

«G,L»



# MAN-MACHINE INTERFACE

*Game Features*   *Design*

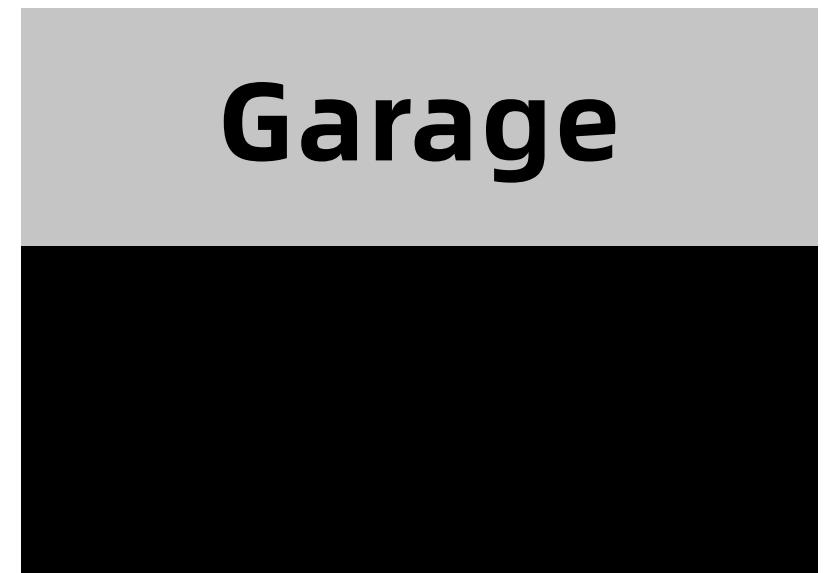
- ▶ 1. THE CORE GAMEPLAY
- ▶ 2. THE OTHER GAMEPLAY
- ▶ 3. THE NUMERICAL DESIGN
- ▶ 4. THE UI DESIGN



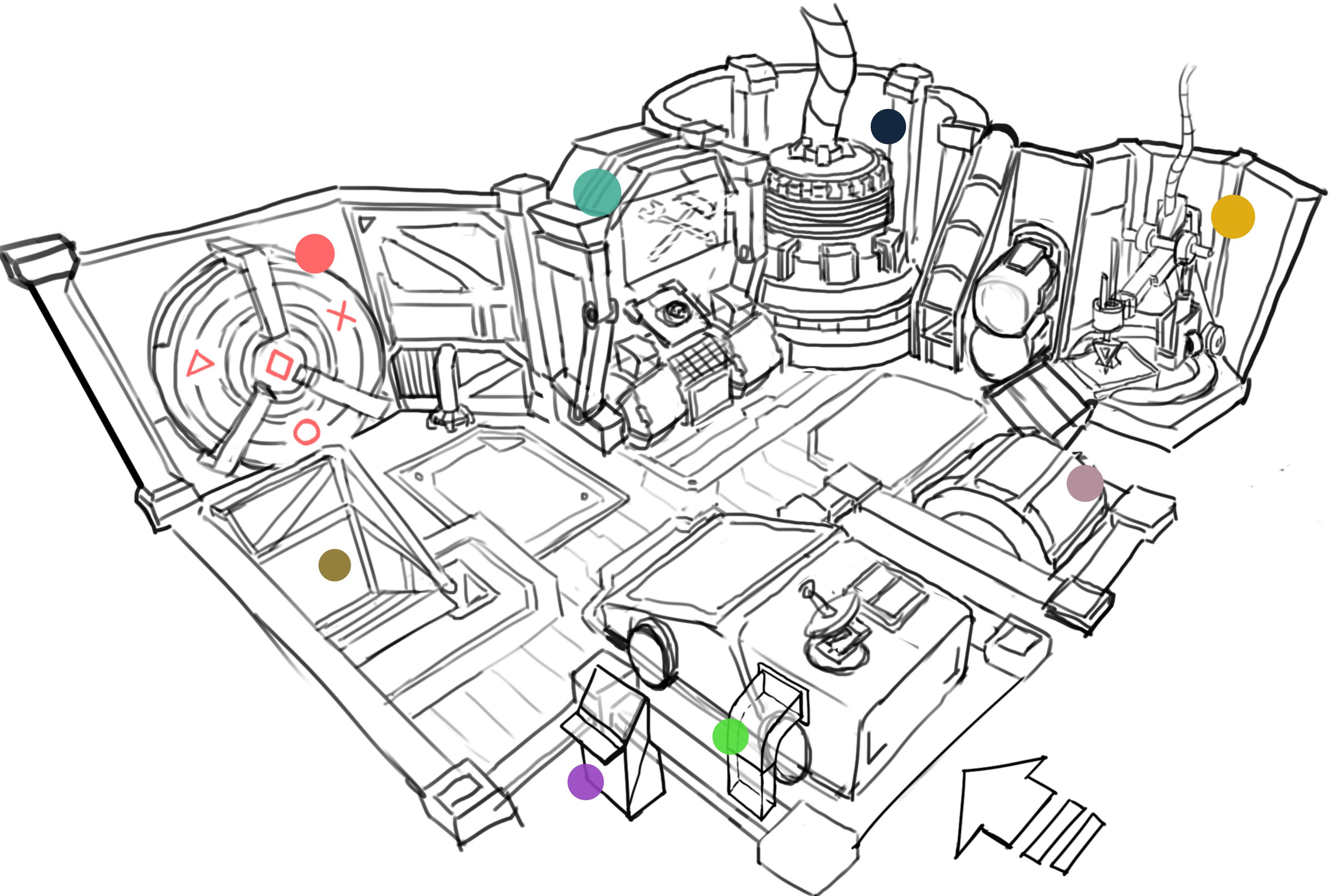
车库由两部分组成，地上和地下。地上部分叫车库，地下部分叫车间。



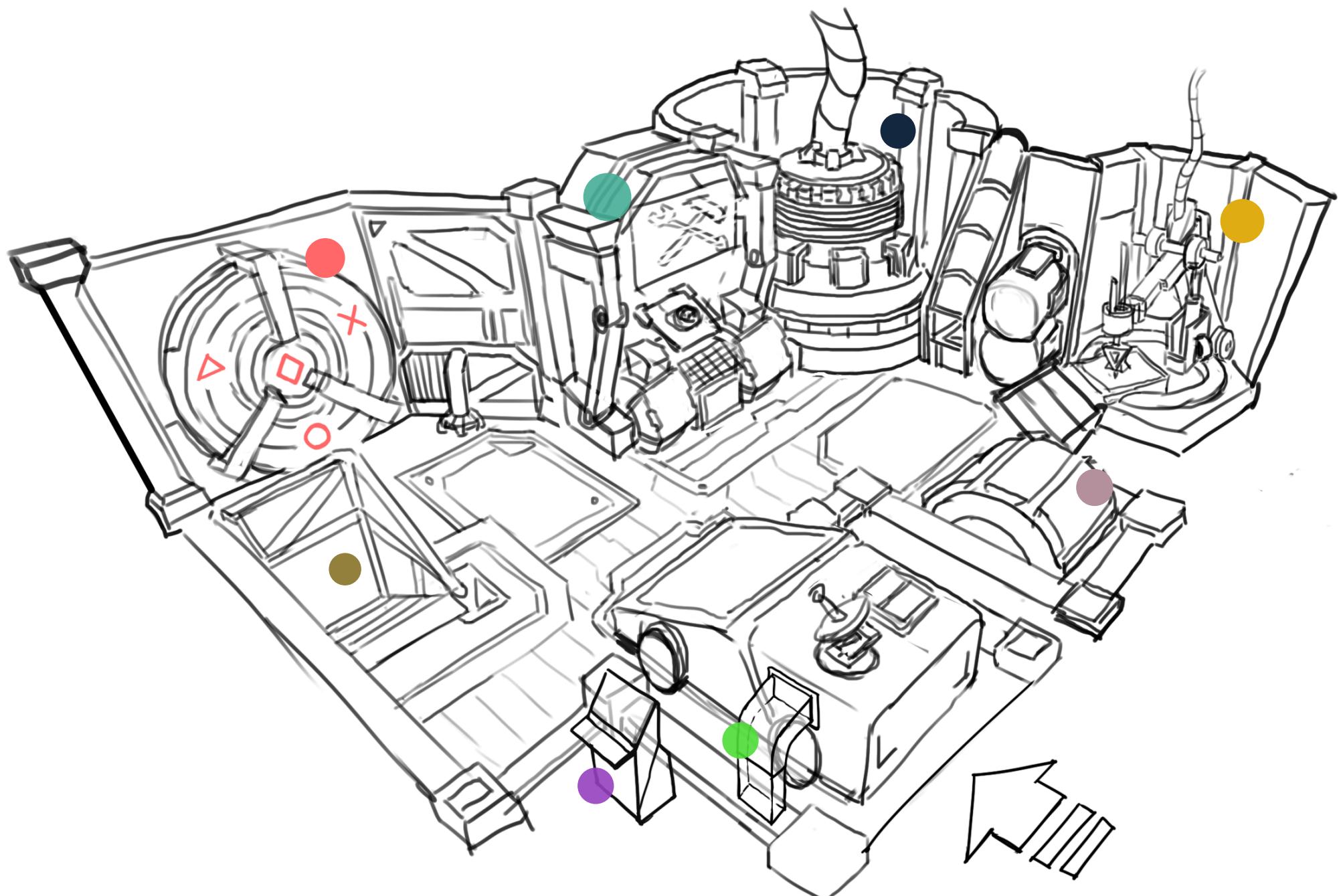
# THE CORE GAMEPLAY ➤ [ GARAGE ]



