

大型关卡白盒 demo 策划书

游戏玩法：

1. 魂类玩法
2. 纯线性关卡体验

战斗：

1. 战斗整体采用 FlexibleCombatSystem5.6 所提供的 RPG 模版。详见注 1
2. 战斗模版修改如下：
 - ①：可以攀爬梯子
 - ②：修改了移动速度

敌人设计：

设置三个属性方便观测怪物数值：

①：血 ②：攻 ③：机制（①，②属性为 10/10）

1. 小怪 1：①：3 ②：3 ③：普通近战
2. 小怪 2：①：2 ②：5 ③：无防御远程
3. 小怪 3：①：5 ②：1 ③：防御型无盾近战
4. 精英怪 1：①：7 ②：5 ③：无盾近战，有专属攻击模组
5. 精英怪 2：①：7 ②：7 ③：很难打的近战

游戏背景:

故事发生在中世纪，玩家扮演了一位跌下神坛的王，被山上 boss 所夺舍了王位，被其抛尸在城外的小房子里，但很可惜，主角剩一口气，于是你开启了夺权之路……

山上 boss 十分暴政，使得民不聊生，城内外人心惶惶。同时你残存的手下拼死抵抗，城内建筑也被打得破败不堪，城镇气氛十分压抑。

资源与道具设计:

1. 奖励分为五种等级，白——蓝——紫——橙色——红，等级依次增加
2. 场景道具分为可破坏和不可破坏
3. 篝火作为存档点，使用战斗模板里存档点的网格体

存档机制:

1. 使用 esc 的 ui 显示的界面进行手动存档，规定只能在”篝火“处存档

难度曲线设计:

1. 按照小-小-中-大的难度顺序递增。
2. 实际关卡难度曲线：关卡难度依次递增，按照战斗模板等级升级

数值调整

美术氛围:

美术氛围采用中世纪暗黑风格，场景尽量做旧以及有倒塌、废墟等元素

音效设计:

1. 使用黑魂三 boss 场景 BGM
2. 获取道具有声效

开发与迭代计划:

2.1 初始写文档

2.2 鸽掉

//完成前两个关卡设计，完成部分关卡搭建

2.3 完成了一号关卡的白盒搭建

2.4 鸽了实在没时间

2.6 完成了一号关卡 boss 完衔接关的白盒搭建

2.18 完成了城外 内城大门 哨塔的白盒搭建 好慢,, 努力建完

2.20 往上走了走，明天建一下右边的

3.4 结束了地图建设，进行了需求分析，开始做需求!

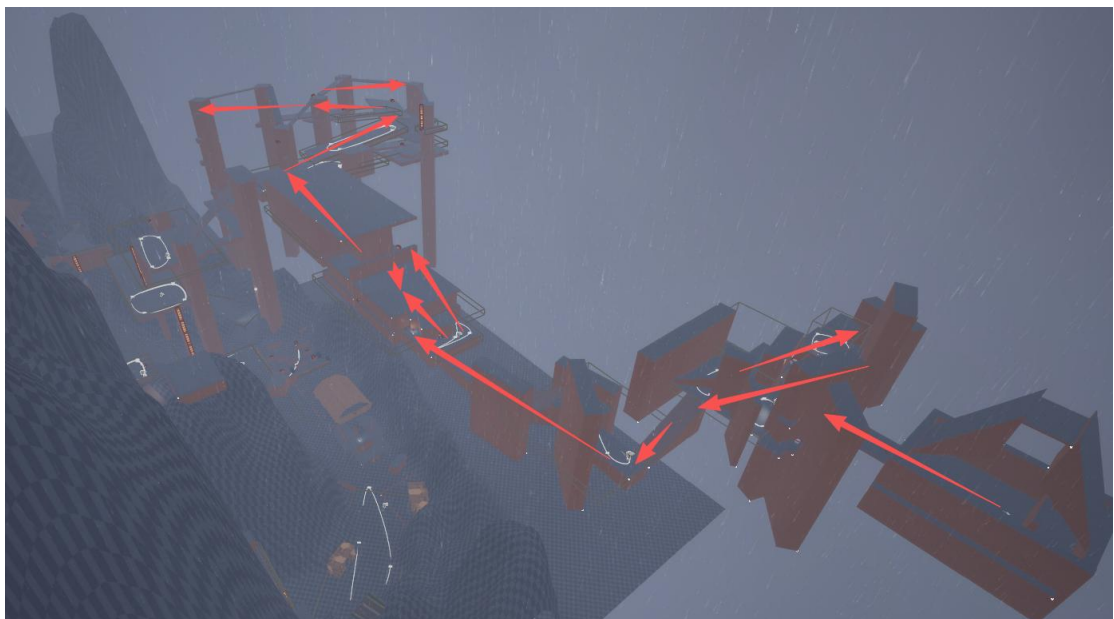
3.8 正式结束!!

