

The Savior - 策划案

1. 项目定位

1.1 游戏名称与运行环境

游戏名称：《The Savior》（暂定中文名：《救援者》）

游戏类型：2D 横版灾难救援动作游戏

运行平台：PC

运行环境：单机运行，无需联网

推荐配置：普通独立显卡电脑

最低配置：支持基础 2D 图形渲染环境

游戏模式：单人剧情模式

完整通关时长：约 2-3 小时（四大灾害章节）

单局时长：每关约 10-15 分钟

核心玩法定位：

在灾难场景中进行实时救援行动，通过操作与决策完成任务目标。



1.2 游戏定位

目标用户群体：

《拯救者》以其迷人的像素艺术风格和寓教于乐的叙事方式，专为所有年龄段的玩家设计。其快节奏的动作和横版卷轴平台探索玩法自然而然地吸引了这些类型的粉丝。

完整体验周期：

玩家约 2-3 小时可完成主线内容。

在 Challenge Mode 下，可重复游玩以追求更高评分与更快通关时间。

1.3 游戏故事情节

在独立游戏《救援者》(The Savior) 中，故事发生在一个名为“艾洛利亚” (Aeloria) 的大陆上。玩家扮演一位童年时期经历过地震的少年主角。游戏开始时，玩家将以孩子的视角了解主角的过往经历。游戏伊始，展现了一个绿树成荫、湖泊环绕的美丽村庄。然而，某天，一场突如其来的地震摧毁了村庄的一切。房屋倒塌，树木连根拔起，整个景观荡然无存。主角被困在废墟之下，最终被一支名为“凤凰小队” (Phoenix Squad) 的队伍救出。出于感激之情和帮助他人的愿望，长大后的主角加入了凤凰小队，致力于拯救世界各地的灾民。游戏的故事由此正式展开。

- 关卡前后动态分镜
- 任务中关键节点对话提示
- 结算阶段角色反馈

1.4 游戏特征

1) 动态灾害环境系统

灾害环境具有动态变化特性 (如火势蔓延、建筑稳定度下降、风力增强等)。玩家必须根据环境变化调整行动策略，而非固定流程通关。

2) 救援优先级决策系统

在部分关卡中存在多目标救援情境，玩家需在时间与风险限制下决定行动顺序。不同决策会影响任务难度与关卡评价。

3) 情境嵌入式教学机制

应急知识不以独立文本教学呈现,而是通过操作反馈、错误提示与关卡复盘嵌入玩法流程,使学习与游戏行为同步发生。

4) 双模式难度结构

《救援者》旨在吸引那些寻求具有深度、角色发展和情感共鸣的故事的玩家。考虑到不同玩家的喜好各不相同,我们为游戏设计了两种难度模式。

- **Story Mode** : 强调教学与叙事体验, 风险增长较缓
- **Challenge Mode** : 强化时间压力与环境变化速度, 提升策略要求

在简易模式下, 玩家初始拥有 100 点生命值。每次到达存档点后, 生命值都会完全恢复。在这个级别, 意外撞到障碍物只会扣除 20 点生命值。相比之下, 困难模式提供了更具挑战性的体验, 游戏中的障碍物也会更多。

游戏关卡将更接近现实生活中的灾难场景。例如, 在火灾关卡中, 玩家的生命值条下方会显示一个热量值。该值会随着时间的推移而上升, 当达到 100 时, 玩家会因极度高温而开始损失生命值。同样地, 假设玩家在雪崩关卡中未能及时找到安全点。在这种情况下, 寒冷积累计量表会逐渐影响玩家的生命值。

《救援者》采用复杂的设计来吸引重视互动游戏体验和有意义内容的广大玩家。玩家可以通过不同的难度级别和独特的游戏乐趣, 根据自己的喜好调整游戏体验

1.5 游戏风格

美术风格 :

卡通油画风格的 2D 横版场景表现, 强调环境破坏与危险氛围。

音效风格 : 以环境音为主 (火焰燃烧、建筑坍塌、风声等), 增强沉浸感。

叙事风格 : 简洁直接, 避免过度渲染, 以任务与行为反馈驱动情绪表达。

2.1 游戏性设计

2.1.1 核心玩法循环

单房间挑战结构

游戏分为四个关卡，每个关卡代表不同的灾难场景。这些场景包括火灾、地震、雪崩和台风，每个关卡都有独特的地图设计，游戏将关卡拆分为多个小型挑战房间，每个房间构成一次完整循环。以下图片展示了《救援者》不同场景的艺术风格叙事表达形式包括：