- 原料传输
- 外观单元操控台
- 中央操控台(与外观台彼此独立)
- 图纸解锁
- 发电机
- 储能
- 车间入口
- 穿梭们 △○×◊



# THE CORE GAMEPLAY ➤ [ GARAGE ]



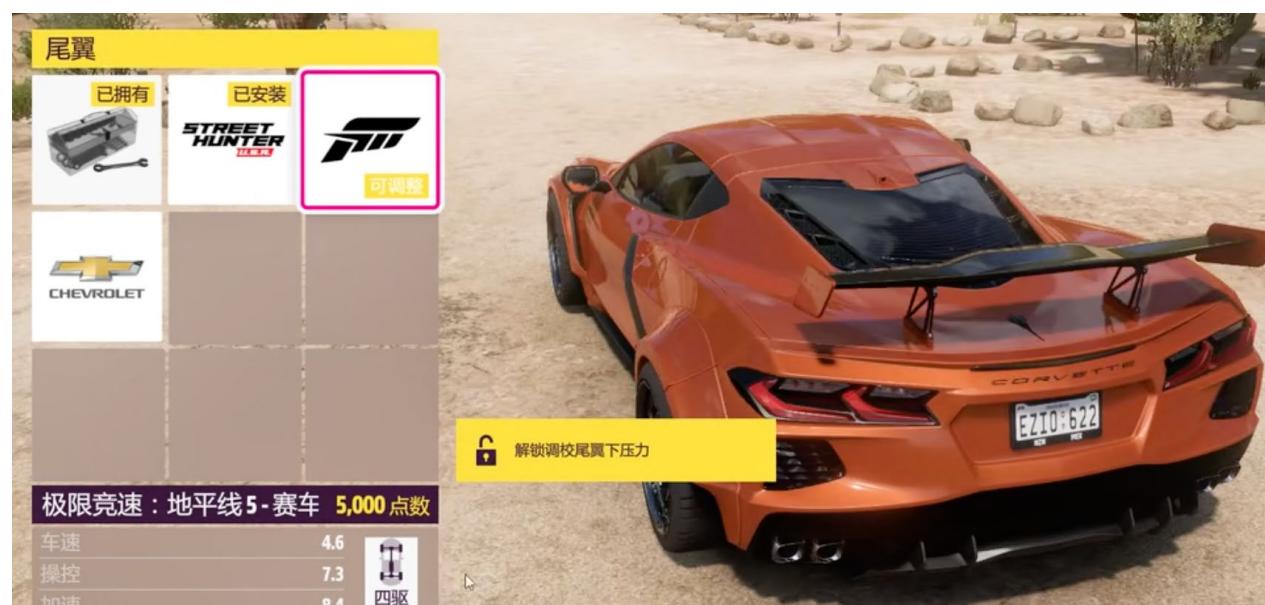
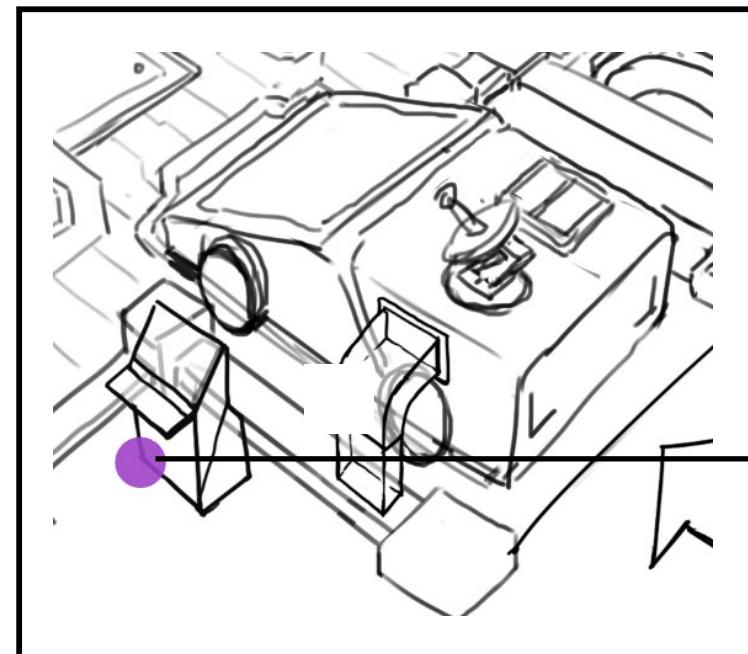
进入车库后，角色下车。简单操作角色行动。

● 原料输送	车辆回到车库后，将原料放入存储模块
● 外观单元操控台	车辆外观改装可以从这里打开
● 中央操控台	车库所有操作界面，除了外观改装
● 图纸解锁	使用原材料来解锁图纸，用来制作模块和单元
● 发电机	提供电力
● 储能	存储发电模块累积的电力
● 车间入口	进入车间
● 穿梭机 △○×◊	集齐四个符号之后可以开启穿梭机

