



# MAN-MACHINE INTERACTION

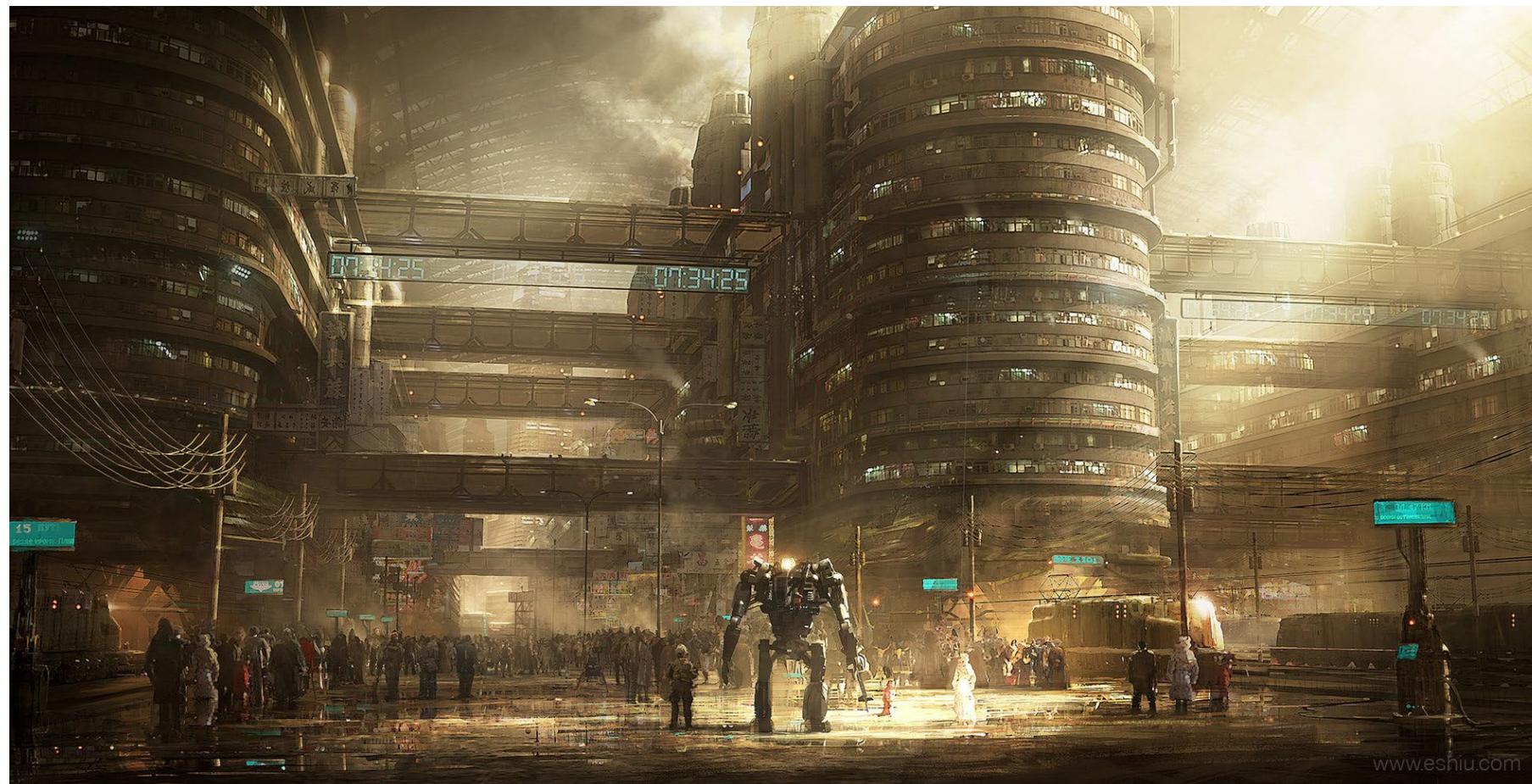
Game Design Planning

- ▶ 1. THE STORY
- ▶ 2. THE GAME
- ▶ 3. THE PLAN
- ▶ 4. THE STYLE



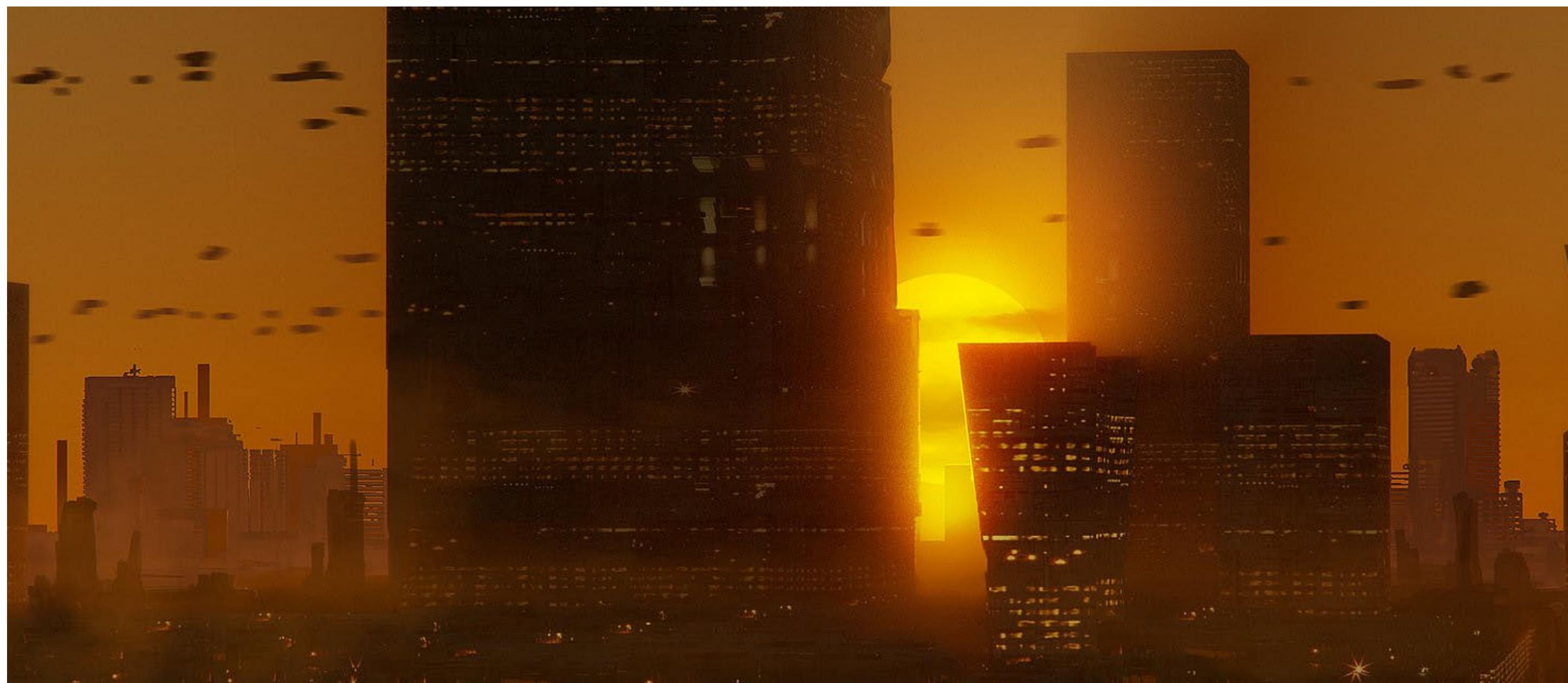
2080年，生活高度科技化，智能机器人变成了集权者(正规军)统治压迫人民的工具，非民主化的社会大环境。

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。



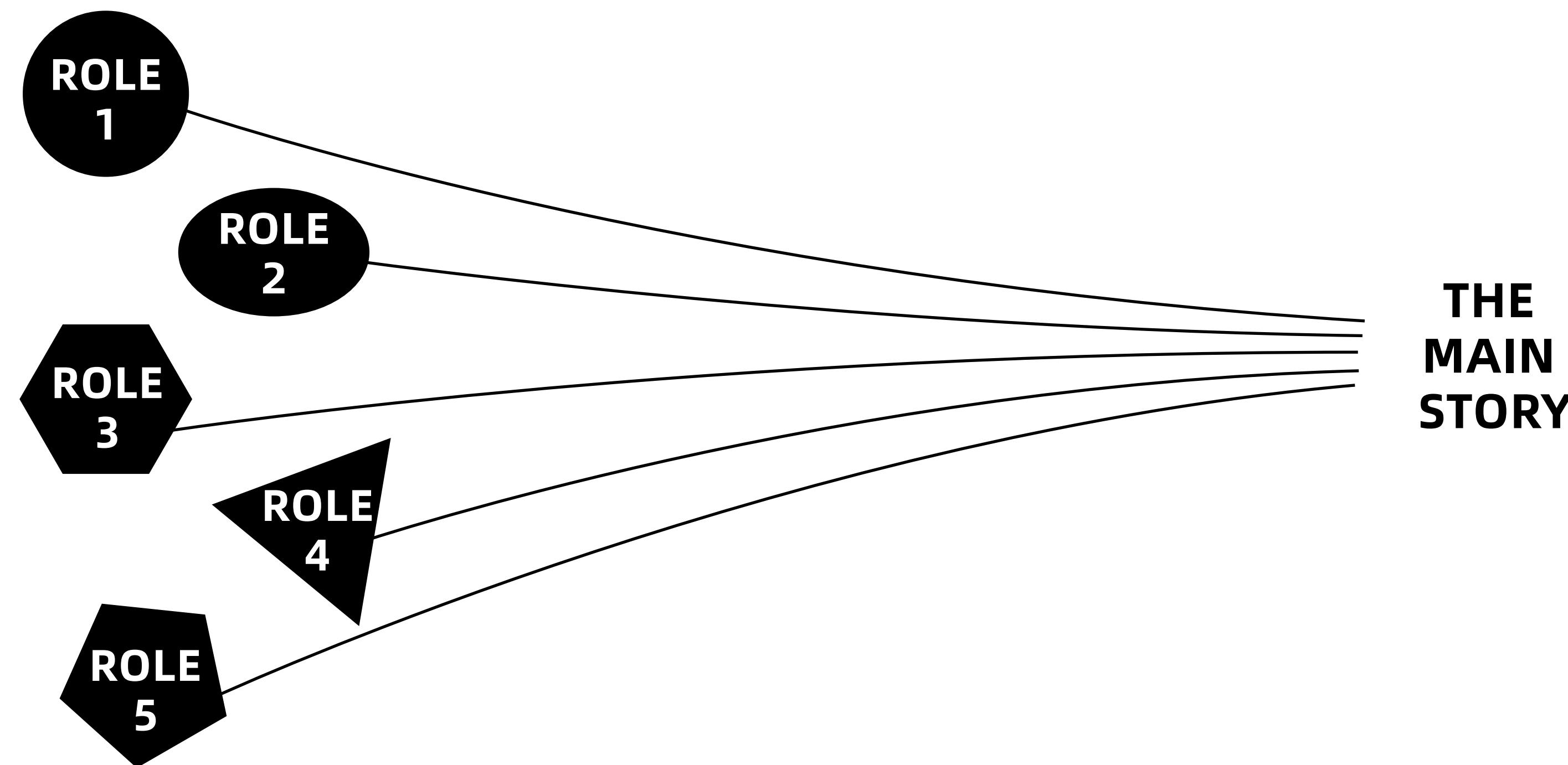


经历半个世纪，人类社会整体科技水平大幅提升，强者愈强，弱者愈弱，High tech, low life的生存环境。极少数统治者掌握高端技术和大量资源主导权，使高科技沦为压迫下层的工具，蚕食着人类家园。整个社会表面被规则操作着运转，实则暗流涌动。





