

项目计划

组名：Genetic Recombination

小组成员：张琮 李佳玮 李奕萱 吴洵 赵润初 徐钲

1.项目概况

- **游戏名称：**
the echo of HAMMER
- **原型与背景：**
本项目改编自《名侦探柯南》。
夜幕降临，城市里流传着一个恐怖的名字——“榔头男”。
他高大魁梧，手持血迹斑斑的铁锤，专挑夜路独行的女子下手。警方虽全力追捕，却始终让他在阴影中消失无踪。直到某个目击者声称看见他慌乱逃入一栋公寓，谜团才真正拉开序幕。
你将化身名侦探，与搭档花生一同介入这场扑朔迷离的案件：一个密室般的公寓房间，一具看似“自杀”的尸体，三名各怀疑点的快递员、送货员与外卖员.....究竟谁才是真凶？是榔头男的自导自演，还是有人暗中布下杀局？真相往往埋藏在最细微的破绽之中，而你，必须在重重迷雾里揭开最致命的谎言。
- **游戏类型：**
像素RPG风格的探索推理游戏

2.相关说明

- 技术说明

制作端(PC端)

1. 开发环境：HTML5+CSS3+Javascript
2. 运行平台：Windows10,Windows11
3. CPU: Intel i5 / Ryzen 5 及以上（4核+）
4. GPU:集成显卡即可（Intel UHD / AMD Vega）
5. RAM:8GB及以上
6. 浏览器：Chrome / Edge

玩家端

PC端

1. CPU: Intel i3 第4代+ / AMD Ryzen 3+
2. GPU:集成显卡即可（UHD Graphics / Vega）
3. RAM:4GB及以上
4. 浏览器：支持HTML5即可

移动端

1. CPU:中端 ARM 芯片 (骁龙6系及以上 / 苹果 A10+)
2. GPU:普通移动 GPU (Adreno 600+ / Mali G 系)
3. RAM:2GB及以上
4. 浏览器: 支持HTML5即可

• 游戏说明 (暂定)

1. 游戏类型: 像素RPG游戏, 悬疑主题
2. 游戏机制: 随着剧情的推进集齐证据, 最终指认凶手
3. 注册登录系统
4. 存档系统
5. 成就系统
6. 指认系统
7. 提示系统
8. 证据系统
9. 小游戏元素

3.游戏内容及设定

• 游戏人物

玩家角色:

- **名侦探** (默认昵称, 玩家可自行修改): 玩家可操纵角色自由探索场景、寻找线索、做出决断, 真实模拟探案过程。

设定NPC:

- **花生**: 虽然有时候憨憨的, 但作为名侦探最得力的助手, 他十分细心, 记忆力强, 常常能注意到常人难以察觉的细节。
- **张琼警官/吴洵警官**: 警界的翘楚, 探案的好手, 因为常常和名侦探合作探案, 关系十分要好。
- **榔头男**: 据传闻说他高大魁梧, 力能扛鼎, 深夜袭击多名长发女性, 警察追捕未果, 但终于在一次行凶后暴露了行踪.....
- **快递送货员/机车收货员/披萨外送员**: 那天只有他们进出过榔头男所在的公寓, 到底是巧合还是早有预谋?

• 故事简介

一个密室般的公寓房间, 一具看似“自杀”的尸体, 三名各怀疑点的快递员、送货员与外卖员.....究竟谁才是真凶? 是榔头男的自导自演, 还是有人暗中布下杀局? 真相往往埋藏在最细微的破绽之中, 而你, 必须在重重迷雾里揭开最致命的谎言。

• 游戏内容

在给定的游戏场景内, 自由探索获取线索, 针对不同的选择再进入不同的结局, 最终能否抓住真凶还原真相取决于玩家的细心发现与大胆推断

4.项目规划

- 整体分工：
 - **游戏制作：**
细分：游戏框架搭建，游戏网页制作，具体程序编写 负责人：全体成员
 - **剧情内容：**
细分：剧情改编与框架，具体文本写作，剧情细节打磨
负责人：赵润初 李奕萱 吴洵 张琮
 - **美工素材：**
细分：场景图象，道具图片，人物画像
负责人：吴洵 李奕萱
 - **音效素材：**
细分：恐怖音效，剧情推进的轻音乐，以及对话的录制 负责人：全体成员
 - **其他工作：**
细分：介绍视频录制及项目文档、小组日志编写，组会记录等等
负责人：徐钲 张琮 赵润初 李佳玮

- 详细计划：
 - **游戏制作：**
 - 登录/注册网页制作
 - 负责人：吴洵
 - 时间：8.31前
 - 个人主页汇总
 - 负责人：徐钲
 - 时间：8.31前
 - 登入界面制作
 - 负责人：李佳玮
 - 时间：8.31前
 - 游戏框架搭建
 - 负责人：全体成员
 - 时间：9.1-9.2
 - 游戏全部分支制作
 - 负责人：全体成员
 - 时间：9.3-9.5
 - 存档系统制作
 - 负责人：张琮
 - 时间：9.6之前
 - 成就系统制作
 - 负责人：赵润初
 - 时间：9.6之前
 - 提示系统制作
 - 负责人：徐钲
 - 时间：9.6之前
 - 证据系统制作
 - 负责人：李佳玮
 - 时间：9.6之前
 - 提示系统制作

- 负责人：吴洵
 - 时间：9.6之前
 - 小游戏制作
 - 负责人：全体成员
 - 时间：9.8之前
 - 测试&分支合并：张琮
 - **剧情内容：**
 - 剧情改编与框架：
 - 负责人：赵润初 李奕萱 吴洵 张琮
 - 时间：8.31之前
 - 具体文本写作：
 - 负责人：李奕萱
 - 时间：9.2之前
 - 剧情细节打磨：
 - 负责人：赵润初 李奕萱 吴洵 张琮
 - 时间：9.5之前
 - **美工素材：**
 - 场景图象：
 - 负责人：吴洵 李奕萱
 - 时间：9.5之前
 - 道具图片：
 - 负责人：赵润初 张琮
 - 时间：9.5之前
 - **项目记录：**
 - 日志&会议记录：张琮
 - 成果提交：李奕萱
- **项目进度：**
 - **剧情内容（90%）：**

剧情设计完工，人物对话剧情细节接近结束，正在做最后细节的打磨。
 - **游戏制作（10%）：**

尚处于起步阶段，仅做了基本代码框架的搭建，有待于进一步商讨和协作。
 - **美工素材（20%）：**

找到了原始素材，但美化工作等尚在起步阶段
 - **音效素材（50%）：**

音效素材已经全部确定并打包，正在商讨进行一些人物对话的录音