# THE CORE GAMEPLAY ➤ [ GARAGE ] ➤ OPERATION INTERFACE

## ● 外观控制台--仅有外观单元

点击车辆左侧电脑开启全屏界面

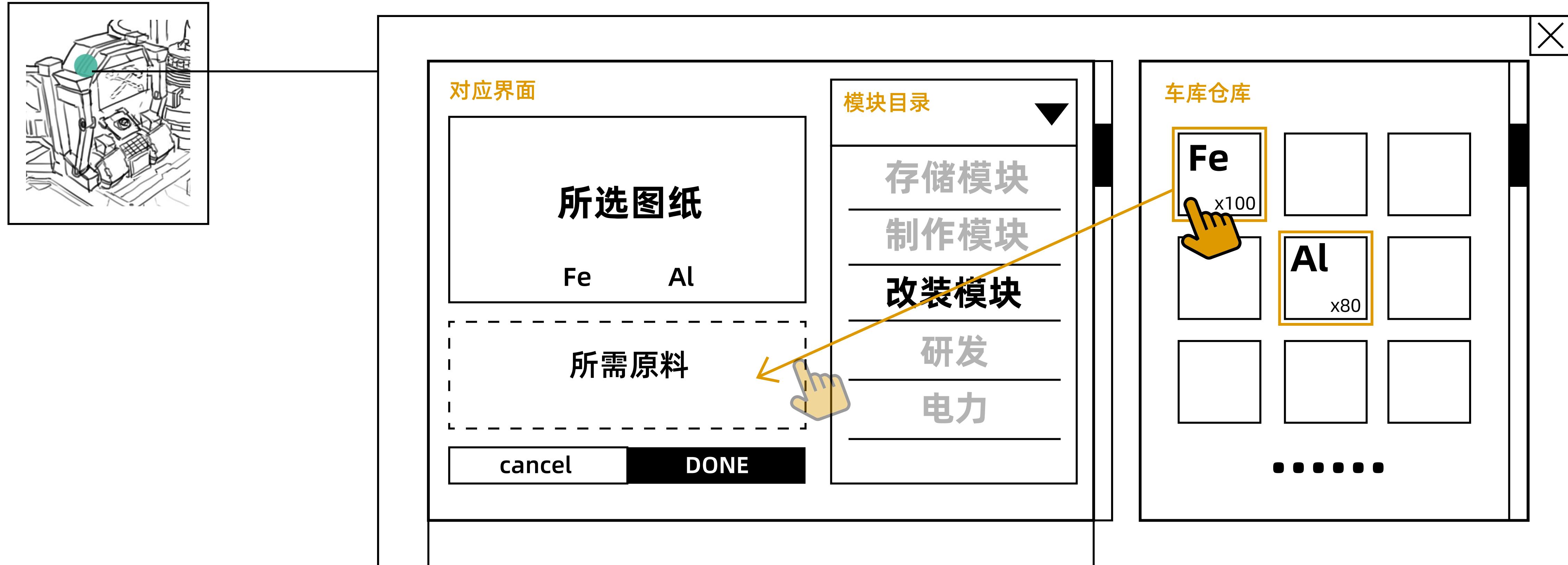


车辆可以360度旋转。左侧的按钮对应车身的位置，通过锚点连接。  
点击按钮，视角会滑动到相应位置。



## ● 中央操控台--不包括外观单元

点击主电脑弹出全屏界面，包含几乎所有车库功能界面，主要是模块和功能单元。



• • • •

# THE CORE GAMEPLAY ➤ [WORKSHOP]



# 制造模块

冶炼模块

研发模块

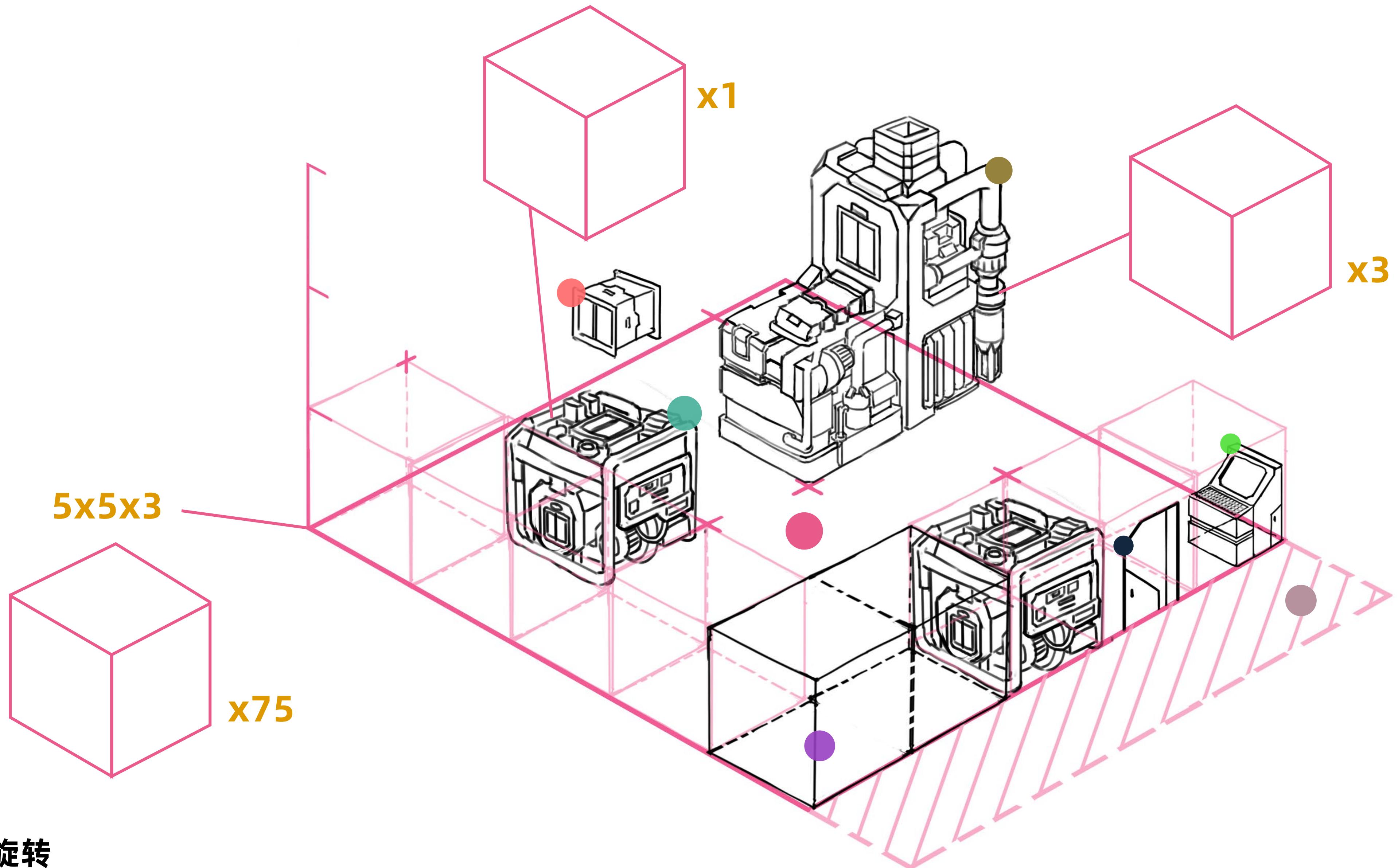
连接器模块

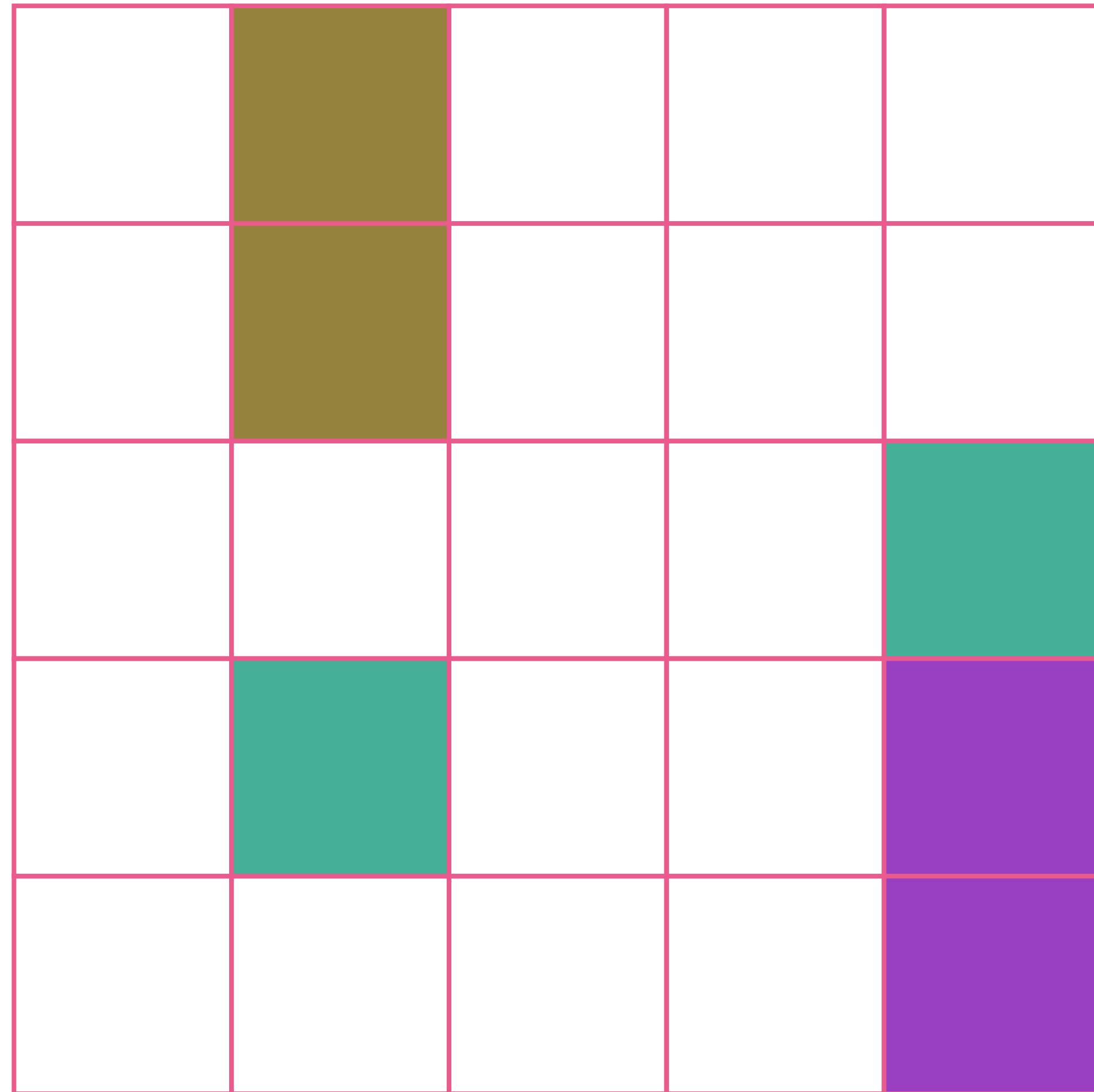
入口

初始区域

区域终端

可拓展区域

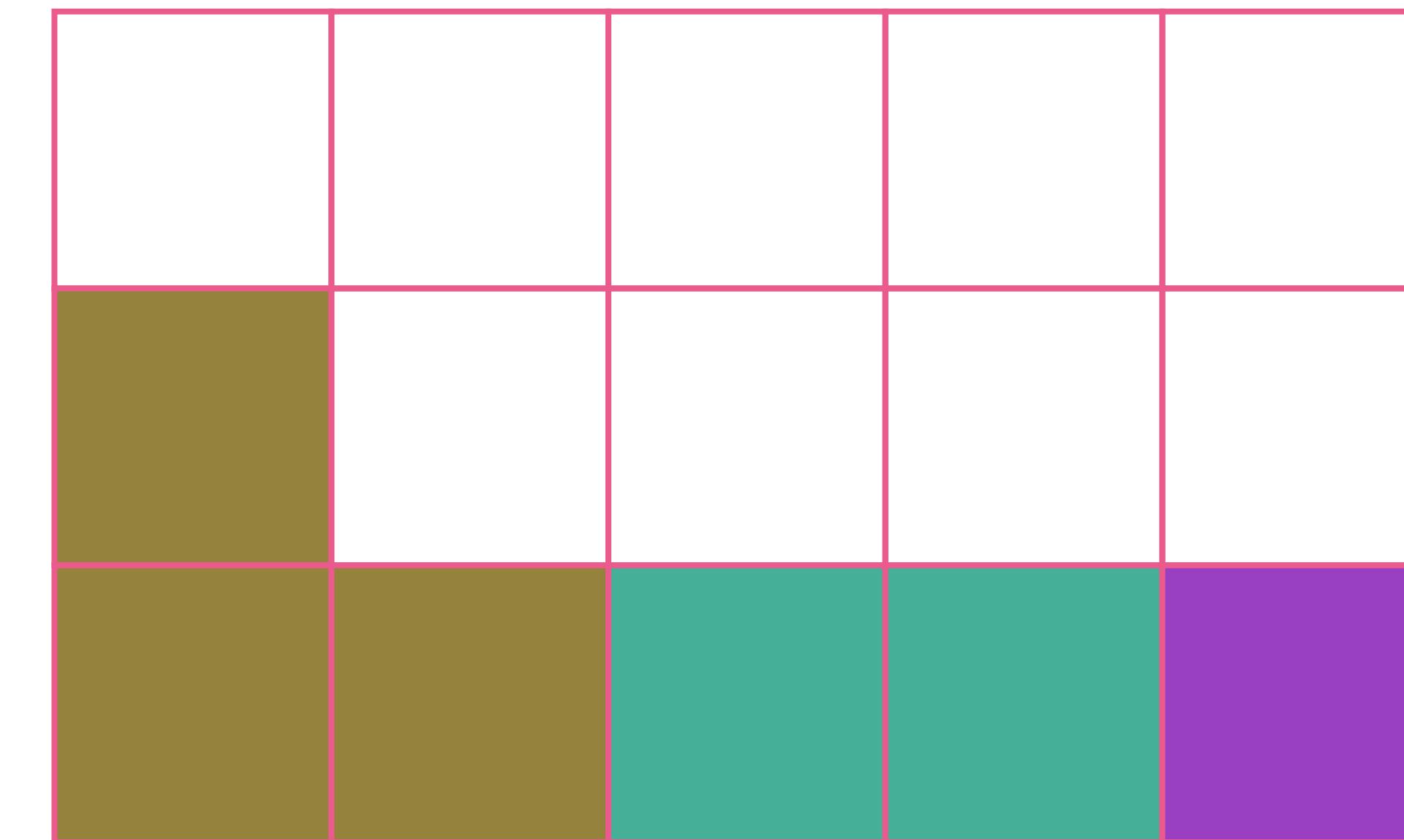




**top view**

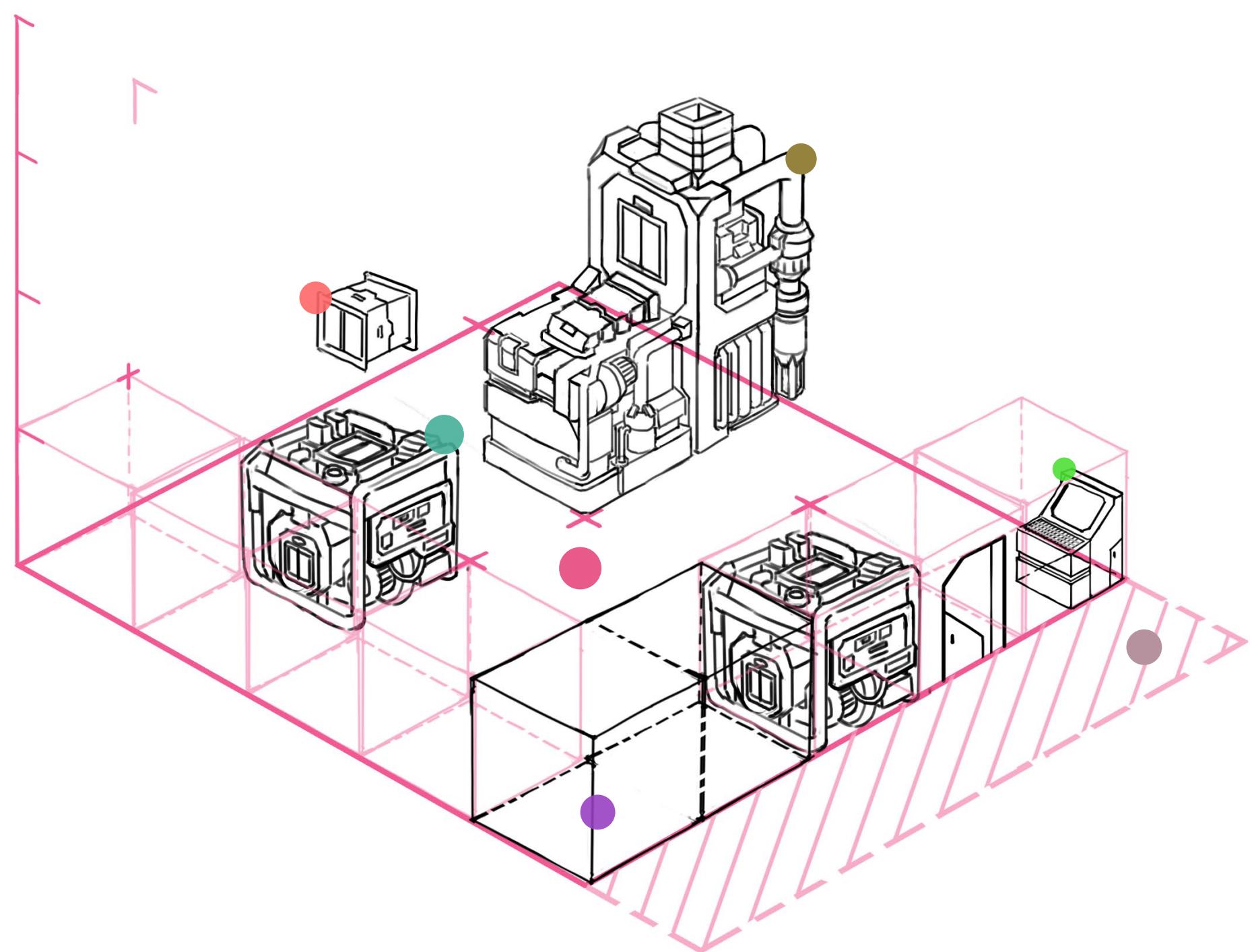
车间的格子有限，玩家需要合理布局。

优秀的组合方式可以打包上传到交易所  
待别人购买。



**side view**

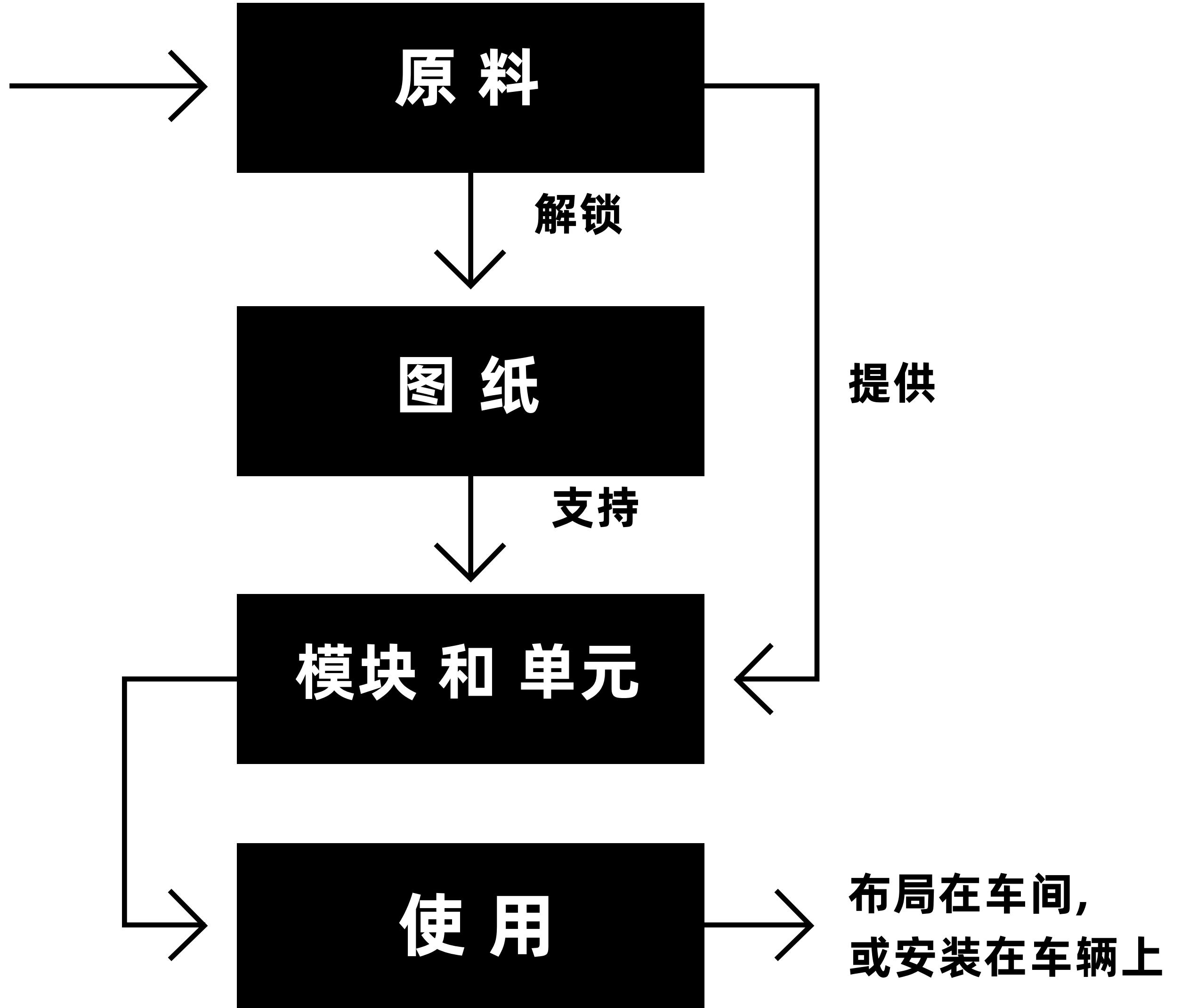
# THE CORE GAMEPLAY ➤ [WORKSHOP]



● 制造模块	制造其他模块的模块
● 冶炼模块	冶炼金属原料
● 研发模块	研发神秘物品
● 连接器模块	暂定是用来连接相邻的模块
● 存储模块	生产更多的存储模块，给仓库扩容
● 初始区域	<b>5 × 5 × 3</b>
● 区域终端	操作它以扩大初始区域
● 可拓展区域	可以增加15格的空间

