

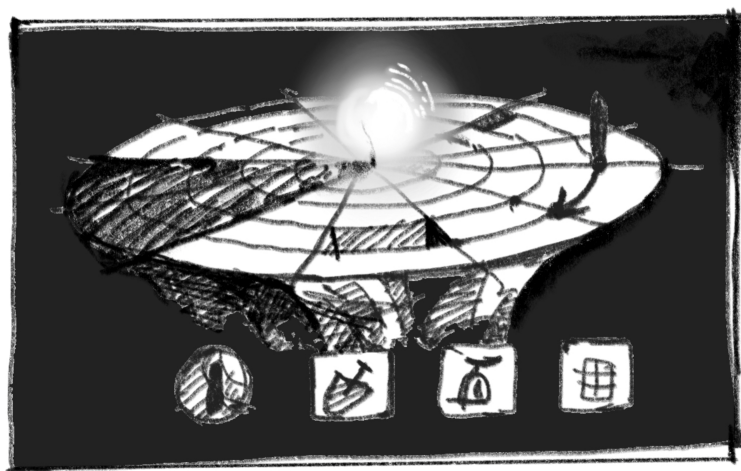
A.D.A.M.玩法策划案

1. 游戏目的

- 玩家在游戏中的目的与**光照**有关。即：**使一片区域受到/失去光照**。
- 游戏并非即时游戏，因此玩家可以消耗无限的时间用于思考，而相应地，游戏仅允许玩家执行**有限的步数**（步数包含移动，但不包括使用道具或技能）。这在一定程度上考验了玩家的策略纵深。

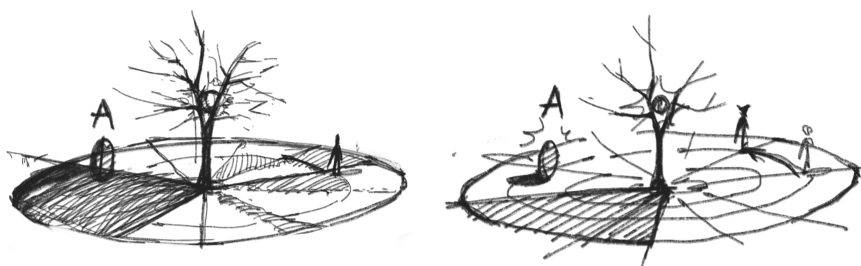
2. 地图框架

- 游戏围绕圆形棋盘展开。棋盘被六条直径均等地分为**12份**（每份为**30°**角的扇形），并与**5组**间距相等的同心圆相交，构成**60个格点**，格点相连构成**边线**，边线围成的区域称为**地块**（以上称法仅用于本策划案，方便称呼）。玩家可以在格点与格点之间沿边线移动，或向靠近/远离圆心的方向移动。每次可移动的步长为一个方向上的**任意格**，消耗一个步数。



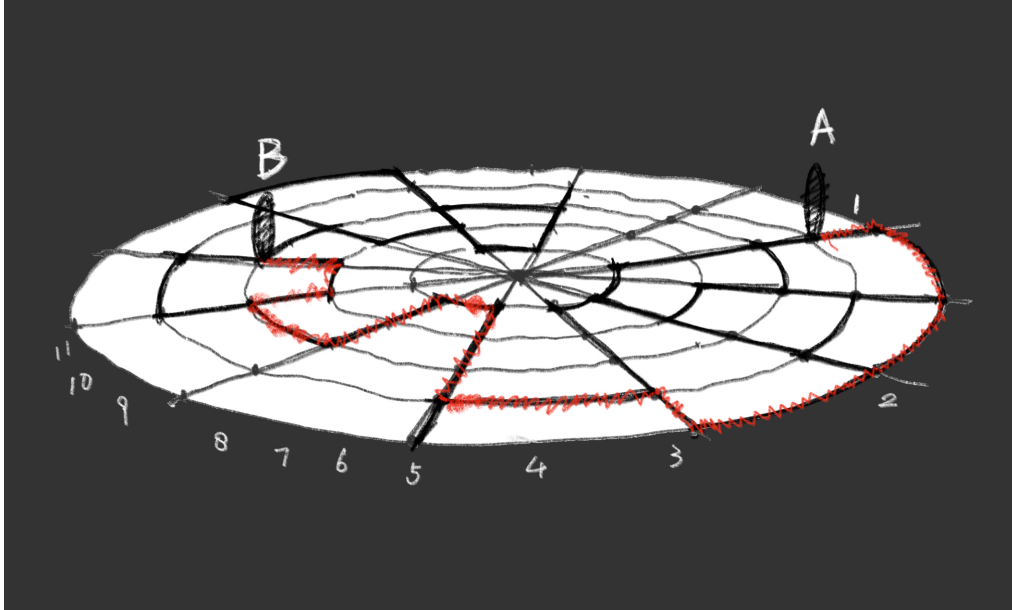
- 棋盘中心存在光源指示物，称为“**树**”。树会朝向玩家所在的位置发光，并且在玩家对向的位置投下阴影，光/影占据的范围始终为**60°的正整数倍**（使光/影区域能够覆盖玩家所在对边的相邻整数个扇形地块）。**由于光照区域始终与玩家位置对应，因此，玩家通过在圆周弧向移动，是使一片区域受到光照最为直接的方法。**

