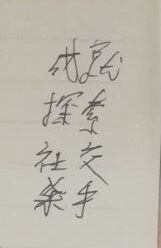
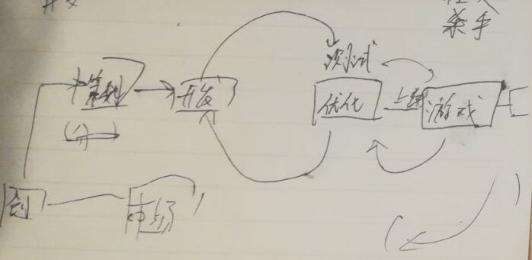
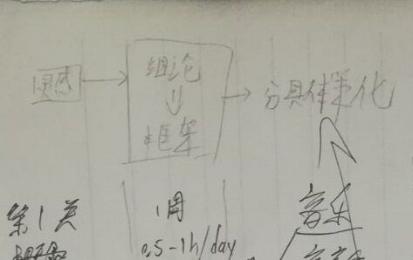
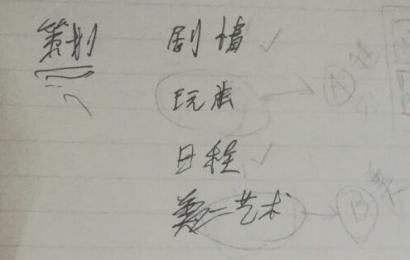
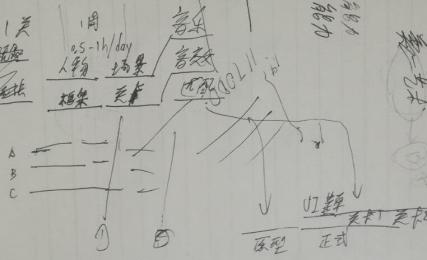
ASOL规划阶段记录