本游戏会将天气动态效果融入游戏玩法，同时保留了横版卷轴游戏的经典跑跳机制。每张地图都有动态的环境影响，带来新的障碍和挑战，例如在地震关卡中，玩家的屏幕会轻微晃动，随着游戏的进行，镜头晃动会停止并逐渐增加。在强烈的余震期间，玩家无法跳跃，只能缓慢爬行，直到余震停止。在台风关卡中，强风会持续减缓玩家的移动速度。

2.1.2 动态环境机制

每个关卡的灾害环境均具有持续变化特性：

- 火灾：火势会蔓延至邻近区域
- 地震：建筑稳定度逐渐下降，存在余震触发
- 雪崩：低温值持续下降，时间窗口有限
- 台风：风力增强影响移动与视野

游戏体验来源：

玩家需要根据实时变化调整行动策略，形成紧张感与决策压力。

2.2 游戏操作

2.2.1 基础操作

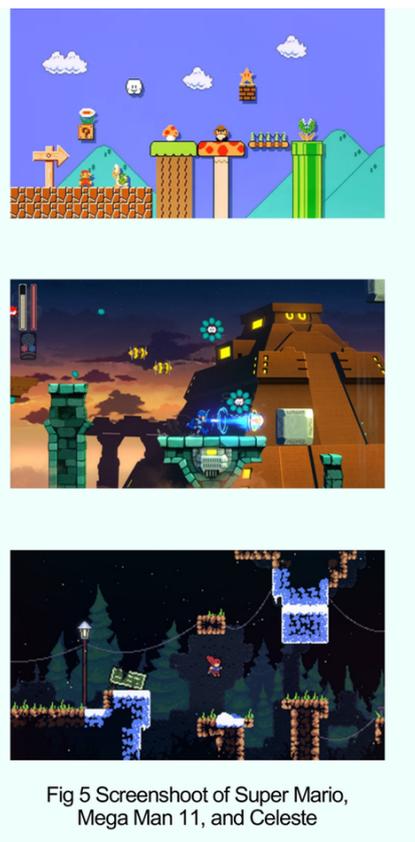
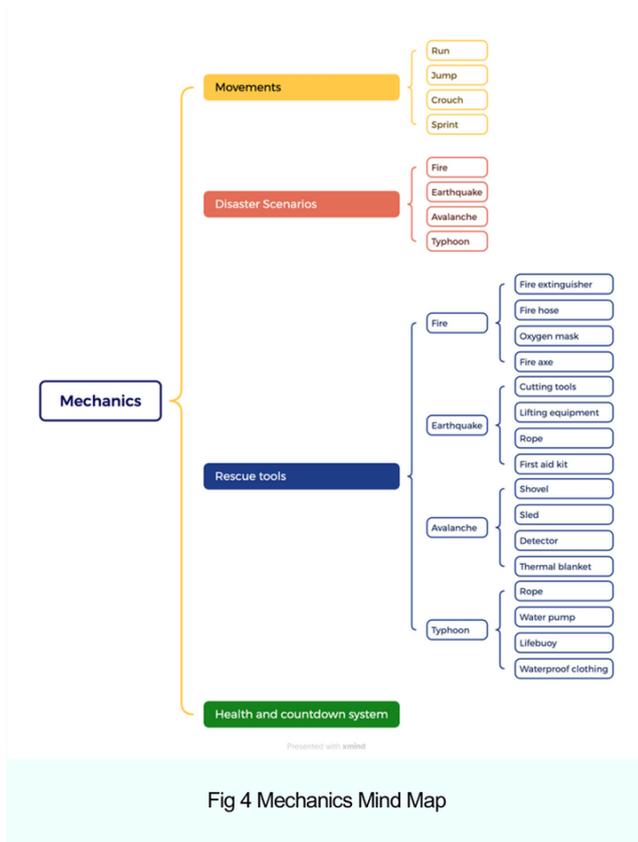
《救援者》是一款 2D 横版动作冒险游戏。核心玩法围绕奔跑和跳跃展开，玩家通过冲刺、跳跃和躲避障碍物来穿梭于各个关卡。滑行机制也允许玩家躲避突如其来的危险。此外，攀爬功能可以让玩家抓住墙壁并向上攀爬。

