**Game Design Document**

**不充钱你会变得更强吗 游戏设计文档**

**学校: 华中科技大学**

**学院: 计算机科学与技术**

**专业: 计算机系**

**班级: CS1708**

**姓名 杨思庆 学号 U201714824**

**姓名 蔡海睿 学号 U201714854**

**姓名 刘崇 学号 U201714819**

**2019 年 5 月 20日**

**目 录**

[1 引言 4](#_Toc7374509)

[1.1 文档目的 4](#_Toc7374510)

[1.2 项目背景 4](#_Toc7374511)

[1.3 文档范围 4](#_Toc7374512)

[1.4 阅读对象 4](#_Toc7374513)

[1.5 参考资料 4](#_Toc7374514)

[1.6 术语和缩写词 4](#_Toc7374515)

[2 游戏简介 5](#_Toc7374516)

[2.1 游戏名称 5](#_Toc7374517)

[2.2 游戏类型 5](#_Toc7374518)

[2.3 游戏概述 5](#_Toc7374519)

[2.4 游戏世界 5](#_Toc7374520)

[2.5 艺术风格 6](#_Toc7374521)

[2.6 游戏特色 6](#_Toc7374522)

[2.7 目标用户 6](#_Toc7374523)

[2.8 系统配置 7](#_Toc7374524)

[2.9 竞争对手 7](#_Toc7374525)

[2.10 项目预算 7](#_Toc7374526)

[2.11 风险分析 7](#_Toc7374527)

[2.12 项目团队 7](#_Toc7374528)

[3 故事情节 7](#_Toc7374529)

[3.1 背景故事 7](#_Toc7374530)

[3.2 人物背景 8](#_Toc7374531)

[3.3 场景描述 8](#_Toc7374532)

[3.4 关卡描述 8](#_Toc7374533)

[4 游戏玩法 8](#_Toc7374534)

[4.1 概述 8](#_Toc7374535)

[4.2 操控方式 8](#_Toc7374536)

[4.3 玩法描述 8](#_Toc7374537)

[5 游戏流程 9](#_Toc7374538)

[6 游戏设定 9](#_Toc7374539)

[6.1 操作设定 9](#_Toc7374540)

[6.2 规则设定 9](#_Toc7374541)

[6.3 角色设定 9](#_Toc7374542)

[6.4 武器设定 9](#_Toc7374543)

[6.5 道具设定 9](#_Toc7374544)

[6.6 场景设定 10](#_Toc7374545)

[6.7 关卡设定 10](#_Toc7374546)

[6.8 游戏界面设定 10](#_Toc7374547)

[6.8.1 登录界面 10](#_Toc7374548)

[6.8.2 设置界面 10](#_Toc7374549)

[6.8.3 设置界面 10](#_Toc7374550)

[7 资产清单 11](#_Toc7374551)

[7.1 原画 11](#_Toc7374552)

[7.1.1 场景 11](#_Toc7374553)

[7.1.2 关卡 11](#_Toc7374554)

[7.1.3 角色 11](#_Toc7374555)

[7.1.4 装备 11](#_Toc7374556)

[7.1.5 道具 11](#_Toc7374557)

[7.2 3D 11](#_Toc7374558)

[7.2.1 场景 11](#_Toc7374559)

[7.2.2 关卡 12](#_Toc7374560)

[7.2.3 角色 12](#_Toc7374561)

[7.2.4 装备 12](#_Toc7374562)

[7.2.5 道具 12](#_Toc7374563)

[7.2.6 角色动作 12](#_Toc7374564)

[7.3 场景/剧情动画 12](#_Toc7374565)

[7.4 音乐 12](#_Toc7374566)

[7.5 音效 13](#_Toc7374567)

[7.6 视觉特效 13](#_Toc7374568)

[8 项目计划 13](#_Toc7374569)

[9 附录 13](#_Toc7374570)

[9.1 进一步想法 13](#_Toc7374571)

**Game Design Document**

**游戏设计文档**

# 引言

## 文档目的

## 项目背景

## 文档范围

## 阅读对象

## 参考资料

## 术语和缩写词

# 游戏简介

## 游戏名称

不充钱你会变得更强吗

## 游戏类型

各种游戏类型均有，二级计划主要是红白机和2D横版闯关，解谜冒险游戏。

## 游戏概述

每年一度的世界小游戏爱好比赛开始了，当然，作为一个游戏“爱好者”，你理所当然的参加了，赛点设立在一个拥有5个房间的小屋里，你需要通关每个房间里的游戏，当然，你有两种选择…

