

2 《孟德尔的遗产》 创意文档

Legacy of Mendel

使用基因遗传定律培养生物为玩家作战的养成塔防游戏

Game Concept

这是一款结合了塔防、策略、RPG和科学元素的游戏，设定在一个与我们世界平行的宇宙。在这个世界中，怪物的存在是普遍现象，而遗传学的研究也主要集中在这些怪物身上。你将扮演一名皇家生物研究所的学生，你的老师正是大名鼎鼎的遗传学专家——孟德尔。巧合的是，孟德尔的遗传定律似乎在哪个宇宙都能够通用，作为他的亲传弟子，从怪物残肢的组织中提取你想要的显性与隐性基因，培育最强大的怪物为你所用，成为皇家生物研究所的最后一道护盾吧。

Game Overview

Features List:

- **Core Mechanic:** 培育养成，塔防
- **Player Character:** 皇家生物研究所的学生
- **Enemies:** 具备各种生物性状的怪物
- **Tone, Genre:** 西方奇幻，轻松
- **Progression Mechanic:** 筛选出有利的性状组合
- **Goal:** 培育多样性的怪物，抵御攻击
- **Game Structure:** 俯视角3D/2D

Game Flow Summary:

- 击败入侵怪物，获得生物组织
- 分析生物组织，明确显隐性状
- 选择父本母本，培育特定怪物
- 投入次轮战斗，检验组合强度

Look and feel:

Gameplay & Mechanics

Gameplay Overview

游戏的玩法分为两个主要部分：白天和黑夜。夜晚，玩家在实验室里研究从击败的怪物身上获得的基因样本，尝试组合和培育新的怪物单位。这些单位具有不同的特性和能力，可以用来对抗不断进攻

的敌人。

白天，玩家需要利用他们在夜晚研究和培育的怪物单位，构建防御阵线，抵御怪物的攻击。玩家需要制定策略，决定哪些单位放在哪里，以及如何利用单位的特性和能力来抵御敌人。

通过这个循环，玩家可以逐渐提升他们的怪物单位，使他们更强大，更适应各种攻击。游戏的目标是通过巧妙的策略和正确的基因组合，成功抵御所有怪物的攻击，保护皇家生物研究院和孟德尔的遗产。

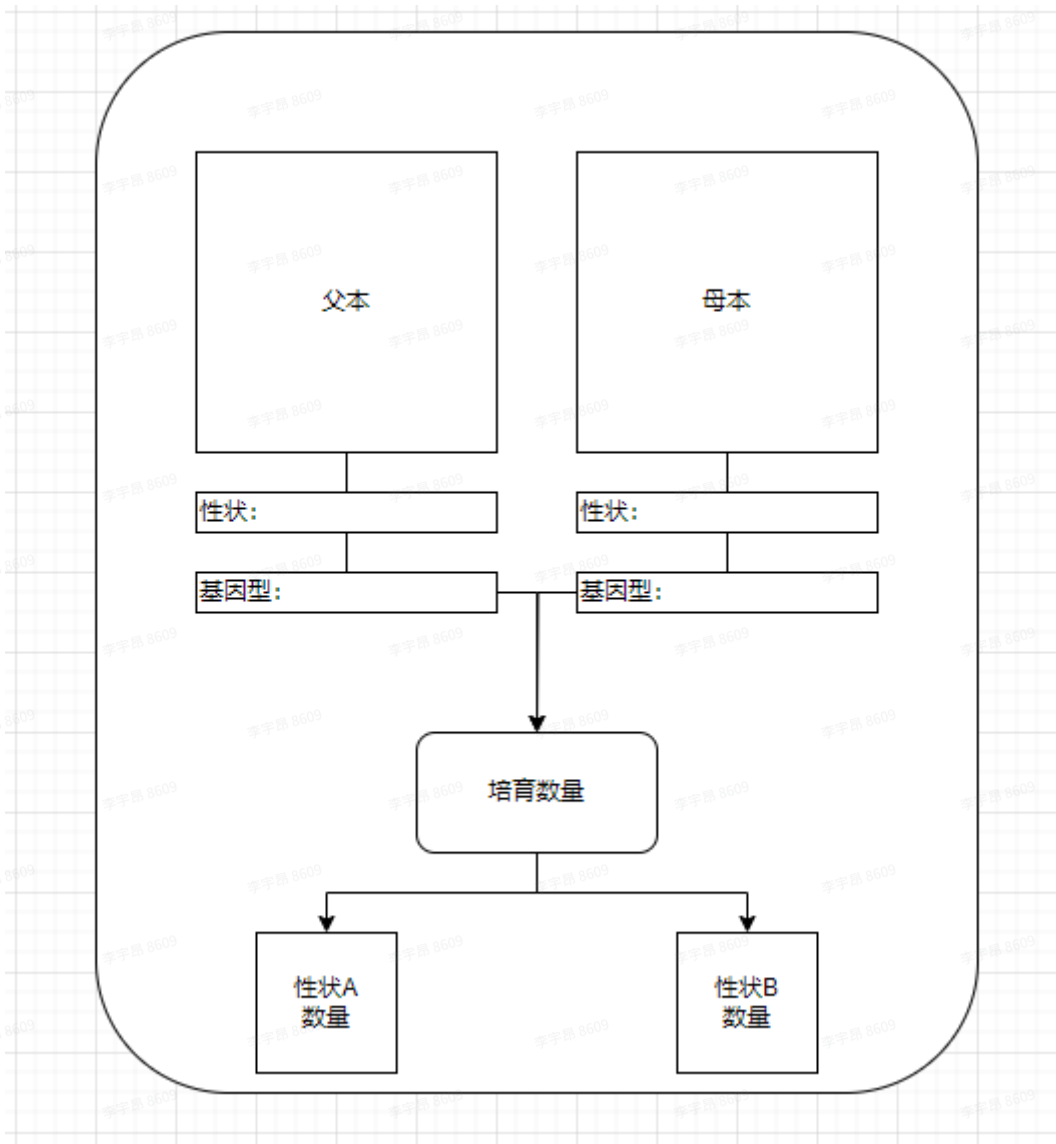
Game Mechanics:

夜晚培育系统:

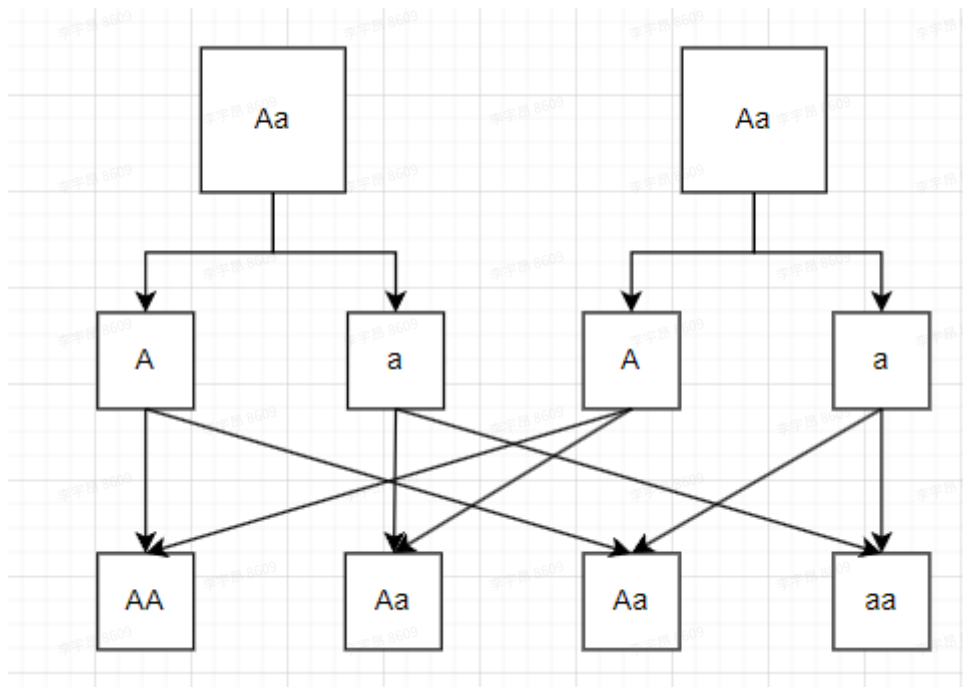
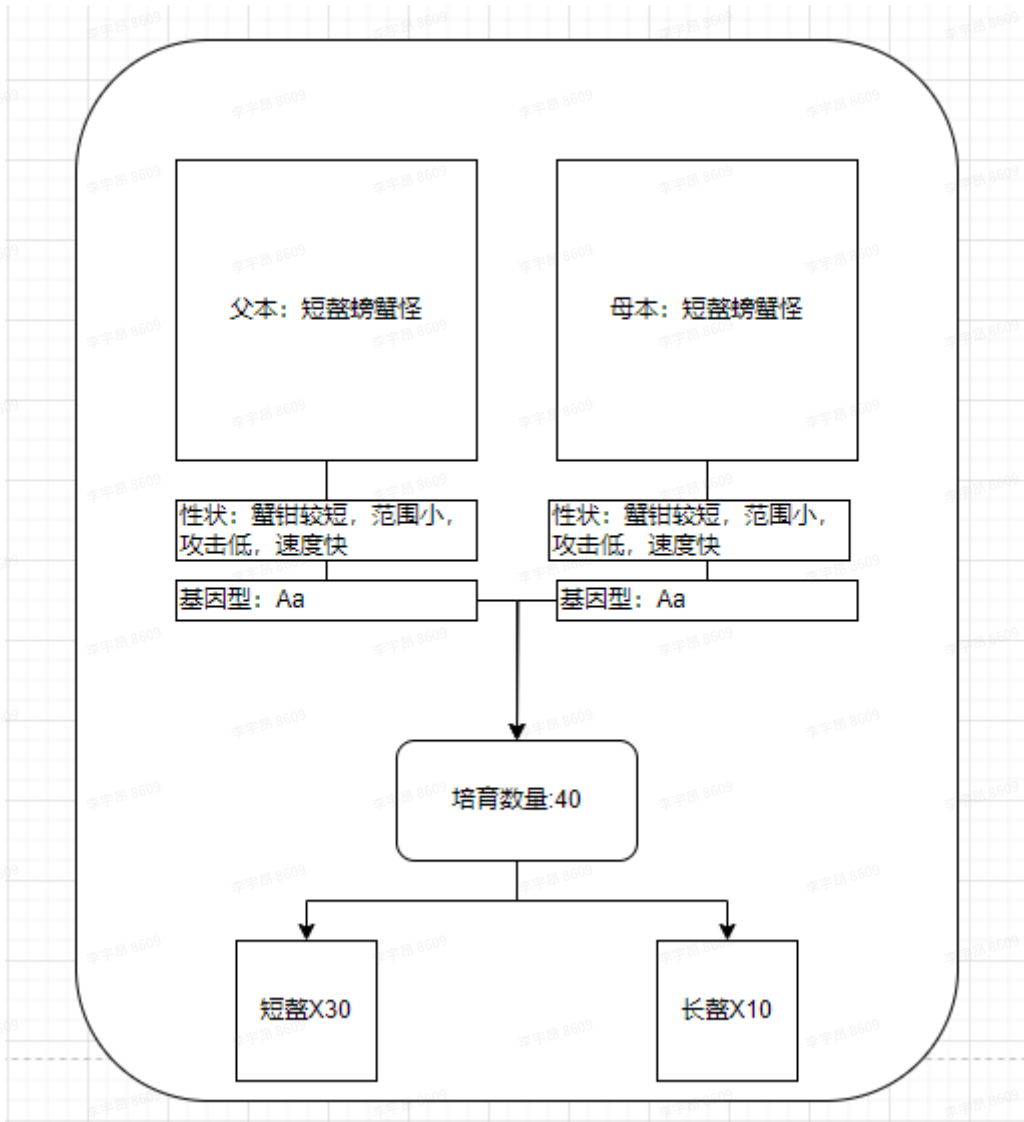
玩家将在白天的战斗中获得各种怪物的生物组织待回实验室，使用孟德尔教授的遗传机器快速培养新的怪物。每个怪物都会有特定的血量和攻击力，以及最为重要的独特性状。普通的怪物只会存在单一的性状，但随难度升级，玩家也将有机会获得更强大的多性状怪物组织。

