

# 产品策划方案

## 1、游戏概述

### 1.1 游戏名称

未定，可考虑

### 1.2 运行环境

UE5+云原生渲染（RTX3090）

### 1.3 游戏故事情节

玩家处在现代修仙文明时代，但出身在古典修仙所在的原始自然生态保护区。

在里面可以体验到修仙文明的纯粹风格，修士们称呼自己这里为祖地，同时有各大历史悠久的门派传承。

但在传过迷幻森林区之后会看到巨大的浮空飞舟群，旁边写着原始自然生态保护区的石碑。世界观开始破碎，时代的面纱开始掀开。

玩家紧接着飞过禁行区前往现代修仙的城区认识到时代的情况。

前往帝都浮空城咸阳的学院学习诸天万界的知识。

然后玩家可以选择去不同的世界包括：

已征服的落后文明 比如魔法、古典修仙的等等去旅游观光（探索类）；

玩家还可以参与时间线异常的管理工作，意识回到过去去体验历史进程（剧情类）；

玩家可以魂穿前往未必征服的落后文明从头开始去抢夺位面主导权（即时策略类）；

### 1.4 游戏风格特征

诸天流+修仙+科技

## 1.5 游戏定位

非传统修仙原创 IP 的云端 3D 内容型开放世界

## 2.游戏机制

### 2.1 游戏性设计

包括三种游戏方式，一类探索世界，二类战斗世界，三类剧情世界。早期先以探索和剧情为主，将数值设计开发推后。剧情世界所体验的人物之后可以被玩家通过抽取方式获得。

玩家本身是修仙或者巫师职业体系。其他职业体系体验需要通过所抽取角色获得。

### 2.2 游戏操作

上下左右以及标签点击，在早期尽可能降低交互按钮数增加沉浸感

### 2.3 用户界面

PC&Phone 终端，界面暂时不放显示图标，云端推流后会自动生成方向键

## 3.故事背景

参考文档[非传统修仙原创 IP 世界观设定初稿](#)

