最后一个天师-游戏概念设计文档

团队： 开局一条狗

组长： 李泽清 1120152026

组员： 姜昱君 1120152024

郑天昱 1120152074

周恒 1120152075

**1.核心概念**

末法时代，神州动荡，阴界恶鬼意欲染指人世间，不被师门看好的你留守祖地，或许是被称作抛弃；通天之路只有一条吗？你不知道，也无意寻求答案，只愿通过自己的方式，为这世界尽绵薄之力。

**2.游戏故事梗概**

**2.1故事背景**

建国前，灵气逐日稀薄，人界修士凋零，各大圣地不复往日盛况。

建国前3个月，天象异常，天师道仅存真人卜算出建国后国运一时间将镇压一方灵气，后来者无法修炼。真人因窥探国势元气大伤，羽化而去。

修真界哗然，妖修最为担忧，后人无法开启灵智，传承断绝，众妖修大能与人道修士决定在建国前一天，灵气与国运对抗最激烈时，联手开辟芥子空间，挟资质优良弟子避世，待灵气复原再议出世。

与此同时，地狱动乱，鬼将不甘被人界修士压制，谋划趁芥子空间开辟，空间力量最为薄弱之时，以地狱多年封存力量，塑造鬼王突破人界，抓住天地大变的时机扰乱人界增强鬼界力量。天师道通过法术探知地狱力量动向，经商议，天师道最后五位修为有成法师联合其余修士于五岳布置阵法，以求稳固空间。

主角作为天师道最后一名弟子，功力低微擅长制符器，被认为落入小道，未能入前辈法师之眼，留守人界，却机缘巧合之下对时势造成了影响。

**2.2主要角色**

玩家以第三人称视角操控道号为“平黎”的天师道小道士，在祖师所留典籍的引导下，获取各种任务道具，在时间限制之内，通过不同的方式改变剧情走势，达到最终成就。

**2.3反派与主要问题**

作为反派势力的鬼界鬼王要在故事开始的3个月后冲击人界，天师道各位修行有成的前辈并不在场（故事背景：五位前辈将在五岳布置阵法），祖地中仅有重伤的祖师和主角；作为长时间与鬼界势力冲突的天师道，祖地将受到鬼王本体（Boss）的冲击，主角将用各种方式对抗鬼王，以获得最终胜利。

**2.4胜利条件**

成功抵抗鬼王对人界的冲击（多种方式）。

**3.游戏类型**

**3.1目标类型**

这是一款基于中国古代天师神话故事的单人剧情类RPG游戏，玩家操控游戏主角通过剧情指引达成最终目标。

**3.2与同类游戏不同点**

区别于同类其它游戏对玩家操作的高要求，本游戏更强调玩家对时间和策略的把握，在有限的时间节点内做有意义的事，在游戏引导下用更好的方法，使自己在最终挑战来临时有能力，或有其他方法应对挑战，达成游戏目标。

区别于同类其它游戏击杀怪物获得经验的模式，本游戏采用完成任务收集材料的角色成长模式，减少不必要的重复游戏时间并增加游戏性。

**4.玩家描述**

**4.1目标人群**

对仙侠类小说和策略类游戏有偏好的玩家，更适合有较好计划观念的人群，在游戏中也能获得合理计划和承担责任等观念。

**4.2游戏分级**



**ESRB分级制度**：T级（Teen，青少年），适合13岁或以上玩家。

**5.游戏挑战及规则**

**5.1游戏规则**

**玩家行动**：键盘操作控制行动，鼠标选定目标以及对物品的操作；

**战斗方式**：回合制；

**角色成长方式**：通过物品制作与使用提升等级，等级影响角色初始攻击及物品加成效果；

**5.2游戏挑战**

合理安排时间和材料更优利用会影响玩家各个剧情阶段以及最终成绩，不同选择将导向不同的结局，而这种影响是难以预料的，需要玩家更多的思索。

**5.3多种方式赢得胜利**

玩家在本游戏中的目标是抵抗鬼王（Boss）入侵，而不仅限于玩家亲手打败这一种手段，不同的方法会在剧情中提示玩家，玩家可根据自己的判断通过不同方式达到游戏的结局。

**5.4玩家如何影响游戏世界**

玩家在剧情发展过程中的不同选择与经过各个剧情阶段的方法会获得不同的成就点数，而这些选择本身会使游戏过程有极大的差别；同时，本游戏在NPC处的任务取得是有选择性的，部分任务不能并行，将会影响到玩家随后的决策以及最终的成绩。

**5.5玩家如何学会游戏规则**

本游戏采用剧情过渡模式，将剧情的第一章作为整个游戏背景及基本操作方式的介绍，包括行动方式，NPC交互方式，战斗方式，基础设置（例：背包、地图）使用方式而各种通关方式将由NPC提示，玩家自行选取，通过玩家各种不同的选择体现。

**6.竞争分析**

**6.1同类优秀游戏**

仙剑奇侠传、轩辕剑等。

**6.2游戏亮点与特色**

**战斗系统**：不是每个玩家都是钢琴手，事实上有大量玩家在战斗动作及其它细节操作上较为粗糙，这导致这类玩家会在RPG游戏的某些关卡“卡死”，最终不得不采用其他方法（如：作弊器）来通过关卡，这是一种变相的游戏乐趣下降；本游戏多数采用回合制战斗，使用策略获得胜利，可以大大降低对操作的要求。

**成长系统**：同时大量国产网游将成长与怪物经验值挂钩，导致长时间做同一件事，过多的经验值设定无疑会使游戏枯燥而使玩家转向挂机软件，这是本游戏极力避免的；本游戏采用与剧情挂钩的材料成长模式，提高游戏性。

**操作系统**：游戏采用Unity 3D引擎制作，3D感强烈，同时键盘+鼠标的操控方式符合现在主流大型游戏的趋势，玩家易上手。

**7.其它**

**7.1软件平台**

该游戏利用Unity 3D引擎制作，理论上支持跨平台运行。

**7.2美工和音效**

鉴于专业知识限制，本游戏模型、音效采用网上现有模型、音效。

**8.项目开发计划**

|  |  |
| --- | --- |
| 时间（以教学计划周为准） | 开发计划 |
| 第一阶段（4周-7周） | 立项，讨论游戏类型与设计思路 |
| 第二阶段（8周-9周） | 场景、角色搭建、脚本编写 |
| 第三阶段（11周） | 游戏综合测试与验收 |

**9.项目风险评估**

**小组情况**：本小组成员均无游戏开发经验，对于开发过程不太了解。

**需求**：目前提出的游戏设计并不完善，需求会跟随新想法的提出和原设计的修改变动。

**游戏模型**：受限于专业知识，本小组难以自主建模，通过在网上寻找现有的与主题相近的模型，可能会对项目造成阻碍。