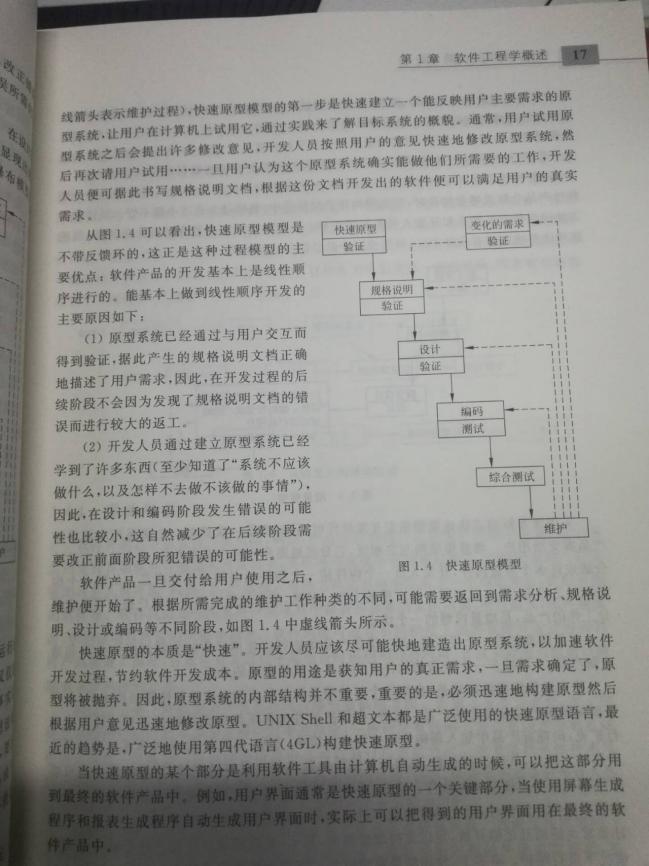
此文档随时更新，随规划更新，随心情更新，随时间安排更新

面向玩家类型优先度 总流程概括 灵感到大纲，到策划完成

策划分类分职 开发进度日程顺序

快速原型模型

风格关键字

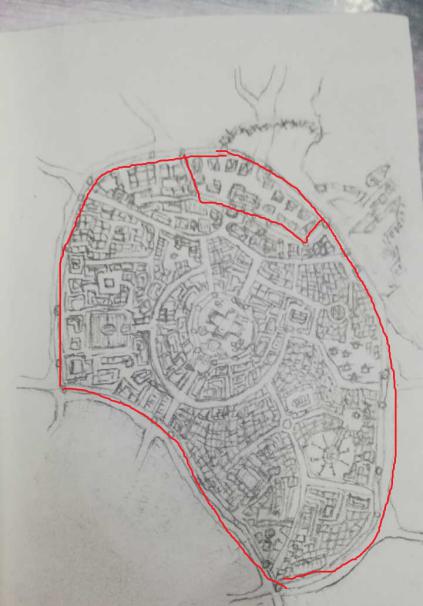
类似墨家机关城的解谜世界

幻想的类古中国背景

低魔 机关解谜

