

# 《末日曙光：幸存者》游戏策划案

## 一、项目概述

项目名称：《末日曙光：幸存者》

游戏类型：2D 横版平台跳跃射击 + 角色养成 + Roguelite 元素

目标平台：iOS & Android (手机端)

目标用户：

核心用户：喜爱像素艺术、独立游戏、跑酷射击、丧尸题材和 Roguelite 玩法的玩家。

次要用户：对末日生存题材感兴趣的中度手游玩家

边缘用户：被社交分享和直播效果吸引的尝鲜型玩家

项目亮点：

精致像素美学：现代像素画风搭配动态光照特效

策略性平台射击：自由探索的楼顶场景与精准操作体验

风险资源管理：创新的"风险分解"系统增强策略深度

模块化成长体系：多 NPC 养成支持多样化战斗流派构建

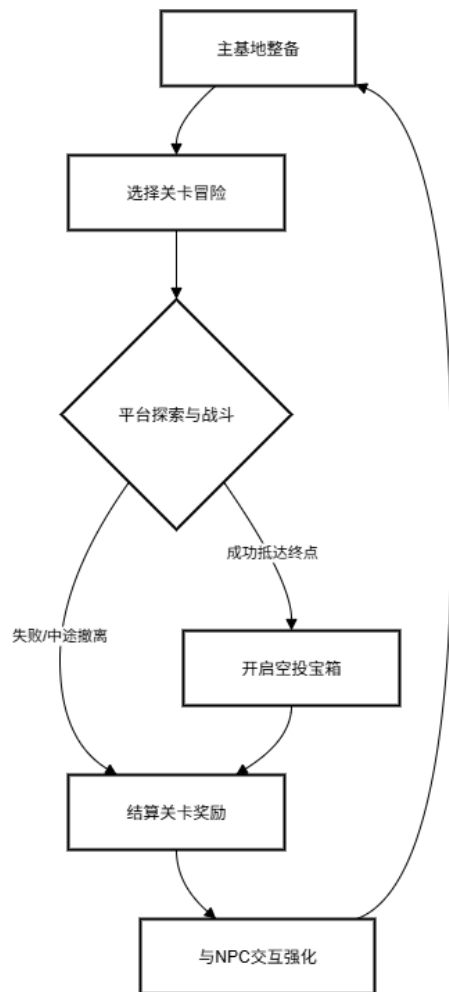
重玩价值设计：程序生成关卡与随机奖励体系

## 二、游戏背景与世界观

公元 2242 年，"收割者"外星舰队释放"畸变光束"，全球生物异变为杀戮怪物。文明崩塌后，退役特种兵"雷恩"凭借生存技能在废墟中挣扎求生。游戏通过像素风格展现破败都市与异星科技的诡异美感，在楼顶废墟间展开求生的史诗。

