策划案结构

一 游戏简介

剧情+玩法简介 截图

二 玩法介绍

三 游戏设计

1 系统设计

2 剧情设计

3 美术设计

4 关卡设计

5 程序设计

四 总结

《最后一次测试》策划案（一稿未完）

游戏类型：动作、解密、冒险 横板动作角色扮演游戏 galgame元素

1. 系统设计
2. 对话系统
3. 关卡选择系统
4. “冒险“系统

二 剧情设计

1. 剧情简述

玩家需操控o28完成任务

人工智能与老人

眼下这个时代，正逐步步入一个以人工智能为核心、物联网为桥梁的新时代，但目前我们只能窥探到人工智能世界的窗口，即便如此我们也可以通过这个窗口从而观察到新时间的美好。

但没一个新时代都会有一群不容易跟上时代潮流的人，老年人。

在人工智能世界，有一群人生活在一个“孤岛”之中，他们过着其他人眼中“原始人”一般的生活。

在那个时代（暂定2050左右），人工智能商业格局已经十分稳定，新生的人工智能公司难以生存、濒临破产，但这是，在那个老龄化社会中，大量拒绝人工智能老年人成为了那些新生企业的最后一根稻草。大量为老年人设计的人工智能孕育而生，o28，就是其中的一员。

处于工程机状态的o28正在接受成为量产机型的最后一道测试，陪伴一位严重反感人工智能的老人7天，并使他接受甚至依赖人工智能。

以天为单位，作为关卡的替代。每天o28执行不同的任务。不同的完成程度会影响到老人对其的好感。

1. 出场人物角色简述

O-28：故事中的主人公，最后一次测试的工程机，作为“XXX人工智能有限公司”最后的希望，是一款专门为老年人设计的人工智能（其主要意识存在于“云”中，所以体型可以较为轻巧，在日常家居中，可作为智能家居控制终端存在，有一定的自我意识，但也仅限于机器学习的初级阶段，例如会自己判断衣物是否要清洗，可以根据老人的身体状况自主搭配食材），能够为的日常生活提供重点帮助（例如洗衣，做饭，打扫卫生，基本的医疗与急救功能，通讯功能）

张老头：19世纪80年代末期生人，老政府公务员。喜欢传统RPG游戏，并喜欢给年轻人讲述年轻时在大学中玩魔兽世界的辉煌历史，但年轻人总是不买账，因为对于他们来讲，魔兽世界的传统而又拖沓的任务叙述模式及粗糙的画面、沉浸感较差的游戏提醒、最重要的，无法做出智能回复的NPC，这些老旧的东西令年轻人厌烦，但年轻人却很羡慕张老头当初的游戏情怀。最终为了儿子，卖出了魔兽账号。十分固执，玩魔兽都是部落职业，反感虚伪的圣光狗。因为早年间的人工智能令其出过丑，对人工智能有不好的印象。再加上人老，越发固执，所以反感人工智能，潜意识里认为人工智能都是“人工智障”。

李工：张老头儿子的朋友，“XXX人工智能公司”技术总监，最后一次测试负责人。O28“亲生父亲”。

1. 对白设计

开场

对白1：小张出场，接到小李电话，张啊，告诉你一个好消息，我们公司的产品已经研制成功了，就差最后一次测试就可以对外公布了。

张：恭喜，恭喜啊，这样，周六有事没？出来咱哥俩聚聚，为你庆祝一下。

李：不不不，这次呢，是我要请你吃饭，你们家老爷子还在上海吧？

张：怎么？要我老爸给你进行测试吗？你可要想好，我们家的这老头，这脾气，说不准真可能把你那宝贝机器人给你砸了。

李：哈哈哈哈哈哈，这次我有信心！

张：好吧好吧，祝你成功。

老张：你拿出去！我不需要这种东西！

张：爸，你就帮小李一下吧，要是这个产品再不成功，他们公司就要关门大吉了。

老张：不能为社会做出贡献，自然会关门，这没什么大不了的。

张：小李和我从小玩到大，现在人家也是遇到难处了，你忘记我小时候…

老张：好了好了，不是说不提那件事了吗，这个忙，我帮。

李（鞠躬）：谢谢叔。

1. 美术设计
2. UI设计
3. 立绘
4. 场景设计
5. 关卡内人物
6. 特效
7. 程序设计
8. 关卡设计(流程)

开场（四格漫画）阐述故事背景

对白1

关卡1：买东西

搬箱子

关闭水龙头

掉毛穿插在其他任务中