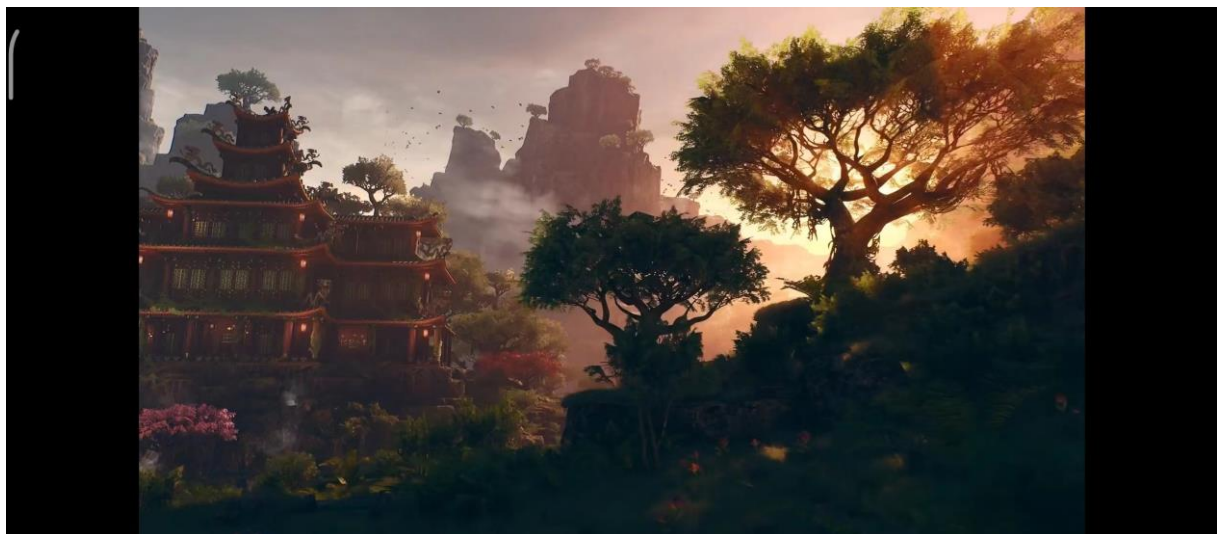
## 4.3D 场景

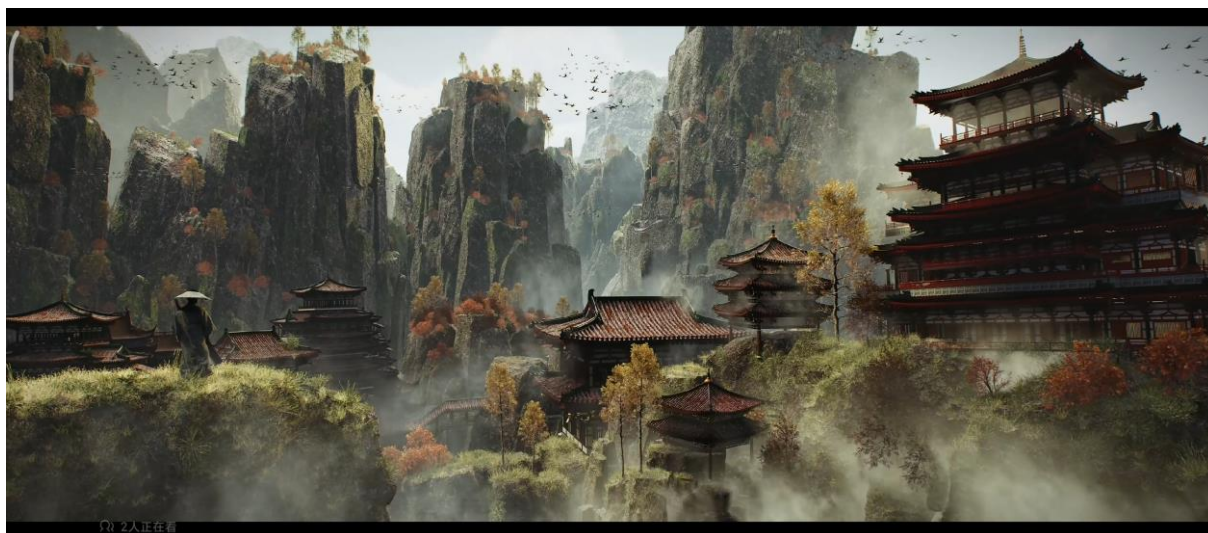
