

Man-machine

Utopia

1 故事背景

2080年，生活高度科技化，智能机器人变成了集权者(正规军)统治压迫人民的工具，非民主化的社会大环境。

各个阶级的人在抗争，一部分人联合起来(联合军)，建立分布式去中心化的基地，组织培训和研究，开发智能机器人寻找类地行星，依托月球中转站，试图建立人类与机器良性共生的乌托邦新世界。

社会体系

经历半个世纪，人类社会整体科技水平大幅提升，强者愈强，弱者愈弱，High tech, low life的生存环境。极少数统治者掌握高端技术和大量资源主导权，使高科技沦为压迫下层的工具，蚕食着人类家园。整个社会表面被规则操作着运转，实则暗流涌动。

人物关系

科学家、盗贼、黑帮、赏金猎人、黑客、、餐馆老板、情报人员、歌舞明星、快递员、机修工、心理学家、医生、码农、建筑工人、画家、保有良知的正规军士官等，社会各阶层人物彼此协作。实际游戏中暂不包含各人物的故事交集，仅作为玩家入场的身份代表，可能后续会以副本形式加入人物故事。



2 游戏概述

名称：人机乌托邦 运行环境：ios & android

2.1 游戏类型

沙盒类链游

2.2 游戏特征

- a. 每位玩家具有自己的改装车库。在满足实际生产条件的情况下，部分游戏里生成的车辆，能够实际生产并交付到玩家手中；
- b. 收集不同类型的能源、解锁神秘图纸、制造功能性&展示化的改装配件，进阶车辆功能&外观，玩家之间可交易配件；
- c. 改装配件的模型开源；
- d. 探索到中后期，玩家间可以线上组队共同建造新型城市生态；
- e. 偶然事件的多样性，环境侵害因素增加游戏难度，玩家需要考虑一些现实逻辑，地图环境的多样性，有地、月、类地行星等；

主要依靠操作和改装车辆，实现探索和建造的目的。

2.3 差异化

对比大多数车类游戏，在改装方面更加出色，具有多样化以及生产逻辑的真实感；

相比改装类游戏，可以落地游戏产品。并且具备多人合作建造的社会属性；

可交易的系统。

2.4 游戏定位

面向喜欢车类和模拟经营建造类游戏的用户，
以及有能力购买真车的潜在用户；

玩家花费50小时可以开启全自由状态。



2.5 游戏风格

整体为3D场景。画面效果上偏向第三人称视角的低面建模风格。车库内车体展示效果要比较精细。

3 游戏机制

3.1 游戏性设计

- 1) 休闲性，可以给玩家提供一个休闲娱乐的平台，游戏节奏较慢，提供给玩家的选择比较多，在大多数考验里玩家可以轻松的完成任务
- 2) 挑战性，由于加入了随机事件，这使得在游戏中面临的考验产生不确定因素，玩家需要尽可能多的收集资源和发展。
- 3) 在游戏后期加入了线上协作要素。可以通过中转站邀请好友联机游戏。

3.2 游戏玩法及规则

操作：手机摇杆控制角色移动，按住屏幕拖动控制方向，交互按钮1-4与游戏内场景角色产生交互。

玩法：

玩家首先要按照弹出的引导完成任务，在完成任务后即完成教学关卡。

可以开启室外探索。探索可获得不同种类和级别的金属、合成物、有机物等等，解锁图纸制造新装备改造车辆，也可以diy图纸(后续跟进)。探索中会遭遇偶然事件，简称天灾人祸，比如太阳风暴、陨石雨、沙暴、太空海盗、正规军的追捕、未知生物和病毒。玩家没有等级，通过对玩法的熟悉和对模块间的组合变得更强大，可以交易改装配件。

遵循：探索-抵御偶然事件-获得原料-改装-拥有新功能-扩大探索，在过程中有能力的玩家可以diy模型图纸导入游戏(可行、具体待定)，制作更个性化的改装件。官方会准备比较庞大的初始改装图纸库。

游戏分为三个阶段：地球篇、月球篇、宇宙探索篇

地球篇会在某个成长值达标后开启月球篇。新的环境特性，以



及更多改装图纸，和针对全体玩家要面临的集体建造目标-建立月球中转站，每个玩家将在一定游戏阶段内建设月球中转基地。之后将通过折跃门前往寻找人类宜居的类地星球。

3.3 用户界面

游戏主菜单，以及设置、进入游戏，
关于游戏等二级、三级菜单，
游戏游玩界面，游戏内交互界面，部分说明界面。

3.4 玩家交互

可以交易；
可以线上组队完成特定团体任务；
可以成立组织和团体。

4 游戏元素

4.1 角色

主角（玩家），机器人(车辆)，机器人助手（电子ai角色无实体），故事角色若干。

4.2 物品

装备：功能类：钻头、装载箱、扫描仪、抓手、配重、支架、拖挂等(待完善)

外观类：多样化车辆外观（支持玩家上传）

原料：铁铜铝金银碳硅氧气水有机物+未知特定原料待定。

4.3 场景

车库，城市，矿藏区，宇宙星球（待完善）。

■ ■ ■ ■ ■ ■



5 美术风格

<https://www.artstation.com/artwork/rRZQbE>

(暂不考虑其中场景的视角和建筑物的风格)