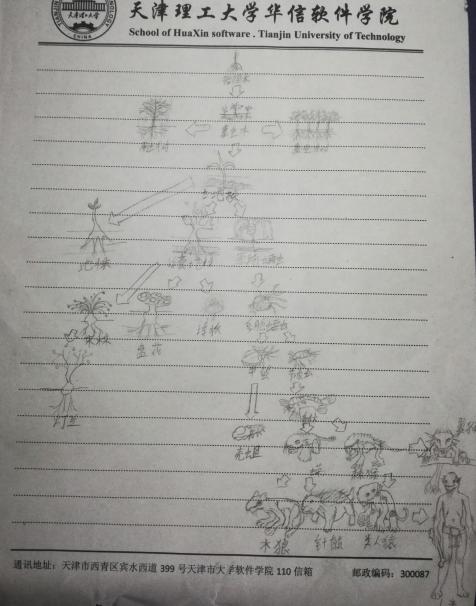
牢房闸门 铜门钉 饕餮头 祭祀用具

偏神秘黑暗，淡化恐怖

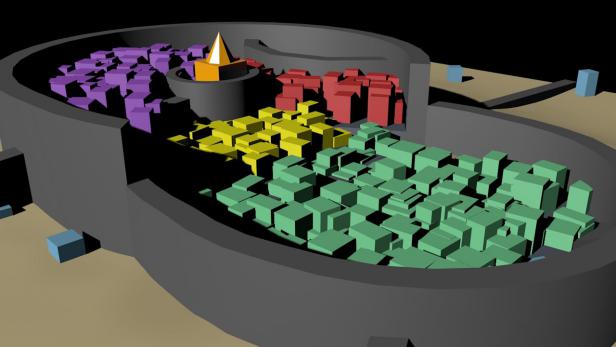


公爵城(王渡)及城墙标示图

源于天津市外环线，旋转了180°

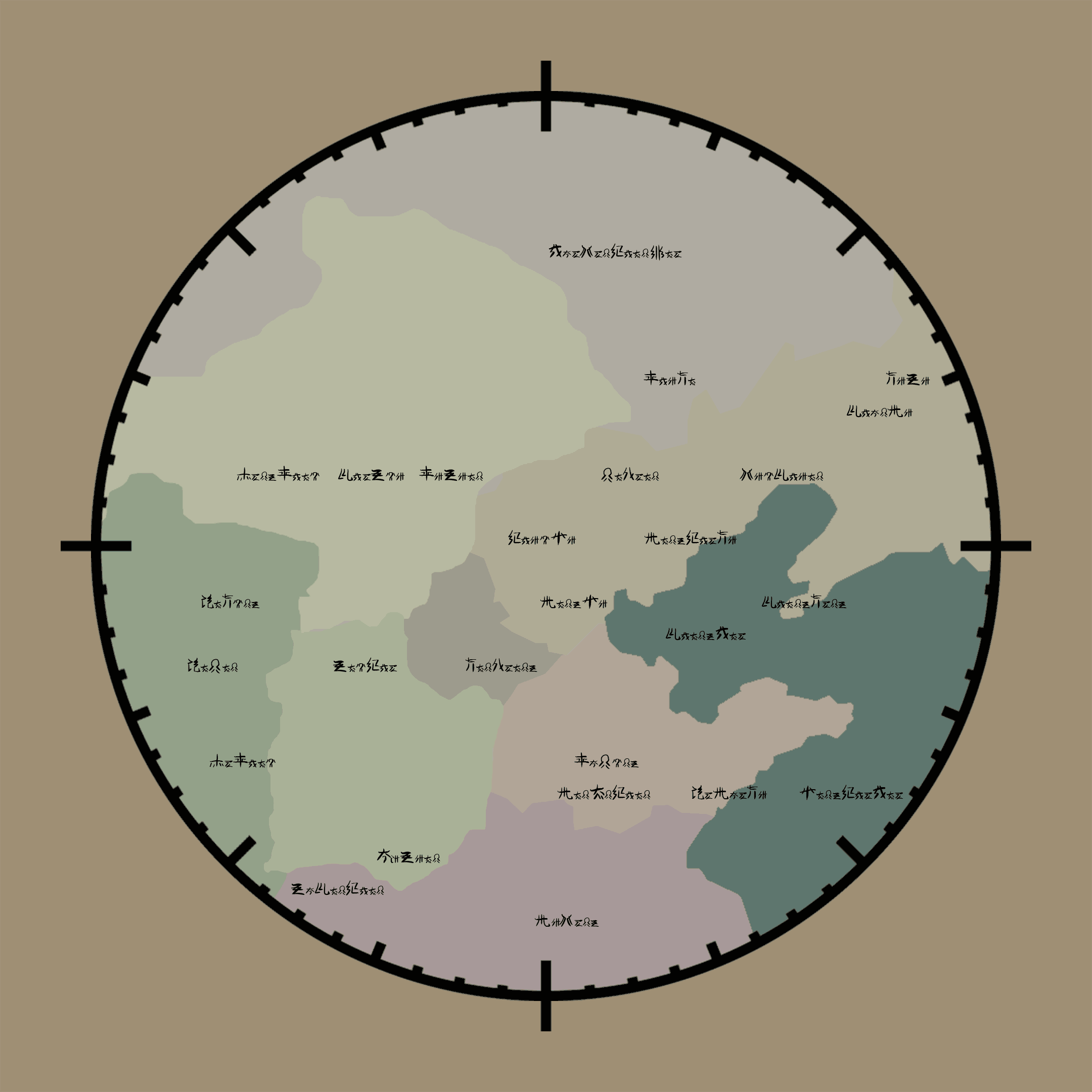
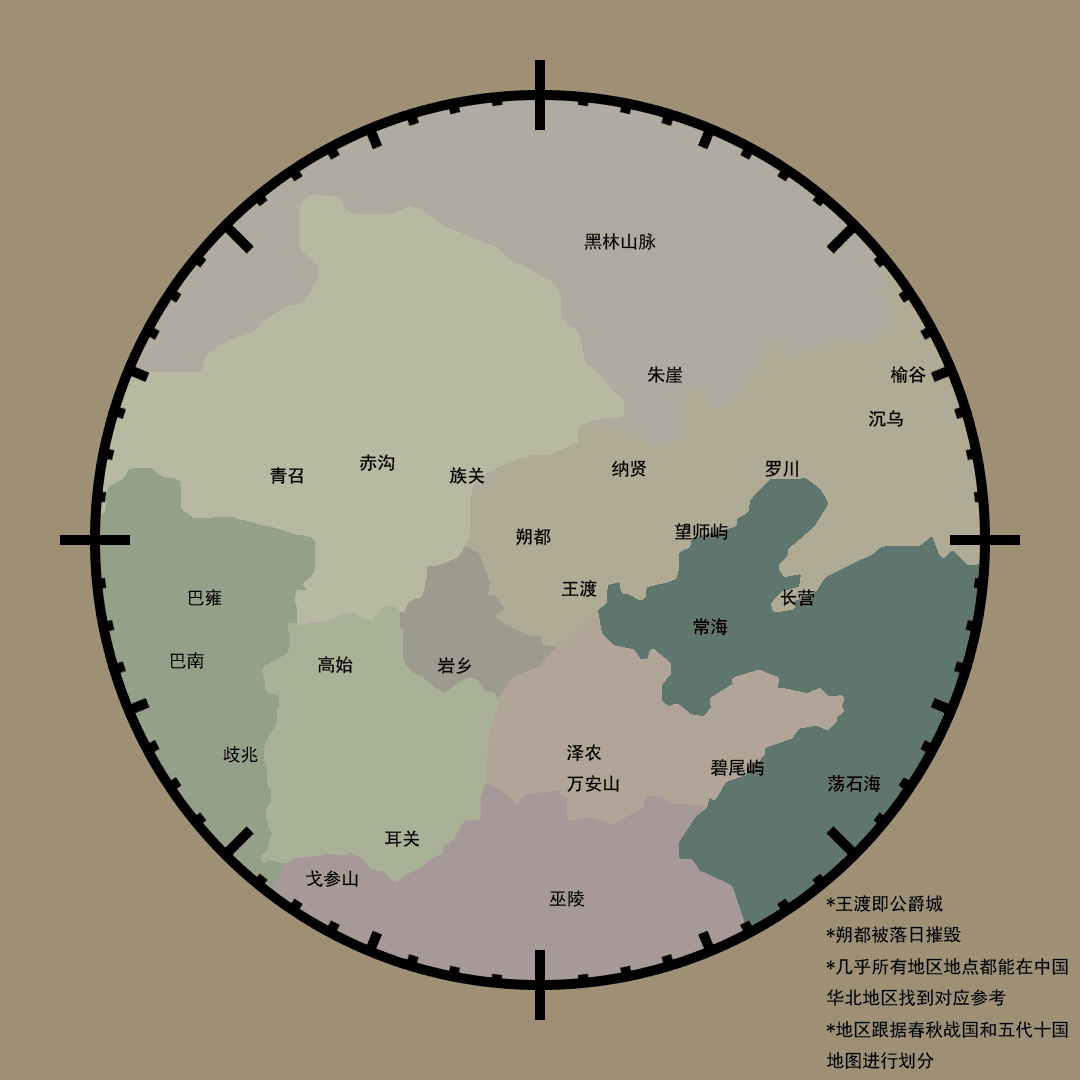


