

《沉静之旅》游戏策划案

游戏故事背景：

游戏的主人公作为一个穿越者，穿越到了古希腊，通过 4 个章节（关卡），最终抵达文艺复兴的意大利。（审核原因，选择欧洲题材的目的，是提及的历史可以粗略处理）

游戏类型：

横屏射击、关卡游戏、关卡内随机障碍、轻历史、每个关卡有固定的故事背景、非地牢的 roguelike。

游戏详细过程：

- 1、故事的设定：主人公西莫尼是一名生活在意大利佛罗伦萨的青年，因为某些原因，穿越回到了古希腊，开启了魔幻的旅程。
- 2、第一章 雅典城抵御罗马军：
 - (1) 任务：玩家操作西莫尼与 NPC 一起，抵御罗马侵略军（NPC）。
 - (2) 武器：玩家起始有一把希腊弓，玩家同一时刻只有一把武器。
 - (3) 关卡前的选择：玩家可以选择道具 a.《几何原理》、b.《希腊哲学》
 - a. 《几何原理》：增加希腊弓的射速、伤害、准度。
 - b. 《希腊哲学》：增加 NPC 村民的人数。
 - (4) 同伴 NPC:本章节开始时，会有一名同伴 NPC 跟随主人公，这位 NPC 叫希波克拉底，是一名医生，可以定时恢复主人公的血量。
 - (5) 结局：主人公在清除了所有 NPC 敌人后，可以解锁下一章。但希腊依然被罗马人占领了，这是主人公无法改变的，而 NPC 希波克拉底会在本章结束时去世。主人公的血量上限得到增加。
- 3、第二章 罗马城抵御日耳曼人：
 - (1) 任务：玩家操作西莫尼与 NPC 一起，抵御日耳曼人的侵略（NPC）。
 - (2) 武器：玩家保留上一章的武器。地图中会随机在一地方生成一把罗马弓，但需要玩家自己寻找。
 - (3) 关卡前的选择：玩家可以选择道具 a.成为罗马教的教徒、b.解放一个罗马角斗士。
 - a. 成为罗马教的教徒：会有更多 NPC 村民加入战斗。
 - b. 解放一个罗马角斗士：会有一名叫斯巴达克斯的角斗士跟随战斗。
 - (4) 同伴 NPC: 本章节开始时，会有一名叫盖伦的 NPC 跟随主人公，他是一名医生，可以定时恢复主人公的血量。
 - (5) 结局：主人公在清除了所有 NPC 敌人后，可以解锁下一章。但罗马依然被日耳曼人占领了，这是主人公无法改变的，而 NPC 盖伦和斯巴达克斯会在本章结束时去世。主人公的血量上限得到增加。
- 4、第三章 罗马城 黑暗时代 混战
 - (1) 任务：玩家操作西莫尼与 NPC 一起，抵御日耳曼人、伊斯兰教徒的入侵。
 - (2) 武器：玩家保留上一章的武器。地图中会随机在一地方生成一把意大利弓，需要玩家自己寻找。
 - (3) 关卡前的选择：玩家可以选择道具 a.独自战斗、b.解救一名战士，并让他

成为同伴。

a. **独自战斗**：拥有更高的血量和伤害。

b. **解救一名战士**：获得一名同伴：**威廉·华莱士**。

(4) 同伴 NPC：本章节开始时，会有一名叫**伊本·西那**的 NPC 跟随主人公，他是一名医生，可以定时恢复主人公的血量。

(5) 结局：主人公在清除了所有 NPC 敌人后，可以解锁下一章。准备加入文艺复兴前期。而 NPC 伊本西那和威廉华莱士在本章结束时去世。主人公的血量上限得到增加。

5、第四章 佛罗伦萨 文艺复兴

(1) 任务：玩家操作西莫尼与 NPC 一起，抵御教皇以及他们的军队（NPC）。

(2) 武器：玩家保留上一章的武器。地图中会随机在一地方生成一把**意大利十字弩**，需要玩家自己寻找。

(3) 关卡前没有选择，玩家除了固定的医生 NPC 外，会多一名 NPC 同伴名叫**达芬奇**，该同伴可以增加玩家的射击速度、射击伤害等，而且可以减低敌人的伤害。