• • • •

不同种类和等级的  
金属物和有机物





## 驾驶教学

进入车辆后，手机界面左侧有十字方向按钮(上下左右)，界面中右侧有旋转按钮。





前进



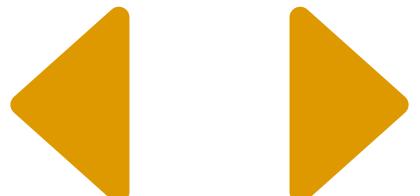
单击上是油门，连续点两次，车辆持续前进(高速行驶)，双击下消除持续前进。

刹车&倒车



在行驶过程中单击下是刹车，静止状态是倒车，双击，持续倒车。在高速前进状态下，如需倒车，需要先消除持续前进再倒车。

转向



左右按钮控制左右转向，点左向左转，点右向右转，连续点击无用。



原地旋转 R

为兼顾手机操作与车辆操控乐趣，界面中右侧有旋转按钮。右手点击旋转按钮的同时，左手点击左或右方向键，可完成向左或向右旋转，根据点按时间决定旋转角度。注意，在高速行驶中进行原地旋转会损坏车辆，大幅增加维修费用。悬空状态或水下状态无法旋转，比如车辆处于滑翔或潜水套装时。



## 漂移

为兼顾手机操作与操控乐趣，需要配合旋转按钮。以向右漂移为例，车辆在高速行驶状态下，左手点击向右，右手轻点旋转，车辆在即将与弯道垂直时左手点击左转方向键，实现漂移。

中后期解锁科技图纸后，漂移可为车辆小幅蓄电。





如前所述，人物属性会影响车辆的初始属性。

我们来看看体现在哪些方面。先附上人物属性图标。

10/10	社交	建造	力量	智力	意志	敏捷	信仰	幸运
政客	9	2	2	7	6	4	2	4
工程师	3	9	3	8	4	3	3	5
劳工	4	5	4	6	3	9	2	1
科学家	1	5	2	10	3	2	2	6
囚犯	2	4	7	2	9	5	2	1
雇佣兵	5	2	9	5	4	5	2	8
警察	7	2	8	6	5	4	4	7
异教徒	5	1	3	3	7	3	9	10
无用之人	2	2	2	2	2	2	2	2
人造人(机器人)	0	5	5	5	5	5	0	5