地图设计:

1. 使用 Blockout tools 工具搭建关卡白盒，详见注 2
2. 地图初始预期大小：小区块 $63 * 63$ ，大区块 $8 * 8^{**}$
3. 预期四个关卡，分别命名为一、二、三、四号关卡：一号关卡新手教学关，后有 small boss；二三关卡有联动，采取箱庭设计，设置 3~4 个 boss；四号关卡占半个地图，超大关卡，设置 3~4 个 boss，可参照魂 3 幽邃教堂的设计，进行地图间的联动
4. 实际完成关卡：城外高路——城外哨塔（一号地牢）——城墙——主城（二号地牢）——高山地堡外（含矮山边）——平民区（三号地牢）——高桥——高山地堡——山上

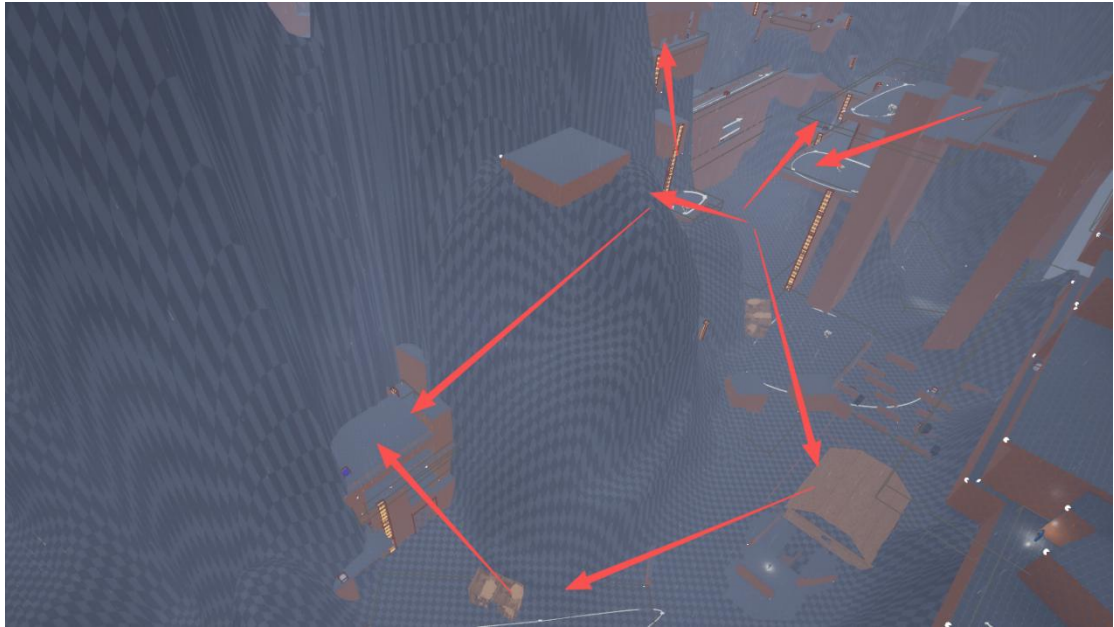
动线设计:

1. 城外高路：起始点——初见 small boss——城外

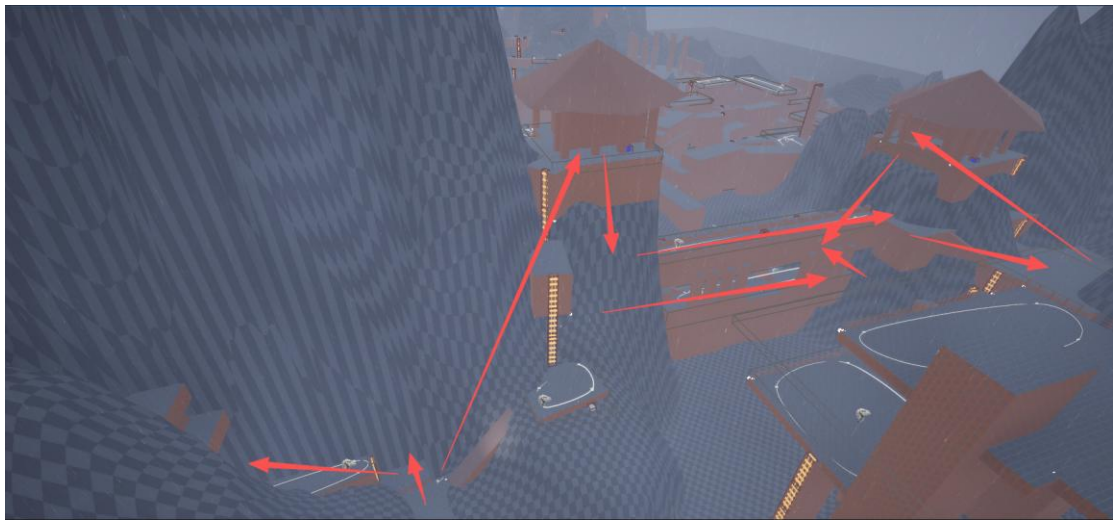


2. 城外哨塔：城外——哨塔——发现钥匙——尝试打开但门卡住了

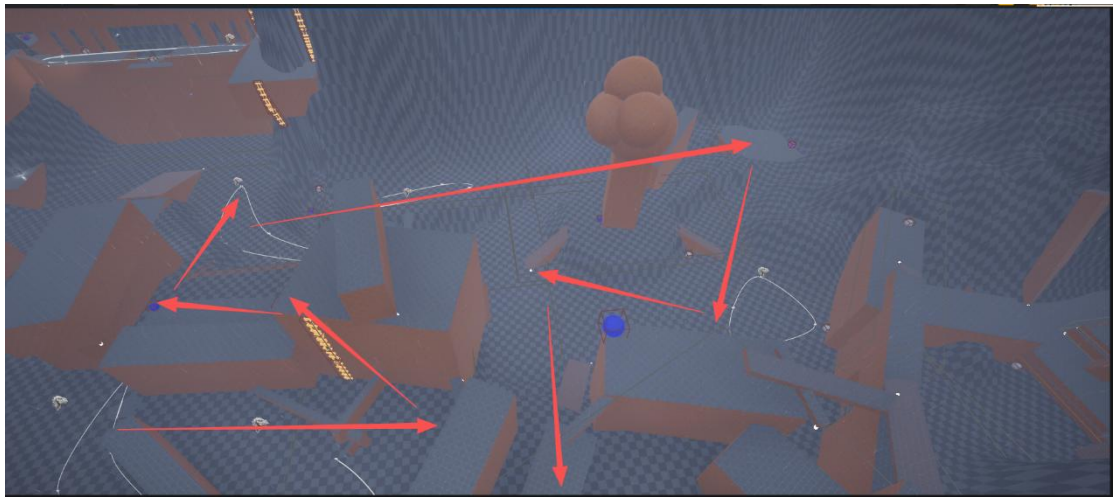
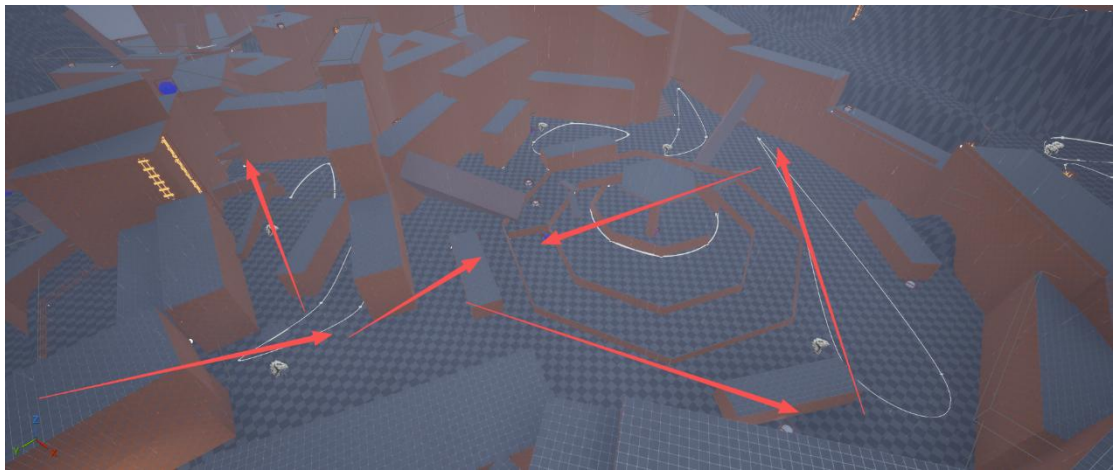
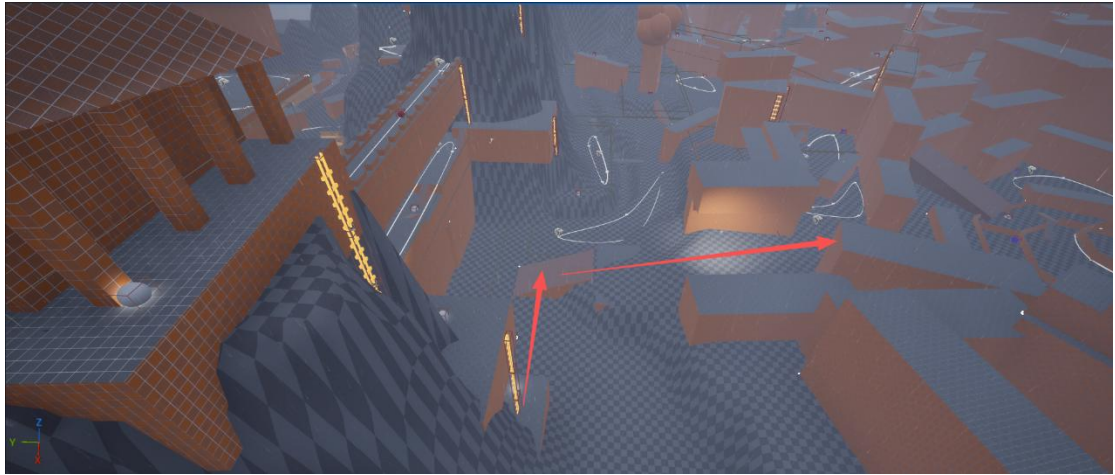
——守城城墙边——哨塔小路？——进入哨塔内部——开门——进入地牢