- 左右移动
- 跳跃
- 攀爬
- 与目标交互

“失败—复活—优化”快速迭代

- 死亡无惩罚
- 复活几乎无等待
- 鼓励高频尝试

核心体验不是“避免失败”，而是“通过反复试错优化操作”。



2.2.2 工具操作

不同灾害场景提供不同工具，例如：

- 灭火器（火灾）
- 破拆工具（地震）
- 搜索探测器（雪崩）

工具使用需满足条件，例如：

- 靠近火源
- 清除障碍后可进入
- 消耗一定时间

操作设计保持简洁，避免复杂连招，以保证游戏重点在“决策”而非高难度操作

这些动态环境将使玩家沉浸于救援体验之中，保持游戏的新鲜感，并凸显自然灾害的危险性。会在每张地图上放置不同的工具，玩家需要策略性地使用这些工具进行救援。

例如，在火灾关卡中，玩家必须使用灭火器开辟道路穿过火焰，并使用切割工具切断

锁链。当玩家首次获得这些工具时，屏幕上会出现使用说明，帮助他们了解如何正确使用，这既具有信息性又具有教育意义，如下图所示。



2.3 用户界面

界面设计强调清晰与可读性，核心信息包括：

- 剩余时间
- 当前任务目标
- 生命值
- 风险提示

UI 布局原则：

- 关键信息集中在屏幕上方
- 危险区域出现视觉提示
- 复盘界面清晰列出成功与失败原因

在高风险区域中，界面会适度强化警示效果，例如屏幕轻微震动或边缘变暗，以增强沉浸感。

2.4 玩家交互

2.4.1 环境交互

玩家可以：

- 清理障碍
- 关闭危险源
- 搬运受困人员

3.关卡与叙事结构

3.1 关卡整体结构

- 四大灾害章节
- 单房间拆分
-

3.2 关卡叙事嵌入示例

游戏的主线剧情通过关卡推进和与幸存者互动而展开。这意味着《救援者》将快节奏的平台跳跃与故事任务相结合。当玩家穿梭于不同的灾难场景时，他们将看到灾难之下的恐怖景象。

例如，在地震关卡中会设定一个情节：主角救出了一个与家人失散的小男孩。然而，小男孩透露他的家人仍然被困在附近的一栋建筑物中。因此，主角稍后会再次回到地震地图，沿着小男孩提供的路线前进。找到父母后，地图会触发余震效果。生命值条旁边会出现一个倒计时，需要玩家迅速带领家人逃生。

游戏的核心故事强调同理心和韧性，避免了典型的英雄叙事。相反，它着重于人与人之间的联系和坚韧的精神力量

4.游戏元素

4.1. 角色

4.1.1 主角：艾伦

背景故事：

艾伦是曾经在灾难中失去了亲人和家园的青年。在多次救援任务中，他经历了无数次生死考验，逐渐从一个普通志愿者成长为精英救援队的核心成员。他对失去亲人的痛苦有着深深的阴影，这种痛苦让他在决策时更加冷静，同时也更加焦虑。

4.1.2 支援角色：梅根

背景故事：

梅根是艾伦的团队成员，具有丰富的医疗救援经验。她曾在非洲地区做过几年志愿者，深知如何应对生死攸关的救援场景。

设计理念：

梅根的出现是在游戏关卡中通过通话为主角提供路线和关卡目标，她的角色设计是为了引导玩家并颁布任务。

4.2. 对象

4.2.1 受困人员

功能说明：

受困人员是关卡中的目标对象，玩家需要根据任务要求进行救援。每一位受困人员的背景、身份和性格不同，救援他们的顺序和方式也会影响结局。

4.2.2 道路障碍

功能说明：

在灾难场景中，玩家将面临各种道路障碍，如坍塌的建筑、倒塌的桥梁、被火灾吞噬的区域等。这些障碍需要玩家通过使用工具或其他策略进行清除。

4.2.3 灾后废墟 (Post-Disaster Ruins)

功能说明：

灾后废墟是游戏的主要环境之一，玩家将必须穿越这些充满危险和不确定性的区域来完成任务。废墟中的环境会随灾难类型变化而变化，有时是火灾后的残骸，有时是地震后的裂缝。