(4) 同伴 NPC：一名叫**安德烈·维萨里**的医生，可以定时恢复主人公的血量。

(5) 结局：主人公清除完所有 NPC 敌人后，会在地图中央生成 7 个雕像，按顺序依次为：

a. **希波克拉底**：古希腊时期医学家，西方医学奠基人。

b. **克劳迪亚斯·盖伦**：古罗马时期的著名医学家。

c. **斯巴达克斯**：古罗马时代起义军领袖。

d. **伊本·西那**：中世纪医学之父。

e. **威廉·华莱士**：苏格兰民族英雄（勇敢的心）。

f. **安德烈·维萨里**：文艺复兴时期医学家，近代人体解剖学的创始人。

g. **达芬奇**：意大利博学家，文艺复兴后三杰之一。

(6) 主人公身份：主人公的全名叫：**米开朗基罗·迪·洛多维科·博那罗蒂·西蒙尼**，意大利文艺复兴时期伟大的绘画家、雕塑家、建筑师和诗人。

地图设计

- 1、地图数量：4 个关卡 4 个地图，手动搭建，分别是雅典、古罗马、罗马、佛罗伦萨，可以大致参考几个城市的著名街道、地标。
- 2、地图单元：草地、道路、水域（不可行走、但弓箭可以穿透）、墙体（不可穿透）、建筑（不可穿透）、树木（不可穿透）、攻击的机关。
- 3、随机生成：机关的位置，和数量可以在一定的范围内随机生成。
- 4、资源获取：可以找美术画、也可以找共享的免费资源。

道具、武器数值设计

- 1、道具：道具可以抽象成一种类型，其属性作用与其他的武器属性和人物属性。
- 2、弓箭：弓箭是一个类型，其属性的值应该由武器的类型决定。
- 3、武器：4 个武器，也可以抽象成一个武器类型，包括一下几个属性：
 - (1) 弓箭的伤害；
 - (2) 弓箭的射击速度：是指射击的频率，如 0.5s 发射一次，则射击的按钮的点击间隔为 0.5s。

- (3) 弓箭射出去后的速度;
 - (4) 弓箭射出去后保留的时间: 射出去的弓箭在一定时间后会销毁, 这样就可以通过弓箭的速度和保存时间, 控制弓箭的射程。
 - (5) 弓箭的误差: 射出去的弓箭有误差, 可以通过每隔固定帧, 设计一定变差来控制准确度。
- 4、弓箭的表现: 弓有放下和提起两种状态, 使用图片进行切换, 无需动画。箭只需要一种状态, 当射出时, 每帧移动弓箭。

人物设计

- 1、人物的抽象属性:
 - (1) 血量: 包括总体血量和当前血量。
 - (2) 移动速度: 指人物的移动速度。
 - (3) 回血速度: 恢复血量的速度。
 - (4) 外观;
- 2、主人公有以下几个独特属性:
 - (1) 道具槽: 持有的道具。
 - (2) 武器槽: 持有的武器。
- 3、NPC 独特属性 (敌人和村民和同伴):
 - (1) 类型: 敌人、村民、同伴。
 - (2) 攻击类型: 近攻、远攻。
 - (3) 武器类型: 仅作展示用途, 真正由攻击类型控制。
 - (4) 攻击频率。
 - (5) 攻击的伤害。
 - (6) 远程弓箭的飞行速度。
 - (7) 远程弓箭的飞行误差。
 - (8) 远程弓箭的飞行时间。
- 4、人物的状态:
 - (1) 站立状态: 如果可以找到骨骼动画, 可以用待机的小动作, 否则只能是图片。
 - (2) 行走状态: 2d 俯视角最多可以作 8 个方向。可以通过帧动画实现行走的过程。如果每个方向的每个行走动作由 4 张图片组成, 那么一个人物的行走需要 32 张图片 (尽量采用骨骼动画)。
 - (3) 射击: 射击状态的弓箭是俯视角平面, 不同方向只需要旋转弓箭即可。

交互设计

- 1、左边控制区: 摇杆式地控制方向以及移动。
- 2、右边控制区: 攻击按钮, 有点击间隔。
- 3、选择弹窗: 选择不同道具的弹窗, 有选择按钮。
- 4、拾取: 拾取道具或者武器, 都是走过去即可拾取或更换。(或者是走到道具/武器上面点击攻击按钮才可以拾取或更换, 因为武器不一定希望要更换的)。