世界观，幻想物种，可作为细节的信息元素



王渡 大致三维结构

地区富有程度：蓝<绿<黄<红<紫<金  
红色区域的城墙间：兵营(场景二)，城墙内：监狱(场景一)



世界地图

\*王渡即公爵城

\*朔都被落日摧毁

\*几乎所有地区地点都能在中国

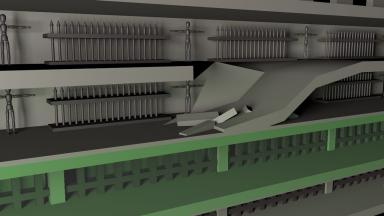
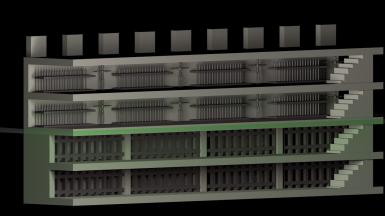
华北地区找到对应参考

\*地区跟据春秋战国和五代十国

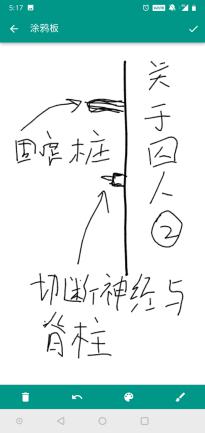
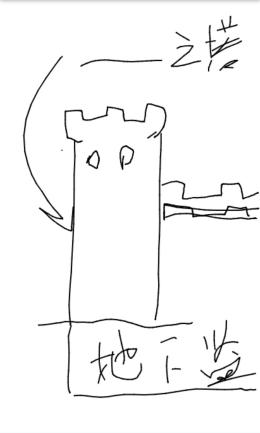
地图进行划分

场景一  
室内，人工光源，古中国风格  
人物形象设计  
主要动作，互动动作  
地图设计  
场景信息要素，雕像，文字  
3个主线机关，2个隐藏机关  
循环动画npc  
时间规划