下图是一个基本关卡，玩家需要使物体A受到光照，因此他可以逆时针移动1个步长来实现此目标。



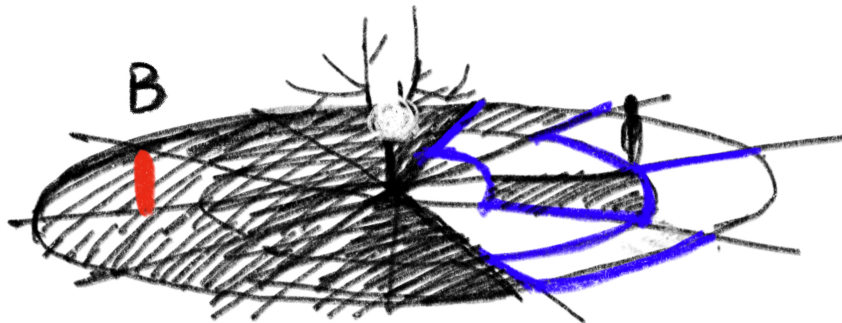
Task 1
Light Object A.

- 棋盘上存在若干区域（以下将组合在一起的若干相邻地块称为区域），每个区域内拥有对应的地形，这些地形会影响玩家的通行性，通常情况下，玩家仅能在地形的边缘移动。如：下图中，玩家想要从A位置到达B位置，则需要进行11次步长不等的移动。



出于这种原因，玩家在棋盘上移动的过程往往阻碍重重，因此与其试图移动到想要照亮的位置，通过其他方法进行移动可能会成为更好的选择。如：下图中，玩家所能步经的区域为蓝色标识，如果想通过移动来照亮物体B，则是无法实现的。

此时则需要引入其他要素，即：地形、技能、物品。（以上称法仅用于本策划案，方便称呼）



3. 玩法详解

3.1 地形

- 为了增加地图的丰富性，游戏内存在不同种类的地形，地形会占据一或多个地块/区域。其中有些能够对玩家的通行性进行影响，有些能够对光照进行影响，有些能与玩家产生互动，实现不同效果。以下将对于这些内容进行说明。（以下命名仅用于区分，不代表地形最终呈现效果）

- “草坪”/“田垄”/“岩地”

阻挡玩家通行

这是最基本的地形，在不同关卡主题有不同的美术表达，但功能相同。

- **“溪流”/“战壕”/“沼泽”**

玩家可以涉水而行，但需要付出双倍步数

这类地形使得玩家难以通行。

- **“山地”**

阻挡玩家通行，并会在远离“树”的一个地块投射阴影

玩家即使站在周围，也无法使这类地形阴影中的地块受到光照。

- **“房舍”**

阻挡玩家通行；投射阴影；当玩家在区域周围格点时，照亮相邻地块

类似“山地”，但能够根据玩家的位置给予周围光照。

- **“哨塔”**

阻挡玩家通行；投射阴影；当其相邻地块中有至少一个地块受到光照时，表现为受光照，并照亮所有相邻地块

该地形通过或门将周围地块受到的光照放大至较大范围。

- **“深渊”**

阻挡玩家通行；当接受光照时，表现为无光照；当不接受光照时，表现为受到光照

该地形能够将受到的光照进行布尔值取反。

- **“浓雾”**

投射阴影；当其相邻所有地块受到光照时，表现为接受光照，否则表现为无光照

该地形通过与门将周围地块受到的光照关联至自身。

3.2 技能

- 技能是玩家游玩过程中不可或缺的一环，玩家会在四个大关卡逐步解锁四种不同的能力，并用于具体地图的解谜探索。在进入新的大关卡后，玩家之前获得的技能将被保留，并可以在后续关卡中继续使用。
- 玩家将逐步解锁四种能力，分别与四个大关卡的主题相契合。这部分内容在关卡介绍篇将会得到具体阐述。
 - 技能A：玩家召唤一片植物，占据一个地块，植物一旦受到光照，便会永久照亮其所有相邻地块。
 - 技能B：玩家在指定格点召唤一个村民，村民能够响应周围的建筑。（关于建筑的描述在前文简单提过，如“房舍”，具体在下文说明）
 - 技能C：玩家修建一个墙壁，墙壁能投射阴影，也能使背后的角色免于战火。（关于战火的相关内容具体在下文说明）
 - 技能D：玩家创造一个自身的倒影（Eve），倒影将复制玩家的移动行为，并照亮相邻的一小片区域。倒影仅能创建在受到光照的区域中。

