**还没想好叫什么名字的游戏**

**概念文档**

**Version 1.0**

**2018/4/7**

**修订版本**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **作者** | **修订时间** | **留言** |
| **V 1.0** | **郑淇桦** | **2018/4/7** | **初稿** |

目录

**[1. 介绍 3](#_Toc20919)**

[1.1 涉及范围 3](#_Toc13049)

[1.2 格式规定 3](#_Toc8123)

**[2. 引用参考 3](#_Toc28512)**

**[3. 部署目标 4](#_Toc31119)**

[3.1 安卓机 4](#_Toc17954)

[3.2 水果机 4](#_Toc16903)

**[4. 开发系统 4](#_Toc7272)**

[4.1 软体 4](#_Toc2631)

**[5. 游戏说明 4](#_Toc21529)**

[5.1 总体印象 4](#_Toc23809)

[5.2 故事 5](#_Toc27933)

[5.3 游戏结构 5](#_Toc25215)

[5.4 玩家 5](#_Toc24233)

[5.5 玩家动作 5](#_Toc11493)

[5.6 游戏目标 6](#_Toc13046)

[5.7 游戏原型 6](#_Toc25511)

[5.8 数据存储及格式 7](#_Toc2388)

**[6. 游戏玩法 8](#_Toc12223)**

[6.1 游戏世界 8](#_Toc31260)

[6.2 游戏场景 8](#_Toc5719)

[6.3 游戏物体 8](#_Toc29472)

[6.4 游戏控制 9](#_Toc7688)

**[7. 前端 9](#_Toc6264)**

[7.1 介绍 9](#_Toc15074)

[7.2 菜单 10](#_Toc21730)

**[8. 开发工具 10](#_Toc8149)**

[8.1 建模工具 10](#_Toc24088)

**[9. 分组 10](#_Toc18478)**

**[10. 时间表 10](#_Toc21692)**

# **介绍**

这份文档解释了“还没有名字”游戏的游戏设计概念。内容取决于初稿和后续开会讨论结果。成员包含了郑淇桦，郭柱明，成文超，高俊杰。

## 涉及范围

这份文档应被代码开发，美术，策划阅读，涉及游戏的设计，实现以及测试

## 格式规定

对于在会议上被讨论的内容，注明使用不同字体。例如：

* **对于在会议上被提出，但是仍没有一致通过的内容，使用斜体字体**

# 引用参考

1. 如果引用了其他工作文档，请做记录

Version xx - 2018/4/7

# 部署目标

游戏将会部署在手机平台。这份文档只关注手机平台的版本。

## 安卓机

现在已知绝大多数小米品牌手机无法使用Vuforia插件，所以安卓机的测试和使用只使用华为的一系列机型

三星部分机型可以支持更加稳定的Vuforia功能

游戏画面定为960\*720的分辨率

## 水果机

没有苹果开发平台，放弃苹果版本的开发

# 开发系统

## 软体

手机开发统一使用Unity3D 2017.3版本内置的Vuforia功能模块，开发语言为C#或JS（真的有人会JS吗？）

# 游戏说明

这部分将会解释游戏的内容

## 总体印象

这款游戏专注制造破坏的快感，是使用破坏方块，使方块碎块四溅的方式展示破坏效果的单人游戏

## 故事

### 场景

游戏发生在一个堡垒附近，以堡垒为场景的核心

### 人物

故事的人物有：作为神的玩家，NPC

### 事件

出现的NPC突然攻打玩家的堡垒，在天上观望（拿着手机）的玩家需要用所有他能用到的办法保护自己的堡垒

## 游戏结构

该游戏由不同的关卡组成，不同的关卡NPC的强度和能力会不同，玩家可以使用的动作的种类也不同，按照难度逐渐升级。场景也会因为关卡的不同发生些许变化（例如：天气，地面，昼夜）

## 玩家

这是单人游戏

## 玩家动作

玩家在游戏里被允许

* 点击屏幕射击NPC
* 拖动魔法卡片，指定释放点，释放魔法
* 花费金币（游戏中的货币）升级堡垒血量和修复堡垒
* 花费金币雇佣友军攻击来犯的NPC
* 花费金币购买堡垒的防御设备和外观
* 花费金币升级自身射击和魔法能力

