

游戏简介

- 游戏名
- 类型
- 玩法概括
- 目标玩家
- 游戏运行平台

游戏系统

- 游戏系统组成的核心机制与玩法
- 骑行系统
 - 基本操作
 - 自行车系统
- 人物状态系统
 - 体力
 - 氧气
 - 体温（为剧情服务）
 - 晕倒
- 手机系统
 - 地图
 - 联系人
 - 拍照及相册
 - 社交媒体
 - 查看人物状态

美术风格

故事背景

游戏流程简介

游戏简介

游戏名

骑行:318川藏

类型

剧情体验向骑行观光模拟器

玩法概括

玩家扮演主角挑战骑行318川藏线,在途中遇见形形色色的人以及经历许多奇妙的体验

目标玩家

喜爱独特体验的所有玩家

游戏运行平台

Steam;epic

游戏系统

游戏系统组成的核心机制与玩法

核心机制为骑行,大部分系统都为骑行体验服务

主要玩法是有可玩性的模拟骑行

骑行系统

基本操作

- 移动
- 上/下车
- 控制平衡
- 检查修理自行车
- 蹬踏板加速

自行车系统

- 轮胎
 - 1.气体含量：影响速度与平衡
 - 2.爆胎与破洞：导致无法骑行
- 一些其它可损坏部件
 - 影响速度与平衡

人物状态系统

体力

可用于加速

体力不足会影响速度，需要通过休息并摄入食物和水补充

体力上限会逐渐减少

氧气

氧气过低会影响体力上限甚至导致人物晕倒

可吸氧补充

体温（为剧情服务）

遇到暴风雪或极端天气导致失温，触发剧情

晕倒

晕倒后会被人救回最近的休息点

手机系统

地图

查看路线、当前位置、休息点、各个大目标点、其它角色位置

联系人

会保留剧情中重要角色的联系方式

可以寻求附近认识的人帮助

打电话触发剧情

拍照及相册

可以随时记录沿途风景并保存查看

社交媒体

自己发内容赢取点赞和评论

查看剧情角色所发的内容并给玩家几个评论选项

查看人物状态

美术风格

偏卡通

清新

着重制作沿途风景



故事背景

主角现实生活让自己烦恼重重，热爱骑行的他决定去挑战骑行318川藏线以暂时逃避令他感到折磨的现实。在长达2142千米的旅程中，主角遇到了很多不同的人，他们有的是为骑手提供保障的沿路旅店老板；有的是前来挑战自身极限的骑手；有的也是像主角一样的失意人.....

主角与他们互相诉说自己的故事,慢慢地找回了对生活的热情,并最终到达了终点.

游戏流程简介

现实线路主要经过地点:成都 - 雅安 - 泸定 - 康定 - 新都桥 - 雅江 - 理塘 - 巴塘 - 芒康 - 左贡 - 邦达 - 八宿 - 波密 - 林芝 - 拉萨

以3-5个大地点为分界线分为几个大章节

(游玩部分)玩家需要从一个休息点操控自行车骑行到另一个休息点,一路从成都到拉萨

(剧情)在沿途路上或者休息点会不断认识新的人并开展剧情