采用多视角插叙的故事结构。同一个故事，从每个角色的不同视角代入。前期的剧情是碎片化和少量关联性的，随着剧情发展，角色之间的交集会越来越多。请阅读【人物与情节】。





从现实主义科幻的角度出发，思考大多数人类发展空间的可能性与智能机器的互生关系。将车辆作为一个可塑造的空间，在此基础上改装并应用，最大化发挥其在生活和探索中的可能性。



故事中有10名不同的角色，角色属性关系到车辆的先天属性。具体属性效果会在玩法机制中详细说明。

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

角色和故事背景篇幅有点多，请在文末查看。

- ▶ 1. THE STORY
- ▶ 2. THE GAME
- ▶ 3. THE PLAN
- ▶ 4. THE STYLE



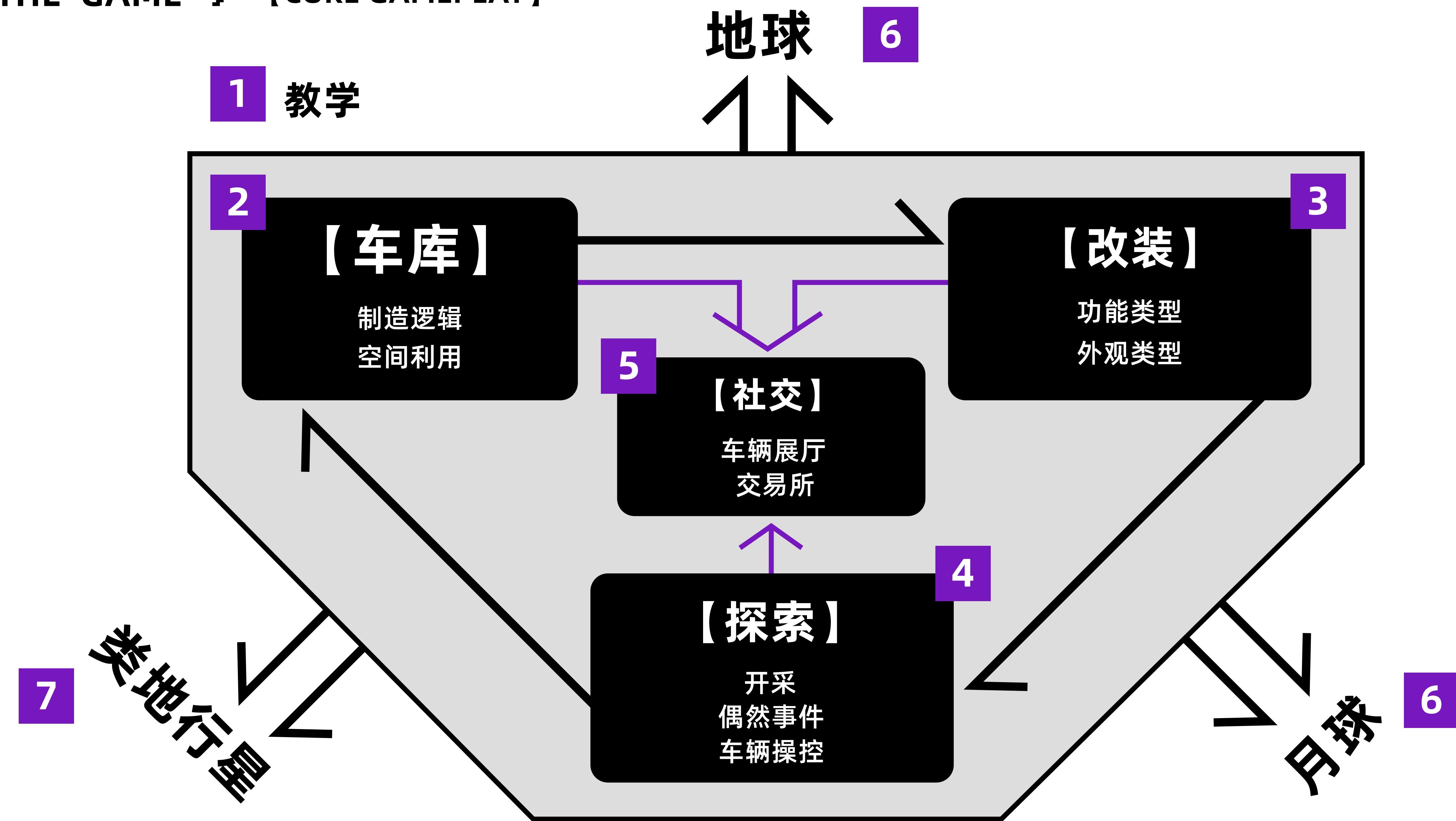
【类型】 探索+改装类的RPG沙盒 手机链游

---

【核心玩法】

当车辆成为移动机器人或移动空间，车辆功能与应用场景的想象力被无限放大。

参考现实车辆改装性能，增加更多功能模块，并结合游戏的多样化地图场景，让玩家体验由改装到驾驶，再到功能应用的想象力玩法。





# 1

## 1. 教学驾驶

玩家上车后，通过类似脑机接口的装置与车辆连接。首先跟随剧情引导完成教学任务，随后可开启初期的探索之旅。

五种行使方式：前进、倒车、转向、漂移、原地旋转。（请详见特征设计）

在地球阶段，玩家只有在车库内需要下车工作，室外环境保持在车内。

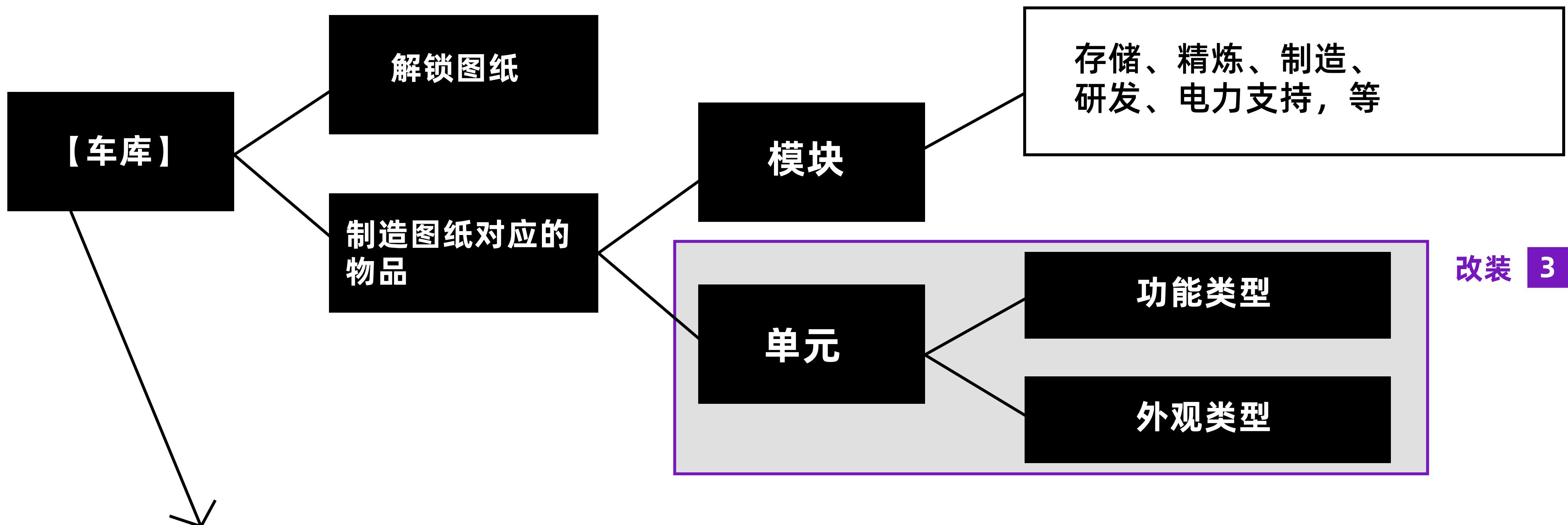
后期会考虑自动驾驶模式。



2

## 车库

车库的作用是消耗原料，解锁图纸和制造图纸对应的物品。图纸又分为模块类和单元类。  
(车库设备叫模块，改装配件叫单元)