社交：交易所打折成功率；

建造：车间或车库生产时的资源节约百分比；

力量：挖掘时间提升百分比；

意志：车辆能源临界值状况下的续航能力；

智力：研究遗迹(外星文明)未知物品的速度；

敏捷：车辆的移动速度提升百分比；

幸运：提升特殊物品的出现概率，以及避免天灾的机率；

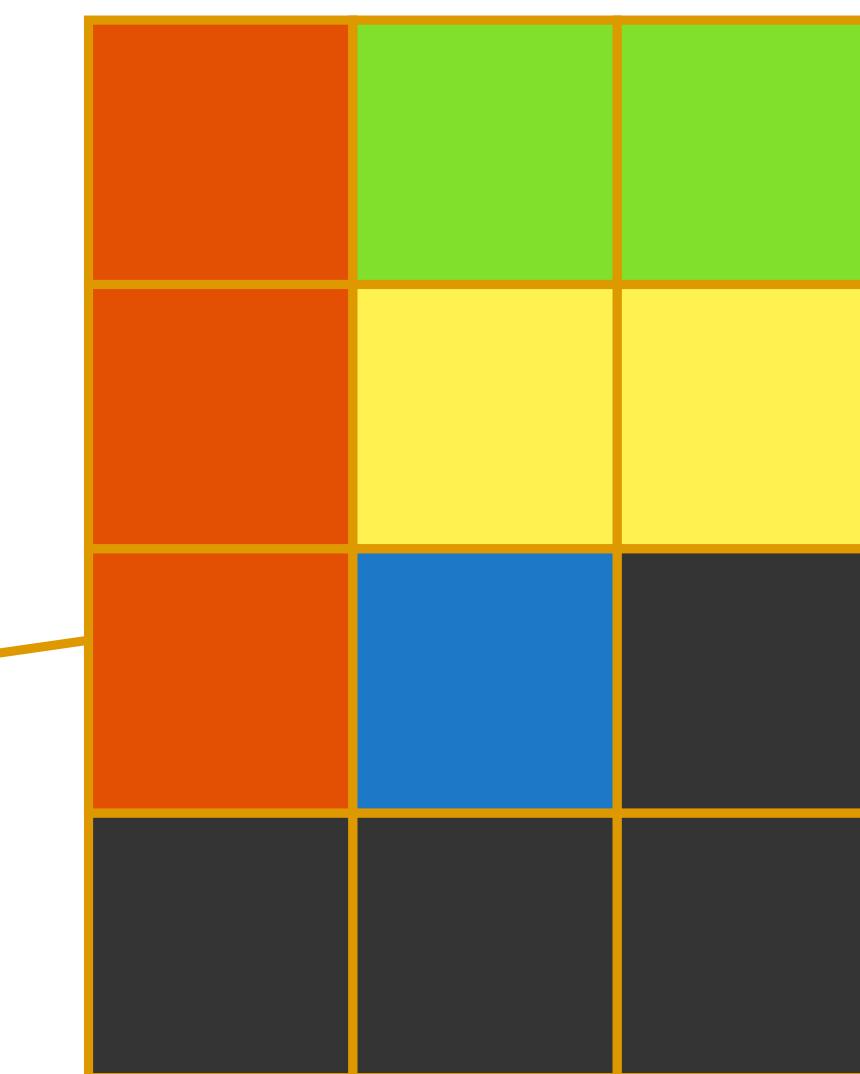
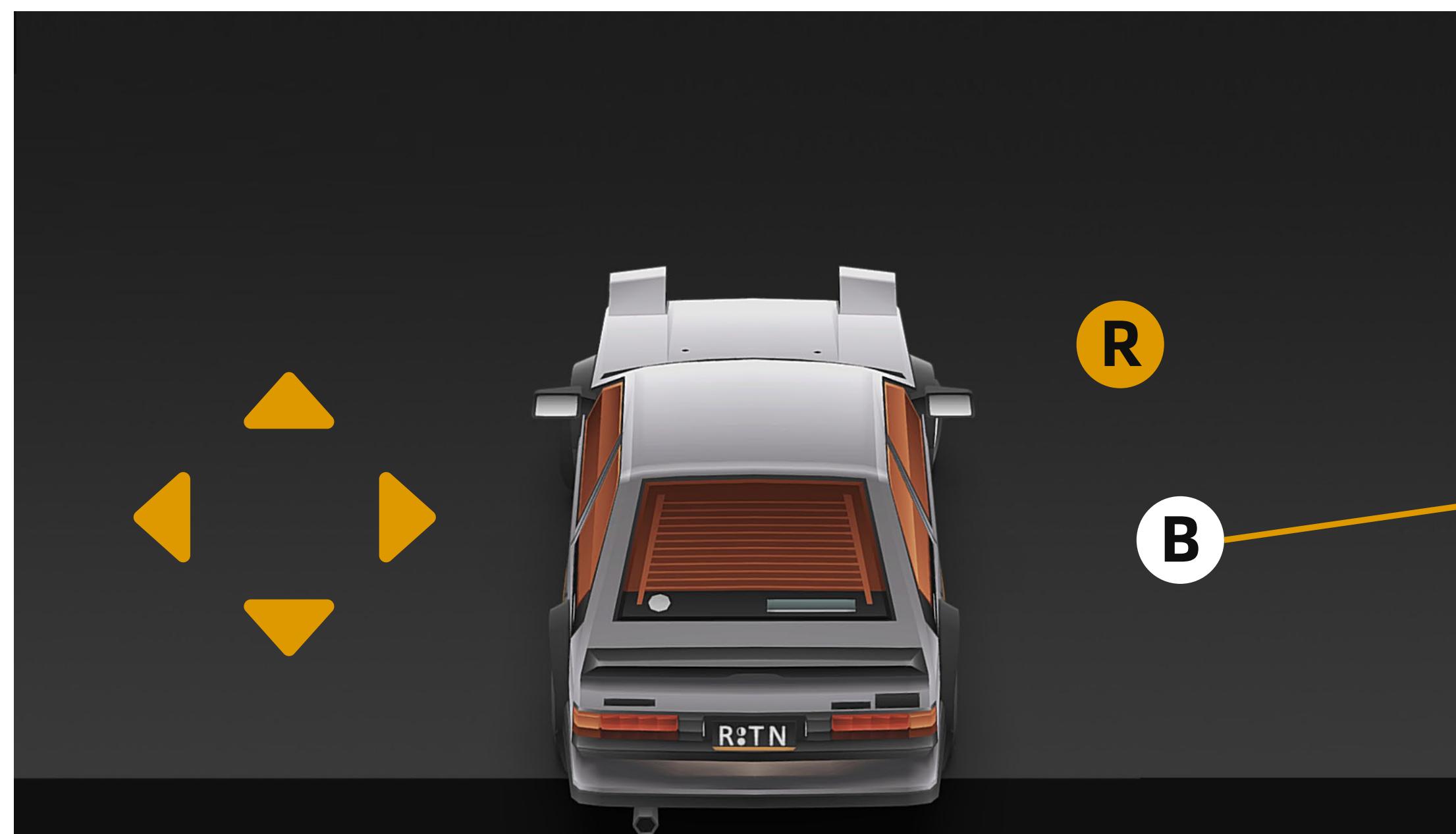
信仰：遗迹高级资源的探索数量。

不同的天赋会在游戏中带来不同体验，玩的时间越久，这种体会就越明显。当然，各有利弊。如果你想体验高难度的探索过程，建议选择无用之人。



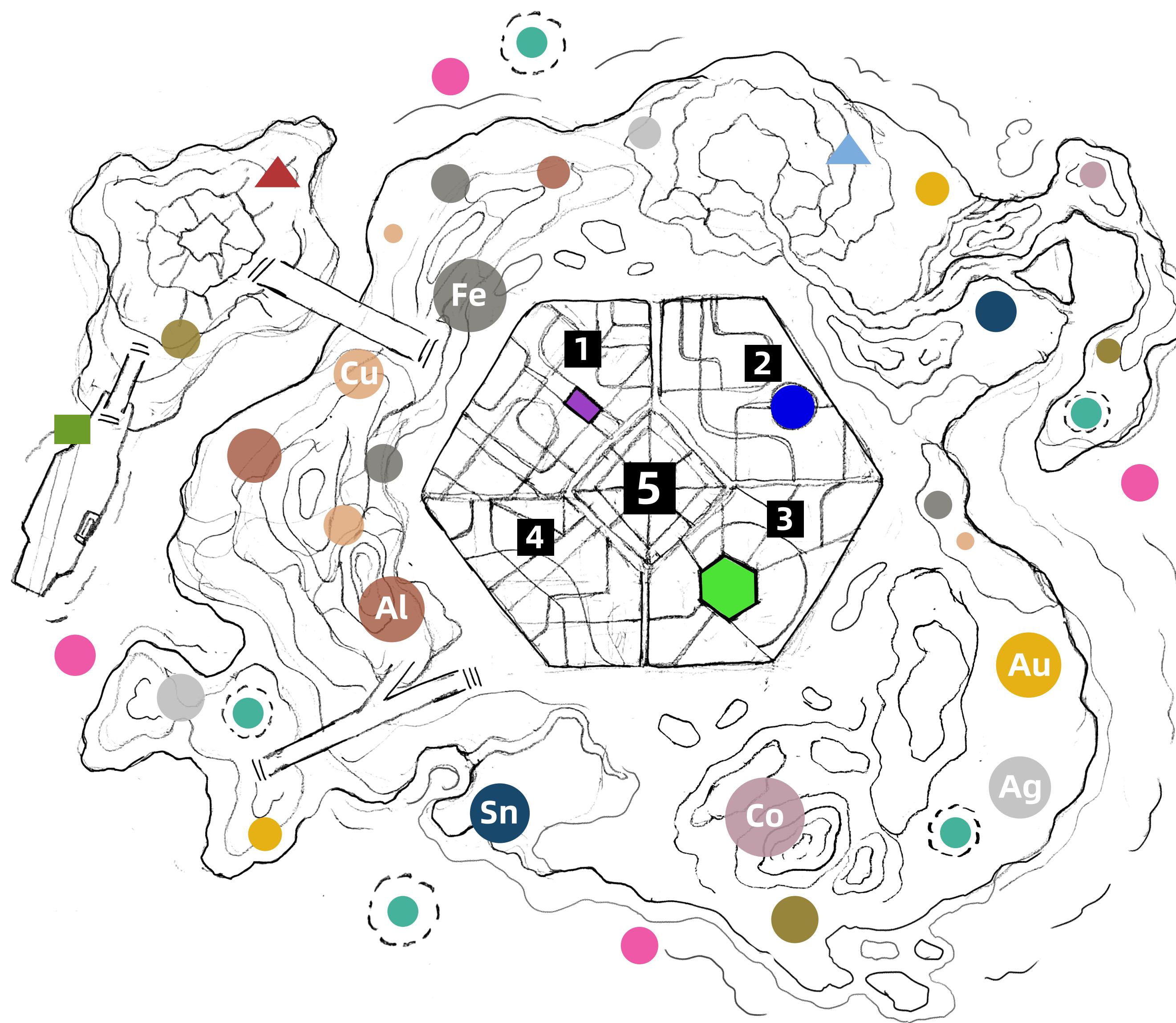
车辆初始背包，由3x4或4x4网格组成。(初始空间不大，后期需要制造更大容量的装载箱)