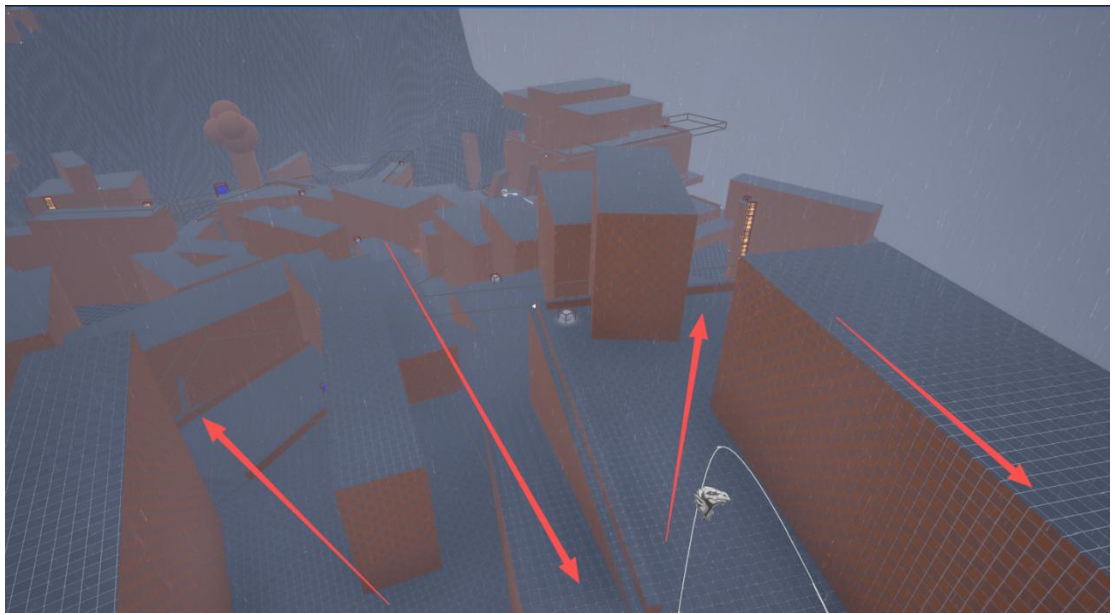
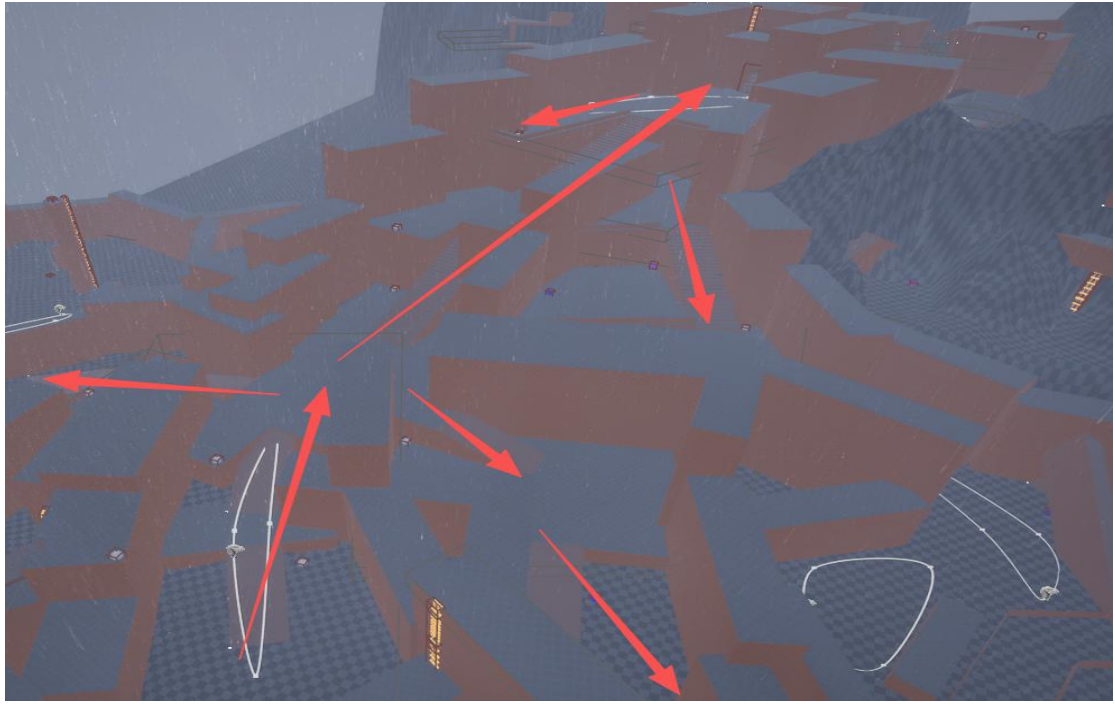


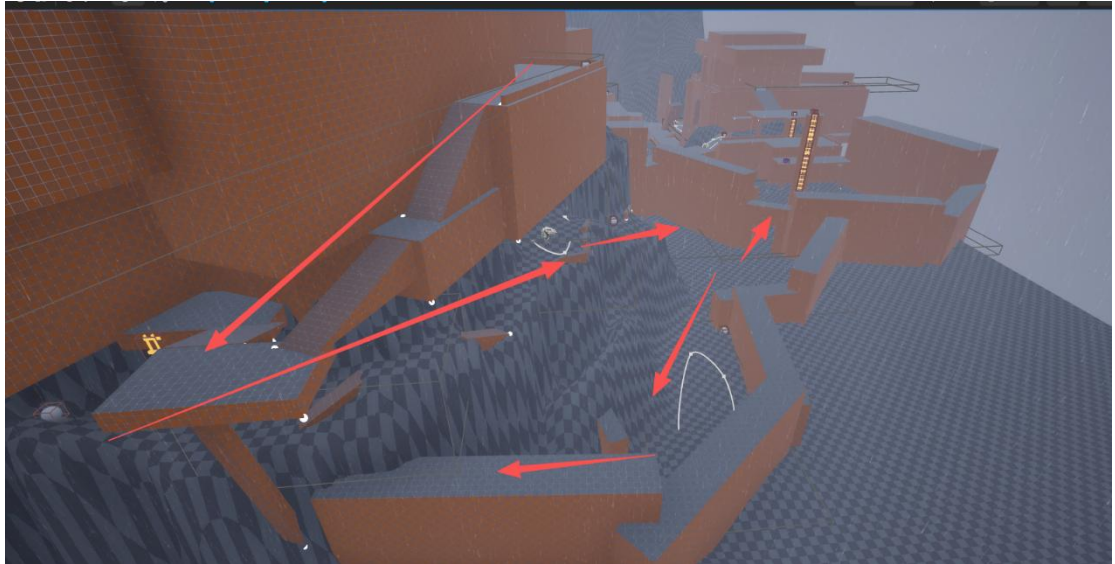
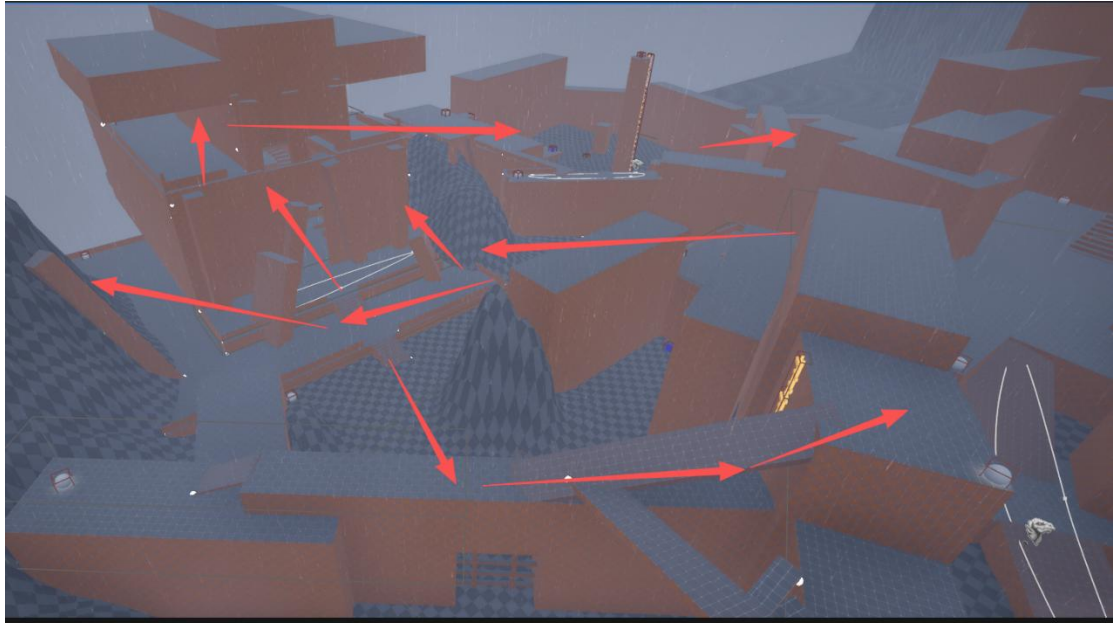
3. 城墙：哨塔小路——城墙西——第一二层城墙——主城外城墙