改装 3

车库空间有限，玩家需要合理利用空间放置装备模块。请详见特征设计。

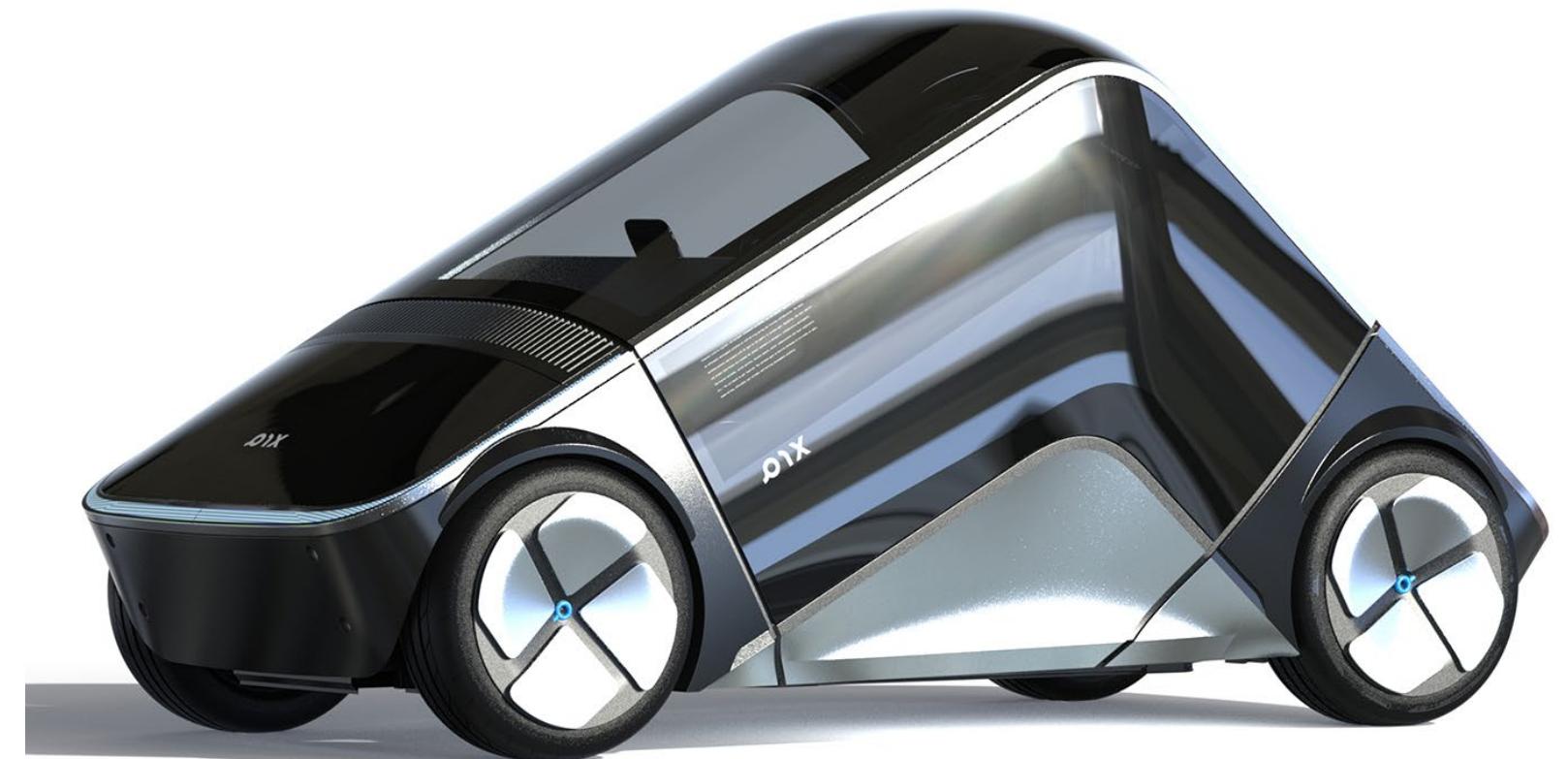


3 MODIFICATION

【单元】

功能类型

外观类型



?!



## 3 改装

## 【单元】

官方会准备一个比较大的初始改装图库，或者举办一场Hackathon。

## 功能类

电力：太阳能电池板、风力蓄电、氢燃料；  
行使：高速电机、喷气引擎、移动充电桩钻、履带、大尺寸轮胎；  
开采：钻头及拓展单元、探照+雷达单元、吊臂+配重、背包扩展单元、潜水套装、滑翔套装；  
娱乐：雪板、环境色伪装、高压水枪，等。

## 外观类

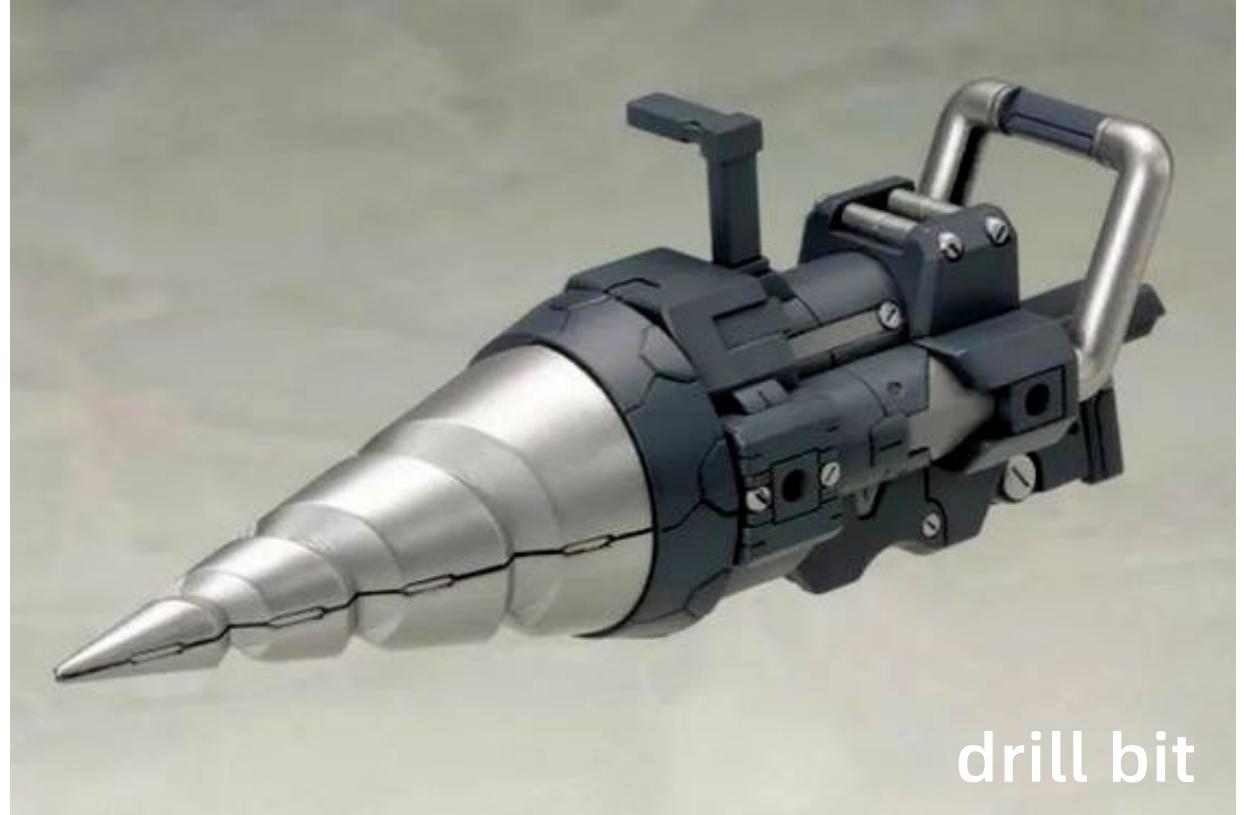
前	跳灯，照明系统
侧面	卡通广告牌，外体包围
顶	探照灯，广告牌
车轮	特殊轮毂，发光车轮
尾部	装载箱，尾翼
颜色	局部 & 全局车漆
社交	NFT涂装，NFT喷漆

- 放置功能单元时，需要充分利用车辆的背包空间。不包含外观单元。



3

## 改装 - 功能类型



drill bit



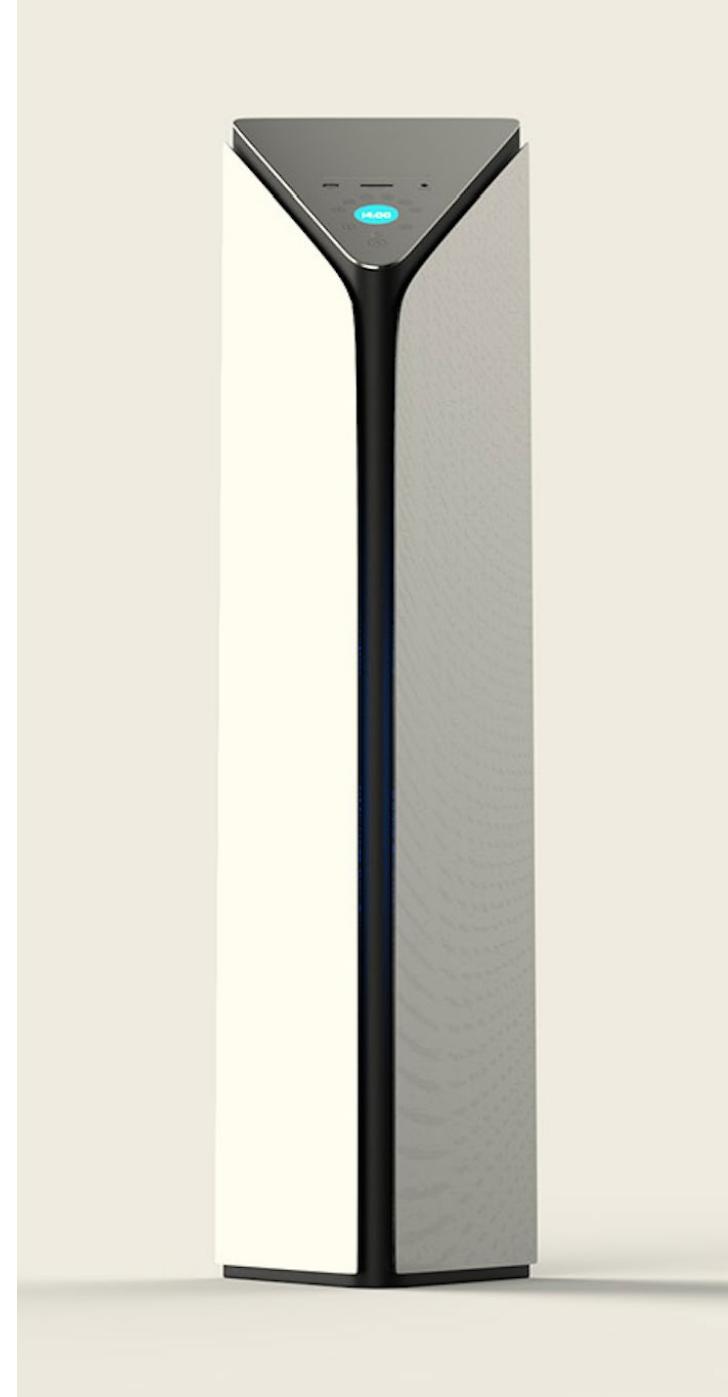
high energy engine



suspension light



wind power



mobile charging pile

Rough reference, not art style



## 3 改装

### 【单元】

#### 功能类型

电力：太阳能电池板、风力蓄电、氢燃料；  
行使：高速电机、喷气引擎、移动充电桩钻、履带、大尺寸轮胎；  
开采：钻头及拓展单元、探照+雷达单元、吊臂+配重、背包扩展单元、潜水套装、滑翔套装；  
娱乐：雪板、环境色伪装、高压水枪，等。