通用机关重复利用



城墙概念构想：  
因为场景一二都是内墙的一部分，所以可以设计多层长条形的地图。绿色部分为地面分界线，之下为场景一，之上为场景二。因为是概念，正式地图设计可以不是垂直路径，层数也根据机关设计而定



半生化危机

不一定击杀怪物

可以通过某种道具或者场景互动减慢、限制怪物

通过机关杀死怪物

设计阶段，世界规则要求清晰可理解，更改设定需要给出合理解释

第一人称，主角自身无模型，无动画，原力开锁

空手时画面只有场景和准星，持有道具时侧面道具浮动

道具UI，轮播缩略图，不更换道具时UI变淡透明

非线性地图

关键位置自动存档，玩家也可手动存档

遍历地图中所有机关，记录解开与否，记录主角位置，记录持有道具

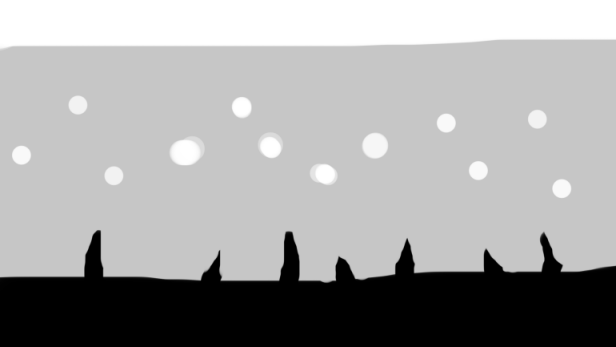
场景一解谜不超过3-4个，为剧情服务，不出现刻意解谜

可有适当反复跑图

可预留位置，用于获取其他场景的道具

可预留线索，用于联动其他场景的剧情

简单世界模型



太初纪：黑气和白气混杂，产生白壳黑核的星，和黑壳白核的神

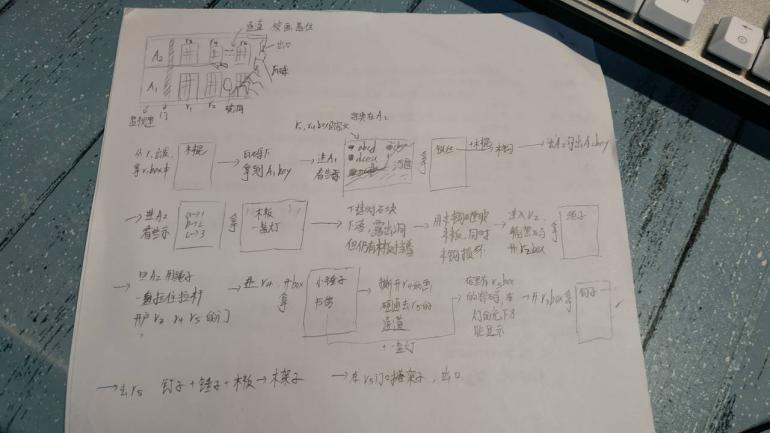
消耗黑白物质产生光(能量)，星反射生成的光，神吸收生成的光

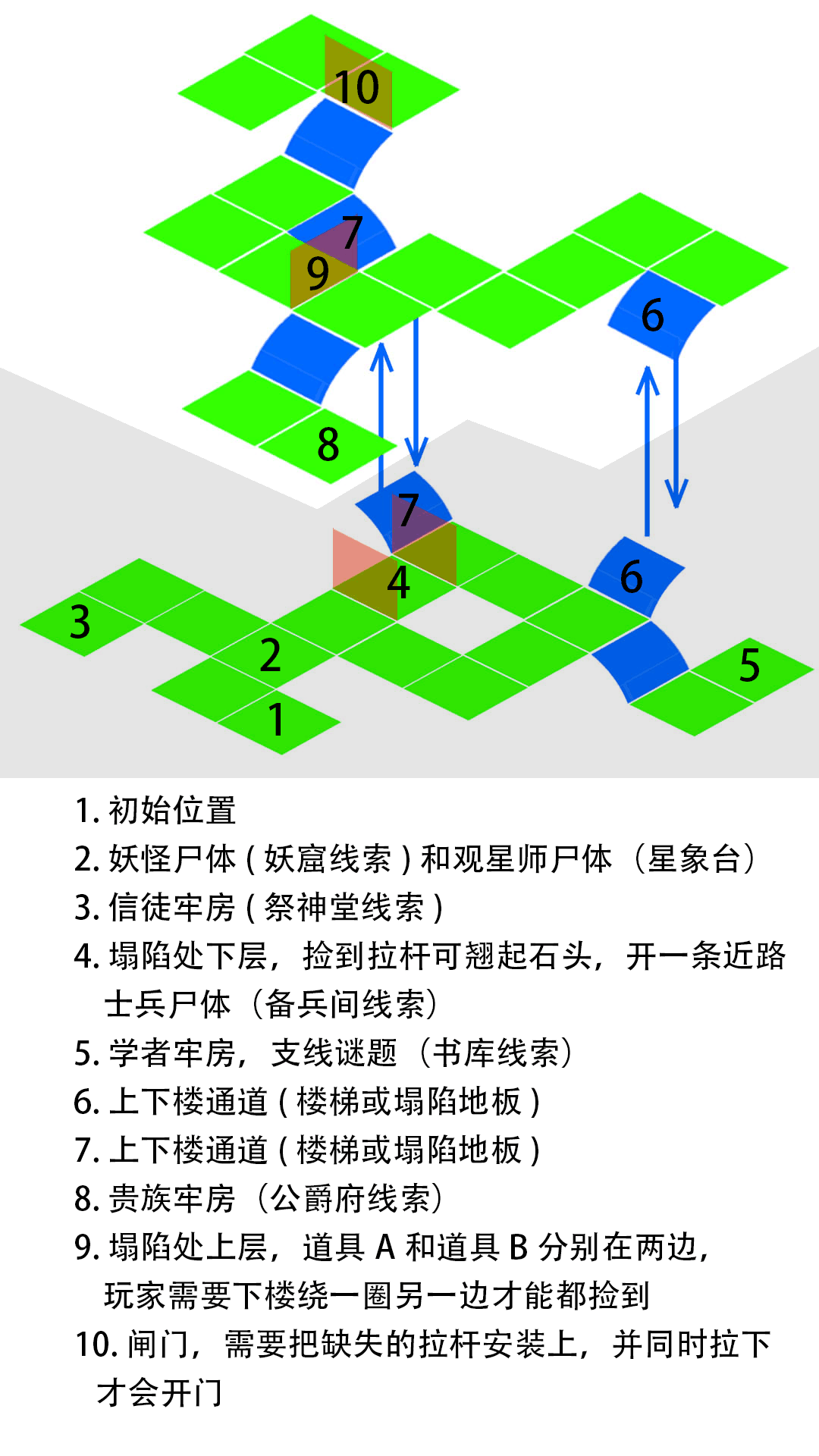
黑气吸光下沉，白气与黑相斥上浮，形成天地

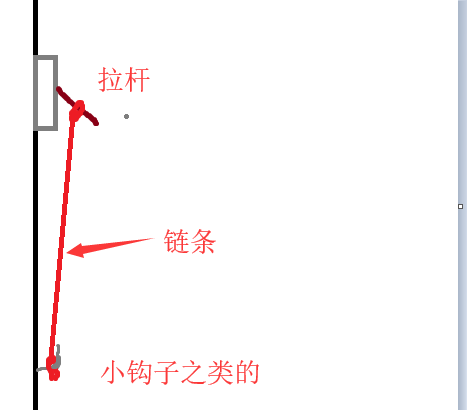
神落纪：神是一种生命体，有简单结构和原始意识，比星含的黑气多，沉得快

神落到地上，生命力分散，神消亡，产生树

星落纪：星下沉，把光发到地上，地上的生物繁衍生息，把离地面最近的一颗星 拽了下来，生物大灭绝





  
一个门，玩家拉下拉杆开门，但玩家一离开拉杆处，门就会关闭，拉杆复位。拉杆和门有一定距离，玩家无法拉完拉杆后立刻从门出去。  
解密方法：  
1、从一个有铁链的房间拾取一条铁链，可以将铁链一端挂在拉杆上，另一端挂在拉杆旁某处上，用铁链使拉杆一直处于拉下的状态。  
2、刚捡到的铁链过长，无法起到约束作用，需要使用其他道具（刀、斧头或其他场景里的道具）将铁链变短后再使用

牢房

↓

妖和观星师，星图矩阵3\*3

↓

捡到拉杆 →拉杆勾石盘

↓ ↓

铰断铁链 暗道

勾双拉杆得石盘\*2 ↓

↓ 贵族尸体

← 开启牢房门 .

↓ 信徒牢房开启下一条路 .

↓ ↓ .

↓ 士兵及石盘a .

学者牢房 ↓ .

↓ 点火机关，开灯问题 .

学者尸体书页 ↓ .

↓ ← ↓ .

看清竹简的字 闸门上石盘b .

看清石盘双密码 .

↓

开启闸门

流浪者牢房 信徒牢房

学者牢房 贵族牢房

铰断设施

石盘保管室

走廊 瓦砾 暗道

火台矩阵

闸门口

监狱本身是地下室，一个部分有坍塌的瓦砾，天花板破洞，再加上一块显眼的陨石，传达的信息就是"因为陨石而破坏了的建筑

贵族牢房有地毯，已经破碎的橱柜，掉落在地上的银酒杯

别人都是木板床，他的是草席；房间里有纸和笔

死在牢房的贵族是公爵的亲信，而公爵以前祖上是争霸的诸侯之一

这个国家普遍信神，公爵不信，所以建立了书库和观星台（相应的，祭神堂场景破旧一点

贵族挖暗道跑路，士兵战死

贵族身体不算强壮，所以暗道没挖完。陨石的坠落使本来没有挖完的暗道还被拦腰折断了，但也开辟了一个新的道路能通往暗道，就是不如从牢房直接进去容易了。

观星师在墙上刻星图

学者有近代跟妖怪有关的线索，信徒有世界起源的线索

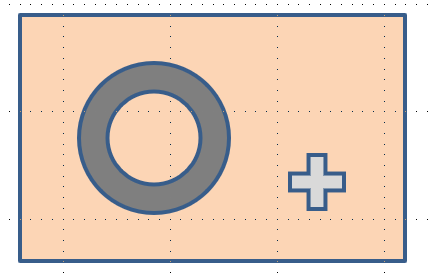
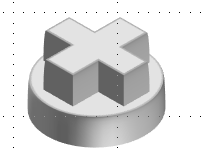
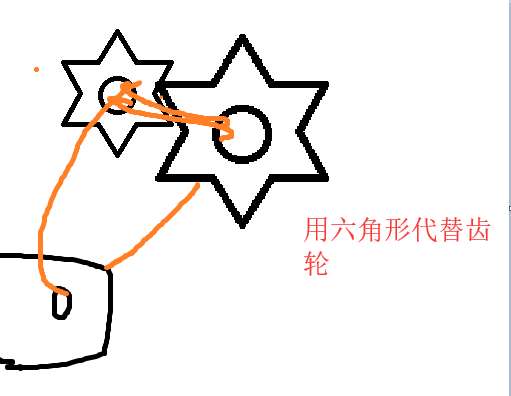
信徒道具

