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

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、人工智能（AI）

3.1． 一般AI属性设定

3.2． 怪物行为（一般攻击怪物AI设定）

3.3．怪物攻击方式及游走AI设定

3.4．召唤兽AI设定

3.5．伙伴AI设定

4、游戏元素

4．1．角色

4．2．物品

4．3．对象

5、游戏的故事背景

6、游戏过程

6.1．故事情节描述

6.2． 关卡描述

7、技术应用分析

7．1．图像技术应用

7．2．网络技术应用

7．3．其他技术特点

附录

1、 宣传场景

2、 片头动画

说 明

1、游戏概述

1．1．游戏名称，运行的软硬件环境。

游戏名称：我在修仙世界种田

运行环境：Windows系统

游戏视角：第三人称视角

1．2．游戏故事情节。通俗易懂地叙述游戏，突出游戏的可玩点，尽可能让其简介生动有趣。

小时候，爷爷将我捡回来，初到药谷，就被此地的美景吸引。爷爷说，这里是百草园，他在这里种植药材，这里设置了阵法，一些地方也很危险，叫我不要乱跑。爷爷每天都会去照顾这些药材，有时候还会跑到药谷深处那些设有阵法的地方。一直以来，我陪着爷爷，学习知识，听爷爷讲他以前的故事。在我即将成年时，爷爷留下了一本药材知识和一些基础仙法，还有一封信，就此消失不见。

1．3．游戏特征。强调为什么这个游戏能够吸引玩家，这个游戏有哪些东西是其它游戏所没有的。

游戏为在修仙世界中种田，在模拟经营的基础上增加的修仙的元素，在游戏中可以适当的添加一些修仙特有的效果，而不必拘泥于普通的种田道具，可以大大的增加游戏的趣味性和可玩性。

1．4．游戏定位。定位游戏的用户群体，预计这个游戏的玩家的游戏时间多少能达到终极目的。

游戏主要面对的是12-30岁的喜欢模拟经营的玩家，以及部分喜欢修仙类游戏的玩家。是一款修仙的模拟经营类游戏

1．5．游戏风格。包括游戏画面效果和音乐音效等要素，这些是玩家对游戏的直观感受，是设计的基础。

游戏主要背景是修仙世界，所以主要的画面效果需要比较类似仙侠类游戏的画面效果。音乐偏向于轻松放松的，让玩家可以放松的去游玩游戏。

2、游戏机制

游戏机制部分是整个文档中最详细的地方，这部分要描述在游戏中玩家可以做什么，他们怎样做和如何产生激发兴趣的游戏体验。

2．1．游戏性设计

游戏中玩家主要

2．2．游戏玩法和规则

游戏中玩家主要是种植修仙药材，修炼自身，然后去与其他人进行金钱的交易，用于交换其他资源，和药材种子来进行一个养成的循环。最终打造一个自己的药谷。同时还有探索，炼药等额外的玩法丰富周围。玩家需要通过一次次的资源换取来建设自身的药谷，提升自身等。

2．3．用户界面（设计游戏主界面一个、游戏开始界面一个）

游戏开始界面主要包括进入游戏，继续游戏，退出游戏，设置等按钮用于进行游戏的设置。

接着进入存档的界面，选择对应的存档来进入游戏中游玩。

最后是游戏的主界面

3、人工智能（AI）

对NPC添加对应的对话智能，其他的没有添加其他游戏人工智能的必要

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，NPC

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、

5、游戏的故事背景

这部分包括游戏的时代背景、社会体系、人物关系等。

6 游戏过程（选择主线说明）

把游戏分解成为玩家经历的各种事件，并叙述他们如何发展变化。游戏进程可考虑按关卡来细分，在每一关中，要细节描述玩家将面对的挑战、他们所发生的故事，及其艺术界面。当然，不是每个游戏都分关卡，也可考虑游戏中人物在游戏世界的目的是什么，按照人物的初期目的、中期目的、终极目的来划分游戏进程。需要注意文档的逻辑顺序，让各个游戏进程环环相扣，让读者能一目了然游戏的间架结构。

这部分还应讨论游戏平衡性问题，这包括了游戏规则平衡性、游戏角色和物品平衡性，以及关卡设定平衡性，平衡性的设计是决定游戏设计意图能否得到贯彻的重要因素。

7、技术应用分析

技术分析有一定难度，如果对此有了解可以分析一下；如果不了解，可以略过。

7. 1 图像技术应用

最新3D引擎带来华丽的效果，或者如何优化结构来降低硬件配置要求。

7．2．网络技术应用

作为一款网络游戏，就需要考虑如何解决服务器通讯压力，网络延迟处理，同步预测与判定，防止“私服”、“外挂”等技术难题。

7．3．其他技术特点

如果游戏有自己独特的技术应用，分析这些技术可以更深入的了解游戏本身。