不同的改装单元占据不同的区域，探索前要合理利用背包空间。



- 太阳能板
- 钻头
- 探照灯
- 探测器
- 大尺寸轮胎

# THE CORE GAMEPLAY ➤ [MAP FEATURE]



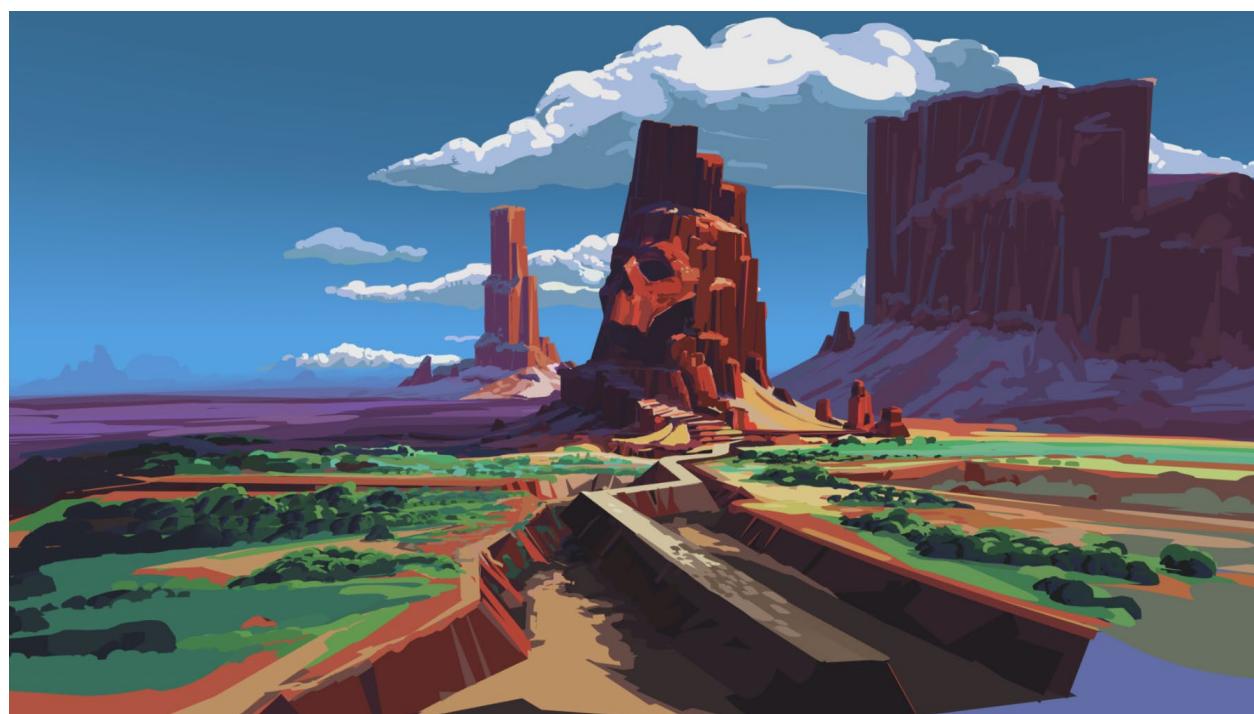
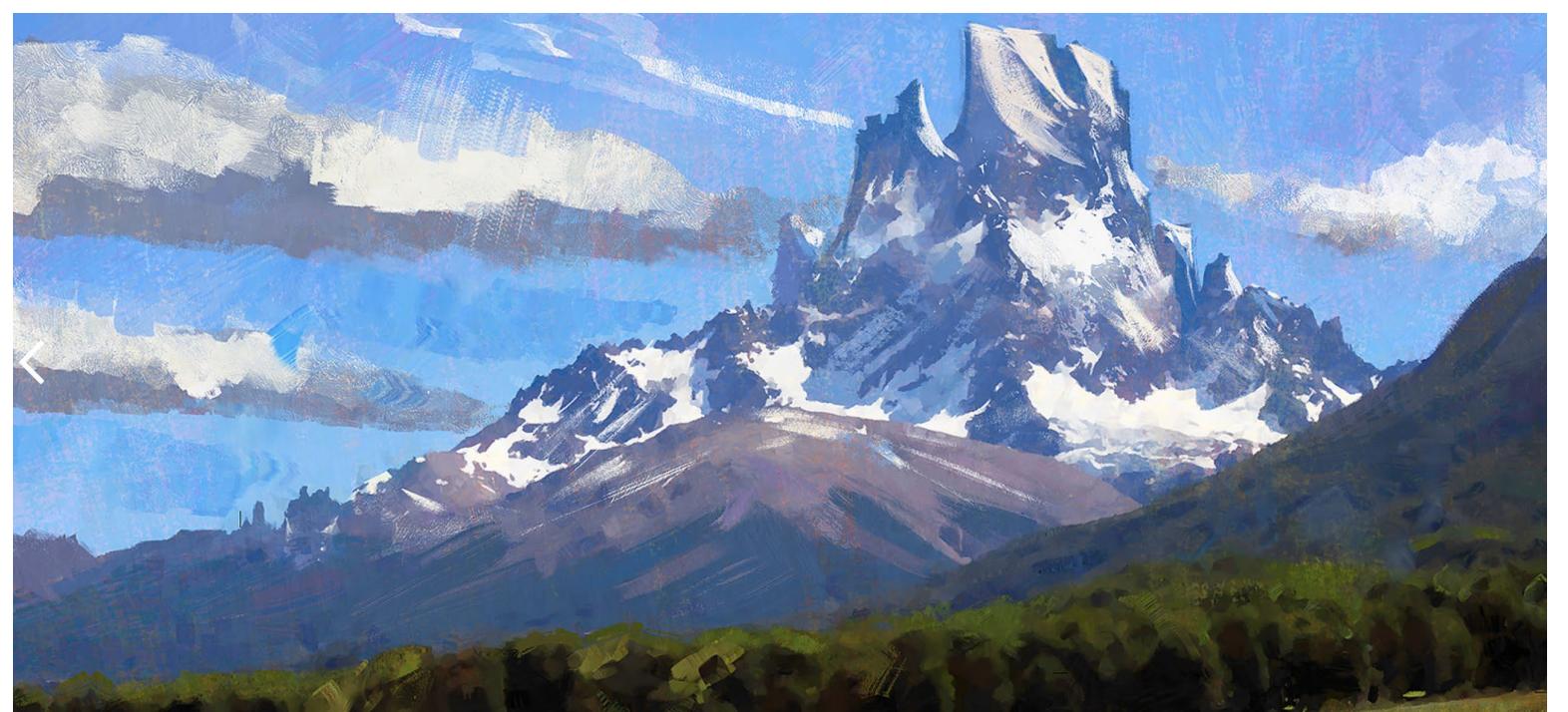
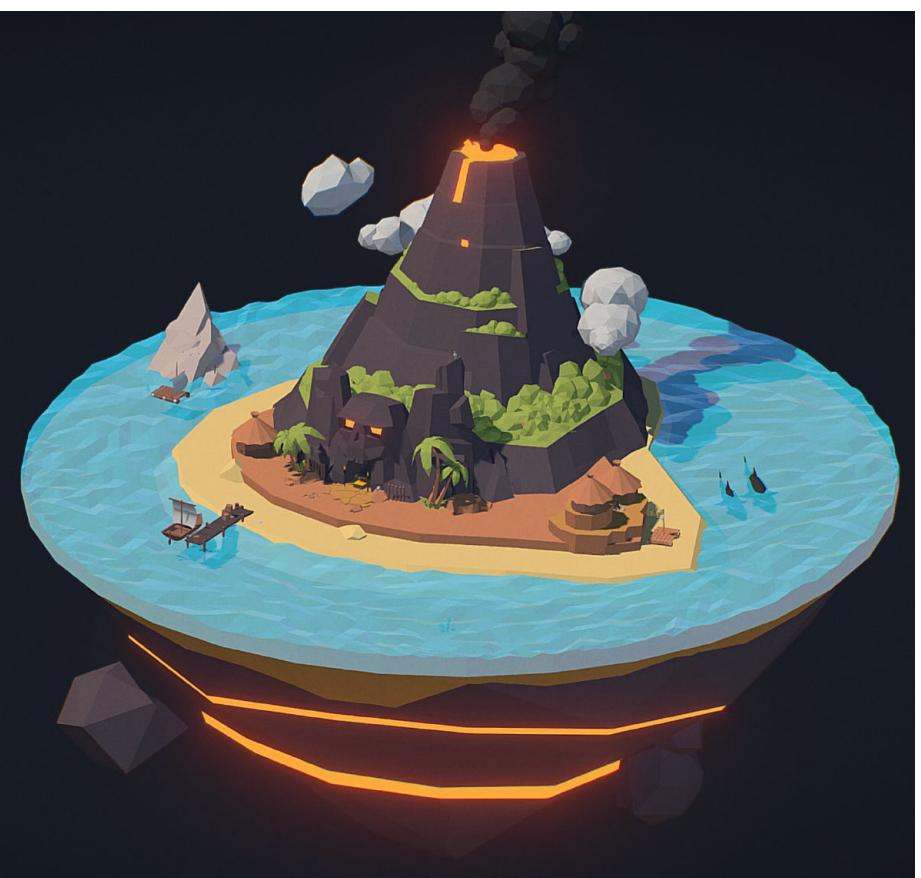
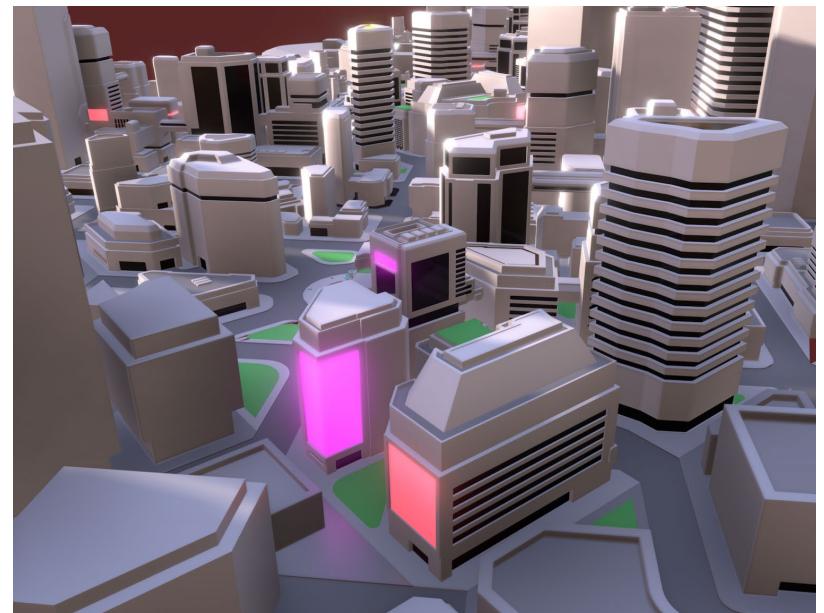