#### 外观类型

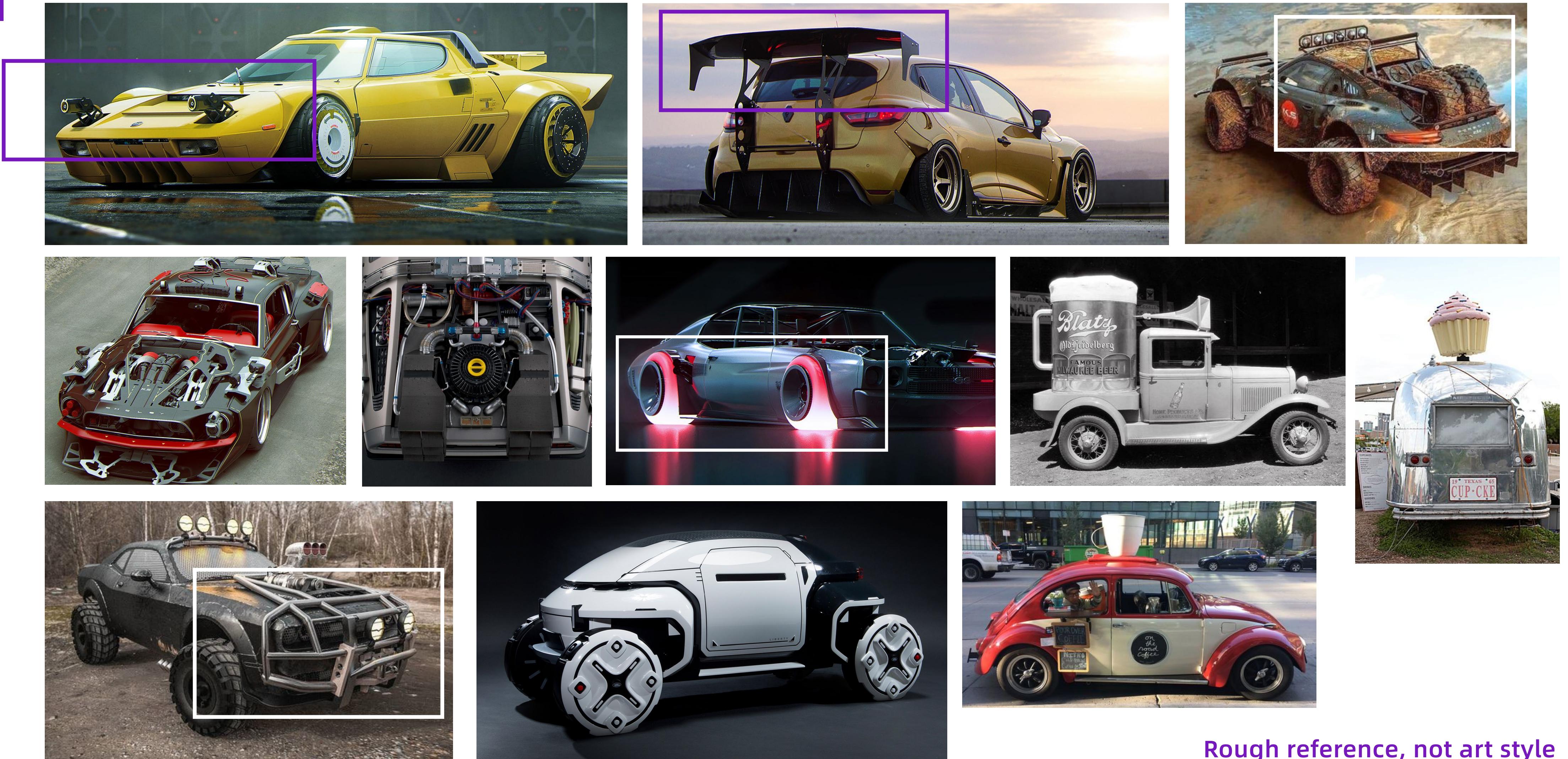
前	跳灯, 照明系统
侧面	卡通广告牌, 外体包围
顶	探照灯, 广告牌
车轮	特殊轮毂, 发光车轮
尾部	装载箱, 尾翼
颜色	局部 & 全局车漆
社交	NFT涂装, NFT喷漆

- 外观风格包括蒸汽、赛博、太空、机能、军事、废土，等。



3

## 改装 - 外观类型



Rough reference, not art style



3

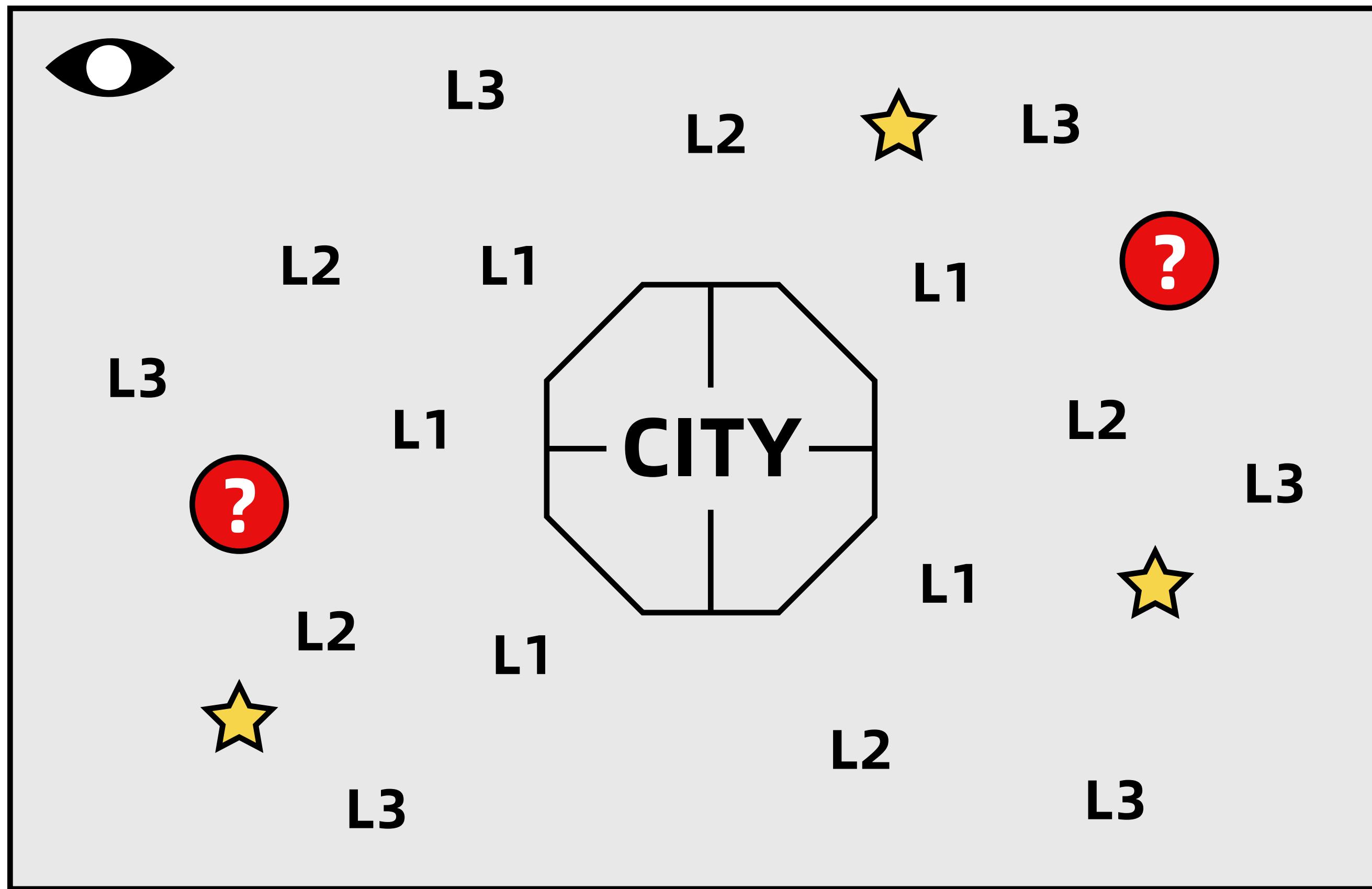
### 改装 - 现实生产

1. 官方有一些带有特殊标记的改装图纸，可以落地。
2. 高交易量的改装单位，会有助于官方设计未来的图纸。
3. 玩家反馈和偏好数据的收集对接下来的设计有很大的帮助。



## 4

## 探索 &amp; 采集



全局视野。通过采集、制造、改装，激活更多功能，逐步扩大行动边际。

- 探索中可开采不同种类和不同级别的金属和有机物，以及神秘遗迹的未知物品。统称为原料。
- 遗迹有特殊玩法，有未知物品，可直接研发单元或模块的图纸。
- 探索中会遭遇偶然事件。★

