《公路幸存者》策划书v1.0

目录

1. 简介
2. 游戏背景

《公路幸存者》是一款末日题材的像素生存游戏，游戏设定在现代世界，由于某些科学家实验失败导致丧失病毒泄露，世界化为一片尸海，幸存者以汽车为交通工具和移动基地，在世界各地收集生存物资，同时与僵尸对抗，艰难生存下去。

1. 玩法简介

这款游戏的主要玩法是驾驶一辆汽车（也可以是改装车或装甲车）在末日的公路上行驶，玩家不需要手动驾驶车辆，车辆是场景的一部分，但玩家可以控制车辆停下或行驶。玩家在车中可以控制安装在车辆上的各种设备（包括武器）来对抗僵尸或仅仅是为了娱乐。公路上和两边会出现僵尸，他们发现玩家的车后就会靠近并攻击。玩家的物资不是无限的，玩家需要在有建筑物的地方停车来搜寻物资（玩家并不能进入建筑物，而是根据建筑物不同随机产出已经分类好的物资）。游戏中的公路不会拐弯且无穷无尽，游戏中有昼夜设定，游戏以坚持天数与射杀僵尸数量进行评分。

具体请见玩法详细设计。

1. 平台

游戏目前计划登录pc平台。系统为Windows7及以上。

1. 游戏系统简介
2. 游戏场景生成系统

1.1场景元素

本游戏中的场景设定是一条笔直的没有尽头的公路，场景中主要包含以下元素：

|  |  |
| --- | --- |
| (1)公路与地面 | 用于承载车辆和人物，和地面没什么区别 |
| (2)车辆 | 玩家驾驶的车辆以及停在路边的车辆，停在路边的车辆分两类，一类是被当作背景的坏车，一类是可供玩家更换的可用车辆 |
| (3)建筑物 | 建筑物只出现在公路上方，建筑物也分两类，一类是损坏严重的背景，一类是能够产出物资的建筑（如超市，医院，居民楼等） |
| (4)天空 | 天空作为背景主要展示昼夜交替，包含太阳和月亮，天气效果目前不做考虑 |
| (5)自然环境 | 自然环境主要是树木和花花草草，作为公路两边的背景 |

1.2场景生成理念

由于游戏依靠车辆的行驶向前推动场景变化，所以需要有一个实时生成场景的系统，其中：

1. 公路以及地面可以制作几段不同的公路段，然后随机循环拼接生成。
2. 车辆中作为背景的那些车同公路一同生成，可供玩家更换的车辆则由相应规则单独生成（具体见详细系统设计）。
3. 建筑物与可更换车辆理念相同。
4. 天空实现昼夜交替。
5. 自然环境与公路生成理念相同。
6. 车辆系统

游戏中车辆分为两类，一类是作为背景的已经损坏的车，第二类是可供玩家更换的车，车辆系统仅对可更换车辆有效。需要指明的是玩家并不能将驾驶的车保存进系统，也就是说当玩家更换车辆后，前一辆车将被抛弃。

2.1车辆种类及属性

游戏提供以下车辆：

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 车辆种类 | 座位数 | 容量 | 耐久度 | 防御力 | 耗油量 | 储油量 | 速度 |
| (1)轿车 | 4 | 100 | 300 | 1 | 1/1000像素点 | 50 | 200像素点/s |
| (2)客车 | 11 | 200 | 600 | 4 | 5/1000像素点 | 500 | 200像素点/s |
| (3)货车 | 2 | 200 | 400 | 2 | 2/1000像素点 | 200 | 200像素点/s |
| (4)房车 | 5 | 200 | 400 | 2 | 2/1000像素点 | 200 | 200像素点/s |
| (5)推土机 | 2 | 50 | 500 | 3 | 3/1000像素点 | 200 | 100像素点/s |
| (6)越野车 | 6 | 100 | 400 | 2 | 2/1000像素点 | 200 | 200像素点/s |
| (7)装甲车 | 4 | 150 | 1000 | 5 | 6/1000像素点 | 400 | 200像素点/s |
| (8)坦克 | 3 | 50 | 1000 | 5 | 10/1000像素点 | 500 | 150像素点/s |
| (9)救护车 | 8 | 200 | 400 | 2 | 2/1000像素点 | 200 | 200像素点/s |
| (10)消防车 | 4 | 100 | 400 | 2 | 3/1000像素点 | 200 | 200像素点/s |

2.2车辆状态

车辆的状态有：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 状态种类 | 条件 | 影响 |
| (1)完好 | 耐久度=100% | 外观如新 |
| (2)损坏 | 50%<=耐久度<100% | 外观有破损 |
| (3)严重损坏 | 0%<耐久度<50% | 外观严重破损且防御力降低50% |
| (4)损毁 | 耐久度=0% | 车辆爆炸，角色死亡 |
| (5)未超载 | 0%<=储物量<=100% | 无 |
| (6)超载 | 100%<储物量<=150% | 车辆速度降低，汽油消耗增加50% |
| (7)严重超载 | 储物量>150% | 车辆无法行驶 |

