浮泽世界游戏企划简介

2019/4/13

目录

[企划背景 2](#_Toc6010907)

[企划信息 3](#_Toc6010908)

[游戏名称 3](#_Toc6010909)

[游戏类型 3](#_Toc6010910)

[游戏风格 3](#_Toc6010911)

[主要玩法 3](#_Toc6010912)

[游戏版本-RPG Maker版 3](#_Toc6010913)

[游戏版本-Unity 2D版 3](#_Toc6010914)

[游戏版本-Unity 3D版 4](#_Toc6010915)

[游戏版本-Unity AR版 4](#_Toc6010916)

[游戏世界观 5](#_Toc6010917)

[概述 5](#_Toc6010918)

[详情-生物 6](#_Toc6010919)

[详情-地图 7](#_Toc6010920)

[详情-影响 8](#_Toc6010921)

[游戏剧情简介 9](#_Toc6010922)

# 企划背景

《浮泽世界》是一个游戏企划，由Freedonzone动漫协会社团的几位老成员发起。本企划的初心是制作出一个由社员们自主创作的非盈利性质的独立游戏，让大家享受到做游戏的乐趣、提升更多的技能、获取满满的成就感，也希望能够以这样的形式为寄托了自己青春的这个社团、这个地方留下一块足够怀念一生纪念碑。

# 企划信息

## 游戏名称

浮泽世界

## 游戏类型

角色扮演类（RPG）

## 游戏风格

现代学园风、异世界冒险

## 主要玩法

解谜、养成、回合制战斗/即时战斗

## 游戏版本-RPG Maker版

负责人：未来、Yuka

游戏模式：2D 上帝视角

主要玩法：解谜、养成、回合制战斗

开发工具：RPG Maker

开发周期：2019/1/1~2019/8/31

## 游戏版本-Unity 2D版

负责人：小鹅

游戏模式：2D 上帝视角

主要玩法：解谜、养成、即时战斗

开发工具：Unity

开发周期：2019/1/1~2020/12/31

## 游戏版本-Unity 3D版

负责人：小鹅

游戏模式：3D 第一/三人称视角

主要玩法：解谜、养成、即时战斗、沙盒、联机冒险

开发工具：Unity

开发周期：待定

## 游戏版本-Unity AR版

负责人：小鹅

游戏模式：AR 第一人称视角

主要玩法：解谜、养成、即时战斗、联机冒险

开发工具：Unity

开发周期：待定

# 游戏世界观

## 概述

游戏内场景大致分为两大块，一块是现实世界场景，另一块是浮泽世界场景。

浮泽世界是一个对应于现实世界存在的异世界，它诞生于浮泽动漫社初代成员们的梦想与愿望中，藉由后辈们的思念和祈愿而薪火相传，浮泽世界的发展水平与浮泽动漫社息息相关。现实世界里的人对于浮泽动漫社的认知会影响到浮泽世界各方面，对浮泽动漫社越了解、越抱有好感的人越多，浮泽世界便越发强大，反之则越发弱小。

而初次发现了浮泽世界并且向社员公开了这个世界的存在的人是浮泽动漫社初代社长。在社员的认知里，社长和社长所认可的管理层人员是社团的重要人物，因此他们在浮泽世界里有着更高一级的权能和战斗力。初代社长退任换届时，会把自己拥有的权能和战斗力（心意）传给了下一任社长，之后代代如此。

浮泽世界的物理法则与现实世界基本一致，但是存在一定的超自然要素（可以参考闪之轨迹、女神异闻录）。打开浮泽世界的大门，你会看见一片仿佛只存在于轻小说中的剑与魔法的冒险者大陆，这里有酒馆、公会和旅店，有守卫、铁匠和女仆，还有剑刃、长枪与法杖，这里是能够实现你在现实世界里无法实现的冒险者梦想的世界。

## 详情-生物

浮泽世界里的生物由现实世界里的人的思维产生，每一个人对应一个生物个体。分为三种：虚体、意识体和实体。

虚体是浮泽世界数量最多的存在，基本上现实世界的每个人都在浮泽世界有一个对应的虚体。虚体体如薄雾、飘忽不定、没有固定形体、没有五官、无法消灭也无法互动，而它们也不会与任何东西互动，只会漫无目的地游荡，通常情况下几乎感受不到它们的存在。

意识体是浮泽世界最主要的生物，它们的一举一动都能够留下些许影响，它们的形态也最为丰富：如植物、野兽、精灵、亚人、人类、妖魔等。但意识体基本没有多少理想思维能力，只会遵从自己的本能行事。每当现实世界有一个人知道浮泽动漫社时，其对应的虚体便会转化成意识体，而这个意识体的样子便是这个人潜意识中最想变成的样子。反之，每当有人遗忘浮泽动漫社时其意识体便会重新变回虚体，不再参与浮泽世界的互动。现实世界中的人对浮泽动漫社的态度决定了他的意识体对浮泽世界的态度。

