

Design Document for:

Arknights: Dimension Submerging

明日方舟：维度潜航

All work Copyright ©2022 by Kexin Shi

Written by **Kexin Shi**

Version #1.0.0

Thursday, March 10, 2022

“And we passed through the cavern of rats.
And we passed through the path of boiling steam.
And we passed through the country of the blind.
And we passed through the slough of despond.
And we passed through the vale of tears.
And we came, finally, to the ice caverns.”

——Harlan Ellison,
I Have No Mouth, and I Must Scream



Table of Contents

Section 1 游戏机制

- 1.1 功能布局.....
- 1.2 核心玩法.....
- 1.3 关卡规划.....

Section 2 故事与文案

- 2.1 世界背景.....
- 2.2 剧情梗概.....
- 2.3 碎片叙事.....

Section 3 角色设计

- 3.1 角色模板.....
- 3.2 基础角色.....
- 3.3 对白示例.....

Section 4 资料

- 4.1 素材使用.....
- 4.2 参考资料.....

不好意思上面那个目录是假的.....自己的团队做游戏是按照类似的流程，预研阶段最初我会写完类似的设计文档交给美术和程序同学看。

其实那整个活动设计文档还有所有关于世界观的构思还有作品集网站都是在七天之内脑完写完做完的，这学期课业非常重~~（加上还要玩老头环）~~实在是没有时间写更多特别详细的设定了~~（老头环真好玩）~~非常抱歉。有机会的话，面试时候交流吧。