## 游戏世界

初步定为5个房间，每个房间里有一台游戏机，你需要通关这个游戏机里储存的游戏即可进入下一个房间。

## 艺术风格

初步定为2D平面的像素风格（和口袋妖怪的风格）。

## 游戏特色

（1）每个房间的游戏完全独立，所以玩家可以体验各式各类的游戏。

（2）玩家有两种游戏模式，一种是老老实实通关游戏，另一种是通过氪金作弊，（不充钱你会变得更强嘛x）

（3）相对应的每种游戏模式达成的结局不一样，最后boss战会有很大差别。

## 目标用户

接受2D游戏风格的青少年

## 系统配置

低配，基本windows都支持

## 竞争对手

暂无

## 项目预算

20-100（暂时只有素材费）

## 风险分析

素材问题，版权问题

## 项目团队

杨思庆，刘崇，蔡海睿

# 故事情节

## 背景故事

每年一度的世界小游戏大赛开始了，主角作为一个游戏爱好者，欣然参加了本次大赛，赛点定在5个房间，主角需要依次通关。不过嘛，本次大赛好像混入了什么奇怪的人，那么究竟会变成什么样子呢？

## 人物背景

主角： 本次大赛的一个普普通通的参与者。

混入的奇怪的人：目的好像是为了破坏本次比赛的公平性，打算通过作弊赢得大赛冠军，当然实际设计的时候估计会变成官方用来坑爹的。

## 场景描述

每个场景设计都不一样（简单贫穷的气息）

## 关卡描述

5个普通房间和最终boss房间，每个房间会有一台游戏机，需要依靠解谜找到这个游戏机，然后通关这个游戏机里面储存的游戏即可进入下一个房间。每个游戏机里对应的游戏都为很经典的一款红白机或者2D游戏。

# 游戏玩法

## 概述

每个房间对应的游戏均不同，玩法也不同。你可以选择老老实实进行游戏打开门，亦或者是使用金币(氪金作弊)。

## 操控方式

键盘操控，（可能会加入鼠标操控），方向键移动，（可能会安排zx键用作攻击跳跃，可能会引入更多功能）

## 玩法描述

每个房间对应游戏的玩法不同，比如说横板过关，射击，解谜。

# 游戏流程

每关定义的游戏都不一样，序幕正式进入房间以后，玩家发现了被入侵的游戏机，玩家的选择会影响最终结局。

# 游戏设定

## 操作设定

以典型的PC端按键为主体，方向键为移动，部分游戏引入z或者空格为跳跃，x为攻击。

## 规则设定

玩家主要是通过方向键和另外的按键过游戏，达到相应需求以后完成游戏，可进入下一个房间。

## 角色设定

来参加世界游戏大赛的普通人（当然由于玩家操控，可能是个大触或者手残什么的）。

## 武器设定

无

## 道具设定

暂无

## 场景设定

暂未设定

## 关卡设定

暂未设定

## 游戏界面设定

### 登录界面

暂未设定

### 设置界面

暂未设定

### 设置界面

暂未设定

# 资产清单

## 原画

### 场景

暂未设定

### 关卡

暂未设定

### 角色

暂未设定

### 装备

暂未设定

### 道具

暂未设定

## 3D

### 场景

### 关卡

### 角色

### 装备

### 道具

### 角色动作

## 场景/剧情动画

暂未设定

## 音乐

暂定选取魔王魂（游戏免费音乐素材）的bgm

## 音效

暂定选取魔王魂（游戏免费音乐素材）的bgm

## 视觉特效

暂未设定

# 项目计划

希望可玩性较高吧

# 附录

## 进一步想法

目标：还是要好好分工准备下游戏的制作，包括素材的搜集，gml语言的学习和应用什么的。

注：

文档范围：指简要描述需要在该游戏项目中完成的工作活动及其工作目标、项目采用的生命周期、项目交付物、相关人员的角色和职责、进度计划、质量计划、配置管理计划、风险计划等。