1. 车辆挂载系统

玩家控制的车辆可以挂载各种武器和设备。

2.1挂载槽

根据玩家驾驶车辆的不同挂载槽的数量和种类分配也不同，挂载槽有以下几类：

|  |  |
| --- | --- |
| (1)武器槽 | 可供给车辆搭载武器。 |
| (2)装甲槽 | 可供搭载提高车辆防御的装甲。 |
| (3)系统槽 | 搭载各种系统，如雷达。 |
| (4)生活设施槽 | 搭载各种生活设施，如冰箱，淋浴喷头。 |
| (5)尖刺槽 | 搭载防御性武器，如尖刺。 |

2.2挂载槽分配：

武器槽放在车辆除驾驶位之外其他位置。

装甲槽放在车辆两侧。

系统槽和生活设施槽放在车内。

尖刺槽放在车前后和两侧。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 车辆名称 | 武器槽 | 装甲槽 | 系统槽 | 生活设施槽 | 尖刺槽 |
| (1)轿车 | 3 | 2 |  |  | 2 |
| (2)客车 | 10 | 2 |  |  | 4 |
| (3)货车 | 1 | 2 |  |  | 4 |
| (4)房车 | 4 | 2 |  |  | 4 |
| (5)推土机 | 1 | 0 |  |  | 1 |
| (6)越野车 | 5 | 2 |  |  | 2 |
| (7)装甲车 | 3 | 4 |  |  | 4 |
| (8)坦克 | 2 | 4 |  |  | 0 |
| (9)救护车 | 7 | 2 |  |  | 4 |
| (10)消防车 | 3 | 2 |  |  | 4 |

1. 物资容量系统

在游戏中玩家将搜集到许多物资，每件物资都将有自己的重量，玩家自身背包和车辆都有容量，当容量突破极限时将不能够继续装载物资（车辆的极限是自身容量的150%）。关于各种物资的重量详见各物资的属性。

1. 武器系统

游戏中玩家可以装备武器，也可以将武器挂载于车辆的武器槽，目前游戏中的所有武器都是手持式，且武器有着自己独立的弹药。

5.1武器种类及属性：

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 武器名称 | 攻击力 | 射程 | 范围 | 射速 | 重量 | 耐久度 | 使用弹药 |
| (1)棒球棍 | 3 | 小 | 半径50 | 1/1s | 5 | 50 | 无 |
| (2)砍刀 | 5 | 小 | 半径50 | 1/1s | 5 | 50 | 无 |
| (3)手枪 | 2 | 半屏 | 单体 | 2/1s | 5 | 200 | 手枪子弹 |
| (4)步枪 | 3 | 全屏 | 单体 | 5/1s | 10 | 500 | 步枪子弹 |
| (5)机枪 | 2 | 全屏 | 单体 | 6/1s | 15 | 1000 | 机枪子弹 |
| (6)弓箭 | 10 | 全屏 | 单体 | 2/1s | 10 | 50 | 箭 |
| (7)火箭筒 | 10 | 全屏 | 半径100 | 2/1s | 20 | 50 | 火箭弹 |

5.2各武器弹药属性

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 弹药名称 | 弹夹中弹药数量 | 重量/发 |
| (1)手枪子弹 | 10 | 0.1 |
| (2)步枪子弹 | 30 | 0.2 |
| (3)机枪子弹 | 100 | 0.2 |
| (4)箭 | 1 | 0.5 |
| (5)火箭弹 | 1 | 1 |

1. 食物药物系统

游戏中玩家控制的角色将有饥饿值和口渴值，所以物资中将有食物和水，此外有些食物将给予玩家一些特殊加成。

角色拥有生命值，药物将能回复角色生命值。

6.1食物种类及属性

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 食物名称 | 恢复饥饿值 | 特殊效果 | 重量 |
| (1)饭团 | 20 | 无 | 2 |
| (2)汉堡 | 30 | 无 | 2 |
| (3)热狗 | 30 | 无 | 2 |
| (4)超辣汉堡 | 30 | 增加角色20%攻击力 | 2 |
| (5)速速蘑菇 | 20 | 增加角色20%攻速 | 2 |
| (6)爱心煲鸡 | 20 | 增加角色50血量 | 2 |

6.2水的种类及属性

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 水名称 | 恢复口渴值 | 特殊效果 | 重量 |
| (1)净水 | 30 | 无 | 2 |
| (2)被污染的水 | 10 | 扣除角色20血量 | 2 |
| (3)可乐 | 20 | 增加角色20%移动速度 | 2 |
| (4)牛奶 | 20 | 增加觉得10血量 | 2 |
| (5)辣椒水 | 0 | 增加角色20%攻击力 | 2 |

