**游戏概念：**

**类型**：潜行 + 叙事冒险（Stealth Narrative Adventure）  
**核心玩法**：潜入、情报传递、社交潜伏、分支剧情、道德选择

**开发平台**: STEAM (PC)

**开发工具:** Godot Engine, git (Version Control)

**开发语言:** Gscript

**世界观与背景：**

* 时间：二战时期，日本帝国扩张阶段
* 地区：玩家可在不同被占领的地区进行任务，每个地区都有独特的环境、历史事件和抵抗方式
* 区域地图：玩家在游戏主界面可选择或解锁区域，每个区域包含数个主要任务与支线剧情

**可探索的区域与历史参考：**

1. **中国大陆**
   * 南京：南京大屠杀背景，玩家需协助平民逃亡、隐藏证据、记录真相
   * 东北：涉及 731 部队的人体实验，玩家可能潜入设施传递情报
   * 上海：租界区与地下情报网，玩家需利用国际势力的夹缝行动
2. **台湾**
   * 背景：殖民时期，许多台籍青年被迫编入日军
   * 玩家身份与背景故事的起点，主角在此决定走上抗日潜行之路
3. **香港**
   * 背景：日军占领时期的“香港保卫战”余波
   * 玩家需协助秘密抵抗组织，将情报送往外部
4. **澳门**
   * 虽然未被正式占领，但处于危险边缘
   * 玩家在此承担联络与避难所建立任务
5. **越南（法属印度支那）**
   * 背景：日军驱逐法国殖民政府并进行资源掠夺
   * 玩家需与当地抵抗力量合作，破坏运输与通讯
6. **菲律宾**
   * 背景：日军占领与巴丹死亡行军
   * 玩家需帮助当地平民与游击队逃离与重组
7. **马来西亚与新加坡**
   * 背景：新加坡沦陷后大规模屠杀华人（如“肃清大屠杀”/Sook Ching）
   * 玩家需提前预警、协助华人社群建立隐蔽网络

**玩法特色：**

1. **潜行与伪装**
   * 玩家必须利用身份掩护（台籍日军背景），混入日军部队或据点
   * 根据场景使用不同身份掩护（翻译、士兵、平民）
2. **社交与信息甄别**
   * 玩家与 NPC 互动时需小心辨别「同盟、敌人、汉奸」
   * 若判断失误，可能导致被出卖或任务失败
3. **分支剧情与道德抉择**
   * 玩家选择是否冒险救人，是否牺牲情报换取更多生命
   * 每个地区结局会影响全局世界观（例如：救出抵抗骨干 vs. 被屠杀）
4. **区域地图进度**
   * 完成一个地区后，玩家会解锁更大范围的抵抗网络
   * 游戏结局根据不同区域的成功/失败而改变

**新手开发的建议：**

* 先从 **一个小区域**（如新加坡肃清大屠杀）开始做原型 → 包括潜行、基本 NPC 互动、简单的分支对话
* 未来逐步扩展到其他区域，形成一个大世界观

**🎮 世界观区域设计**

**台湾（起点）**

* **任务**：
  + 主角身份背景（台籍被迫入伍的日本兵）。
  + 教程任务：如何传递情报、潜行、与平民接触。

**中国大陆**

1. **南京**
   * 任务：协助平民避难、掩护摄影师秘密拍摄证据。
   * 危险点：宪兵搜查、汉奸出卖。
2. **东北（731部队）**
   * 任务：潜入研究所，偷取实验资料。
   * 危险点：监视森严，需通过良心日本兵协助。
3. **上海租界**
   * 任务：在租界区潜伏，传递情报。
   * 危险点：多方势力复杂，需要身份伪装。