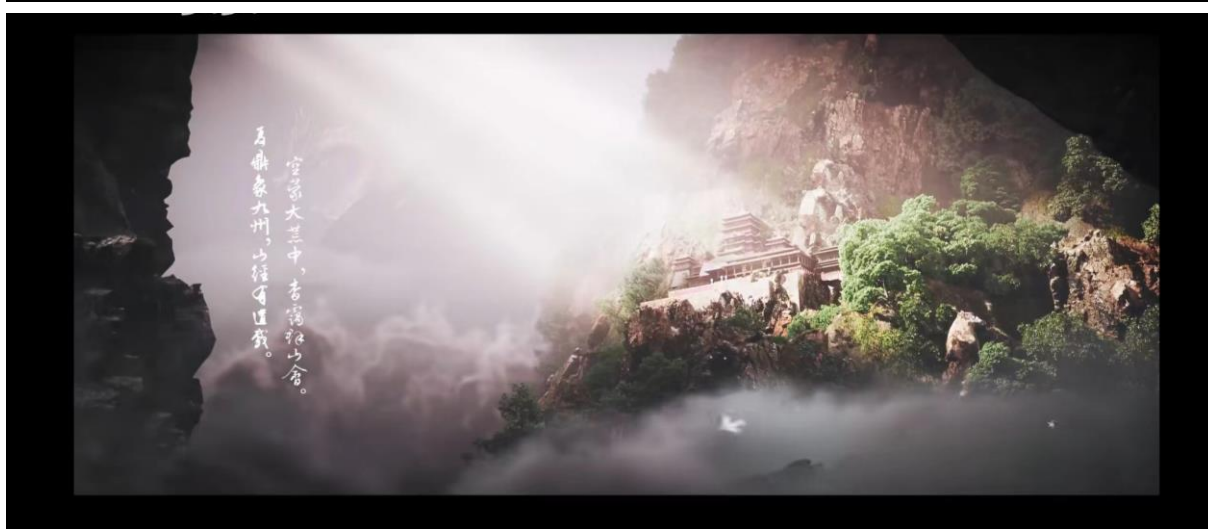
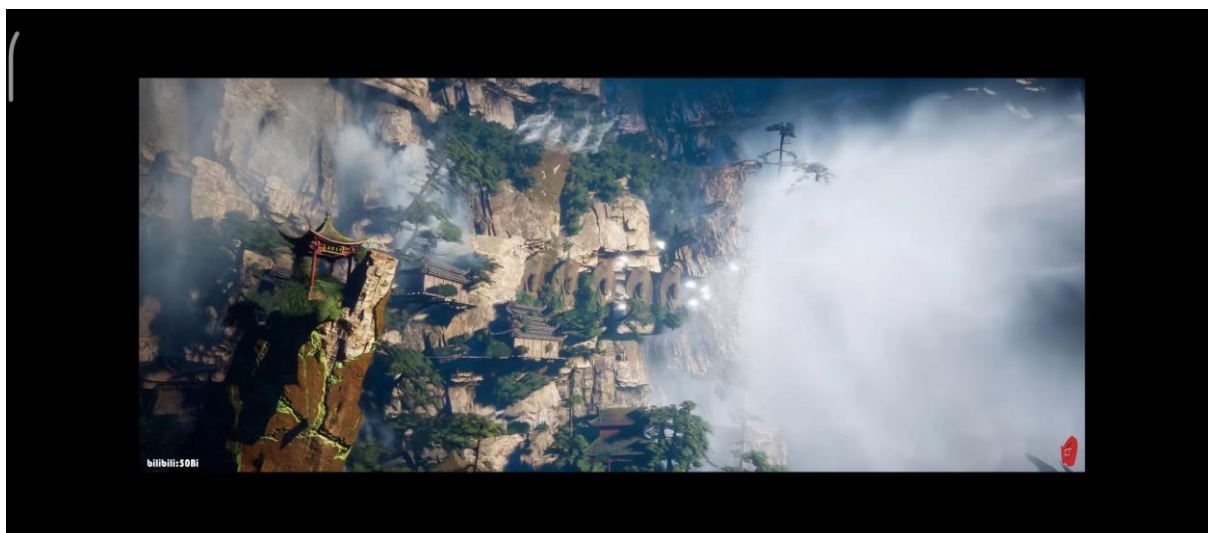
### 4.1 场景设计