信徒的两面墙上，一边画着宗教的学说，一边画着正确的学说，信徒的信仰崩塌而自杀

正在下陨石雨，妖怪都躲在妖窟休眠，所以别的场景妖比较少

绞断设施：一个用于放杂物的房间，一面墙破碎，露出后面的2个巨大的齿轮（与城内其他设施相关，先不给具体解释），这2个齿轮被锁链捆了好几圈，与室内相连，想办法使齿轮转动，崩出可携带铁链

要不这样，齿轮是人力驱动的，通过鼠标滚轮转动摇臂，能转动齿轮的同时也会移动齿轮。有两个齿轮，每次驱动一个齿轮。每个齿轮移动方向有两边，移动距离有极限。这个极限就是两个齿轮咬合处，咬合处是要铰断的链条。或一个齿轮。

【机制】  
监狱走廊尽头有一个操作台，上面有一个圆盘和一个十字型凹槽   
  
圆盘可旋转，但凹槽是空的时候旋转不会有任何效果。  
需要去贵族房间，捡起从破碎的橱柜上掉落在地上的十字零件（上十字下圆柱）。  
  
地上还有其他零件，如立方体、棱柱，交互时都可以捡拾。  
捡拾十字零件后，放入凹槽，再选中石盘，绞断设施运行，锁链崩断。  
  
获取锁链，可以继续下面的流程。  
【剧情】：十字零件时某种机关的钥匙，未避免被敌人发现使用，把十字零件与其他几何零件混在一起，当做装饰物摆在贵族牢房里。至于其他零件也能拾取，可当做支线物品。

公爵祖上是个诸侯

公爵城本名王渡，一边靠海

公爵不信神，但是百姓里有信徒

王渡离太阳城(朔都)很近

军事和机关工艺高超

妖怪从内部攻破公爵城，把城里人抓到牢房

王渡是进攻太阳城的跳板

陨石雨落下后妖躲在公爵府地下的妖窟

因为公爵城的军事化管理>妖怪没有从外部攻破而是内部入侵>建筑上除了陨石坑外都较完整>内部机关还可以用

统一前后的政治斗争，妖战前后的内乱

按照年代讲，妖战是在统一后若干年发生的，有多久没想好。但是妖战的太阳城人王肯定不是初代扫六合的人王，公爵可以是初代的公爵，若干年后老了

陨石击中城墙，公爵城主角逃离，在落日发生后一段时间

妖都躲进妖窟，而陨石雨还没有停止

公爵城的王以及其带领的子民，骁勇好战，不断扩大领土城池，才有的环状结构。也因为战争，才有了如此多的妖

本来正常死亡的人或是形不成妖亦或是形单影只不成气候，但由于战争，战争造就了大量不必要的死亡与尸体

公爵在诸侯时期是好战的，也许是初代人王手腕高超或是气度非凡才使其成为附庸。更何况朔都和王渡遥遥相望(或者朔都是迁都而来，为了监视公爵)

树塔也是美曰歌颂王，以为能获取力量而建造的巨塔，像天坛一类的祭祀用地。其次是一座监视各爵公侯伯的瞭望塔。可是不但没有获取力量，反而加速了毁灭。

王国的统一手段是战争。而且和妖战的间隔不会太长

妖战是由妖王领导的，通过攻城和渗透等手段占领人类生活区的战争，在占领城池的同时，就将其转化为人类畜牧场，人的地位变成家畜。

妖战是从兵力薄弱的城池爆发的，然后妖攻城略地，打到公爵城打不动了，然后用渗透法瓦解公爵城

公爵被看得那么紧，但还保留相当力量的兵力，正面抵抗了前几波妖的进攻。

王城按兵不动，决定自保，二是觉得公爵能牵制消灭大部分妖，但在守城阶段，公爵城战死的士兵被复活，侵蚀化为了妖，导致失守。巷战部分，妖窟是妖进城后为了打公爵府而挖的地道。

