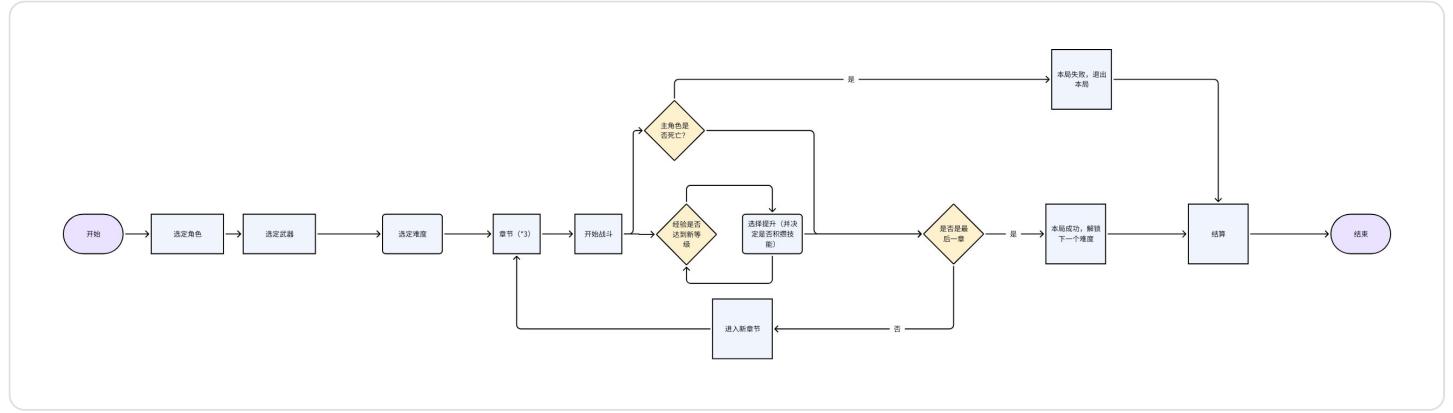
4.打击感反馈较强。给予玩家丰富的正反馈。

5.要给予玩家丰富的、可联动的升级路径。

核心玩法

玩家在大厅中开启一局游戏，将进行一个rougelike探险的过程。

下面是一周目图示。



全局概览

游戏打开后进入主界面，包括开始游戏、设置、致谢名单、退出游戏。

开始游戏后需要新建或选择存档。

之后进入大厅。大厅内，玩家可以选择：进入战斗，查看剧情，科技树，成就；左上有暂停和设置的按钮。

玩家在大厅界面或战斗中可以通过ESC进入暂停界面，包括：继续游戏、设置、退出本局、返回主菜单、退出游戏。

局外成长系统

玩家通过对局、完成成就等方式获得钻石，进行永久科技树的升级、新角色和武器的解锁。

玩家通过多次挑战可以解锁新剧情；部分剧情需要通过完成剧情解锁要求的挑战来解锁。

对局前

玩家可以在开局选定角色和武器。

之后，选定不同的游戏难度，将改变奖励系数（暂定每级+10%，后5等级每级+15%）。

选定后，玩家会直接进入关卡界面。

单局内探险核心玩法

总体概览

一共三个章节，每个章节是从三个地图中选取一个。每个章节由10分钟的小怪和boss组成（boss是从三个boss中选择一个）。

不同章节进行转换时，玩家的角色属性、武器、buff都会继承。玩家可以在进入第二、第三章节时向未来佛预言，获得加成。

在刚开始，玩家无论在哪个难度，通关这三个章节，都将会遇到“阎王”这个boss。对该boss造成的伤害将会跨局累积（也即，即便角色死亡，下一次新开一局并且打到这里，boss的血量会和上一把角色死亡时自身的血量相同）。当阎王被干掉以后，之后的对局将不再出现：在打完三个章节以后将会直接结束。

胜负判定和难度开放

主角的血量降低至0即判定为死亡，玩家可以再选择一位角色作战。角色继承上一位角色的所有属性。所有角色全部阵亡后，立即结算水晶数量并返回大厅。

主角打过阎王，或者在阎王消失后通关前三章，也会结算水晶并返回大厅。

对于难度的开放，无论阎王是否存在，通过三个章节后都会开放下一个难度。

关卡核心玩法

在战斗阶段，玩家需要不断攻击杀敌，并且通过捡拾死亡敌人掉落的经验来升级。当进入下一个等级时，进行升级的条目选择。

对于任何一个条目，玩家都可以选择“立刻装配”“1分钟后装配”“3分钟后装配”，装配延迟时间越久，该条目效果越好。

玩家在局内被敌人攻击到，或被场景中部分可造成伤害的物体攻击到，就会扣减一滴血量。此时角色将会暂时虚化，该段时间内不会受到伤害；随后回到正常的状态。

对局后

对局后，系统将会根据玩家的杀敌数、击杀boss的情况，发放钻石。