

游戏策划案

1、游戏概述

1.1. 游戏名称：奥格乃磁火山（organize）

运行环境：PC

1.2. 游戏类型：

AVG

1.3. 视觉风格

2d 卡通

1.4 视角

横板 2d

1.5. 游戏定位：

主要是 18-30 年轻人

每个关卡通关所需要的时间都很短，只需在碎片时间就可以通关，每个关卡都可以存档，本游戏不光时间需要的短，而且锻炼了反应的能力。

1.6. 玩法概括：

游戏的核心机制和玩法

玩家通过操纵角色躲避敌人的攻击，搜集武器消灭敌人，最后到达目的地。

2、游戏故事背景

2.1.游戏故事背景

游戏发生在人类毁灭的 1500 年后，毫无生命的机械纪元，主角 007 是唯一一个残留人类友好意识的机器人，故事的主线是最后的人类生物学家艾米托付他将世界唯一的生命种子送达奥格奶次火山，而 007 在一开始被追杀，损失了大部分零件，007 在运送种子的过程中不断恢复自身零件。

即使机器人杀死了肉眼能见到的所有生命，哪怕是微生物也因为常年环境的恶化而唇亡齿寒。但火山内部仍然存在未被杀死的耐超高温型细菌，它们喷发带来的土壤富含矿物质与各种营养元素，将会是全新的养分。主角在走向火山的一路，是人类文明史的历程缩影，而 007 修

复自身的过程是历史上的著名“一段愈合的肱骨”理论。在远古的年代，如果有人断了股骨，就无法生存，会被四处游荡的野兽吃掉。一段被发现的最早的愈合股骨，表明有人将受伤的人带到了安全的地方，并且花了很长时间跟他呆在一起，照顾他，让他慢慢康复。所以，在困难中帮助别人才是文明的起点。人间值得人们为它而奋斗，使之不断趋近于真、善、美。

主角在运送生命种子的时候将经历三个地图，地图一为废弃的机械工厂，007 询问工厂发呆的工人，工人希望逃离此工厂，获得自由，对应的历史情节为原始时期第一个智人仰望星空（参考刘慈欣的小说），007 通过地图一修复了两只眼睛的视力同时玩家的屏幕变清晰。

地图二为 007 走过了低智机器人居民楼，与居民楼的居民产生对话，低智机器人居民不理解 007 希望拯救人类的思想，但是在过程中他们愿意献出自己的双腿，帮助 007 恢复双腿，007 获得快步直行的能力，同时 007 触发了与他人辩驳的能力。（对应的历史情节为希腊柏拉图为第一个与他人展开辩驳，从此历史不只一种声音。