公爵城，作为妖的据点，也是储备粮

妖回到妖窟，人很被动的被带到地下。至少被占领的区域是这样，可能其他城池会有人类势力。

物种灭绝，生灵逃到了地下一部分，存在幻想生物

城内场景需要人为破坏的痕迹，也会出现机关不灵的谜题，可能提供一些修复机关的谜题，比如替换损坏的部件

单个场景几乎都是室内，场景和场景之间有路连接。在城里走的时候是露天的，会下砸不到人的陨石

逃离公爵城的目的

一开始也许是为了逃离，就这么简单，但玩家可能会发觉剧情没这么简单，最终选择更多解密求知

用心理引导玩家做一些事导致意料之外的结果。

求知欲过强的话，可能会被公爵府下的妖啃了，没被啃最后也会被砸死。

不想探索的话，出了备兵间往北走就出城，坐船离开这里，触发隐藏结局

玩家要做亡命天涯的流浪者，还是渴求知识而丧命的探索者，还是用隐藏武器做一个铲除妖魔的勇者，都由玩家自己选择

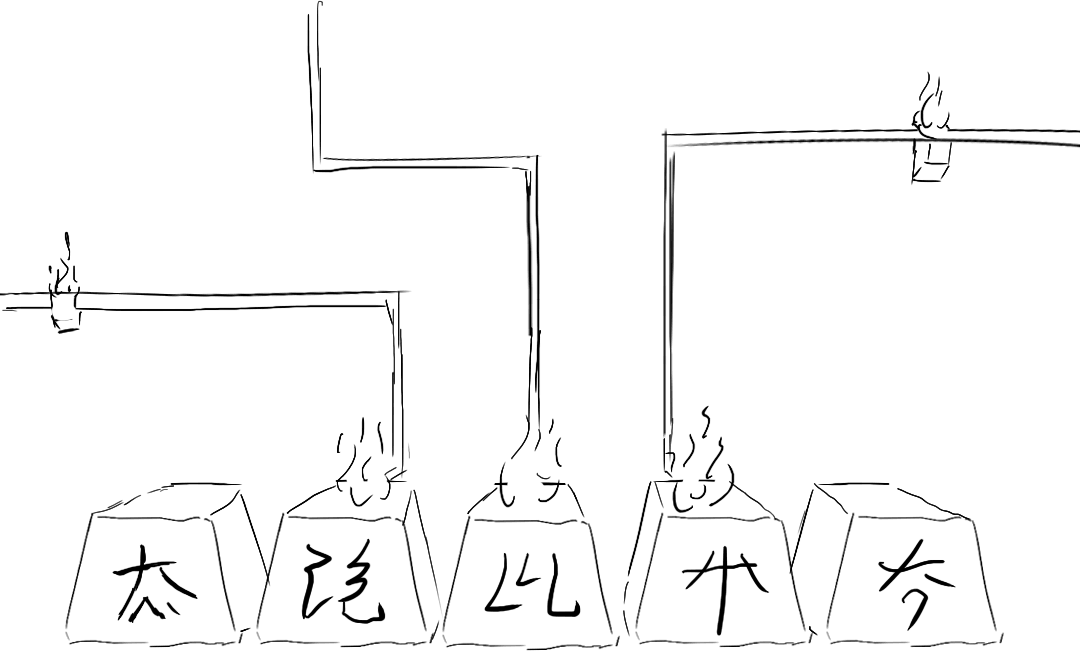
如果发现不了线索，直接离开，顶多玩两关，"这就没了？"

