《流浪文明•逃逸》 先期策划案

(1)开发计划：

游戏类型：

2D 横版像素风冒险(AVG)解谜(PZL)。

开发环境：

Unity。

开发周期：

由于大家用爱发电， 进度不强推。

(2)游戏世界设定：

游戏玩法：

剧情探索向， 微解谜， 无战斗部分 。 主角每天都会进入同一片地图 （地下城） 捡垃圾， 每 天都会触发不同的剧情， 主线剧情和支线小故事在每日的生活中触发， 剧情推进靠主角与 NPC 的交流， 以及捡到的特殊垃圾。

游戏无升级系统， 无经济系统， 玩家要依靠每天捡来的垃圾在回收者小镇的黑市以物易物 换取探索用的装备， 也可以直接使用捡到的物品。

部分场景可破坏。

关于时间的界定， 时间流速暂定现实一秒等于游戏一分钟， 睡觉可以直接跳过这一天至早 上八点 。 地下城入口只有在上午八点至下午四点间开放。 假如玩家在下午十二点后还未离开地 下城会被强制回到基地且时间跳转至第二天早八点， （太困了再不睡会猝死） 物品全部保留 。 在小镇上时间以同样速度流逝。

主角只有一条命 （划重点） ， 死了就删档。

玩家能在游戏里做什么 （怎么做在(5)给出） ：

不管在哪， 玩家都可以行走跳跃， 都可以使用消耗品， 都可以整理/丢弃物品， 都可以修补 动力服， 都可以与出现在玩家眼前的 NPC 对话。

在基地中， 玩家可以将背包内的东西放进箱子里， 可以拆解一些东西 （若它们能拆解） ， 可以睡觉跳过这一天， 可以去小镇上， 可以按配方合成一些东西， 可以给动力服安装升级组 件。

在地下城里， 可以破坏/修理环境， 可以拾取物品 （右上角显示拾取详情， 原型图见文档下

方） ， 可以解谜。

在小镇上， 可以与黑商交易。

游玩过程中玩家可能遇到的意外及应对方法 （美术原型图在(4)给出） ：

顶板塌落； 当玩家走到“脆弱的顶板”下方时顶板将会塌落对玩家造成三十点伤害 。 应对办

法： 在靠近“脆弱的顶板”后按 Shift 键可以用五个“钢材”将其变为“加固过的顶板”（不会再塌 落， 贴图更换） 。 也可以通过升级动力服“装甲组件”来强行减免百分之二十五 （一块装甲） /百 分之五十 （两块装甲） /百分之七十五 （三块装甲） 的伤害。

底板塌落： 当玩家走到“脆弱的顶板”上方时顶板将会塌落对玩家造成三十点伤害 。 应对办

法： 与“顶板塌落”基本相同， 但也可以直接跳过去。

高温； 地图中有些区域属于“高温地带”， 假如玩家未升级动力服“绝热组件”进入将会受到每 秒十点持续伤害 。 应对办法： 升级动力服绝热组件。

放射性； 地图中有些区域属于“放射性地带”， 假如玩家未升级动力服“防辐射组件”进入将会 收到每秒五点持续伤害并获得“放射病”DEBUFF （二者伤害可以叠加） 。 应对办法： 升级动力服 防辐射组件。

爆炸； 当玩家靠近“高压管道”与“未引爆的炮弹”时它们就会产生爆炸， 会对玩家造成六十点 伤害且给予玩家“气密性损伤”DEBUFF 。 应对办法： 在距爆炸物五十个像素外用紫外线激光将其 引爆 （若小于此距离会提示“距爆炸物过近”） ， 以及升级动力服“防爆组件”， 可以免去 DEBUFF 同时减少一半爆炸伤害。

触 电； 当 玩 家 靠 近“损 坏 的 变 电 箱 ”时 其 会 让 玩 家 触 电， 会 给 予 玩 家“严 重 气 密 性 损 伤”DEBUFF （不直接造成伤害） 。 应对办法： 在距变电箱一百五十像素内利用入侵装置切断变 电箱的电源 （若大于此距离会提示“距变电箱过远”） ， 以及升级动力服“绝缘组件”， 可将 DEBUFF 变为“气密性损伤”。

低温； 这是一种特殊的危险。 正常情况下， 动力服出色的保温/加热功能让玩家免遭逃逸时 代的极寒 。 但一旦动力服经历爆炸或强电击等极端情况就会造成气密性损伤， 让外界空气未经 过滤加热管直接进入动力服内使体感温度急剧下降。 应对办法及具体效果： 见下文 DEBUFF“气 密性损伤”。

路被挡了： 并不致命， 但挡路 。 不同的障碍物 （从低到高分别为脆弱的墙壁 、 结实的墙 壁 、 极其牢固的墙壁） 要用不同的工具 （从低到高分别为工兵铲 、 民用钻头 、 军用钻头） 破 坏 。 应对办法： 用对应工具破坏 （高等级可破坏低等级） ， 小镇有商人常驻卖工具。

各种 DEBUFF （本游无正面 BUFF， 且所有 BUFF 时长都近乎无限） ：

放射病： 效果为每秒一点持续伤害， 只有当玩家从地下城回到基地中才能移除该 BUFF。

气密性损伤/严重气密性损伤： 效果持续五秒后/立即造成每秒五点持续伤害， 玩家需使用 五个“环氧树脂”/十个“环氧树脂”加一个“陶瓷”修补动力服才能解除 。 若玩家未修补动力服， 则 虽玩家每次进入基地此 DEBUFF 都会暂时消失， 但当离开基地后又会获得此效果 。 （时间被重 置）