地图三为奥格乃次火山，这里是生命的起源，007 将种子种在了火山边上。

3、美术风格

3.1.角色设计

1.角色名称: 007

角色背景: 是唯一一个残留自友好意识的机器人

性格特征: 勇敢，善良

形象特征: 007 的身体主体为两个正方形方块，手臂和腿为三个长条圆柱，眼睛上带着单只眼罩，穿着一件工服，两条腿长度不一，站不齐。

武器：铁锹，绳索

武器属性：铁锹攻击每 5 秒发动一次，每次造成 25 点伤害

绳索不造成伤害，通过鼠标/摇杆 来控制绳索方向，在绳索打到了障碍物（包括敌人） 玩家会

根据现有的运动状态叠加 朝着绳子方向移动

自身属性：初始血条为 100，在不断修复自身的过程中，不断增加血量，每恢复一项即增加 100

血量

2.角色名称: 工厂员工

角色背景:作为机械的底层居民，在一次逆转程序抬头看到了星空，开始思考生命的意义

性格特征: 迷茫，善良，坚定

形象特征: 工厂员工穿着脏兮兮的背带裤，脸上有胡子，拿着扳手，具体形象参考为卓别林

《摩登时代》

武器：扳手

攻击属性：每次攻击对敌人造成 10 点伤害，持续攻击两次后需等 2 秒

3.角色名称：低智居民

角色背景:未获得高等知识能力的居民

性格特征：软弱，善良

形象特征：常年佝偻着腰，上尚未破碎的铁皮无修复痕迹

属性：治疗

4.角色名称：执法者

角色背景：阻止 007 将种子送往火山的敌人

形象特征：群体出没，手脚由四个尖条组成

武器：手可发射激光

属性：每次攻击对角色造成 20 点伤害

血量：100

3.2 画风参考图

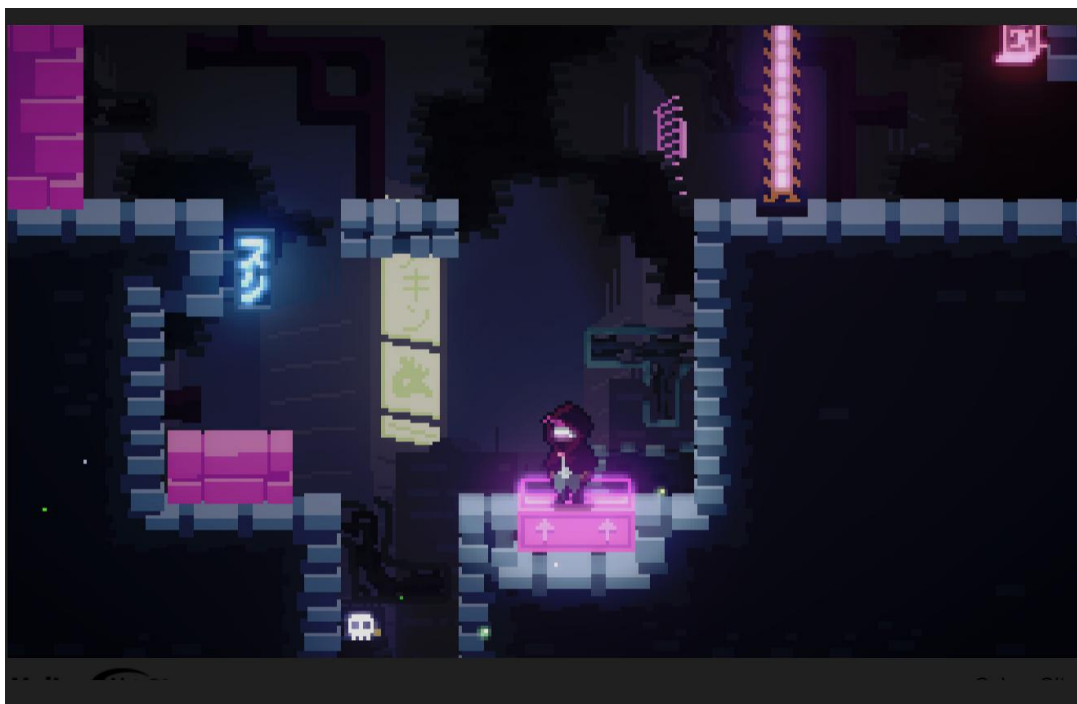
Cg 图为图一，游戏内图为类似图二简笔画风，图三为工厂员工的形象参考



3.3 地图美术设计

画风参考，为简单的简笔式 2d 设计，地图一由工厂管道构成简单结构，地图二为由楼层构建的结构背景

地图 1 工厂管道设计参考



地图二居民楼设计参考



地图三火山地图参考



火山喷发 cg 画面参考



4.地图资源设计

4.1 地图设计

地图长宽 12x30，为网格地图，分为三个连贯地图，地图 1 围绕主角探索范围内半径 5cm 为可见范围，其余为黑暗范围，地图二，三皆可见。

地图一由工厂多条错综复杂的管道组成，管道之间相互连接，形成了一个庞大的迷宫。管道内部有各种各样的障碍物和陷阱，如电极栅栏、机械臂等。此外，还有一些隐藏的区域和秘密通道，需要玩家细心寻找才能发现。

地图二的地图资源设计，楼层数量为八，其中每两个楼层的其中之一拥有窗户，玩家使用绳索击打窗户即可进入居民楼内部，居民楼内部没栋有三层，通过楼梯和走廊来连接，在居民楼内部有走到最顶层方有仓库。

房间类型分为公寓、储藏室、办公室等，公寓玩家行动速度可增强,位于储藏室，长按 x 键即可获得 5 秒隐身机会，位于办公室，则敌人行动速度增强。

地图三由火山口和熔岩湖组成整个火山地图，火山口应该是一个巨大的圆形坑洞，周围环绕着熔岩湖，熔岩湖中流淌着炽热的岩浆。火山地图充满火山灰和烟雾，同时，火山灰和烟雾也可以作为障碍，影响玩家的视野和移动。