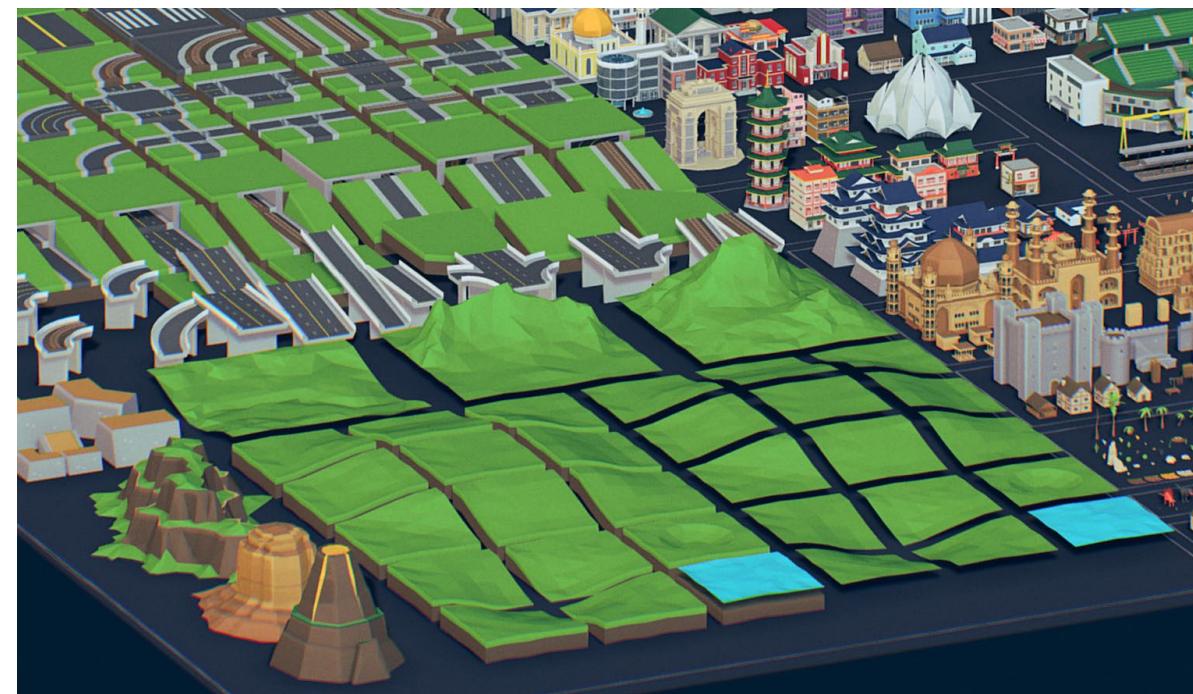
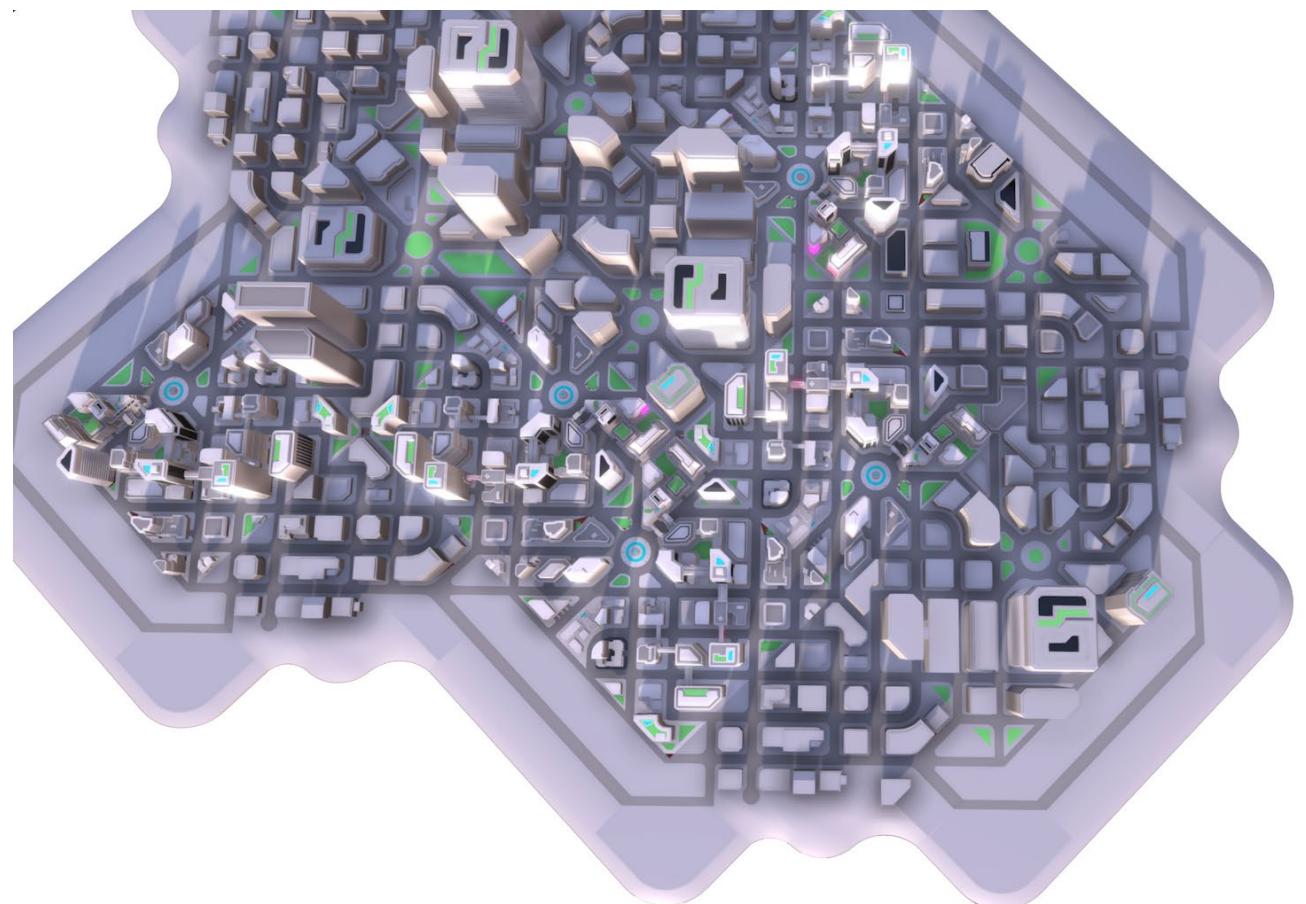
- Garage ■ Exchange ■ Showroom ■ iron ■ Aluminium
- Copper ■ Tin ■ Gold ■ Silver ■ Cobalt ■ Tungsten
- Remains(Titanium) ■ Metal core ■ Shipwreck
- ▲ Snow Mountain ▲ Volcano

