核心玩法

概述

《受难日》是一款移动端末日生存类Roguelike游戏。该游戏设定在瘟疫爆发，生物变异，丧尸横行的末日背景下，玩家在已成一片废土的大陆中生存和冒险的故事。不同于其它末日生存题材的游戏，该游戏的玩法并不侧重于生存本身（例如建立根据地，搜寻补给品，修建建筑及防御工事等），而更侧重于冒险。游戏的背景也不是传统的现代生化背景，而是一个现代科技，西方魔幻，东方玄幻等元素相互耦合的世界。玩家在游戏中可以扮演多个文化设定下的角色（例如人类，僵尸，机器人等），并在这个世界中经历各种或光怪陆离，或惊险刺激，或现实深刻的冒险。

游戏的基本系统设定类似于传统日式RPG，玩家控制的角色拥有一系列战斗/非战斗属性，可以获得道具，装备武器/防具/饰品，在地图中自由探索，并触发战斗/剧情/任务等。同时，我们引入了一部分末日生存类游戏的玩法，玩家的探索并不是无代价的，而是需要考虑食物，环境，生存等要素。相比前两个类型的游戏，该游戏最大的特点在于，游戏的多数系统（任务/战斗/事件等）均是基于文字的，可以说我们在前两个类型的玩法上耦合了文字冒险的玩法。这么做的目的是，我们希望这款游戏是一款轻度化的游戏，玩家更多的是利用碎片化的时间，能够随时随地地打开游戏玩上三五分钟，或者是探索一小块新的区域，或者是经历游戏中的一个小故事，亦或者是击败某个敌人获取宝物。在此基础上，我们舍弃了许多传统战斗的要素，没有爽快但费手的连击，没有炫目但容易视觉疲劳的光影特效，而是将大部分信息都以文本的形式传递给玩家。

同时，在数值设定上，我们既希望构建出一个尽可能真实的世界，又不希望游戏因为过多的数值设定而变得硬核。因此，我们将游戏的大部分数值系统隐藏于游戏系统下，玩家所接触的大部分信息都是基于数值又不含数值的文字信息。举个例子，玩家在战斗中直接接触到的战斗选项可能只是简单的 “双手持剑举过头顶，一剑劈下”，但其结果（成功率，伤害，特效等）均是通过复杂的数值计算得到的。这么做的好处在于，玩家不需要去专注于复杂繁琐的数值本身，而将注意力放在选择的合理性上，通过常识，对游戏世界的认识，以及对当前环境的判断，做出自己觉得合理的选择。这同时也大幅度简化了战斗流程，将战斗时长控制在碎片化时间内可玩的程度。

游戏的风格以搞笑无厘头为主，主要体现在两个方面。一方面是游戏道具装备上的设计，本身我们的游戏便建立在一个架空的多文化元素耦合的世界观，这让我们不需要对设计施加过多的限制。因此，游戏中的道具和装备种类繁多，风格也各有不同。东方玄幻，西方魔幻，未来科技，现实背景，二次元等。除此之外，还有许多无厘头的设定（例如咸鱼之刺，老爹的皮带，新华字典等）。另一方面，我们在游戏任务/随机事件/剧情方面的设定，以篇幅较短，节奏较快，风格偏轻松搞笑的故事为主。这么做的目的同样是让玩家可以充分地把自己碎片化的时间投入在该游戏中的同时，不会获得断裂的游戏体验。当然，在这么一个末日背景设定下，玩家还是会遭遇到一些符合背景设定的深刻现实的事，借此来还原一个末日世界的设定。

同时，该游戏仍是一款Roughlike类型的游戏，永久死亡，重玩性高，随机性强这些要素自然是必不可少的。玩家在游戏中只有一次死亡的机会，并且在死亡后开始新游戏时，会继承一部分上一个角色的属性装备等。我们希望降低玩家的死亡惩罚的同时，提高玩家死亡的趣味性。玩家在游戏中死亡的条件不仅仅只有战斗死亡和食物短缺，而是有各种各样的方式，例如吃过量的食物撑死，踩到自己埋的陷阱等等。通过这样的方式，让玩家在一次完整的游戏体验中不会过多执着于做出最合理的选择（这样会提高玩家的时间成本和精力成本），而是偏向于做出有趣的选择。