

# 北境之地 即时战略关卡设计文档

RTS 关卡: <https://youtu.be/EYB2dt1BTS4>

## 关卡初始设计目标及后续改动

本次关卡的初始设计目标为，利用《北境之地》内置编辑器制作一张对称式 1v1 自定义地图。两名玩家的基地呈镜像布局，玩家将从出生点附近的基础资源开始发展，逐步向外扩张，最终争夺位于地图中心的关键建筑。

在初始设计理念的基础上，本次设计新增了玩家阵营选择功能，玩家可在熊族与狼族两大阵营中任选其一。同时结合玩家所选阵营，为各出生点区域设计了专属的环境叙事内容，以此增强游戏的沉浸感，并为玩家设置阶段性子目标。例如狼族出生点区域分布着野生狼穴，玩家需击败狼群、占领其领地，以此证明自己是最强的狼族战士。

此外，根据测试反馈对地图尺寸进行了调整，缩小了初始设计的地图规模，缩短玩家完成子目标后发生遭遇战的时间。

## 测试反馈与优化方案

### 1. 玩家反馈可交易的中立阵营数量不足

经排查，玩家产生该感受的原因是初始地图规模过大，玩家需要耗费大量时间探索才能找到中立阵营。游戏内共有约顿巨人、黑暗精灵、矮人与水妖四大领地型中立阵营，本次优化通过整体缩小地图尺寸解决该问题，将约顿巨人的刷新点与玩家出生点的距离从三个区块缩短至两个区块。



旧



新

### 2. 贸易站存在程序漏洞，玩家无法与其他阵营建立贸易路线

该漏洞仅在一局测试对局中出现，本人及其他测试者的多次测试均未复现此问题，判定该漏洞由《北境之地》编辑器本身的问题导致。

### 3. 地图规模过大，玩家约 30 分钟才会发生交战

测试观察发现，玩家需要花费大量时间侦查地图后，才会与对手发生遭遇。相较于其他即时战略游戏，《北境之地》的区块式地图结构与独特的侦查机制，本身会让玩家的探索耗时更长。本次优化通过缩小地图尺寸缩短玩家遭遇时间，将两名玩家的出生点均向地图中心迁移，使玩家在完成基础基地建设的节点，即可与对手相遇并展开战斗。



旧



新

### 4. 右侧出生点附近的石材资源不足

石材是建造大部分建筑的核心资源，资源短缺会导致玩家前期无法顺利建造各类建筑。本次优化在玩家出生点附近新增石材资源节点，将原有 2 个石材资源点调整为 3 个，保障玩家的前期发展稳定性。



旧



新

## 5. 对局初期，玩家缺乏明确的游戏目标

本次优化在玩家出生点附近添加了会周期性袭击玩家营地的中立野怪，为玩家设置了清晰的初期子目标。



旧



新

### 设计初衷

《北境之地》的内置编辑器支持设计者打造包含海滩、山地在内，垂直方向横跨四个海拔层级的地形，且不同地形可建造的建筑类型不同，例如贸易港仅能在海滩区块建造。借助该地形系统，本次设计利用海拔差实现了地图的模块化划分，并通过地形设计为玩家的扩张路线提供自然引导。

同时，将垂直地形结构与环境叙事结合：将与高海拔区域主题契合的约顿巨人（冰霜巨人）布置在山地区域，将人鱼部族设置在沿海海滩地形。通过海拔变化与环境差异的结合，在提升游戏世界沉浸感的同时，为玩家提供更多元的战略选择。

此外，从编辑器的建筑库中选取了可提升玩家科技发展速度与军事实力的中立建筑，将其设置为游戏中期的核心争夺点，以此引导玩家产生冲突。

结合即时战略游戏的设计准则与《北境之地》的游玩体验，本次地图采用对称式布局，避免某一方玩家获得不公平的优势。同时通过在地图两侧布置不同的中立建筑与环境元素形成差异化，防止对称结构带来的视觉单调感。

为提升玩家的探索体验与发展节奏，本次设计将所有高级资源集中在地图中心区域。玩家从地图两端向中心扩张的过程中，会遭遇实力逐步增强的敌人（例如从狼群到女武神的战力提升），击败强敌后也将获得更丰厚的奖励。地图正中心的“雷神之怒”与“众神之剑”为全局最高优先级争夺目标，掌控其中任意一个点位，都将对对局走向产生重大影响。

地图中设计了三条通往对手基地的主要路线，其中高原与海滩路线的探索难度更高，且即时收益较少。这要求玩家做出战略抉择：是通过边路绕后包抄对手，还是从中央路线直接与对手主力展开正面交锋。

## 开发中遇到的技术 / 游戏引擎问题及解决方法

### 1. 放置建筑或中立敌人时游戏闪退

在地图中放置特定建筑或中立敌人后，游戏偶尔会发生即时闪退。经过多次闪退测试后，采取了频繁保存工程文件的解决方式，每完成一次小型修改即进行保存，避免因引擎突发故障导致开发进度丢失。

### 2. 放置特定建筑后出现环境畸变

放置部分建筑时，周边环境会发生随机异变，例如普通森林突然变为积雪森林。若畸变影响范围较小，将使用地形笔刷对畸变区域进行修复；若畸变覆盖范围较大，则恢复至此前的工程保存文件，还原地图原始状态。