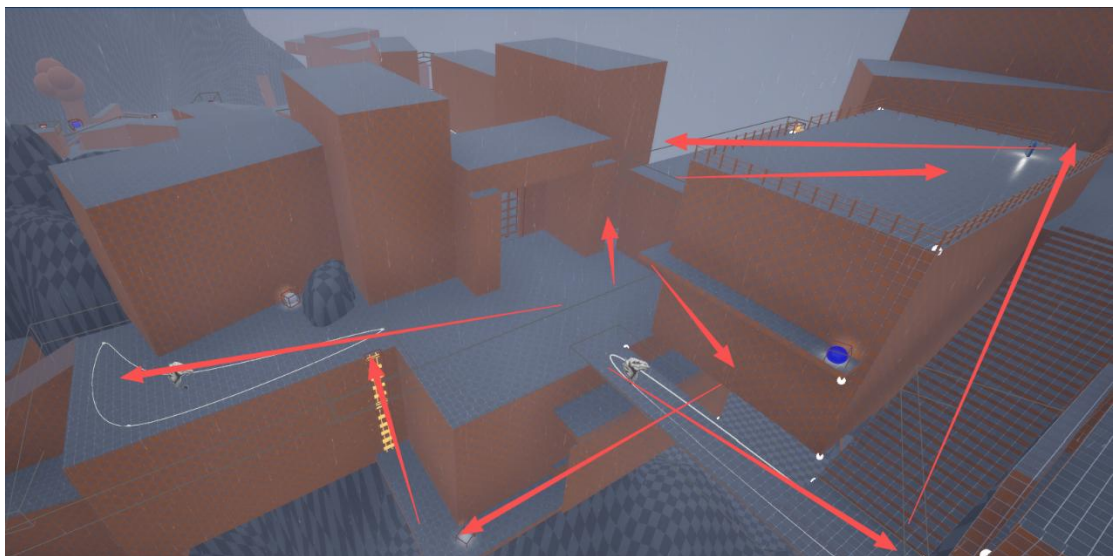
4. 主城：主城外城墙——主城外小路——圣命树——教堂——二号地牢——主城 boss——洞穴——主城一路——主城二路——高山地堡外

