

《九域玄枢》战略养成游戏产品策划与设计文档

版本号：1.0.0

撰写日期：2025年08月24日

一、文档概述

1.1 游戏定位

《九域玄枢》是一款以**多维度战略养成**为核心的开放世界角色扮演游戏（RPG），融合**政治策略、军事战术、生存经营、战略规划与战斗体验**五大核心模块，构建“人-地-天”三界互通的沉浸式世界。玩家通过扮演八大职业角色（书生、武将、商人、武侠、医者、工匠、艺人、仙者）或终极目标“帝王”，在动态演化的世界中通过资源管理、势力扩张、跨阵营博弈与境界突破，最终实现“帝王圆满”的至高成就。

1.2 核心特色

- 多职业养成体系**：八大职业各具特色，通过“道”的修炼（如文道、兵道）解锁专属技能与成长路径，职业间存在策略互补（如文臣治国+武将征战）。
- 立体战略生态**：政治（内政决策）、军事（战场指挥）、经济（资源经营）、生存（家园建设）四大维度深度耦合，玩家需动态平衡多方需求。
- 三界世界观架构**：人界（主战场）、地界（死亡领域）、天界（仙境）分层开放，随玩家进度解锁隐藏剧情与终极挑战。
- 帝王终极目标**：需所有八道（文/兵/商/武/医/工/艺/仙）均达“圆满”且“帝道”圆满，成就唯一“帝王”身份，统领三界。

二、游戏背景与世界观

2.1 世界架构

游戏世界名为“九域玄枢”，分为三大层级：

- 人界（生者之地，对外开放）**：玩家初始活动区域，包含城池、村落、秘境等地形，是政治博弈、军事冲突与经济经营的核心舞台。
- 地界（逝者之地，暂未开放）**：亡魂归宿，未来版本将开放死亡轮回、鬼族势力与地府权谋玩法。
- 天界（仙者之地，暂未开放）**：仙族居所，包含仙宫、灵脉、法则领域，是修仙者突破维度壁垒的终极目标。

2.2 种族生态

种族	特性	关联职业	核心矛盾
人族	普通生灵，适应性极强	书生、武将、商人、武侠、医者、工匠、艺人	生存资源竞争、政权更迭
妖族	兽性本能，擅长物理攻击	无固定职业（潜在敌对势力）	与人族的领土争夺
仙族	法则掌控者，长生不老	仙者（修行至高层级）	仙凡壁垒、法则干涉人间
魔族	混沌邪恶，腐蚀生灵	无固定职业（潜在 BOSS）	破坏秩序、煽动战争
灵族	幽影形态，操控精神	无固定职业（辅助/干扰）	操纵人心、制造混乱
异族	神秘未知，特殊能力	无固定职业（随机事件）	不可预测的危机（如天灾/异象）

三、核心玩法系统设计

3.1 职业系统：八大职业与九道修行

（1）职业定位与核心能力

职业	主修之道	核心能力	战略价值
书生	文道	内政加成（提升城池税收/人口增长）、外交谈判（降低敌对倾向）、文化输出（吸引人才）	政治基石，稳定势力根基
武将	兵道	军事指挥（提升军队战力/战术多样性）、攻城掠地（快速占领据点）、兵种克制（针对敌方弱点）	战场核心，决定军事胜负
商人	商道	资源贸易（高价出售稀缺物资）、市场调控（稳定经济）、情报网络（获取敌方动向）	经济命脉，提供战略资金与信息
武侠	武道	近战爆发（单体高伤害）、江湖威望（招募侠客）、义气加成（提升友军士气）	近战主力，灵活切入战场
医者	医道	治疗恢复（群体/单体治疗）、疫病防控（阻止瘟疫蔓延）、毒术反制（削弱敌方）	后勤保障，维持军队续航能力

职业	主修之道	核心能力	战略价值
工匠	工道	机关建造（防御工事/攻城器械）、工具改良（提升生产效率）、陷阱设计（干扰敌方）	生存支撑，强化防御与进攻手段
艺人	艺道	士气鼓舞（提升友军战斗力）、民心凝聚（增加城池忠诚度）、艺术魅惑（降低敌将忠诚）	软实力核心，影响心理与忠诚度
仙者	仙道	法则操控（天气/地形干预）、仙术治愈（群体复活）、灵脉汲取（获取稀有资源）	超自然助力，突破维度壁垒

(2) 帝王系统：终极养成目标

- 帝王之道**：唯一隐藏职业，需同时满足以下条件：
 - 所有八道（文/兵/商/武/医/工/艺/仙）均达到“圆满”级别（每道 100 级，满级为圆满）。
 - 帝王之道自身达到“圆满”级别（通过治理国家、统御万民积累）。
- 特殊能力**：三界共主（人/地/天三界资源互通）、法则重构（修改世界规则）、万民朝拜（全体友军属性永久加成）。