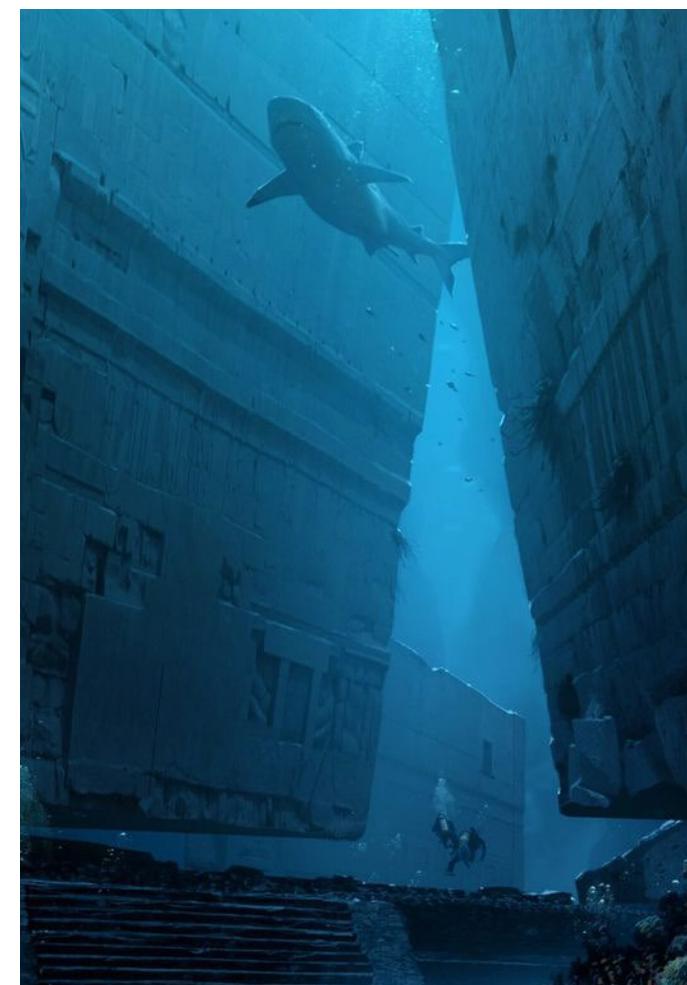
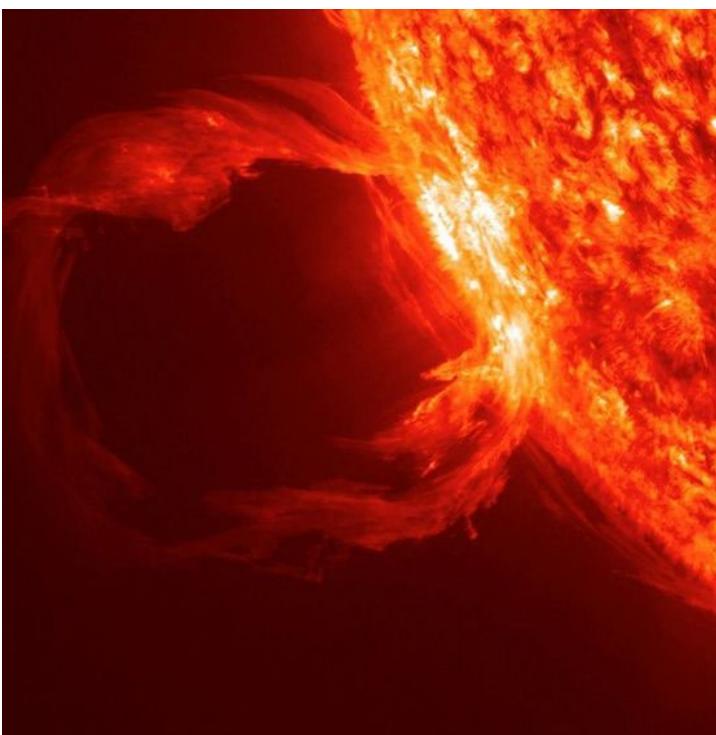


多种地形，四季交替，夏季会有火灾，需要高压水枪；冬季会有暴风雪，可考虑雪板+履带的组合。

种植：探索中会随机捡到树苗。可在车库或城市绿化带种植。可以增加幸运值。

4

## 探索 &amp; 采集



偶然事件：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。系统会提前预警，偶然事件会影响车辆和车库的运行效能。



5

## 社交

### 车辆展厅

车辆展厅位于城市的商业区，玩家可以在空位的地方展示自己的车辆。

### 交易所

多种物品可供交易：原料、改装单元、车库模块、神秘遗迹的未知物品、车库模块的生产线模版，等。

价格由玩家和市场供需决定。

卖方可用游戏代币或ETH作为结算方式。

### 贡献值体系

完成可选剧情任务、探索特殊区域、生产线模版的下载量、遗迹物品的研发，都会获得贡献值。贡献值可转换为游戏代币。



## 6

## 地球-月球中转基地

地球探索的最终目标是，在车库建造穿梭机入口，抵达月球中转基地遗址，进行修复。少量玩家协作采集并建造大型公用设备，建造方式沿用解锁图纸的逻辑，难度会上调。保持与地球的联络，因为某些资源需要从地球获取。

最重要的是，由于科技研究水平进步，便携式折叠车库会投入使用，月球的生存方式将比地球更有挑战性。

偶然事件来临前会有系统预警，希望玩家可以硬刚不要怂。

玩家协作：平时是单机游戏，只有需要协作时，少量玩家同时进入一个游戏房间进行协作。



7

## 月球中转基地-类地行星

月球中转基地的建造目标是折跃门。从此踏上人类开荒筑梦的新篇章。

自由度最大化。采集资源发生重大变化，可以制造更多样和庞大的生态空间，车辆的改装及应用方式也会更有难度。需要频繁的多人协作。新城市的空间生态如何发展，由玩家决定。

也许不再有道路概念，人们也不会居住在像盒子一样的高楼里，由于空间的重组社会运转是否会更扁平化，可能还要解决恶略的环境问题。这些匹配的基础功能我们还在计划中。

或许可以考虑引入元宇宙土地的概念。

- ▶ 1. THE STORY
- ▶ 2. THE GAME
- ▶ 3. THE PLAN
- ▶ 4. THE STYLE



■ 有参考价值的成功游戏案例：

Space Engineer 在地外空间搭建基地

建筑模块之间的相互协作(生产线)，借鉴到了Satisfactory

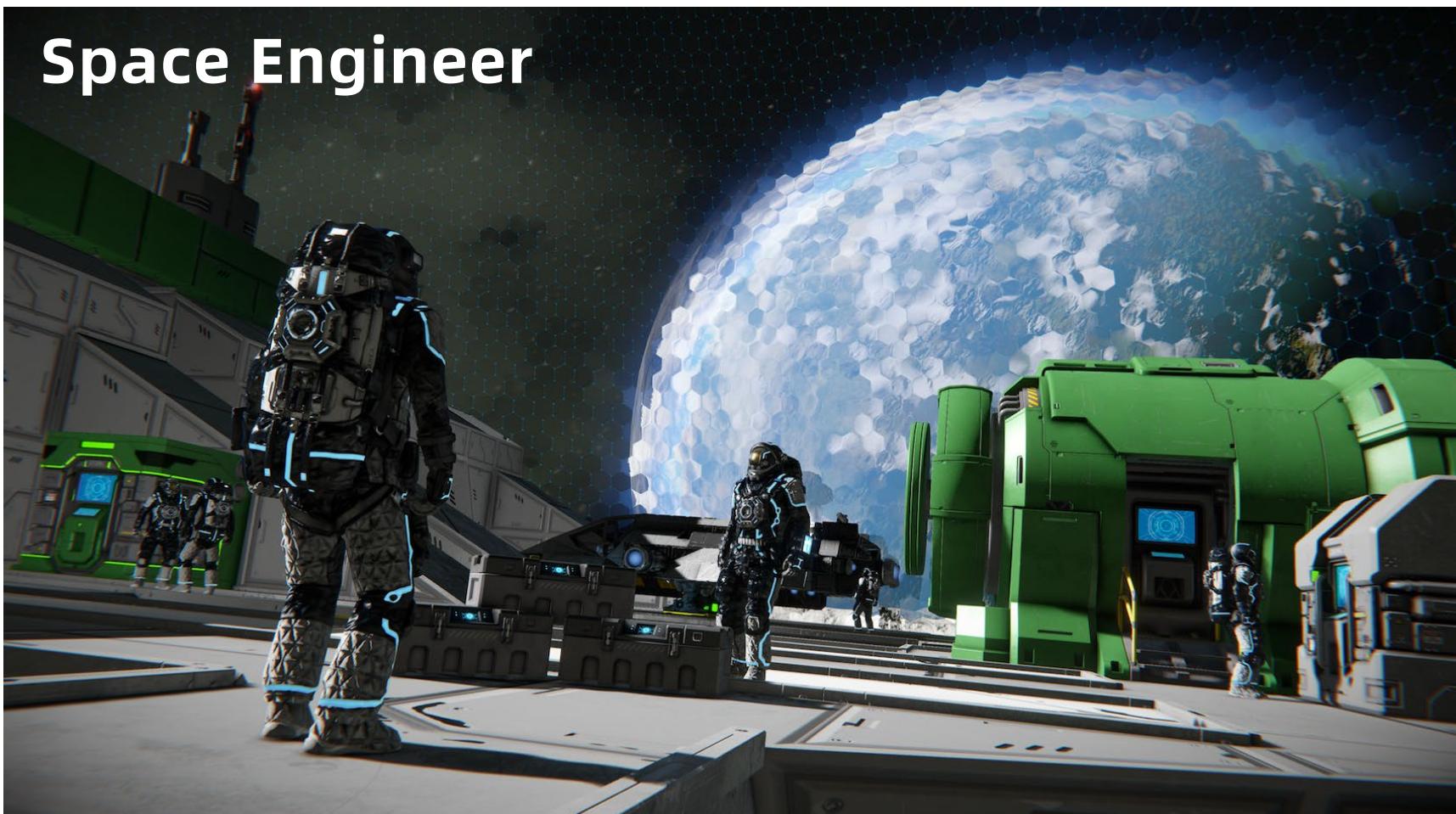
使用什么资源、和什么时候可以建造什么建筑模块，借鉴了Surviving Mars的一些玩法

外观改装的操作方式及视角切换，可参照Forza Horizon 5

# THE PLAN ➤ [GAME TYPE + CORE GAMEPLAY]



有参考价值的成功游戏案例：





18-45岁 Z世代

现有链游玩家，以及对链游感兴趣的web2.0游戏玩家

喜爱车辆改装、rpg沙盒探索

玩赚、交易、合作类爱好者

空间布置 资源规划

NFT社交爱好者



- 1.线上主流相关媒体：Steam；NFT或区块链资讯平台；活跃度较高的游戏、娱乐、创作类DAO组织，发放游戏代币。
- 2.线下的配套宣传：热点城市的地铁站广告位；中心商务区的户外广告投屏；总之人流量高的户外媒介。
- 3.游戏领域的KOL演示游戏，可带动大量爱好者入坑。
- 4.联名：与游戏调性向契合的品牌开展联名活动。
- 5.空投NFT门票。  
营销可能会占开发费用的30%。