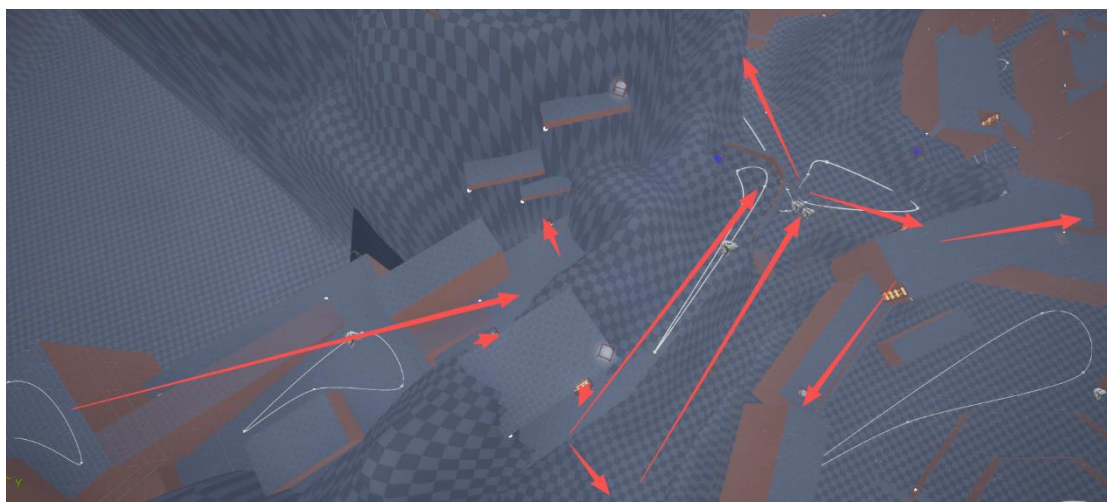




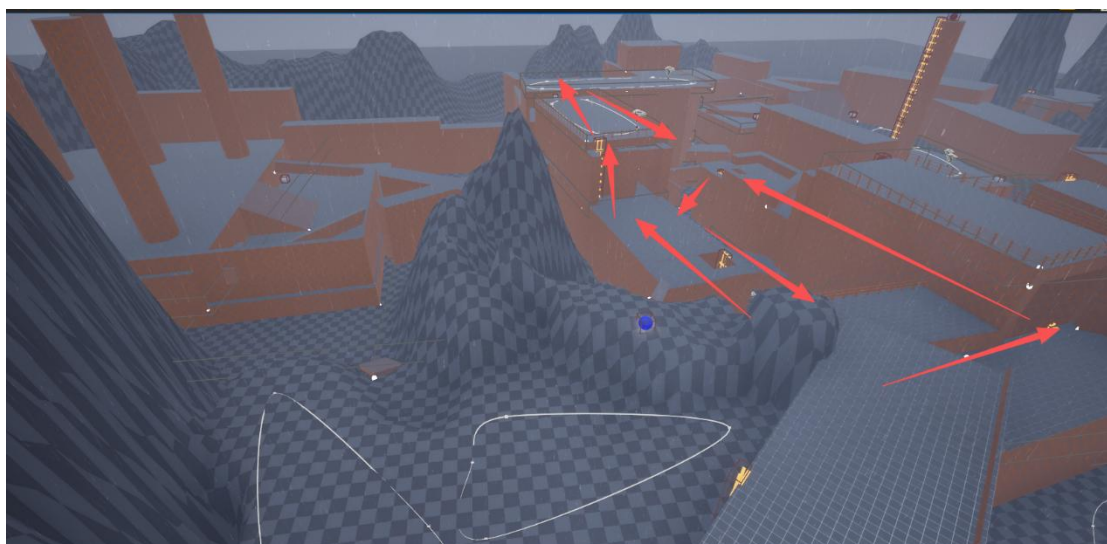


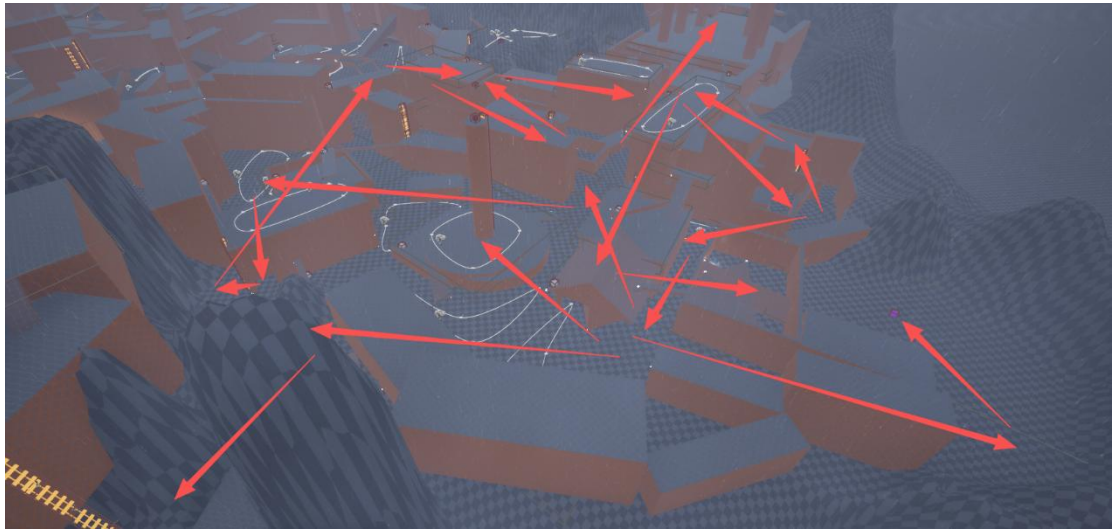
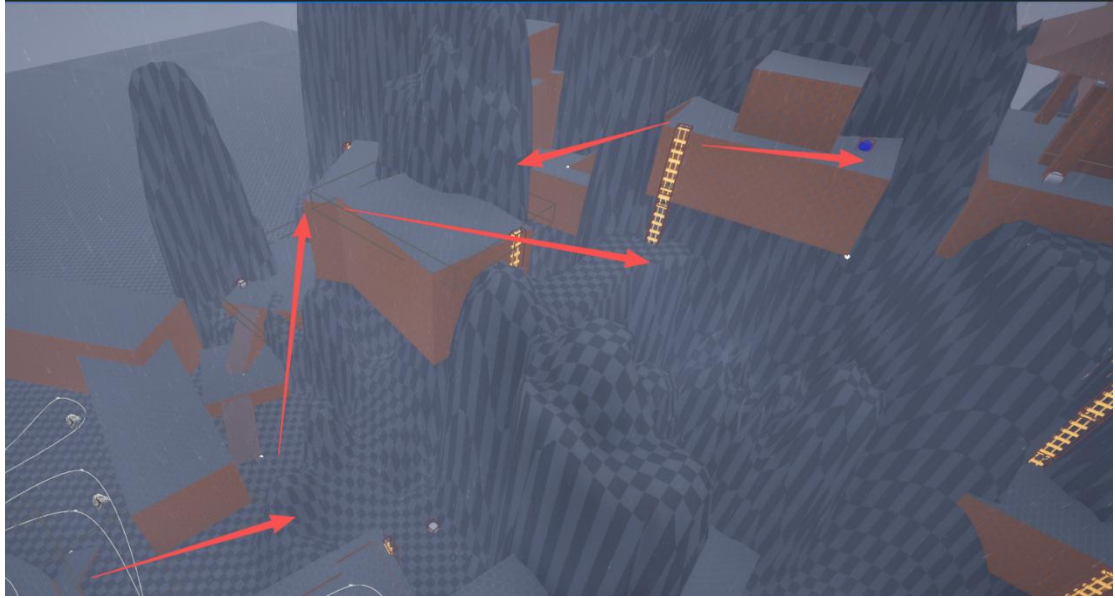
5. 高山地堡外：地堡外——矮山路——平民区