Section 1- 游戏机制

1.1 功能布局

1.2 核心玩法

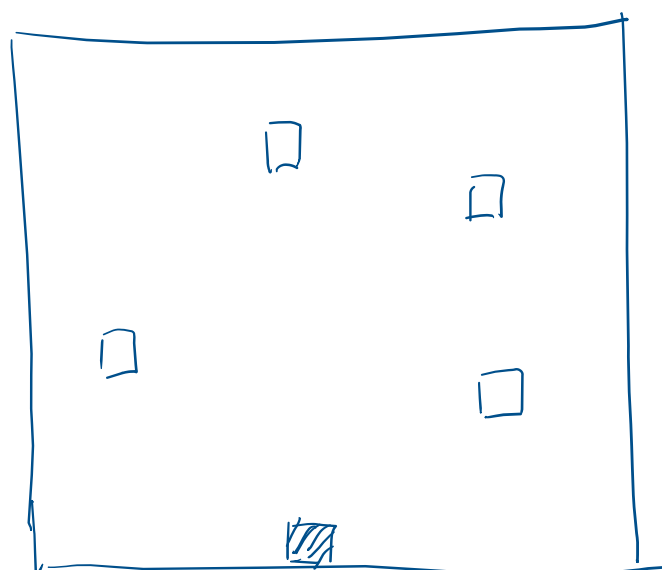
游戏目标为：下潜→调查环境→建立前线基地→继续下潜

日常目标为：维护方舟 / 整顿社会秩序 / 强化调查小组

关卡目标为：掌握陌生敌人的情报 / 获取资源 / 获取情报

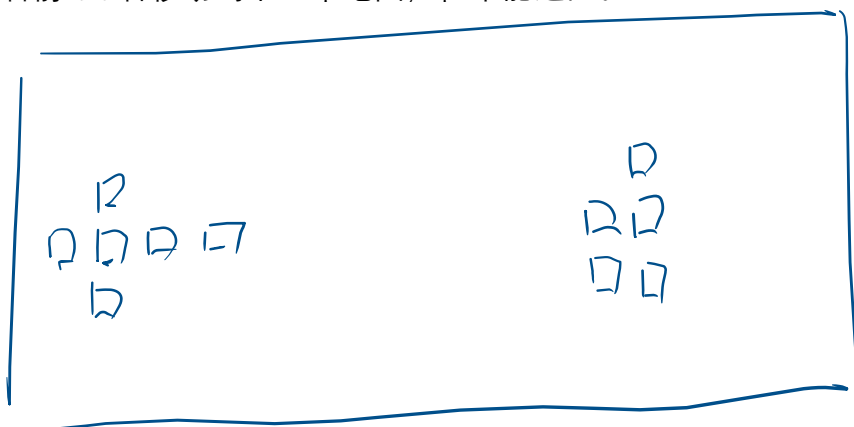
首先，请回忆一下《潜渊症》《群星》《无光之海》《暗黑地牢》这几款游戏。

然后请看我边画图边解释：



俯视视角，最下面的点是进地图之后己方队伍所在地，可以按照火焰纹章来理解，放大之后可以看到队伍的具体站位。

上方的点代表随机事件/怪物/宝箱/资源等。每一个探索关卡由数个这样的小地图组成，可以朝着前/左/右移动到下一个地图，但不能退回。



这是进入战斗之后的视角（像暗黑地牢？）不同站位的敌人有不同的攻击倾向，不同定位的角色也有不同的攻击范围，所以队伍配置和站位也很重要。

探索至出口（撤离点）后，关卡结束，会根据事件和资源调查情况及战斗情况结算本次收获，如科研点数和情报点数。

对于新遇到的敌人，己方完全不知晓它们的能力和技能，所以初见一般都会死伤惨重。但是经过一遍又一遍与同类敌人战斗，可以逐步获得该敌人的情报。

另外，由于故事发生在世代方舟上所以除去不老不死的萨尼讷和机械生命之外，所有的角色都是有寿命的，在关卡中死亡或是由于方舟物资短缺而死亡意味着永久死亡。每次招募新调查员可以轻度自定义或修改姓名。

1.3 关卡规划

每次的调查小组由 8 名成员组成，每一关开始前需要整顿物资。

每个大关卡代表一个“破碎的维度”，每个小关卡代表这个维度中的一个地区。

大关卡每隔一段时间可以建立前线基地，从而开启资源关卡。

除了可以手动去刷的资源关卡外，还有类似于“远征”功能的放置关卡，如食物电力等资源需要通过这些关卡获得。

Section 2 – 故事与文案

2.1 世界背景

泰拉被低维宇宙吞噬后，一艘以整个泰拉宇宙的科技力量制造出的世代方舟，带着少部分幸存的泰拉人和身为靶向弹的方舟主脑——诺亚博士一起朝着低维宇宙的最深处下潜。途中会经过无数和泰拉一样业已毁灭的低维宇宙残骸，一代又一代人将对这些世界的生态环境和物理体系展开探索、建立前线基地、调查低维宇宙膨胀的原因。并且最终消灭导致多维宇宙不断毁灭的源头。

2.2 剧情梗概

2.3 碎片叙事

Section 3 – 角色设计

3.1 角色模板

从功能上分类：

研究员：血量护甲低，无攻击力。有调查场景中科研物件的能力，决定了每次探索能获得多少科研点数。每次探索必须带上至少一个研究员，研究员死亡则本次探索直接失败。部分物资只有他们能够收集。

学者：血量护甲低，无攻击力。有调查场景中特殊物件的能力，包括精通语言学、生物学、地质学等不同学术领域的学者。可以触发不同的事件。决定了每次探索能获得多少

情报点数。部分物资只有他们能够收集。

医护人员：血量高，护甲低，无攻击力。负责救护队中伤员。无法维修机械。

工程师：血量一般，护甲高，攻击力低。可以破坏场景中能用于破坏的地形。如果要建造前线基地，他们是不可或缺的成员。也可以制造一系列临时建筑和单位。机械只能由他们来维修。部分物资只有他们能够收集。

作战员：血量一般，护甲一般，攻击力高。负责作战和安保的队伍主要成员。有各不相同的战斗天赋和技能。

从种族上分类：

萨尼讷：不老不死不灭（所谓的“英雄单位”）除非在现实中依托的概念消失。比普通调查员各方面都要更强。如果在关卡中死亡则需要冷却一段时间才能重新派遣。

机械生命：理论上寿命是永恒的，但是也会由于受到过度破坏而“死亡”。有各种升级组件，因此职务是可以变换的。消耗的资源是电力而不是食物，免疫精神损伤。目前以方舟主脑的形式存在着的诺亚博士，也被归类为机械生命，利用特制的机甲远程参与探索。

泰拉：最常见的中坚调查员。曾经在泰拉大陆上多种多样的种族如今全部被视为“泰拉”。有寿命限制，死亡即为永久死亡。

3.2 基础角色

3.3 对白示例

Section 4 – 资料

4.1 素材使用

4.2 参考资料