## 游戏目标

### 5.6.1 剧情关卡

玩家要在杀死所有来犯NPC前保护好堡垒免于崩塌

在没有崩塌的前提下，会有分数计数

分数受玩家杀死敌人数，堡垒残余HP，接收友好NPC难民的奖励分数影响

### 5.6.2 无尽关卡

NPC的数量是无数的，玩家需要在堡垒崩塌前尽可能击杀更多的NPC

## 游戏原型

### 地形

地形将会被摄像机从上往下摄影。由玩家手持手机对指定识别图拍摄，在识别图上生成游戏地形。

地形将会采用使用“MagicaVoxel.exe”制作的，或类似风格的像素风格模型

地形需要有一定的根据特效修改自己的能力，例如：血迹残留，爆炸和闪电留下烧灼的黑色痕迹

摄像机的拍摄方向和高度跟随玩家的手机而定

### 模型

模型采用“MagicaVoxel.exe”制作的，或相似风格的体素风格模型，包括

* 不同的NPC敌人（包括NPC难民），种类4种以上（近战自爆兵，远程射击兵，NPC难民，Boss）
* 友军
* 防御工事
* 堡垒，包含升级后不同的外观
* 攻击特效的模型（例如：箭矢，火球，投石，炮弹）

### 屏幕显示

#### 5.7.3.1 UI板

具体UI设计等待UI的结构文档

本文档只提出需要的UI功能

* 暂停，重新开始，放弃本次游戏返回主菜单
* 友军购买
* 魔法使用
* 升级城堡

#### 5.7.3.2 着色器

着色器大部分使用默认“diffuse（漫反射）”，模拟不透明，低反光率，颜色饱和度高的方块材质

#### 5.7.3.3 天气

使用不同的天空盒模拟不同的天气光部署

## 数据存储及格式

等待代码实现人员填写

### 模型/贴图数据

### 关卡数据

### 玩家数据

### 5.8.4 声音媒体

# 游戏玩法

## 游戏世界

世界就是当前游戏场景。只有地形地图和玩家的城堡

## 游戏场景

场景分类为3种

* NPC可走
* NPC不可走
* 玩家的堡垒及防御工事

场景不会进行自我修复，在一个关卡里，会受到玩家或NPC行为的影响改变

场景本身具有一定的高度

### NPC可走场景

例如平原。NPC可以任意走过满足他爬升高度的可走场景

### NPC不可走场景

例如陡峰，高度超过了NPC的可走高度

例如岩浆池，设定上NPC无法通过，必须绕开

### 玩家的堡垒及防御工事

NPC无法穿透这类场景，只能沿着边缘绕开

都具有血量，被打到0后被破坏

堡垒被破坏代表玩家的输

## 游戏物体

包含

* 敌意NPC
* 友军
* 难民NPC

### 敌意npc

刷新在场景里，会主动攻击玩家堡垒，防御工事和玩家友军的NPC。不同种类的NPC能力，数值不同

### 友军

玩家购买后放置在场景的友方NPC。会自动攻击敌意NPC

### 难民NPC

刷新在场景里，不会攻击的NPC。不会被NPC主动攻击，但会被所有的范围伤害伤害。向玩家堡垒移动，触碰到玩家堡垒后消失，同时给予玩家分数或其他帮助

## 游戏控制

### 直接控制

通过手机上的UI板控制对应功能，例如

* 拖动放置友军
* 拖动释放魔法
* 点击升级

也可以通过直接点击手机屏幕，例如

* 向点击处的场景射击

### 移动手机控制

修改手机的拍摄距离和方向来更改摄像机在游戏中的位置，可以通过移动手机距离来缩放游戏画面

# 前端

## 介绍

游戏开始界面应当有对游戏的介绍

## 菜单

游戏开始界面应当有菜单设置

# 开发工具

## 建模工具

MagicaVoxel.exe

# 分组

项目管理： 郑淇桦

开发：郭柱明，高俊杰，郑淇桦

策划：高俊杰

美术：

# 时间表

请跳转“项目管理\_燃尽图”