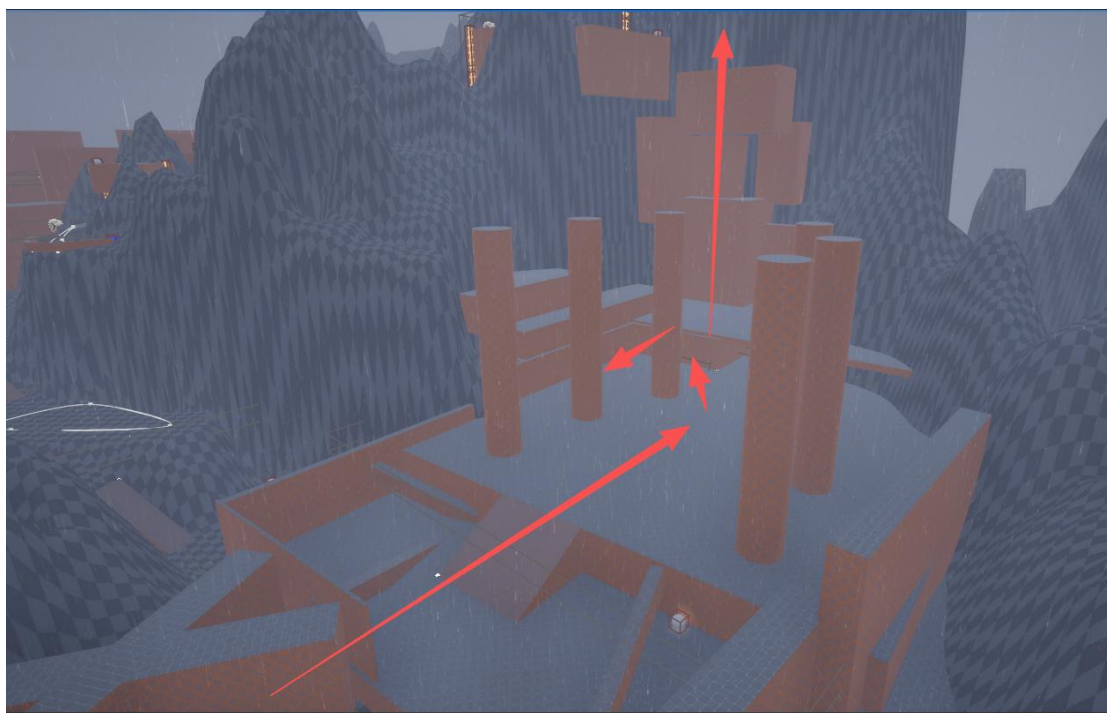




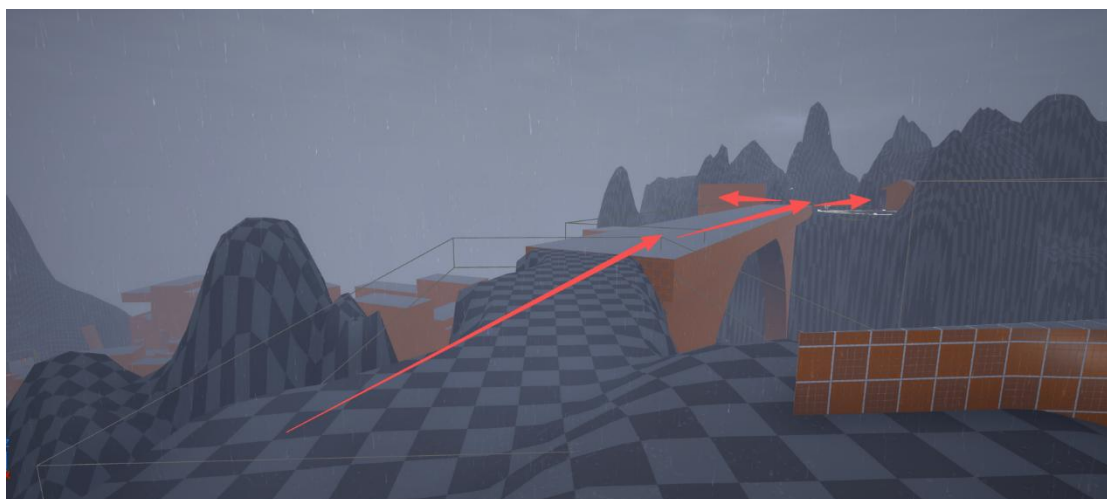
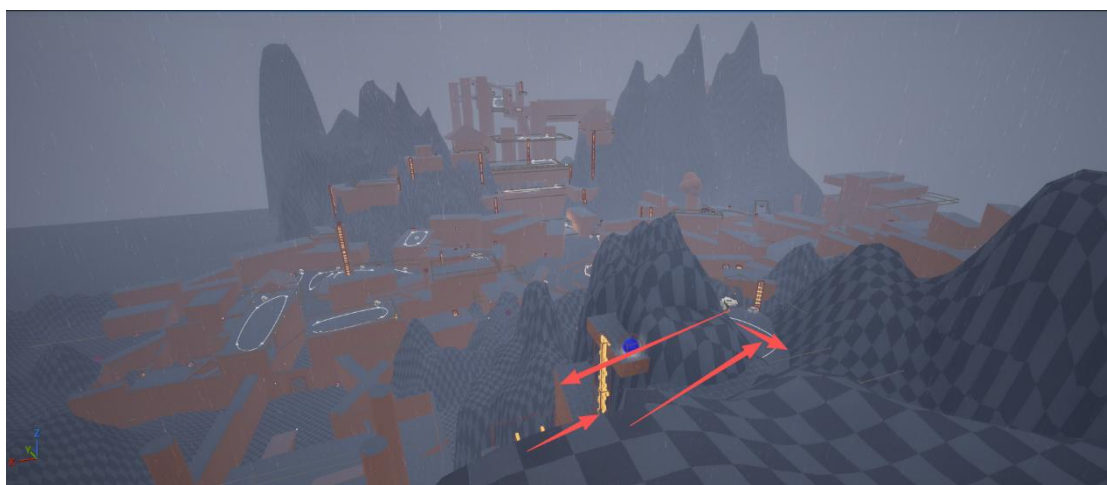
6. 平民区：平民区——小 boss——二号地牢——大 boss——山内大
升降梯——高桥