**香港**

* **任务**：
  + 联系秘密抵抗组织，帮助建立传讯网络。
  + 危险点：被告密可能导致全组织覆灭。

**澳门**

* **任务**：
  + 建立避难所与联络点。
  + 危险点：线人渗透，需要识别敌我。

**越南**

* **任务**：
  + 阻止日军资源掠夺，营救被抓的工人。
  + 危险点：热带丛林环境，补给困难。

**菲律宾**

* **任务**：
  + 潜入“巴丹死亡行军”途中，拯救战俘。
  + 危险点：日军大规模押送，监视密集。

**马来西亚 / 新加坡**

* **任务**：
  + 揭露肃清大屠杀前的计划，提前警告华人群体。
  + 危险点：高层军官直接介入，风险极高。

**🌍 游戏特色机制**

* **区域地图解锁**：玩家完成一个地区的潜伏任务后，才能前往下一个区域。
* **多线任务**：玩家选择帮助谁、舍弃谁，会影响剧情走向。
* **潜行系统**：利用伪装、密码、暗号来避免被发现。
* **道德选择**：保护平民可能牺牲自己家人，或反之。
* **分支结局**：不同区域的成功或失败，会影响最终结局。

| **区域** | **任务内容** |
| --- | --- |

|  |  |
| --- | --- |
| 台湾 | 主角起点、身份背景、教程任务（潜行、传递情报） |

|  |  |
| --- | --- |
| 中国大陆 | 南京大屠杀（协助平民逃亡）、731部队（潜入取证）、上海租界潜伏（利用国际夹缝行动） |

|  |  |
| --- | --- |
| 香港 | 秘密抵抗组织（建立传讯网络、避免告密） |

|  |  |
| --- | --- |
| 澳门 | 避难所与联络点（建立安全区、识别线人） |

|  |  |
| --- | --- |
| 越南 | 阻止资源掠夺、营救工人、丛林潜行 |

|  |  |
| --- | --- |
| 菲律宾 | 巴丹死亡行军（潜入途中营救战俘） |

|  |  |
| --- | --- |
| 马来西亚/新加坡 | 揭露肃清大屠杀、提前警告华人群体 |

**🎮 潜行叙事冒险 — 区域任务设计（代号版）**

| **区域** | **代号任务** | **描述** |
| --- | --- | --- |
| 台湾 | **Code T0** 起点 | 主角背景，作为被迫入伍的青年，学习潜行、传递情报的基础教程。 |
| 中国大陆 | **Code C1** “灰色日记” | 协助平民逃亡、掩护摄影师秘密记录暴行证据。 |
| 中国大陆 | **Code C2** “黑色研究所” | 潜入秘密实验基地，窃取资料，揭露人道罪行。 |
| 中国大陆 | **Code C3** “孤岛暗影” | 在国际势力夹缝中潜伏，传递情报。 |
| 香港 | **Code H1** “沉默之声” | 与地下抵抗组织建立秘密传讯网络，避免叛徒告密。 |
| 澳门 | **Code M1** “避难所” | 建立安全联络点，甄别混入的线人。 |
| 越南 | **Code V1** “丛林回声” | 阻止占领军资源掠夺，协助工人逃亡，在热带丛林潜行作战。 |
| 菲律宾 | **Code P1** “死亡行军” | 潜入押送途中，营救战俘，躲避大规模巡逻。 |
| 马来西亚/新加坡 | **Code S1** “肃清前夜” | 提前发现屠杀计划，警告社群，影响最终结局。 |

**任务设计表格（代号版）**

| **区域代号** | **区域名称** | **任务代号** | **任务关键词** | **解锁条件** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| A1 | 北方区域 | T1 - 实验单位 | 秘密实验, 医学研究, 道德困境 | 起始任务，无需解锁 |
| A2 | 东部区域 | T2 - 大屠事件 | 屠杀, 平民, 幸存者叙事 | 完成 A1 |
| A3 | 南部区域 | T3 - 占领与抵抗 | 占领, 抵抗, 地下情报 | 完成 A2 |
| A4 | 南洋区域 | T4 - 死亡行军 | 行军, 囚犯, 饥饿 | 完成 A3 |
| A5 | 西部区域 | T5 - 清扫行动 | 肃清, 搜捕, 逃亡 | 完成 A4 |
| A6 | 岛屿区域 | T6 - 岛屿会战 | 岛屿, 战役, 游击战 | 完成 A5 |
| A7 | 最终区域 | T7 - 最终对决 | 终局, 正义, 审判 | 完成 A6 |