- 1 科研区
- 2 娱乐区
- 3 商业区
- 4 贫民区
- 5 中央区

城市被山脉、河谷、沙滩、雪山、岛屿、火山和海洋等地形所包围。享受自由探索和操纵的快感！

资源从市区向周边辐射。离城市越远，资源等级越高，神秘资源越多。

# THE CORE GAMEPLAY ➤ [MAP FEATURE]





贫民区	狭窄的街道考验操控灵活性
山地和盆地	体验越野驾驶的乐趣
雪山	体验飞跃和漂移
海洋和岛屿	场景机关非常好玩

传送门：利用垂直高度差



资源分类方式有两种。

按照等级可分为

普通：铁(可冶炼成为钢)、铝、铜、碳、水。

中级：锡、金、银。

高级：钴、钨、钛。

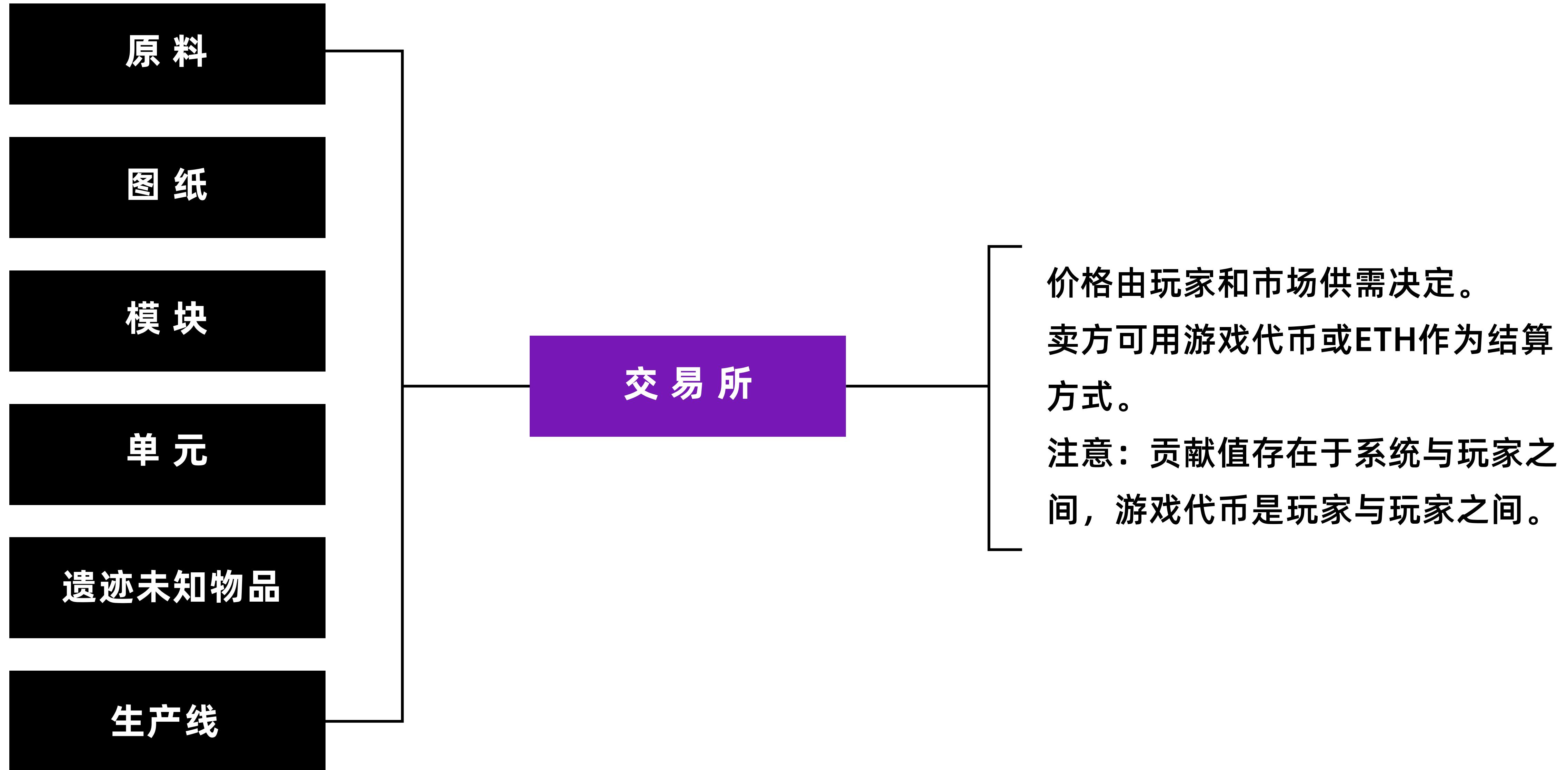
以及神秘遗迹的未知物品。

按照用途可分为

外壳类资源：铁(钢)、铝、锡、钴、钨、钛。

输电类资源：铜、金、银。

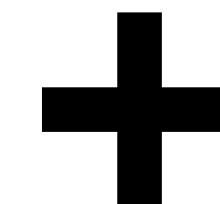
- ▶ 1. THE CORE GAMEPLAY
- ▶ 2. THE OTHER GAMEPLAY
- ▶ 3. THE NUMERICAL DESIGN
- ▶ 4. THE UI DESIGN





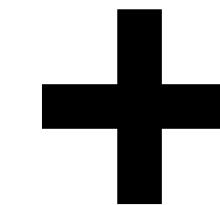
## NFT 涂装 & 喷漆

Appearance Unit



## 车辆展厅

display the vehicle



## 好友系统

Modules or units can be gifted to each other



**玩家合作：**平时是单机游戏。在需要合作的时候，少数玩家同时进入游戏房间进行合作。

地球阶段，当一位玩家发起组队信号，2人及2人以上即可编队出发。上限4人。

组队探索的好处是，每个玩家都可以采集到更多的资源(单人游戏时的1.3倍)，并且可以用喷漆的方式交流彼此的NFT作品(喷漆的时效为15分钟)。

月球阶段，组队上限达到6人(资源倍数也会提升)。因为月球的建造体量比地球大，所以需要提高奖励。原料是一切的基础，蓝图、模块和单元，甚至是建筑，都需要他们。

- ▶ 1. THE CORE GAMEPLAY
- ▶ 2. THE OTHER GAMEPLAY
- ▶ 3. THE NUMERICAL DESIGN
- ▶ 4. THE UI DESIGN



车 辆

环 境

制 造

图 纸

地 图

原 料

偶然事件

• • • • •

抱歉，有太多数据需要  
设计了。我们选择了一  
小部分。



## 1. 移动

前进速度，基础移动速度为30m/s 后退速度为10m/s  
转向最大角度为30° 加速模块增幅40%-60%。

## 2. 采集

初级采矿单元每秒采集矿物为30个，高级为150个。



1. 光照设定：光照强度根据游戏内时间和光照系数决定，时间与光照强度的关系近似正态分布曲线，其中0时与24时光照强度为零。
2. 风暴设定：包括沙尘暴、暴风雪等极端天气，最高风速为80m/s。会很大程度影响车辆行驶，方向掌控度极低，当然也可以随风而去，是个好主意。
3. 陨石袭击设定：陨石固定摧毁范围4m，4m-8m减少40%，8m-10m减少10%。



### 冶炼模块：

需要接入电力，每秒钟消耗30单位电力，每一个矿物资源需要单独计算，原矿→矿石，系数为90%，时间为3-4s。

### 精炼模块：

需要接入电力，每秒消耗40个单位电力，每一个矿石单独计算，矿石→精炼资源，系数为80%，时间为2s

人造金属，钢，除正常消耗外，每计算一个矿石，消耗2个碳。



## 制造模块：

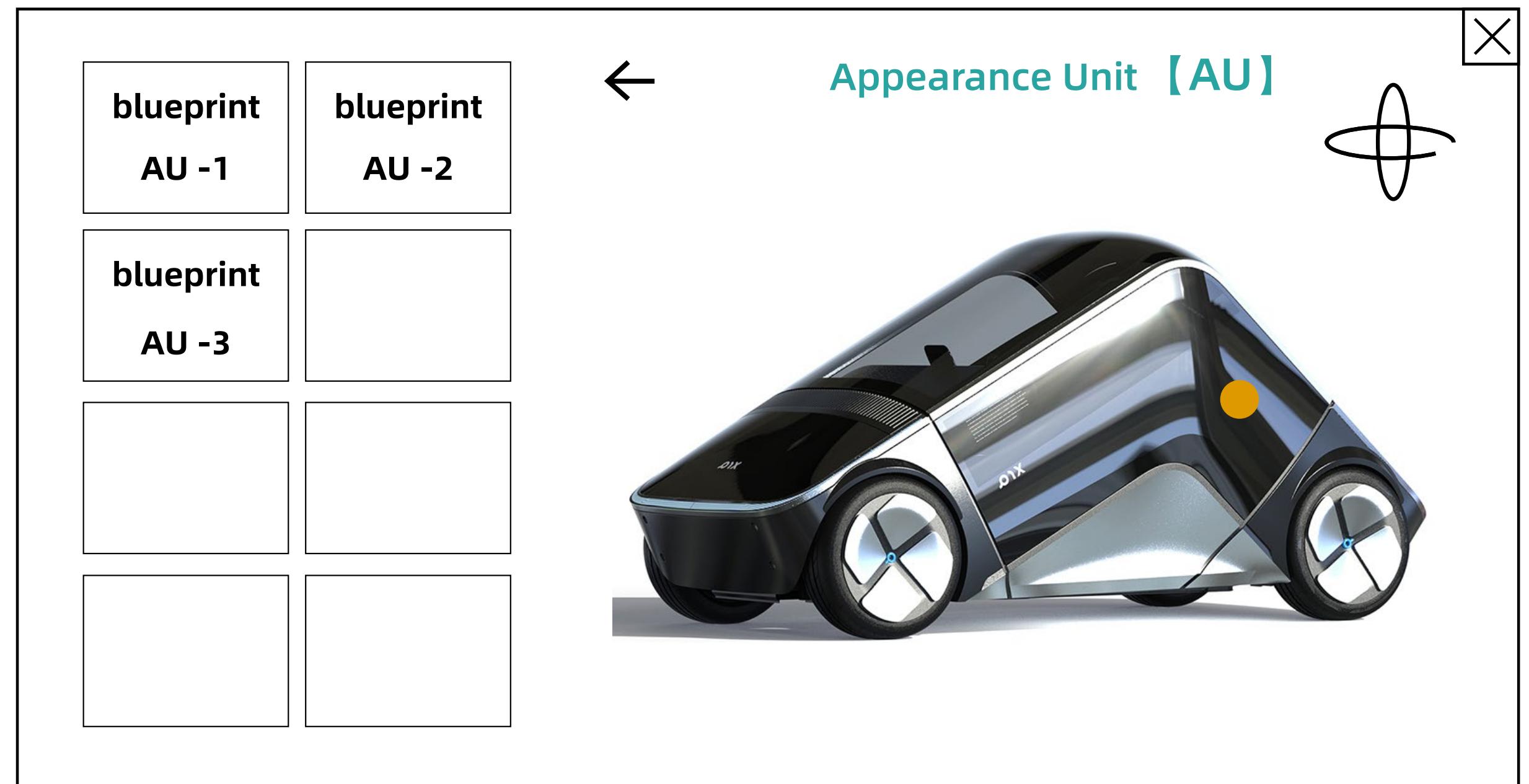
- (1) 矿石→精炼资源，58%，时间6s
- (2) 冶炼模块，30个铁20个铜，每秒钟消耗15单位电力，制造时间20s.
- (3) 精炼模块，50个铁60个铜，每秒钟消耗20单位电力，制造时间25s。
- (4) 储存模块：10个铁5个铜，不需要接入电力，高级储存模块需要10个钢锭，10s。
- (5) 发电模块：60个铜10个铁，需要8s。其中每个风力发电子模块消耗40个铜和20个铁，每秒产出电力与风速有关，公式为， $(\text{风速} \times 1\%) \times 1000$ 需要时间为10s。  
太阳能模块消耗20个硅晶和30个铜，每秒产出电力与光照强度有关，公式为（符合正态分布曲线，后续添加）需要时间为10s。

.....

- ▶ 1. THE CORE GAMEPLAY
- ▶ 2. THE OTHER GAMEPLAY
- ▶ 3. THE NUMERICAL DESIGN
- ▶ 4. THE UI DESIGN

# THE UI DESIGN ➤

## [APPEARANCE]





.....

# THE UI DESIGN ➤ [VEHICLE]