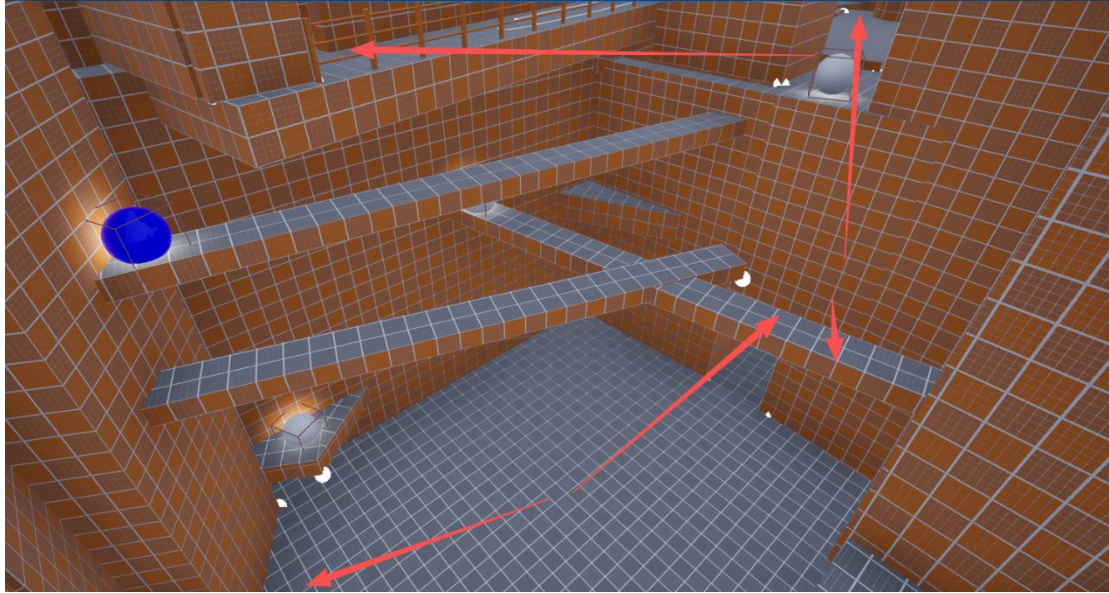




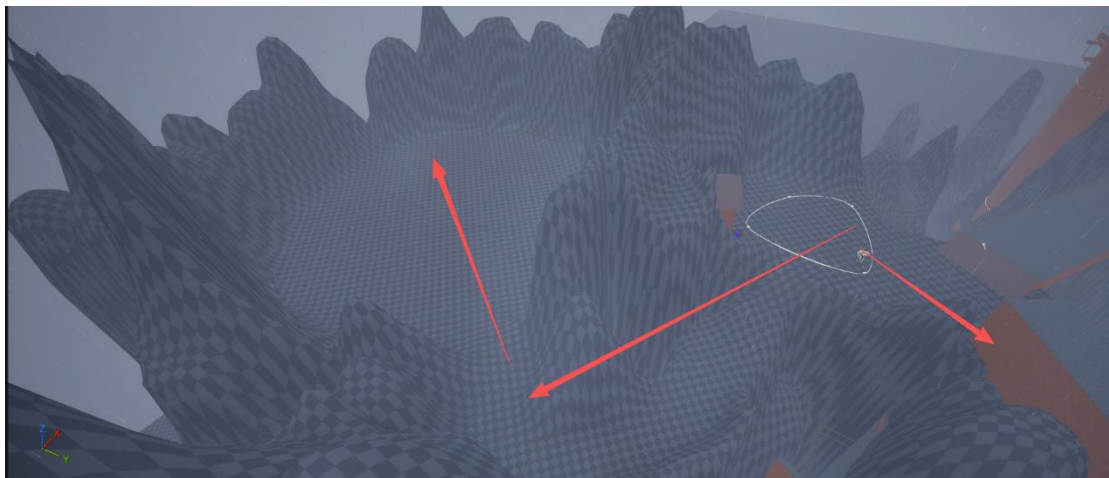
7. 高桥：守桥大将——高山地堡



8. 高山地堡：高山地堡内——一层——顶层——负一层——负二层
——地堡小 boss——高山地堡外斜房子——山下 boss



9 山上：守桥大将——最终 boss



注释：

1. 该模版提供攻击、防御一体战斗设计，可翻滚、不可跳跃，提供潜行，刺杀等动作设计，同时有 ai 寻敌逻辑。

2. 该工具为学习版，仅供学习参考