6.3药物种类及属性

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 药物名称 | 回复生命值 | 特殊效果 | 重量 |
| (1)药 | 50 | 无 | 2 |

1. 背包系统

游戏中有两种背包，一种是玩家控制角色自身的背包，游戏并不会显示出背包，而是将其作为角色的属性，每个角色的背包容量为50。第二种背包是车辆所带有的储物量，在车辆系统中已经做过数值部署。

1. 角色属性系统

玩家控制的角色有以下属性：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性名称 | 数值（满） | 数值变化影响 |
| (1)生命值 | 100 | 数值减为0时角色死亡 |
| (2)空手攻击力 | 1 | 装备武器后攻击力变化而不是叠加 |
| (3)饥饿值 | 100 | 数值越小越好，达到100时将扣取生命值 |
| (4)口渴值 | 100 | 同饥饿值 |
| (5)移动速度 | 100像素点/s | 按百分比增加 |
| (6)初始攻击速度 | 1/1s | 同空手攻击力 |
| (7)背包容量 | 50 | 无变化 |

1. 僵尸角色系统

游戏中将出现6中不同的僵尸，如下表：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 僵尸名称 | 血量 | 攻击力 | 移动速度 | 特殊能力 |
| (1)普通僵尸 | 10 | 10 | 50像素点/s | 无 |
| (2)快速僵尸 | 5 | 10 | 120像素点/s | 一次可快速攻击两下 |
| (3)凶残僵尸 | 20 | 20 | 60像素点/s | 攻击造成流血 |
| (4)巨人僵尸 | 30 | 5 | 50像素点/s | 无 |
| (5)远程僵尸 | 10 | 10 | 50像素点/s | 攻击为范围性 |
| (6)boss僵尸 | 50 | 50 | 80像素点/s | 死后大范围爆炸 |

1. 尖刺系统

游戏中的尖刺是指一类安装在车辆上的用于防御反击的武器，比如用车撞击僵尸时将损耗车辆耐久值，在安装了尖刺之后将优先损耗尖刺耐久值。

以下是尖刺种类及属性：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 尖刺名称 | 耐久值 | 攻击力 | 重量 |
| (1)木桩 | 50 | 5 | 20 |
| (2)木刺 | 50 | 10 | 20 |
| (3)保险杠 | 80 | 5 | 40 |
| (4)铁刺 | 80 | 10 | 40 |
| (5)电锯 | 80 | 20 | 40 |

1. 建筑物生成物资系统

游戏中的物资将全部来源于游戏中的建筑，所以在游戏生成建筑物的时候，建筑物内也生成了物资，关于物资生成规则如下：

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 建筑物名称/物资概率 | 棒球棍 | 砍刀 | 手枪 | 步枪 | 机枪 | 弓箭 | 火箭筒 |
| 住宅 |  |  |  |  | 0 | 0 | 0 |
| 餐馆 |  |  | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 医院 |  | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 警察局 |  |  |  |  |  |  |  |
| 便利店 |  |  |  | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 仓库 |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 手枪子弹 | 步枪子弹 | 机枪子弹 | 箭 | 火箭弹 |
| 住宅 |  |  | 0 | 0 | 0 |
| 餐馆 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 医院 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 警察局 |  |  |  |  |  |
| 便利店 |  | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 仓库 |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 饭团 | 汉堡 | 热狗 | 超辣汉堡 | 速速蘑菇 | 爱心煲鸡 |
| 住宅 |  |  |  |  |  |  |
| 餐馆 |  |  |  |  |  |  |
| 医院 |  |  |  | 0 | 0 | 0 |
| 警察局 |  |  |  | 0 | 0 | 0 |
| 便利店 |  |  |  |  |  |  |
| 仓库 |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 净水 | 被污染的水 | 可乐 | 牛奶 | 辣椒水 | 药 |
| 住宅 |  |  |  |  |  |  |
| 餐馆 |  |  |  |  |  |  |
| 医院 |  | 0 | 0 |  | 0 |  |
| 警察局 |  |  |  |  |  |  |
| 便利店 |  |  |  |  |  |  |
| 仓库 |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 木桩 | 木刺 | 保险杠 | 铁刺 | 电锯 |
| 住宅 |  |  |  |  |  |
| 餐馆 | 0 | 0 |  |  |  |
| 医院 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 警察局 | 0 | 0 |  |  |  |
| 便利店 |  |  |  |  |  |
| 仓库 |  |  |  |  |  |

1. 计分系统

游戏中与分数相关的是坚持天数与杀死僵尸数量，具体规则如下：

12.1天数计分

玩家每撑过一昼或一夜，将增加10分。

12.2击杀僵尸计分

具体如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 僵尸名称 | 分数 |
| (1)普通僵尸 | 5 |
| (2)快速僵尸 | 5 |
| (3)凶残僵尸 | 5 |
| (4)巨人僵尸 | 10 |
| (5)远程僵尸 | 5 |
| (6)boss僵尸 | 20 |