3.2 地图系统：人界为核心，三界动态演进

(1) 人界地图结构

- 基础地形**：城池（政治中心）、村落（资源产地）、山脉（矿藏/隐世）、河流（交通/防御）、秘境（隐藏任务）。
- 动态事件**：
 - 政治事件**：叛乱（民心过低触发）、联盟（与其他势力缔结条约）、科举（选拔人才）。
 - 军事事件**：边境冲突（妖族/魔族入侵）、城池攻防（玩家主动发起战争）、伏击（野外遭遇战）。
 - 经济事件**：商队遇袭（贸易路线受阻）、丰收/饥荒（影响粮食产量）、矿脉枯竭（需探索新资源点）。

(2) 三界开放进度

- 人界**：初始开放，玩家从零开始建设势力。
- 地界**：当玩家在人界达成“霸主”成就（统一主要城池）后解锁，探索亡魂领域与鬼族势力。
- 天界**：当玩家职业中任意一道达到“圆满”后解锁，接触仙族法则与修仙秘境。

3.3 战斗系统：策略与操作的深度融合

(1) 战斗类型

- 战略层**：沙盘推演（全局兵力部署、资源调配）、外交博弈（联盟/背叛）。
- 战术层**：实时战场（小规模遭遇战）、攻城战（器械 vs 城墙）、伏击战（地形利用）。

(2) 战斗机制

- 职业协同**：
 - 武将+武侠：近战突进（武将抗伤+武侠爆发）。
 - 书生+商人：后勤保障（书生提升补给效率+商人提供资金）。
 - 医者+仙者：续航与复活（医者治疗+仙者群体复活）。
 - 元素反应**：
 - 仙道“火系仙术”+兵道“火箭器械”→ 爆燃效果（范围伤害加成）。
 - 艺道“鼓舞士气”+武将“冲锋指令”→ 攻速提升（短时间内爆发更高伤害）。
 - 地形影响**：高地（远程攻击距离+20%）、河流（骑兵移速-30%）、森林（隐蔽性提升，偷袭概率增加）。
-

3.4 养成系统：多维度资源与属性成长

(1) 核心资源

- 基础资源**：粮食（维持人口）、木材（建造建筑）、铁矿（制造武器）、金币（交易/招募）。
- 特殊资源**：灵石（仙道修炼）、功德（医道救人）、声望（招募名将）、气运（帝王加成）。

(2) 属性成长

- 角色属性**：力量（物理伤害）、智力（法术效果）、敏捷（闪避/攻速）、魅力（外交成功率）。
- 势力属性**：疆域面积、人口数量、军队规模、科技等级、民心向背。

(3) 修炼体系

- 每道（如文道）分为 100 级，每级解锁新能力（如文道 10 级：提升税收 5%；文道 50 级：解锁“科举”功能；文道 100 级：圆满，获得“圣贤”称号）。
- 修炼方式：完成任务（如治理城池提升文道）、击败特定敌人（如击败文人 NPC 获得文道经验）、使用道具（如“典籍”加速修炼）。

四、技术实现与硬件需求（关联前文）

4.1 开发引擎与工具

- 引擎**：Unreal Engine 5（UE5），利用其 **Nanite 虚拟几何体**（优化建筑/地形渲染）、**Lumen 全局光照**（动态光影效果）、**世界分区系统**（无缝开放世界加载）。
- 辅助工具**：Python3（自动化生成地图数据/数值平衡分析）、Blender（3D 模型制作）、Substance Painter（材质贴图）。

4.2 硬件配置推荐（开发阶段）

参考前文《使用 UE5 开发 2.5D 开放世界战略养成类游戏的硬件配置》，建议采用中高端专业级配置（方案 2）：

- CPU**：Intel Core i7-13700K / AMD Ryzen 9 7900X（多线程处理场景烘焙与 AI 计算）。
- GPU**：NVIDIA RTX 4070（12GB GDDR6X） / AMD RX 7800 XT（16GB GDDR6）（支持 4K 贴图与实时渲染）。
- 内存**：32GB DDR5 5200MHz（处理大规模地图资源与战略计算）。
- 存储**：1TB NVMe SSD（PCIe 4.0，快速加载项目与素材） + 2TB 机械硬盘（存档备份）。

五、开发计划与里程碑

5.1 第一阶段（0-6 个月）：核心框架搭建

- 目标：完成基础引擎适配、八大职业系统原型、人界基础地图（含 3-5 座城池）。
- 关键成果：职业养成逻辑验证、战斗系统基础框架（近战/远程交互）。

5.2 第二阶段（6-12 个月）：战略与经济系统深化

- 目标：实现政治策略（外交/内政）、经济经营（贸易/资源管理）、战斗系统（攻城战/伏击战）。
- 关键成果：动态事件系统上线、跨职业协同玩法测试。

5.3 第三阶段（12-18 个月）：三界开放与终极目标

- 目标：解锁地界（死亡领域）、天界（修仙秘境），完成帝王系统（九道圆满逻辑）。
 - 关键成果：三界互通玩法、终极成就“九域之主”验证。
-

六、总结

《九域玄枢》通过**八大职业的道法修行与人/地/天三界的动态演进**，构建了一个兼具深度与广度的战略养成世界。玩家既是治国理政的君主，也是战场厮杀的将军，更是修仙问道的求索者——每一次选择都将影响势力的兴衰，最终迈向“帝王圆满”的至高巅峰。

游戏策划设计者：huc0day（GaoJian）

策划设计者邮箱：huc0day@outlook.com