火山地图中通过火山岩和岩浆流组成基本的地图障碍，玩家需要绕过或穿越岩浆流，同时还要避免被火山岩砸中。

4.2 障碍设计

1.名称 集装箱

类型 静止障碍

障碍玩法介绍

障碍形象 集装箱 2*2 的更大的笼子，且不可见的效果；

障碍大小 1X1

障碍移动方式 固定位置，如果不消除的话，就一直占在上面，不会往上移动；跟船舵有
点像，但它只作用在一个格子上；

障碍攻击方式 无攻击方式

障碍被攻击方式 1.集装箱要一次打击，或者周边消除作用，或者道具的作用，才能消除集
装箱；

效果：集装箱击碎会获得零件

与其他障碍的关系 1.集装箱无法叠加在弹射器上

2.电极栅栏可覆盖于集装箱上

2.名称 电极栅栏

类型 非静止类障碍

障碍玩法介绍 栅栏可上下移动

移动速度 来回移动，每秒两格

障碍形象 栅栏

障碍大小 2X1

障碍移动方式 固定位置，如果不消除的话，就一直占在上面，不会往上移动；作用在两
个格子上

障碍攻击方式 触碰即产生电流，对主角造成五点攻击

障碍被攻击方式 1.电子栅栏要两次打击，或者周边消除作用，或者道具的作用，才能消除集
装箱；

效果：电子栅栏击碎，主角攻击能力加 1

与其他障碍的关系 1.使用集装箱碎片可以破解电子栅栏

3.名称 弹射器

类型 固定类障碍

障碍形象 电子地砖，上方散射蓝光

障碍大小 1x0.5

障碍移动方式 固定位置，无法消除

障碍攻击方式 无攻击方式，但是玩家经过弹射器界面会倒转

效果:弹射器可将玩家弹射向上弹射直至碰到天花板或是障碍

4.名称 机械臂

类型非静止障碍

障碍形象 移动机械臂，

障碍大小；1x1

障碍移动方式 左右移动

障碍攻击方式：被机械臂抓取的玩家将会丧失行动能力 2 秒

5. 名称 书架

类型 固定障碍

障碍形象电子书架，虚拟悬浮

障碍大小 2x2

障碍攻击方式 无

障碍被攻击方式 一次击打则书架倒下，将无法返回，二次击打则书架破碎

6. 名称：火山岩碎片

类型：移动障碍

移动速度：每十秒于火山地图随即降落四次，每次降落障碍的距离间隔两格

障碍大小 1x1

障碍攻击方式：若玩家没有及时躲避，则丧失 40 点生命值

障碍被攻击方式 无

障碍效果 击打到角色，则火山岩冒起红灰

5.系统设计

5.1 游戏目标:

帮助 007 搜集身体的零件，躲避追杀，将种子运送到奥格乃磁火山。

5.2 战斗系统设计：

1.主角的行动模式

主角 007 初始血量为 100，通过不断修复自身伤势最终血量为 250，攻击伤害为 20

2.唯一 Npc 行动模式

在地图 1 中，工厂员工作为辅助跟随玩家进行辅助攻击

3.敌人的行动模式

1) 敌人行动路线完全跟随玩家

2) boss 前方屏障存在，BOSS 处于远程状态，会不断通过发送小怪干扰玩家

3) 屏障消失，BOSS 变为中程状态，远程炮火攻击玩家，玩家无法直接攻击 BOSS，只能通过跳跃或者盾守

保护血条

4) 发生 2) 时，有小怪物触发错乱状态，BOSS 受到伤害，如果受到伤害较高，进入近程状态，并瘫痪，此

时玩家可以在平台前方，直接近身攻击到 BOSS。

5) 每关只可出现一次大执法者，每关可出现十个小执法者

5.3 装备系统设计：

1. 道具

1.道具名称：铁锹

道具来源：初始永久道具

属性：铁锹攻击每 5 秒发动一次，每次造成 25 点伤害

2.道具名称：扳手

道具来源：工厂员工赠与

属性：使用达十次即被损坏，每次造成 30 攻击

3.道具名称：集装箱破碎的碎片

道具来源：破坏集装箱即掉落

属性:无攻击属性

4. 道具名称：绳索

道具来源：初始道具

属性：通过鼠标/摇杆 来控制绳索方向，3 秒冷却时间，可以同时储存两个绳索，在绳索打到了障碍物（包括敌人） 玩家会根据现有的运动状态叠加 朝着绳子方向移动

5. 道具名称：火山背包

道具来源：随机掉落

属性：移动工具，当玩家获得此工具时，可在火山岩浆流中移动，道具持续时间为五秒，只可使用一次

6.具体操作

方向键←→控制移动，X 键攻击，←→左右移动，↑/C 跳跃，(需要搜集零件才可使用这 2 个按

键), X 冲刺/反重力/启动机关/, W 键绳索, 鼠标摇杆即为顺延绳索, Z 快跑(+方向键),右下方

显示小地图,

7.游戏流程