（上述技能名亟待后续撰写）

3.3 关卡介绍

- 游戏分为四个关卡，分别表述了具有宗教性的四种叙事环境。每个关卡中会有其独特的玩法，并且和玩家获得的技能有所联系。

- 乐园：该关卡基调和煦温馨，光照充足。概念来源于圣经中的伊甸园。

玩家需要操作的内容以移动为主，并通过技能A实现对于特定区域的控制。关卡的目的主要为栽培和照料，如“使一棵特定植物获得光照”，“使两棵特定植物同时受到光照”，“使水流向合理的方位”，“将动物引导至光里”。

植物与水流是主要的关卡要素，玩家需要通过谨慎的移动来避免反复涉水，同时借助植物来达到目的。

在这一关卡中，“树”投射的光线覆盖了8个扇形（240°）。

- 古国：该关卡描绘欧洲中世纪古城的图景，各种房屋和市集是关卡的特色。

在这个关卡内引入不同的建筑，玩家需要通过自身或村民的互动来实现效果。关卡内会有一些村民，玩家也可以通过技能B来召唤村民到指定位置。关卡的目的主要和村民生活相关，如“在强盗来犯之前敲响钟塔”，“帮助农家收割小麦”，“传递物资”，“在浓雾中寻找村民丢失的马匹”等。

在该关卡中，村民和建筑是主要的玩法特色，玩家需要合理布局，通过“钟塔”、“房舍”、“哨塔”等建筑，实现各种效果。

在这一关卡中，“树”投射的光线覆盖了6个扇形（180°）。

- 铁域：该关卡描绘世界大战期间的人类文明，以第一次世界大战的西线为蓝本，光线晦暗阴郁，玩家将面临重重困难和道德抉择。

该关卡内存在冲突要素。存在一些彼此攻击的士兵，玩家将帮助伤兵，运送药品，并在混乱的战场上维持生存。关卡目的也与之相关，如“为去世的士兵坟墓带来光亮”，“将平民运送至安全的位置”，“向废墟中的村民提供药品”等。玩家有时会面临两难的抉择，但并不会影响游戏结果。

在该关卡中，地图内会存在交火，玩家可以利用掩体、技能C创建的屏障来保护自己或平民，来创造可以通行的道路。也需要使用技能B召唤的村民来产生交互。

在这一关卡中，“树”投射的光线覆盖了2个扇形（60°）。

- 终焉：该关卡描绘人类世后期的情景，在该关卡中，“树”发出的光将完全消失，仅有玩家自身发出光明，照亮周遭的区域。关卡风格光怪陆离，如同赛博朋克。

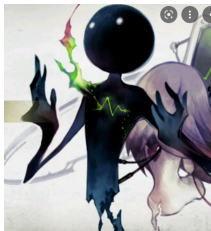
在关卡中，镜像将被视为主要玩法，玩家可以通过折射、反射等方法，将自身照亮的区域传递至相应的位置。场景内存在许多“深渊”、“沟壑”，构建一种数字废墟的氛围。玩家的游戏目的更加抽象，如“连接一个损坏的梦境”，“证明自己的存在”，“点亮所有霓虹灯”。

玩家需要常常创建自己的镜像，来实现某种效果。具体将结合场景而定。

在这一关卡中，“树”完全失去光明。玩家自身发出的光将照射相邻的4个地块。

3.4 背景及角色设定

- 故事完全围绕人类展开，探讨人类文明的意义。“树”的光亮围绕主角旋转的概念，则预示了人类无法甩脱的道德使命。主角始终想要摆脱这种责任，但是并为得偿所愿，最终变成了光亮本身。
- 主角原型是《圣经》中的亚当，但笔者希望其能够具备一些去宗教的属性，成为“人类”，因此参考了《古树旋律》的钢琴家，小说《小王子》的形象，或《奥日与黑暗森林》的纳鲁。具体设定待定。



《古树旋律》钢琴师



《奥日与黑暗森林》纳鲁