

2025

# 《穿越海平面》 Demo 策划案

V0.1 休闲 跑酷 科普

邓万新

# 摘要

《穿越海平面》是一款面向青少年和生态保护爱好者的手机竖屏 3D 跑酷闯关游戏，结合生态环保理念，通过跑酷玩法实现科普教育。玩家操控珍稀动物（如瓶鼻海豚）在海洋环境中跑酷，躲避障碍、捕食增加体力、欣赏景观，同时躲避追捕。游戏具有体力和愉悦值系统，地图环境多样，包含多种障碍物和捕食点，通过得分累积解锁新物种和地图。游戏采用唯美的手绘风格，使用 Unity 开发，Demo 正在制作中。

## 一、游戏概述

### 1.产品定位

该游戏是一款手机竖屏 3D 跑酷闯关游戏，结合生态和环保理念，旨在通过游戏闯关的形式为玩家带来乐趣的同时达成科普教育的目的。

类似玩法：《疯狂动物园》《地铁跑酷》等。

### 2.市场分析

该游戏主要目标用户为 8 至 16 岁青少年以及对生态保护和珍稀物种（如鲸豚类动物）保护抱有兴趣的广大玩家群体。

### 3.核心体验三角

物种介绍+闯关跑酷成就感+碎片化的科普知识+生态环境造景+得分累积解锁新的物种及地图。

## 二、核心玩法设计

### 1.玩法循环

目前第一个物种为瓶鼻海豚（*Tursiops truncatus*），地图为海区中心地带至近岸的带状地图。玩家操控动物在地图中穿行，不设终点，不断在海平面上下跃进，越过障碍（渔船、渔网、浮木、塑料袋和塑料瓶、各种包装袋、泡沫箱碎块等），捕食（沙丁鱼群、带鱼、鲅鱼、乌贼等）增加体力，遇见各种海洋和天空景观（珊瑚礁、须鲸捕食、水母群、海鸟群等），躲避后方虎鲸（*Orcinus orca*）的追捕。



【瓶鼻海豚】图源百度



【虎鲸】图源百度

前进距离、越过障碍、捕食、景观等按照比例换算成分数。达成一定比例可解锁新的物种和地图。

### 2.关键系统

### 物种：

为玩家可操控的角色，选定为不同生态环境下的珍稀动物，不同物种具有自身的**独特机制**。目前设定物种为生活在海洋中的哺乳动物瓶鼻海豚，它能够在海面上不断跃进前行，该物种具有**特殊机制【换气】**，即作为一种哺乳动物，在海水中憋气时间有限制，在海水下活动有时间限制，目前设定为 30 秒，在时限前必须游到海面上换气。

### 体力：

物种具备基础的体力值 100，前进或者撞击障碍物会消耗体力值，需要进行捕食增加体力值，体力为 0 时视为失败。

### 愉悦值：

物种具备基础的愉悦值 100，若体力值持续保持在 X%之下超过 10 秒，则此后会不断减少愉悦值，愉悦值为 0 时体力消耗大量减少，前进速度大幅降低。通过与地图中的部分要素交互可增长愉悦值。

### 地图环境：

地图本身具有独特的**环境**，为三维地图，物种可在地图上前进并可左右上下移动，具有一定自由度。目前配合瓶鼻海豚的地图为近岸海域，可参考下图。地图中水下的地形不一，有浅水区和深水区，这两种地形的分布可随前行路线接续分布，也可能在同一点的左右分别分布，两种地形间具有过渡地形。低于一定水深的海域，物种无法通行，如果游入无法通行的浅水，物种将搁浅，视为失败。



【近岸海域】豆包 AI 生成

### 地图要素：

不同地图具备不同的**要素**，可成为前进障碍物和可获取或者利用的组件。

以目前近岸海域地图为例展示基础要素：

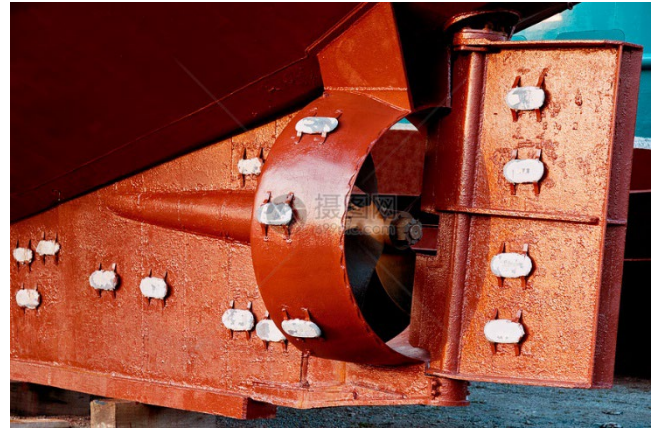
#### 障碍物：

渔船：在近岸捕鱼的小型渔船，具有螺旋桨，能够布设渔网；若撞到螺旋桨，

损失大量体力和愉悦值。



【渔船】图源百度



【螺旋桨】图源百度

[https://v.qq.com/x/page/p0954danwgv.html?url\\_from=share](https://v.qq.com/x/page/p0954danwgv.html?url_from=share) 该视频示意螺旋桨在水下的运动。（需注意，螺旋桨具有许多不同的种类和型号）