石盘设定：一般开门需要安装石盘，并转对密码；

普通牢房只需要一个石盘，所以安装上对应的石盘，随便转一圈肯定能对上密码开门，石盘作为钥匙存在

监狱闸门需要两个石盘，并同时转对密码才能开门，相当于密码锁

火台机关：00100→01010→10010→01110



流浪者牢房

↓

瓦砾 ← 暗道

↓ ↑

石盘保管室 ← 走廊 → 贵族牢房

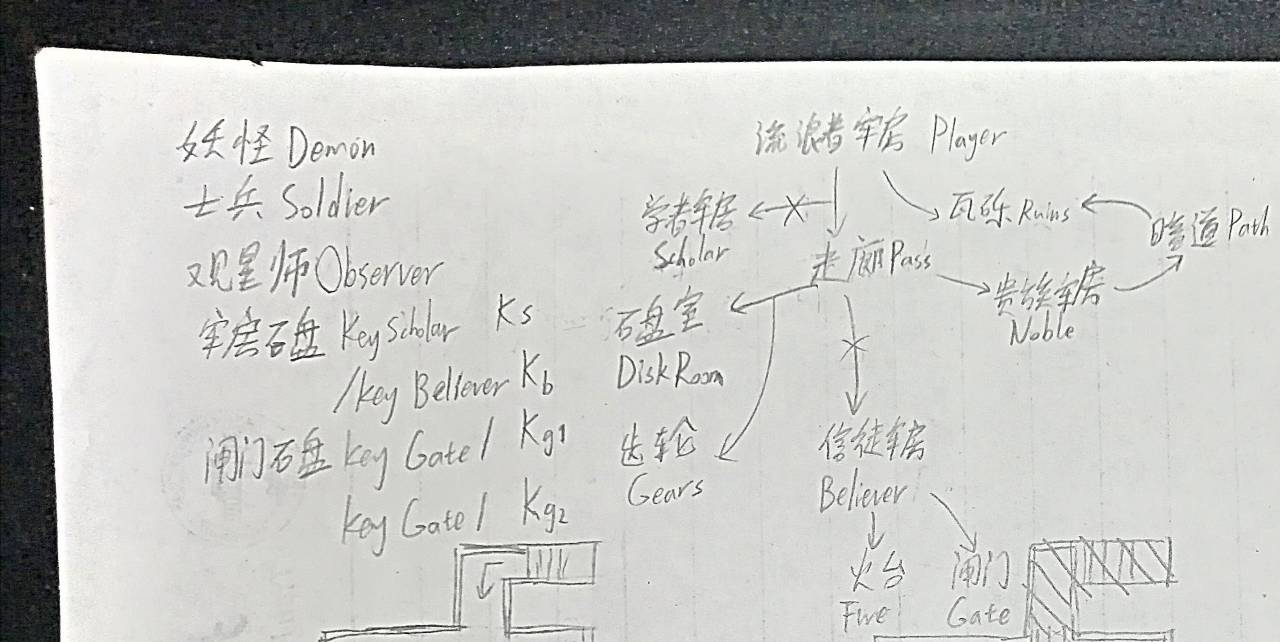
(铰断设施) ↓ ↘

↑ 信徒牢房 学者牢房

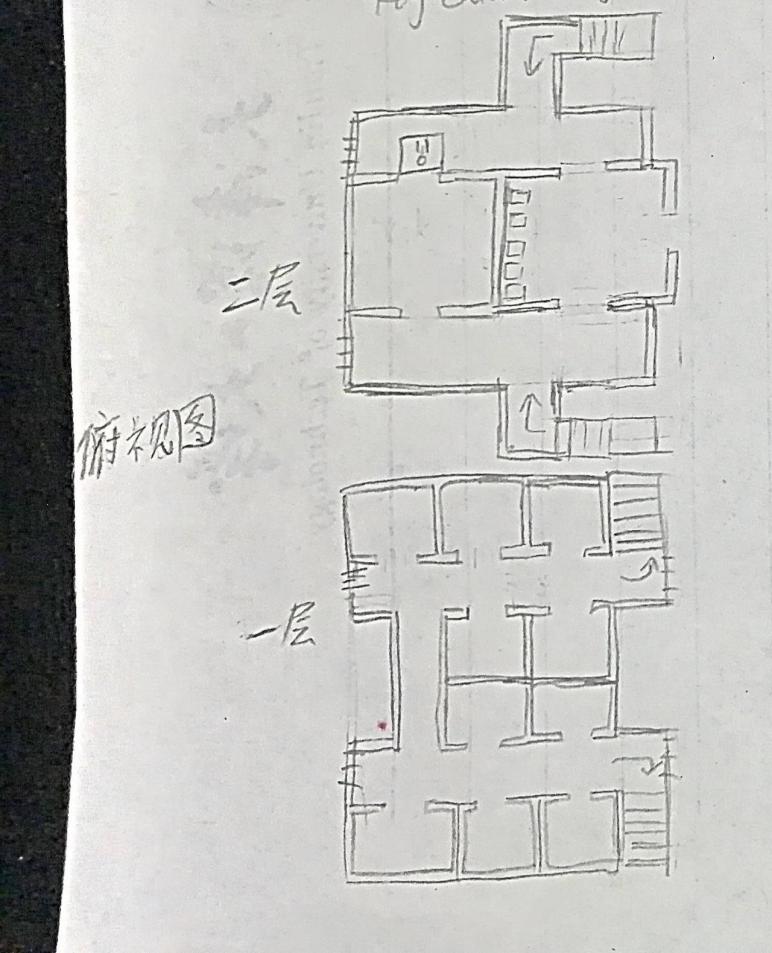
↑ ↓ .

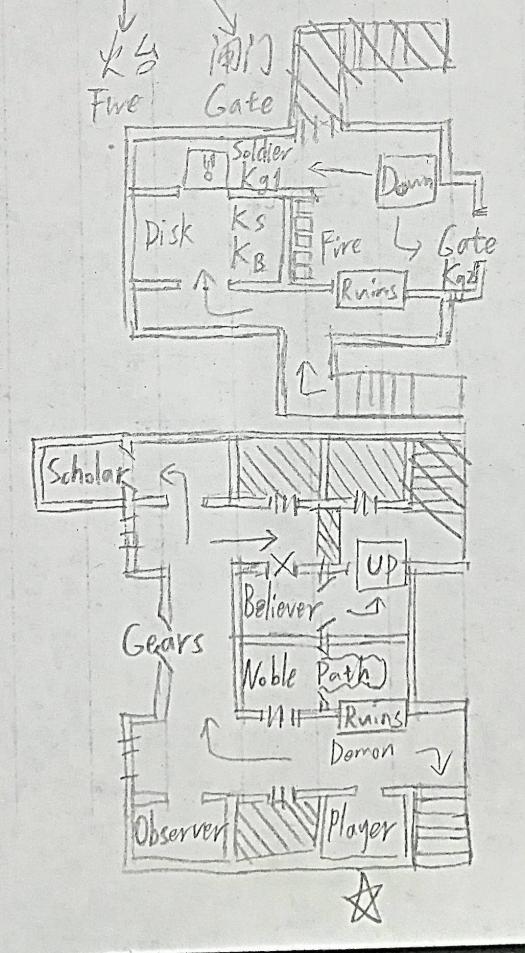
↑←←←火台矩阵 .

闸门口



\*简要标注

\*完整建筑结构

\*经修改的建筑结构

建模人员

负责包括npc，机关，场景细节和游戏中信息模型的建模，主要的是地图元素，也就是组成地图的各个部分。

机关逻辑

可以脱离模型进行编写，对单个机关模块化，可和建模同时进行，在精细建模完成后植入脚本并调试。  
角色

因为Unity基本资源包的存在，不需要从头编写角色逻辑，但是需要物品栏UI，道具的拾起，提供和机关交互的接口，需要和机关人员磋商。也可和前两个阶段同时完成。

场景搭建

随着建模和机关的进度而进行，交由场景人员在Unity中组合。将建模的地图元素和将机关相结合，摆放合适的位置等，也需要调试，向其他人员返回需求修改。