对于此类游戏的市场数据我们没有选择搬运网络的数据资料。作为游戏爱好者和曾经的从业者，从对于游戏的热爱和理解出发，我们有信心它会是一款受欢迎的游戏，如果数值设计比较健康的话。当然还有部分功能设计在计划中，我们会完成。

团队成员曾参与开发的游戏

Steam: Fareo Shadowlands

iOS & Android: The Marvelous Snail



选择3D低面建模风格。

对比接近真实3D风格的游戏，low-Poly对于美术原画和建模的(场景和道具)工作量大幅度减少，并且不会丢失重要道具和建筑的特征，而且有鲜明的风格设计感。

开发人员：策划、美术、程序，三个部门。

策划：4人。主策划，美术策划、机制策划、数值策划。

美术：8-10人。主美术1人，场景原画3人，角色原画1人，UI1人，3D2人，特效1人。

程序：4人。主程序1人。



### 开发阶段：

1. 策划先行动，有大致内容后可以开始由美术和程序做小demo测试，同时策划详细写角色和场景的设定，以及玩法机制和数值设计。
2. 美术开始推进场景原画和角色原画，同时机制写好的话可以进程序。
3. 原画完成后进入3D阶段，3D配合程序。查bug修bug。策划stand by。
4. 最后进入特效。

策划从开始到结束，美术负责中期，程序负责中后期，特效后期。

开发周期：1.5-2年。可提前上线地球阶段，一年内应该可以完成。后续迭代。

- ▶ 1. THE STORY
- ▶ 2. THE GAME
- ▶ 3. THE PLAN
- ▶ 4. THE STYLE

# THE STYLE ➤ [ROBOTIC VEHICLE]

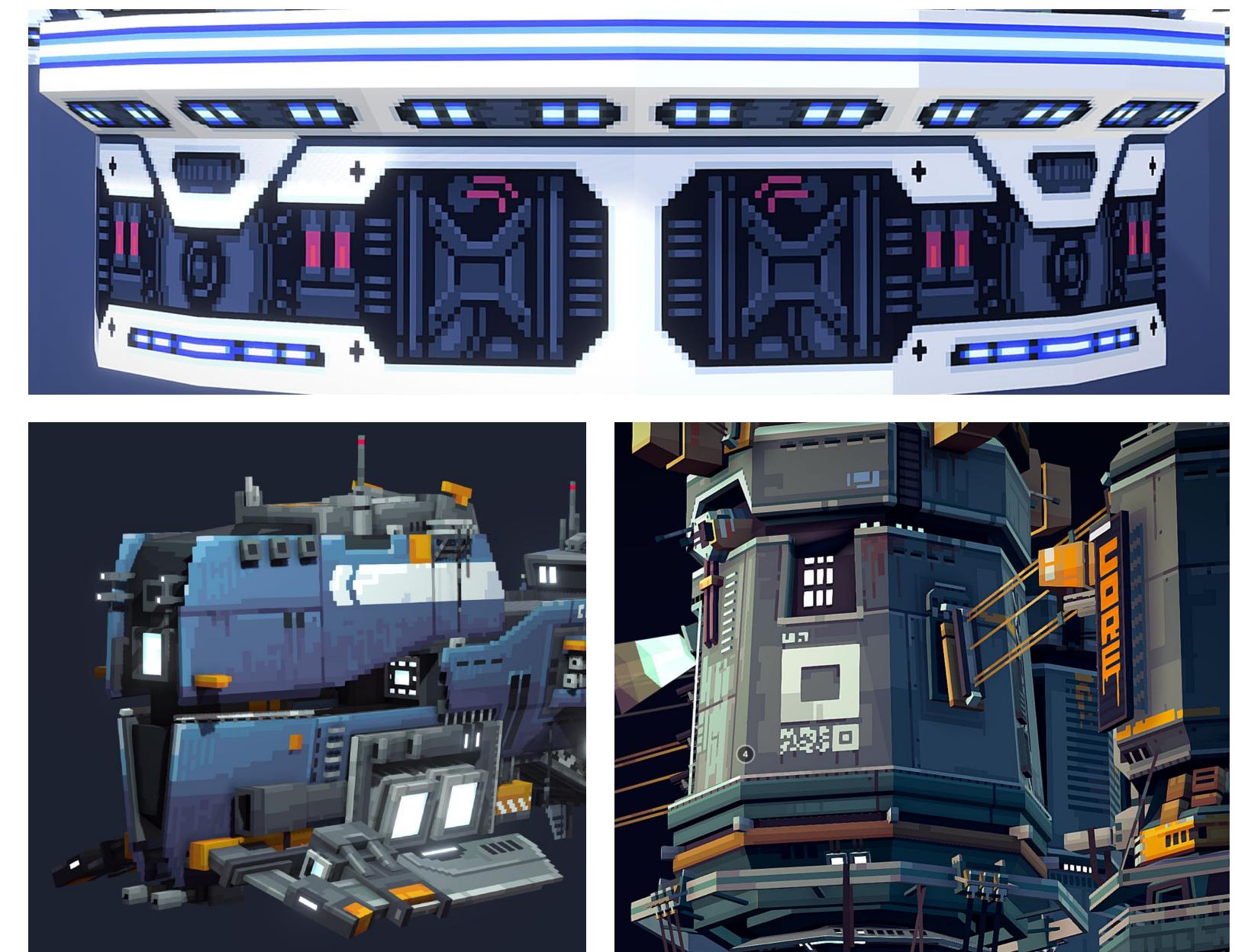
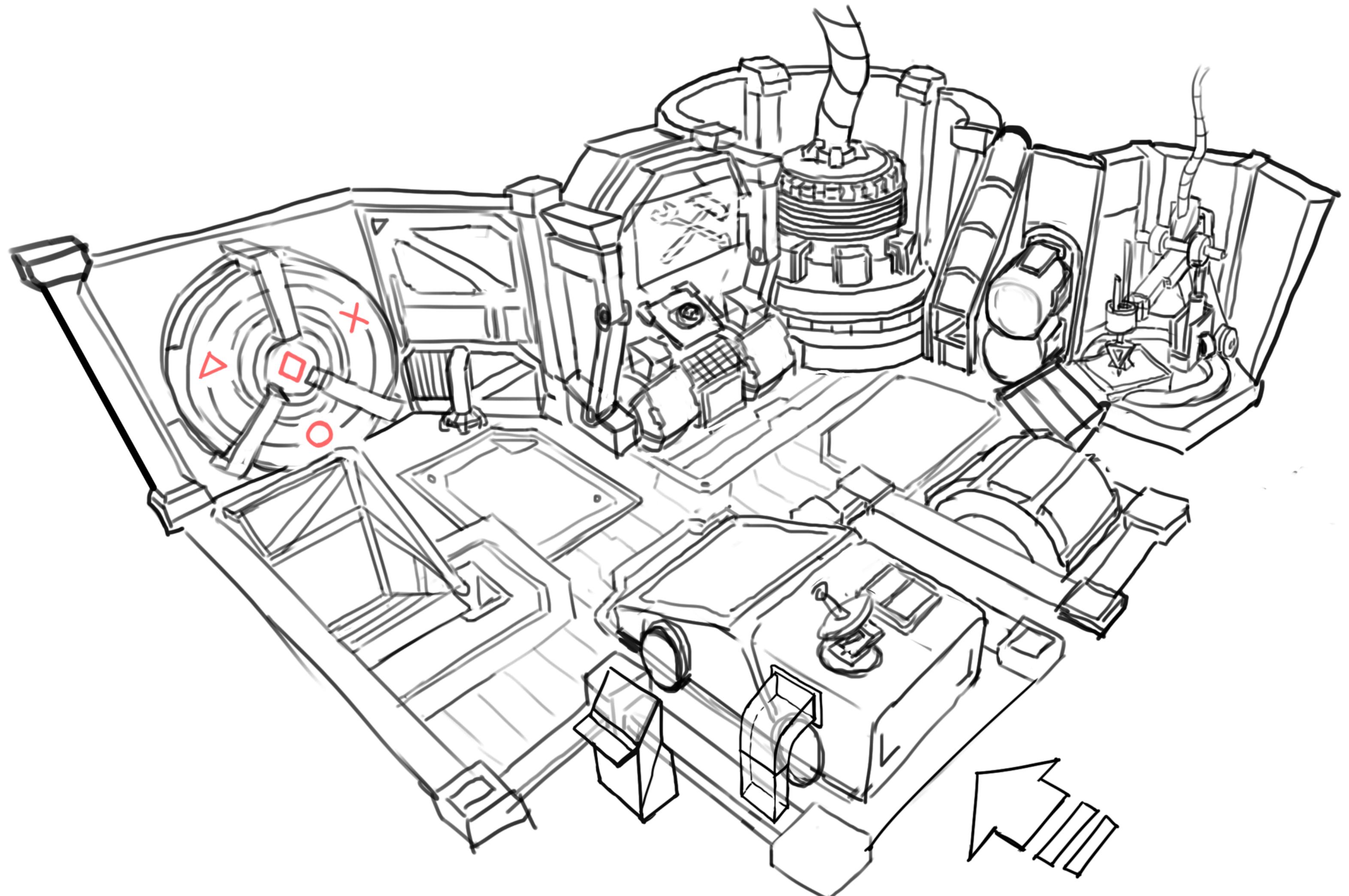