## 三、核心玩法

### 3.1 核心循环机制



### 3.2 关卡架构

场景设计：程序生成的楼顶景观，包含：

高低错落的平台布局（基础平台 $\pm 20\%$ 高度差）

隐藏区域（5%概率出现稀有资源点）

动态元素：

可破坏障碍物（木箱、栅栏等）

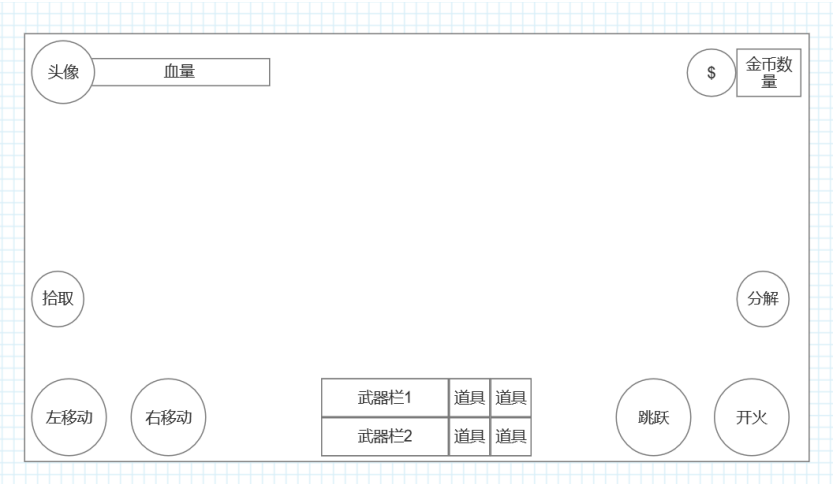
临时掩体系统（应对远程怪物）

环境危险（漏电区域、不稳定平台）

视觉表现：4层视差滚动背景（前景 1.0x、中景 0.5x、远景 0.25x、天空 0.1x）

### 3.3 操作系统

界面布局：



控制说明：

移动区：左/右移动键

功能区：拾取/交互、背包

战斗区：跳跃、射击（按住连射）

策略区：分解键（长按 3 秒触发）

### 3.4 战斗系统

武器分类：

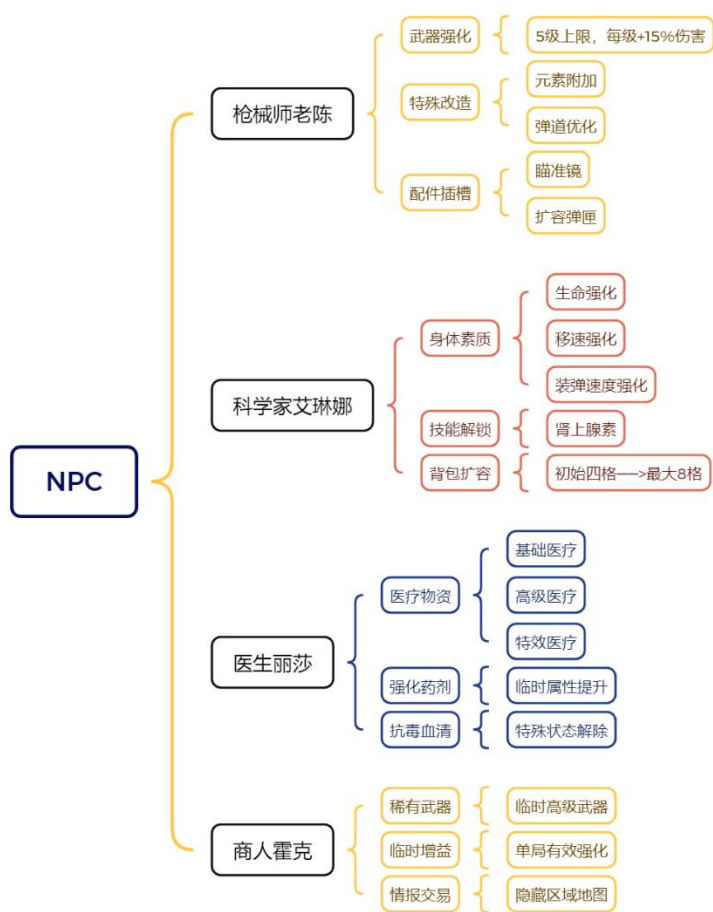
| 武器分类 |    |    |        |      |
|------|----|----|--------|------|
| 类型   | 射速 | 精准 | 特色     | 适用场景 |
| 手枪   | 中  | 高  | 移动射击   | 常规战斗 |
| 霰弹   | 慢  | 低  | 击退效果   | 近身爆发 |
| 步枪   | 快  | 中  | 伤害密集   | 单体压制 |
| 狙击   | 极慢 | 极高 | 弱点双倍伤害 | 远程清除 |

怪物设计：

| 怪物分类 |      |      |      |      |                     |
|------|------|------|------|------|---------------------|
| 怪物类别 | 移动方式 | 移动速度 | 攻击方式 | 攻击伤害 | 特殊技能                |
| 基础怪物 | 行走   | 中等   | 近战   | 低    | 无                   |
| 自爆者  | 行走   | 较慢   | 近战   | 高    | 在死亡后会自爆，造成大范围爆炸伤害   |
| 潜行者  | 飞行   | 中等   | 近战   | 中    | 在距离玩家较远时会免疫一切攻击     |
| 激光魔眼 | 不能移动 | 无法移动 | 远程   | 中    | 当玩家进入攻击范围后，会发射激光攻击  |
| 恶魔蝙蝠 | 飞行   | 较快   | 远程   | 低    | 跟踪玩家，在距离玩家较远处喷射火球攻击 |