实体则是浮泽世界最特殊的存在，他们就是现实世界里穿越过来的人，他们原本的意识体会在他们本人肉体进入浮泽世界时与之融合，离开浮泽世界时与之分离，他们所能够对浮泽世界造成的影响是最大的。而要想进入浮泽世界，必须要拥有浮泽世界通行证。只有对动漫拥有极大热情或者极深羁绊的人才会得到浮泽世界的认可，自动在浮泽世界入口处生成一张通行证，由浮泽世界守门人（浮泽动漫社指定的管理人员）拾取并颁发给对应个人；或者，以浮泽动漫社社长的权限生成一张临时通行证，任何人都可以凭此证在一定期限内出入浮泽世界。实体在初次生成的时候可以定义一次自己的形象。

## 详情-地图

浮泽世界与浮泽动漫社息息相关，因此浮泽世界的入口在社团活动范围的各处地方，比如在文化坊104号室的墙壁上，在上院二楼的厕所里，或者在菁菁堂的幕布后。

浮泽世界的主区域与校园同尺寸，并且在除浮泽大楼以外的部分里，两个世界的建筑结构和布局以及位置都基本一致。

浮泽世界有一个附属的冒险区域，冒险区域的尺寸和地图结构和要素与现实世界无关，人物可以在这里展开探索、冒险、解谜和战斗。当异变发生时，冒险地图会出现待解决的任务关卡。

地图设施：地图里对应现实世界里的建筑物和人物会有类似职能的建筑物和人物出现，比如现实世界里的便利店会变成一个冒险商店（便利店里的猫和人在浮泽世界里互换，猫变成了人，人变成了猫，诸如此类的有趣的小细节可以多次出现），食堂会变成酒馆。

## 详情-影响

由于浮泽世界是现实世界的人们的想象和认知构造出来的，所以，现实世界里的人的思维变化会影响到浮泽世界；但是反之，如果有人在浮泽世界里做了一些事情也会影响到现实世界里的人。即，现实世界对浮泽世界产生物质层面的影响，浮泽世界对现实世界产生意识层面的影响。

简单解释：现实世界里面发生的变化会让浮泽世界的某个东西的物理构造（外形、物理性质）发生变化，比如浮泽世界里有一个本来封闭的通道/房间，主角在现实世界的行为改变了与其相对应的一些东西或者一些人的想法之后，这个原本封闭的地方的障碍就消失了；浮泽世界里变化会让现实世界中人物的心理状态发生变化，例如现实世界里本来有一个人对社团或者主角有偏见或者误解，主角在浮泽世界里改变了某个与那个人有关的场景里面的某个物件或者通过了某个关卡之后，现实世界中那个人物的想法也就改变了。

当现实世界中的与社团相关的人或者物发生变化时，浮泽世界会产生相应的变化。当现实世界中的变化时是消极的、对社团不利的情况时，浮泽世界就可能产生异变，异变的严重程度和危险程度与作为其诱因的现实情况的程度成正比。异变的诱因举例：社团外人员对于社团的恶意、社内人员的精神状况恶化、社团内人际关系的恶化等等。异变一般会表现为自然灾害、怪物袭击、人物精神状态异常、地形和建筑物异常变形等等。

发生异变时，将浮泽世界内产生的异变的具现化产物通过一定的方法消灭或者纠正可以实现异变的消除。同样的，在现实世界里找到并且排除异变的诱因也可以消除异变。在异变程度极其严重的情况下，可能需要在两个世界里对于异变诱因和异变本体进行排除才能消除异变。

# 游戏剧情简介

主人公入学了交大之后遭遇了极其不公的经历，原本踌躇满志地踏入学府的他经历了愤慨、抗争、碰壁与沉沦，直到他遇见了浮泽世界。

但是，这个世界正在遭受危机。社员们惊恐地发现，浮泽世界的力量正在逐渐消亡，浮泽大陆的边界正在逐渐模糊、消失。

原因是因为浮泽世界诞生于人们的心相中，浮泽世界的力量来源就是人们意念的力量，当浮泽动漫社逐渐淡出人们的视线时，意念的力量就会减弱，浮泽世界就面临消失的危机。同时，当现实世界的人对浮泽动漫社产生恶意时，浮泽世界里就会出现异变，如果放任不管就会威胁到浮泽大陆的安宁。

为了挽救浮泽人的这片净土，必须增加社团的影响力，在讨论下，大家共同决定——举办浮泽祭！

而这个重任，就落到了以主人公为首的一群社员们身上，这是一群经验尚浅的年轻人，他们必须从零开始处理拉赞助、筹备节目、制备物料等等事务，最终成功举办浮泽祭；同时在浮泽世界里展开冒险，战斗升级精进自己的实力，应对随时会袭来的未知恶意。

这将是一个讲述一群年轻人怀揣着最纯粹的热爱，为了爱与梦想奋勇抗争的物语。

来吧，让我们一起创造一个属于我们的浮泽世界！