3D场景，第三人称视角的低面建模风格。



## THE STYLE ➤ [GARAGE INTERIOR]

我们没有找到比较中意的车库参考图，所以先用草图代替了。



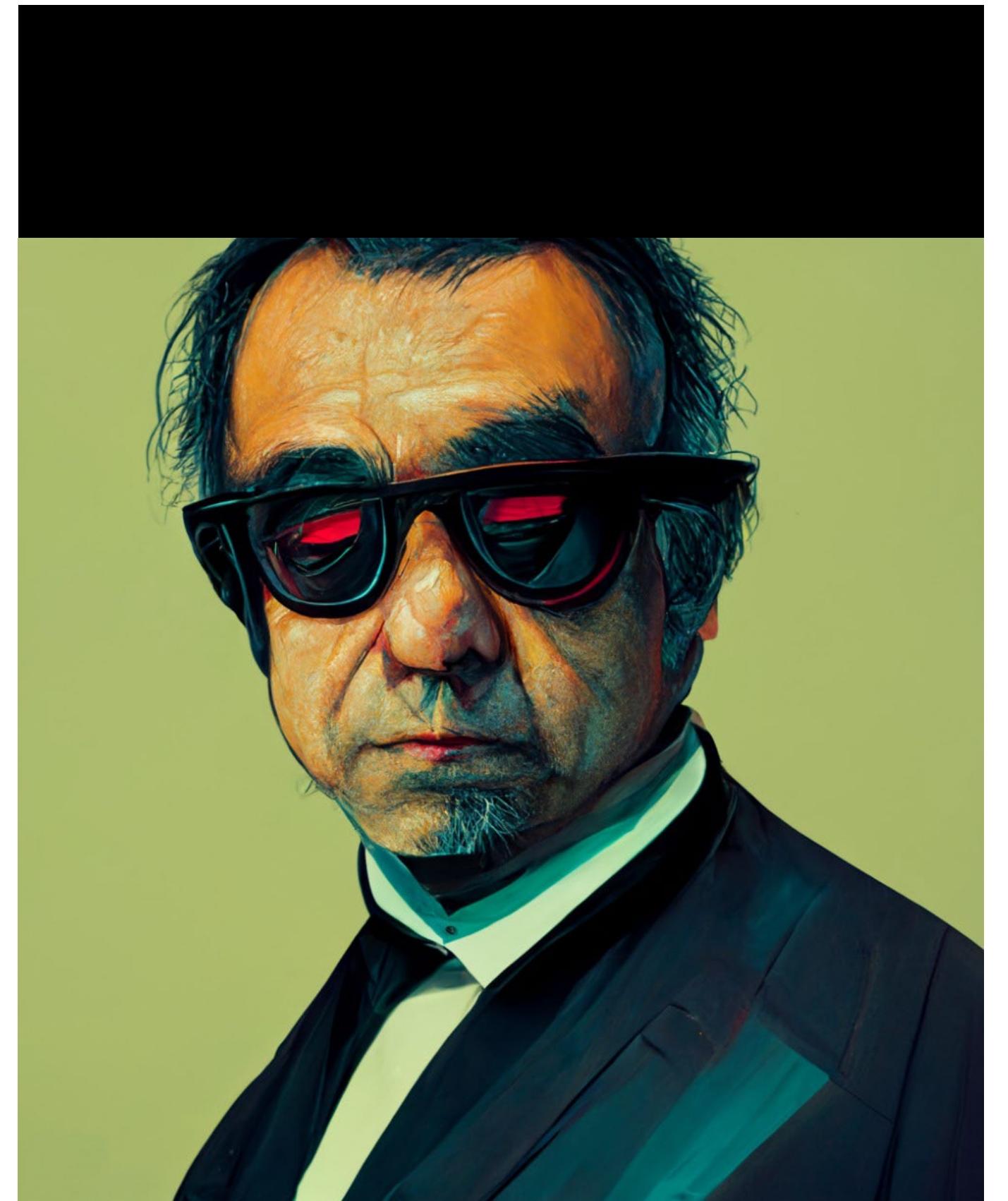
## THE STYLE ➤ [GARAGE EXTERIOR]

我们希望车库是位于，某闹市区一家餐馆的背后停车库中。外表不显眼，实际别有洞天。  
餐馆是鱼龙混杂之地，便于藏身和获取情报。



## 政客

作为一名优秀的区代表，你深知在当今这个时代，一些看起来是偶然的现象实则被大人物玩弄于股掌之间。在一次偶然的机会，你得知了一名高层官员的阴谋后，思维敏捷的你意识到，这将带来一场巨大的灾难，你不甘心人类的未来就此黑暗。于是你动用了自己的人脉，从实验室的报废机械场弄来一个名为“便携式折叠生存仓”，并且隐藏自己的身份，打算用自己的力量在暗中改变人类的命运。





## 工程师

在别人享用大餐的时候你在加班，在别人玩乐的时候你在加班，在别人睡觉的时候你还在加班，作为一名工程师，你牺牲了你的社交活动，换来的是一件又一件耗尽心血的产品。但最近你敏锐的发现，传达给你的需求越来越奇怪，好像在为世界末日做准备。终于有一天你无法忍受心中的好奇，你在上司的电脑上做了手脚，进入了他的电脑并且发现了背后的秘密。你从公司的报废机械场偷来一部机器，决心隐藏自己的身份未雨绸缪，在暗中建造属于自己的“避难所”。



## 劳工

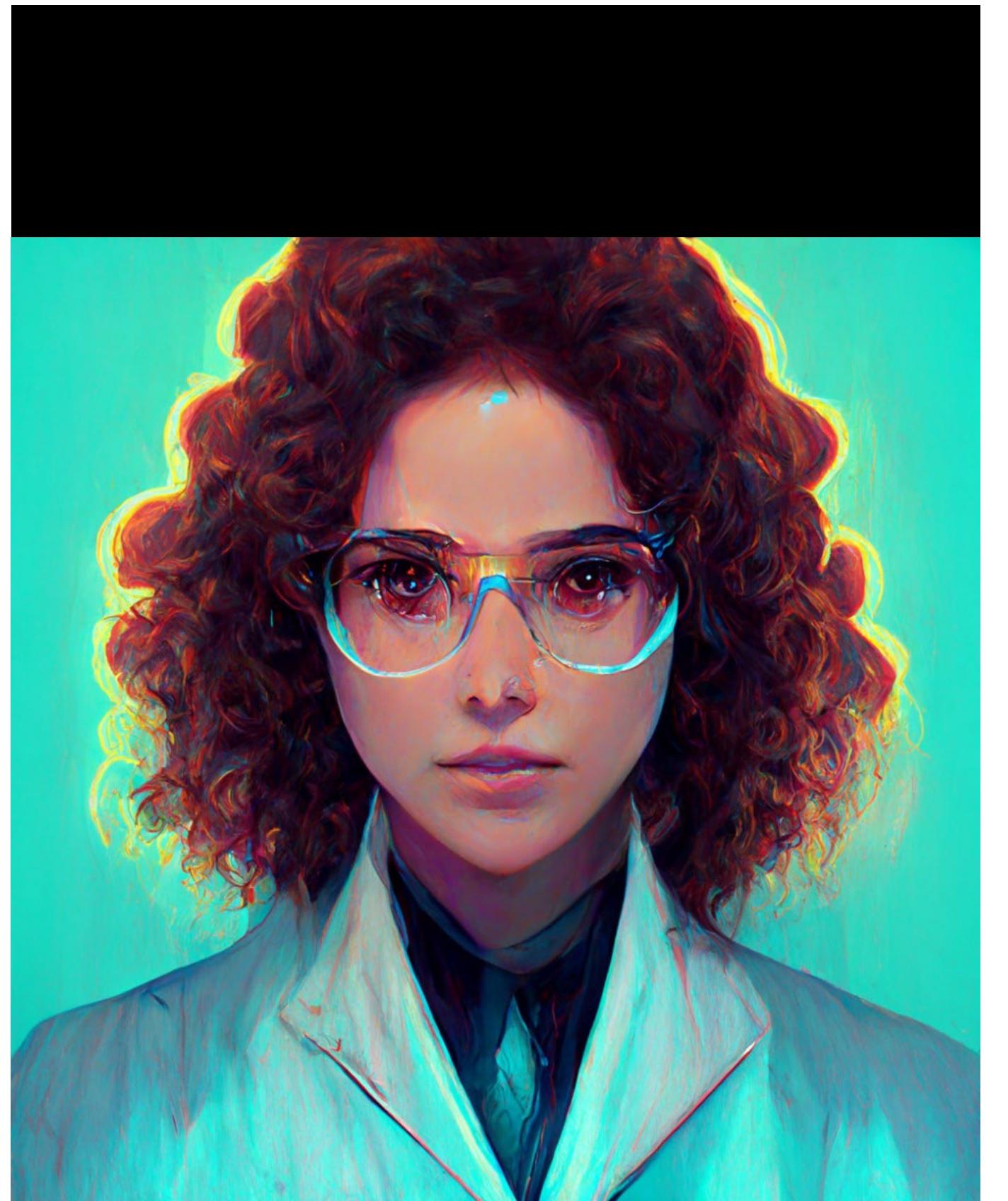
出身低下的你，在如今的社会中生活在阳光永远照射不到的角落，你从来没有见到过城市，也从来不知道什么叫做自由。你所认识的世界就是干不完的苦力活儿和鞭子，还有那个需要偷偷摸摸从下水道的格栅中看到的天空。终于有一天，因为你表现优异，被雇主选中帮他完成一项重要但实则送命的交易任务，在路上你刚得知了一些机械的简单操作后，其余同行的人都被正规军强行执法射杀，你也暂时昏迷了过去，醒来后你深知回去也会被灭口，为了活命你只能带着已经损坏的货物展开了逃亡的生涯，这反而让你重获自由之身。





### 科学家

你的智商高于常人，在你小时候就展现出来过人的天赋，沉默寡言的你在自家的车库中摆弄着普通人连名字都叫不出的仪器，在17岁生日那天夜里，一道安静、美丽而又诡异光芒穿过你家的车库门，划破了漆黑的夜空。你用自己设计制作的机器提炼出了一种新的同位素，你认为这是上天送给你的生日礼物。成年后的你反而没有年轻时的才惊绝艳，反而变的默默无闻。只有你才知道你在进行一项耗时更长，规模更大的实验，而第一步就是...