理想游玩流程：

在第十天就获得动力服绝热组件进入深层， 第十六天就获得动力服防辐射组件， 第十八天 进入核心， 第二十天获得资料。

精神内核：

总体绝望， 但贯穿全程隐喻希望。

(3)产品定位：

休闲类探索向有声剧情播放器 。 主线剧情不多， 支线故事丰富。

(4)烧美术脑子的部分：

画风： 偏写实压抑， 整体色调黑色偏蓝 。 参考见图 2。

地图大小：

1400 像素宽×960 像素高 （共 12 层， 每层活动空间 72 像素高， 每层顶板 8 像素厚） 。

地图示意图 （对照表） ： 见图 1。

场景图素： 见“场景”。

人物/角色图素： 见“人物及角色”。

物品/道具图素： 见“物品与道具”。

地图拼接方式为拼图， 绘制容量…真的完全没概念， 看美术心情吧。

(5)数值分析及程序要求：

按键及操作：

向左走： A 键。

向右走： D 键。

跳跃： 空格键 。 不能长按空格连跳。

使用消耗品： 鼠标指针移至要使用的物品上点击右键。

整理物品（背包界面如图9）： 左键一个格子 （文档中暂称前格子） 选中物品， 再左键另一个格子 （暂称后格

子） ， 若这两个格子内的物品不同则将其交换， 不论这两个格子属于角色背包还是储物箱， 空 格子同理 。 若这两种物品相同且总数未达到最大堆叠数量即可将二者合并在后格子中。 若这两 种物品相同且单一格子内物品数量没有达到最大堆叠但总数超过最大堆叠则将后格子“填满”，

剩余的留在前格子里 。 若两种物品相同且有一个格子内物品数量达到最大堆叠则遵守不同种物 品交换原则。

丢弃： 用指针将要丢的东西拖入背包界面左下角的垃圾桶内。

修补动力服： 打开背包将指针移至装备栏界面胸部位置右键 。 （若没有足够物品则无效）

继续下一段对话： H 键。

基地内的功能 （如合成） 和进入交易界面： 靠近 （本文档内所有“靠近”都指距离角色 20 像 素以内） 对应工作点/NPC 后其上会出现 ［Q］ 的字样， 此时按 Q 即可执行对应功能 。 （如靠 近床后床的上方会出现 ［Q］ ， 此时按 Q 就会入睡）

破坏/修理环境： Shift 键。

拾取物品： F 键。

解谜： 左键选中要解密的物品后按 C 键进入解谜。

退出解谜： 按 G 键。

侵入变电箱： 在侵入距离内右键要侵入的变电箱即可进入入侵界面 （界面如图10） ， 按 G 中 途退出。

引爆炸弹： 在危险距离外右键要引爆的爆炸物即可将其引爆。

交易 （界面见图 11） ： 用指针左键选中交易， 拖动要交易的物品到深色空格上， 左键下方 “交易”按钮即完成一次交易， 得到的物品会自动进入背包 。 若背包已满则交易无法进行 。 （“背 包已满”的定义： 若玩家执行某操作会导致其关闭页面后不能将所有物品都携带在背包中， 则执 行此操作时被视为背包已满 。 下不再强调）

拆解 （界面见图 12） ： 用指针左键选中要拆解的物品， 再左键拆解页面的深色格子， 左键 “拆解”按钮即完成一次拆解， 一次最多可以拆解一个堆叠上限的物品 。 若背包已满则无法进行 拆解。

合成 （界面见图 13） ： 用指针左键想要合成的物品可显示其名称， 功能与所需材料和背包 中对应材料的数量， 若其颜色发暗则代表缺少材料无法合成， 若其颜色发亮则代表材料充足可 以合成， 此时右键想要合成的物品即可消耗对应材料合成 。 若背包已满则无法合成。

升级动力服 （界面如图 14） ： 用指针左键想要进行的升级可显示其名称， 功能与所需的组

件， 若其颜色发暗则代表缺少组件无法升级， 若其颜色发亮则代表拥有组件可以升级， 此时右 键想要进行的升级即可消耗对应组件升级。

角色/NPC 的数据：

主角：

血量： 一百点。

背包容量： 十六格。

行走速度： 每秒三十五像素。

跳跃速度： Y 轴方向速度为 U ＝110-196T， X 轴方向速度与起跳前行走速度一致 。 其中 T

的单位是秒， U 的单位是像素每秒， X 、 Y 的单位均为像素 （一像素等于二十分之一米） 。 默认装备： 无。

回收者 A：

血量： 一百点。

背包容量： 无

行走速度： 每秒三十五像素。

跳跃速度： Y 轴方向速度为 U ＝110-196T， X 轴方向速度与起跳前行走速度一致。

默认装备： 所有能装备的都有。

商人 B：

血量： 一百点。

背包容量： 无。

行走速度： 每秒三十五像素。

默认装备： 所有能装备的都有。

回收者 C：

血量： 一百点。

背包容量： 无。

行走速度： 每秒三十五像素。

跳跃速度： Y 轴方向速度为 U ＝110-196T， X 轴方向速度与起跳前行走速度一致。

默认装备： 所有能装备的都有。

无人机：

血量： 一百点。

背包容量： 无。

飞行速度： 每秒五十像素。

飞行高度： 五十像素。

默认装备： 所有能装备的都有。