StoryBoard 1 初始界面

新的游戏

载入游戏

StoryBoard 2 建立人物

自定义人物\*

随机人物

StoryBoard 3 人物信息

人物名字：自定义人物名字

人物头像：固定的若干头像 根据玩家的实际角色决定

人物描述：若干的标签

确认键：进入大地图

StoryBoard 4 大地图\*

- 六角形格子，固定(随机\*)产生地点

- A/B级地点

- 有战争迷雾选项，在大地图上可以查看每一个去过的地点的图例，包括【营地/商店/枪械店/安全屋/特殊事件/人名/地标】等\*

- 玩家不允许前往距离当前的地点过远的地方，会在大地图中显示为灰色，只有亮起来的地点是可以前往的地点，空的格子无法到达，只能前往特定的地点\*

- 玩家点击某个地点来前往这个地点，会产生一个对话框，提示玩家在路上会消耗的食物和水，确认后会到达新的地点，并消耗提示的值

- 对于整个游戏而言，全部对手的状态会随着玩家的游戏时长而不断增长

**每个格子有【红/黄/绿】三种等级，表示该地点的【感染状态】，该状态动态的变化感染状态的影响体现在，对于大地图，经过【红色区域】的旅途会消耗更多的食物和水，对于小地图，【红色区域】的僵尸会更多，更具有攻击性，小地图中有的营地或者NPC可能会去避难，在他们避难的过程中玩家无法找到他们。**

**关于感染等级的补充，感染等级的设置需要确保**

**原则一：【富贵险中求】高感染等级区域可以获得更有价值的物品，更多的食物和水，并且有些特殊剧情只在高感染等级区域出现**

**原则二：【总有一线生机】玩家可能会出现在一个区域【因为食物/水不足】而无法前往下一个地点，就算该区域难度很高也必须确保没有真正的【死局】，在地图上提供足够的资源**

StoryBoard 5 小地图

- 根据该区域的某些初始特征【城市/乡村/洞穴】等以及感染等级产生地图上的NPC以及敌人

- 玩家视域\*

- 玩家的角色由三个sprite覆盖而成，武器背在背后，身体，以及头部。\*

- 玩家时刻保持在camera中央

- 玩家位于地图角落的时候camera也落在角落\*

**小地图中包含UI Element：顶部的消息栏，Home键上方的摇杆，通过点击摇杆键进行操作（与NPC互动，与地图上的物件互动），摇杆右侧的折叠按钮（人物状态/背包/制作物品/任务），摇杆左边的选项按钮（包括保存并退出至主菜单，读取游戏）**

**地图上的NPC分为3种：**

**【善良守序】：无攻击性，能够产生一定的互动如【交易/发布任务】等，具体角色如【奸商林黑心/营地公告板/一台旧钢琴】等**

**【中立守序】\*：不会主动攻击玩家，但是遭到攻击后会反击，有一定互动，如【野兔/看起来很兄贵的猎人/穿着铠甲的肌肉兔子】等**

**【邪恶混乱】：主动攻击玩家，有一定互动，如【僵尸/僵尸王/变异流浪犬】等**

- NPC之间互相攻击\*

- 天气和时间系统：有天气系统，包括【多云/下雨/下雪/晴天】，以及时间系统【清晨4-8/上午8-12/下午12-16/傍晚16-20/午夜20-24/凌晨0-4】

**游戏系统**

合成系统

- 基本制作元素：木材/布料/铁矿石/银矿石\*【不知道要不要做】

- 基础材料的重量\*

- 下方有一个栏目，包含两个标签页，标签页【制作】点击加号来添加一种背包中的道具进入合成栏，下方有一个合成的按钮，如果合成的结果有多个就随机显示一个当前不存在配方的物品，标签页【当前可以制作的物品】会显示全部的配方，以及当前可以制作的物品。

**\*【制作】：有的物品的制作可以在背包中进行，外界环境包括：**

**-【附魔台】：制作魔法物品**

**-【科学实验室】：制作科技物品**

**-【炼金实验室】：制作药剂**

**-【其余特殊场所】：如【地心熔炉】，可以触发特殊事件来制造一件特定的更加强悍的物品，这样的场所更加像是一个任务地点，比较不容易用到。**

物品系统

- 背包重量有限制

- 可以装备的物品包括三个位置 武器 装甲 饰品

- 每个物品的属性

**每一个物品有属性：id/描述/重量/名字/可以布置\*/可以持握/可以穿着/可以佩戴/可以食用/Health /Defense /Attack /Hungry/HealthRecover/状态标签【标签具有具体的效果】（该物品可能是另一个防御动作/进攻动作的前提）**

**关于物品系统，每个物品具有唯一的一个ID，由8位10进制数字组成，ID的前两位表示物品的种类，ID的第三位表示物品的属性【空/魔法/科技/普通铸造/独特】，ID的后四位表示一个唯一的标示符号，故所有的ID都是非连续的。**

**举例：ID-00000001表示【一袋猫粮】，00表示该ID属于食物，第三个0表示该物品无特殊属性，后面的00001表示该物品的代码，而ID-01000001表示【红烧猫粮】，01表示该ID属于红烧类食物，0表示无特殊属性，以此类推。**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **00** | **食物** | **01** | **食物-红烧** |
| **02** | **食物-水煮** | **03** | **食物-干锅** |
| **04** | **食物-油炸** | **05** | **食物-清蒸** |
| **06** | **可放置物品** | **07** | **魔法武器类** |
| **08** | **魔法衣物类** | **09** | **科技零件类** |
| **10** | **科技武器类** | **11** | **科技衣物类** |
| **12** | **刀剑类** | **13** | **普通衣物类** |
| **14** | **不可合成物品** | **15** | **歌词** |
| **16** | **可合成物品** | **17** | **可使用物品** |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **0-1000** | **食物** | **1000-2000** | **衣服** |
| **2000-3000** | **刀剑类** | **3000-4000** | **法杖类** |
| **4000-6000** | **特殊武器类** | **6000-7000** | **陷阱以及障碍物** |
| **10000-11000** | **红烧类食物** | **11000-12000** | **火锅类食物** |
| **12000-13000** | **干锅类食物** | **13000-14000** | **油炸类食物** |
| **14000-15000** | **清蒸类食物** | **7000-8000** | **道具（可使用）** |
| **8000-10000** | **材料** | **15000-16000** | **饰品** |
|  |  |  |  |

长期标签系统

每一个标签的属性：ID/名字/描述/对应特有的攻击防御动作/内置属性类/其他类

短期标签系统

人物状态

任务