## 四、成长系统

### 4.1 NPC 功能树



## 4.2 装备体系

品质分级:

普通 (白色): 基础属性

精良 (绿色): 1 个附加属性

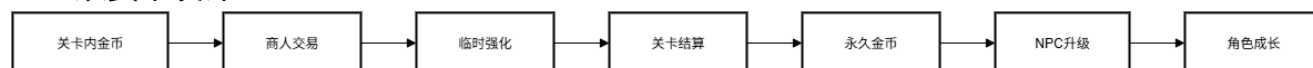
稀有 (蓝色): 2 个附加属性

史诗 (紫色): 独特特效

传说 (金色): 改变玩法机制

## 4.3 经济系统

双货币设计:



## 五、美术与音效

### 5.1 视觉规范

像素标准: 角色精灵 64x64px, 场景元件 32x32px

---

色彩方案：

主色调：暗红#8B0000（血液/危险）

辅助色：金属灰#708090（建筑/武器）

强调色：霓虹蓝#00BFFF（科技/希望）

动画标准：

角色：8 帧走跑循环

武器：4 帧射击反馈

特效：12 帧粒子爆炸 5.2 音效设计：芯片音乐与现代元素的融合

## 5.2 音效设计

背景音乐：

主界面：合成波风格，BPM 90

关卡内：芯片音乐，BPM 120-140

BOSS 战：混音强化，BPM 160

音效库：

武器音效：8-bit 采样合成

环境音效：低保真噪音层

UI 音效：经典芯片提示音

## 六、技术方案

### 6.1 性能指标

目标帧率：60FPS（高端设备）、30FPS（最低配置）

加载时间：场景加载<3 秒，初始加载<15 秒

安装包体：≤150MB（含基础资源）

### 6.2 关键技术

关卡生成：Wave Function Collapse 算法保证可玩性

碰撞检测：分层检测系统（平台/怪物/道具）

数据存储：本地存档+云备份双保险

## 七、商业化策略

### 7.1 变现模式

内购项目：

| 类型 | 定价策略 | 预期占比 |
|----|------|------|
|----|------|------|

|      |               |     |
|------|---------------|-----|
| 外观皮肤 | \$2.99-\$9.99 | 45% |
|------|---------------|-----|

---

赛季通行证    \$4.99/赛季 30%

便利道具    \$0.99-\$4.99    25%

广告设计:

激励视频: 复活/双倍奖励 (日展示上限 5 次)

插屏广告: 场景切换间隙 (session≥3 分钟触发)

## 7.2 运营规划

内容更新:

月度: 新武器/怪物

季度: 大型主题赛季

年度: 玩法模式扩展

社区建设:

Discord 官方社区

创作者激励计划

玩家设计竞赛

## 八、开发计划

### 8.1 阶段规划

预生产 (4 周):

核心机制原型

美术风格定稿

技术方案验证

Alpha (12 周):

基础系统实现

首个完整关卡

内部测试调优

Beta (8 周):

内容完整化

小规模封测

性能优化

发布 (4 周):

商店上架

市场推广

数据监控

---

## 8.2 团队配置

项目经理 x1  
技术策划 x2  
像素美术 x3  
客户端程序 x2  
服务端程序 x1  
音效设计 x1

## 九、风险评估

### 9.1 主要风险

玩法同质化：通过独特的"风险分解"机制和像素美学建立差异化  
内容消耗过快：程序生成+赛季更新保证长期内容供给  
技术瓶颈：选择成熟的 2D 游戏引擎控制开发风险

### 9.2 应对策略

敏捷开发：双周版本迭代快速验证设计  
数据驱动：集成数据分析系统指导优化  
社区优先：早期建立玩家反馈渠道

## 十、成功指标

产品指标：  
次日留存  $\geq 40\%$   
7 日留存  $\geq 25\%$   
平均会话时长  $\geq 8$  分钟  
商业指标：  
付费率  $\geq 3.5\%$   
ARPU  $\geq \$1.2$   
内购/广告收入比 7:3