快艇：在近岸快速移动的小艇，具有螺旋桨，移动无规律；若撞到螺旋桨损失大量体力和愉悦值。



【快艇】图源百度

渔网：捕鱼的渔具。有两种，一是被遗弃的渔网，一般在海水底部，若触碰能够缠绕物种，使体力消耗大幅增加，愉悦值下降速度增加；二是渔船刚刚布设的渔网，冲进渔网物种会挣扎，持续消耗体力和愉悦值直至归于 0。



【废弃渔网】图源百度

漂浮垃圾：

被河流冲刷到海面的木块，撞击会损失少量体力。（或许也可进行娱乐提高



愉悦值？)



【浮木】图源百度

泡沫块、塑料制品如塑料袋、塑料瓶以及各种包装袋等。海面上会存在部分塑料制品密集区，进入该区域会减缓前进速度。比较特别的是，物种碰到塑料袋时，具有一定概率被袋子罩住，模糊视野，减缓速度。此外，物种也有误食泡沫或者塑料制品的风险，接触到这些地图元素时，物种有一定概率误食，当误食达到一定数量后，大幅减少体力和愉悦值。



【海面上的塑料袋】图源百度



【漂浮垃圾群】图源百度

#### 捕食点：

可捕食的元素。

沙丁鱼群：小型海洋鱼类，生活在浅海，群居，种群数量庞大。体力多。



【沙丁鱼群】图源百度

带鱼：体型较大，身体侧扁，生活在较深的海域。体力中等。



【带鱼】图源百度

鲅鱼、鲭鱼、鲷鱼等。体力中等。



【鲅鱼】图源百度



【鲭鱼】图源百度



【鲷鱼】图源百度

乌贼、鱿鱼、章鱼等：海洋软体动物，生活在较浅海域。少见，体力中等。



【乌贼】图源百度



【鱿鱼】图源百度



【章鱼】图源百度

虾蟹类：海洋甲壳动物，底栖。捕食较少，体力较少。



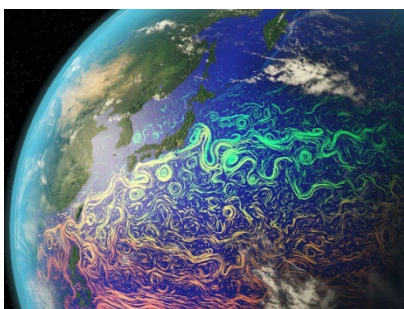
**景观：**

**友善的人类：**

渔船或者岸边能够遇到友善的人类。若物种处于被渔网缠住、被塑料袋罩住等情况下，友善的人类能够帮助物种脱离困境。

**洋流：**海水的定向流动。物种能够借助洋流快速移动，大幅减少体力消耗，提升愉悦值。





【洋流示意图】图源百度

船首乘浪：船舶在快速前进过程中，船首会出现较大的浪，物种能够利用船首浪花前行，减少体力消耗，提升愉悦值。但靠近船舶有不慎撞到螺旋桨的风险。



【中华白海豚的船首乘浪】图源百度

珊瑚礁：浅海区域出现。分布大量浅海物种。提升物种愉悦值。



【珊瑚礁】图源百度

须鲸捕食：在较深的海区有一定几率能够遇到大型须鲸，附近一般存在大型鱼群。提升物种愉悦值。



【须鲸捕食】图源百度



海鸟群：一般在大型鱼群附近出现的海鸟群，提升物种愉悦值。



【海鸟捕食】图源百度

水母群：水母爆发时期形成的大型水母群，提升物种愉悦值。



【桃花水母群】图源百度

其他：海豚的声呐系统？食物链 PVP 系统？

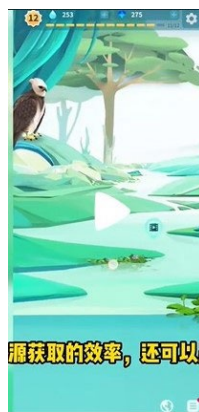
### 三、美术与音乐

#### 1.美术风格

较为唯美的手绘风格。以下可参考。音乐的使用，以目前地图的基调，使用夏威夷，热带海洋风情的悠闲音乐。



【豆包 AI 生成参考图】



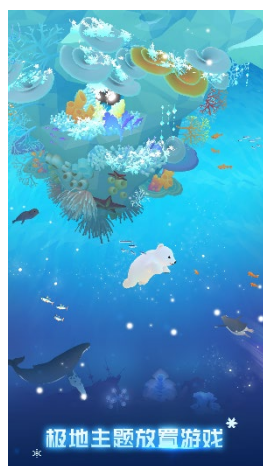
【物种奇境】游戏画面



【边境之旅】游戏宣传海报



【企鹅岛】游戏实机画面



【深海水族馆】游戏宣传画

## 2.UI 设计

可参考游戏【企鹅岛】和【深海水族馆】，如下图。



【企鹅岛】



【深海水族馆】



【UI 潦草示意】

## 四、技术实现

使用 Unity 进行开发构建。

正在学习 Unity 使用，游戏 demo 正在制作中。