地图从北往南包含了古典修仙原始自然保护区、飞舟母舰群镇守区、现代修仙城区以及主星帝都浮空城咸阳。玩家从古典修仙原始自然保护区出身。

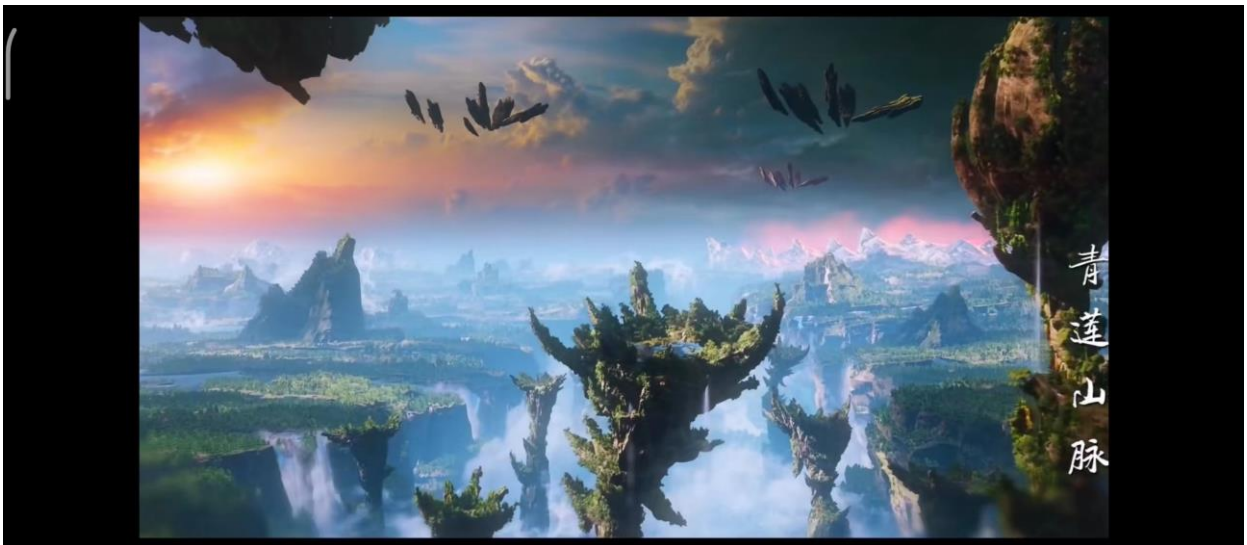
原始自然保护区包括了建筑群、山峰群、农田、森林区等。



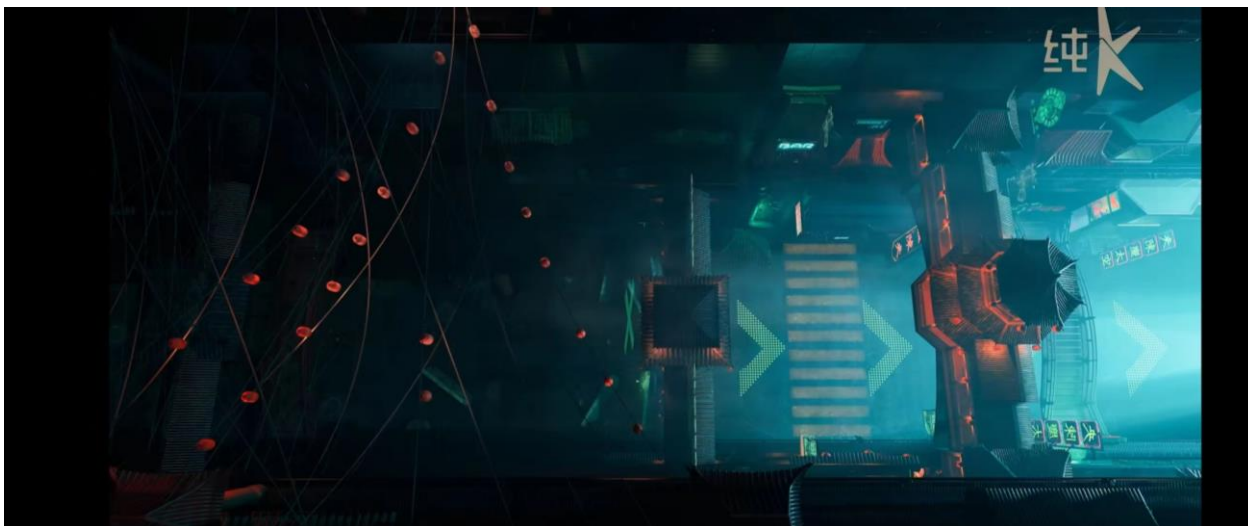


飞舟母舰群镇守区主要包括维修中转站、飞舟母舰关隘、禁行区





现代修仙城区包括街区、市中心等



## 4.2 设计工具

Houdini 进行大地图的地形创建，UE5 进行场景的搭建。采用高保真模型进行场景的搭建

## 4.3 场景美术风格

参考文档[情绪板-美术概念素材收集](#)