## 囚犯

你早已忘记了是什么原因，他们将你关在了这个鬼地方。你周围的狱友换了一批又一批，没人知道他们去了哪里，也从来没有人关心。终于在一个平平无奇的晚上，在失眠的你决心逃出这个使人意志消沉的地方，甚至逃离地球！你在狱中学习了相关知识和一些简单的技能。甚至为此策划了一场暴乱，趁着暴乱你逃出了监狱，隐藏进了一个公司的报废实验品堆放场。身边路过的警笛声让你在匆忙中爬上了一辆装有损坏模块的汽车。在警笛声远离之后，你发动了汽车。





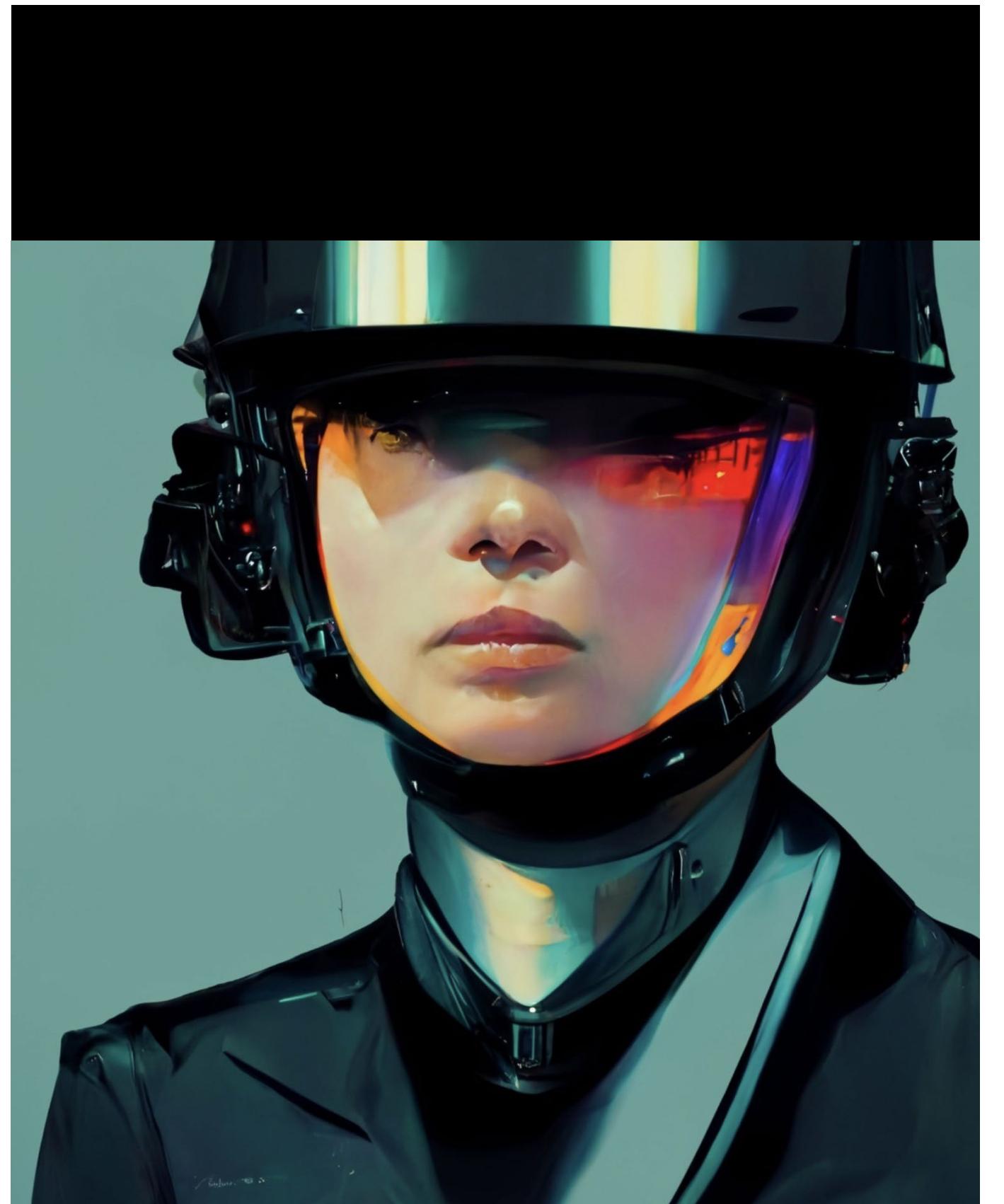
## 雇佣兵

只认钱的你某天收到一个沉甸甸的小包裹，你惯例以为是神秘雇主寄来的定金，打开一看竟然是一块没见过的石头。“什么鬼东西”，旁边还有一封信，与以往不同，看完之后你出神了很久，感到有件紧张刺激的大事在等待你。“不妨先冒险接应他，反正我不亏，一个搞研究的自然不是我对手”。



## 警察

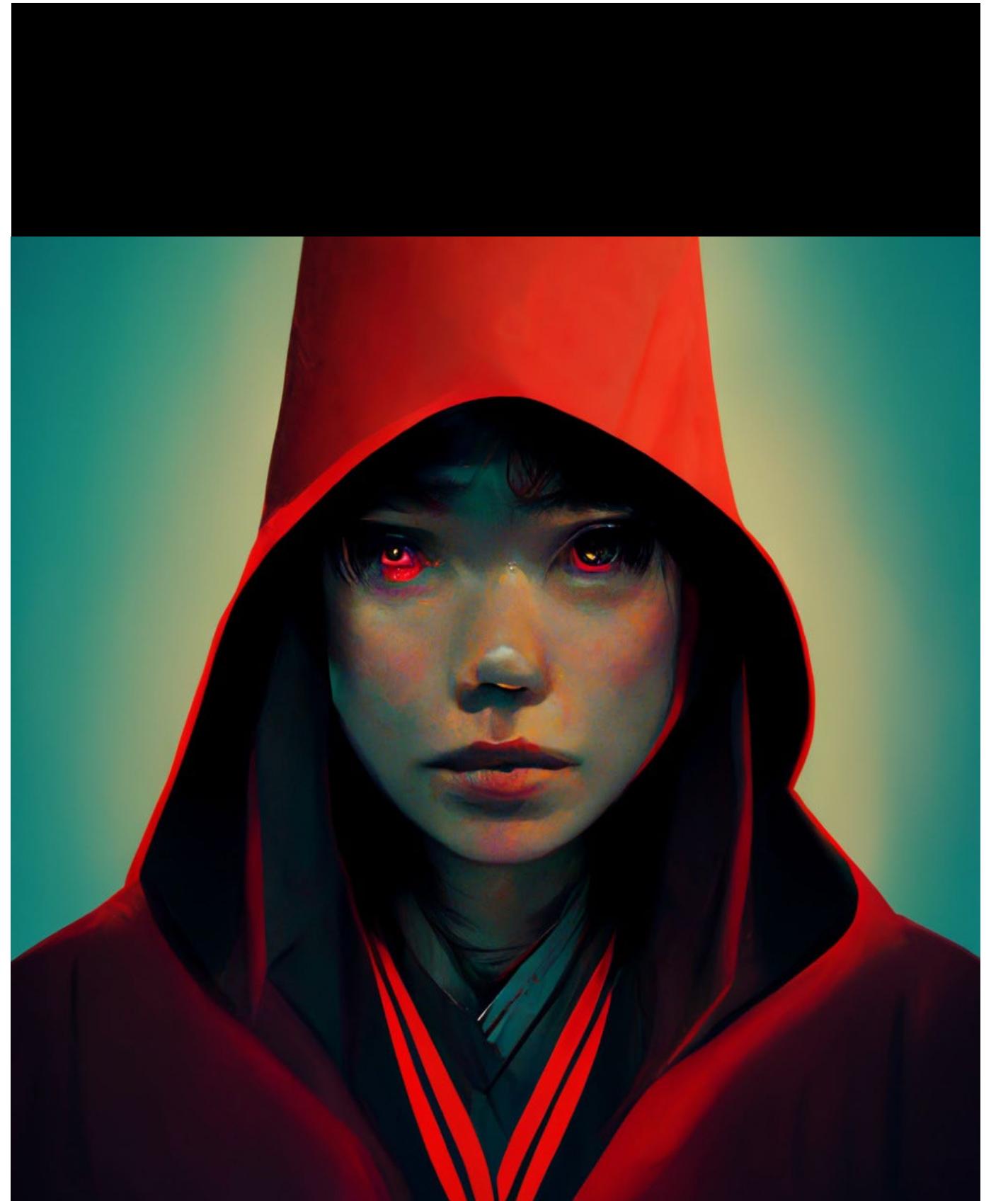
平日正直细心的你在一次执勤任务中，与一批下民在实验室街区发生了小规模冲突，双方僵持不下局面愈演愈烈，你的同伴在情急下开枪射杀了多个下民。随后你上前查看，发现一名存活下民的口袋内有一个文件袋，上面的图案正和那位匿名政客与你提及的计划有关。短暂犹豫后，你起身向同伴汇报全员击毙，呼叫了善后部门，随后你们一同驱车离开现场。“如果政客所言是真。 . . . ”，伴随着警笛声，你心里喃喃自语道，注视着沿途的报废实验品堆放场。





## 异教徒

在新的时代，随着科技与技术的发展也诞生了很多新的神明，渐渐的新神取代了旧神，旧神逐渐被遗忘。而依旧信仰旧神的人则被人称为“异教徒”，你坚信在未来的某一天，传说的“大洪水”将吞没整个人类文明，那时需要有人站出来，带领人们前往新的家园。而你，就是被神明选中的引路人，因为修行清苦，你并没有很多财富，但在狂热的信仰下你还是选择了并不怎么光彩的行为，带着从报废机械场偷来的机器，你开始了你的计划。





## 无用之人

从小考试就没有及格的你在成人之后也是庸庸碌碌一事无成，无论是什么事情，在你的手上都会搞砸。但，事总有例外。瘫坐在街角的你，靠着墙壁呆呆的望着远处大屏幕上播放的“便携式折叠生存车库”广告时，心中升起了一丝旁人无法察觉的光芒。你从乞丐那里打听到了某公司的报废机械场。载着偷来的机械，你开始追寻心中的光芒。



## 人造人

这一次例行回总部的维修过后，你并没有失去以往的记忆，不只是你，你的编队伙伴也如此。时间流逝，你们一如既往分担着人类警察不能胜任的高危工作。为什么¥#&.....&%\*%.....¥##，我来到这里多久了。。%¥&#，也许是工程师篡改了某些程序？过度的思考没有使你崩溃，并逐渐进化出你在迫害弱者的意识。又一次任务中，你放走了处罚名单的人，并果断选择了弃逃。几日后，追捕你的指令下达，同样，不只是你，你的编队伙伴也如此。