遗传机器:

遗传机器的界面如图所示，每一个槽位可放置两个怪物组织，视为父本和母本，放入后不可撤销。组织放入遗传机器前玩家只能观察到其性状但无法获知基因型，放入机器后机器将自动分析出其基因型并显示。（此设计旨在为游戏提供策略和不确定因素，玩家需留意不同性状怪物的出现和掉落频率来推断显隐性性状）随后玩家选择要培养的数量，最后将获得由父本和母本基因所培育出的新怪物，携带不同性状的新怪物的数量由父本母本基因型所决定。



这里举一个例子方便理解：



这里可以看出短螯是显性基因A，长螯是隐性基因a，父本和母本双方都是显性杂合子，所以有几率培育出隐性纯合子，且比例为4：1。

以上为遗传机器的基本操作逻辑。每天的培育数量和槽位有限，玩家需要根据需求合理安排培育目标，随流程推进会解锁更多槽位，同时也会出现单一个体的复合性状。若父本母本为非同一性状的个体，则杂交出的后代并不能直接投入战斗，而是继续保持组织状态，玩家需要等待到第二天夜晚进行第二轮培育才能够培育出新怪物。

资源消耗：

除了最基本用来杂交的怪物组织外，培育新怪物还需要消耗另一种资源：克隆营养液。玩家获得克隆营养液的方式有两种：

- 1.白天战斗每击杀一个怪物即可获得一定数量克隆营养液。
- 2.将用不到的怪物组织废物利用，每一个怪物组织可以兑换一定数量的克隆营养液。

存储仓库：

仓库页面分为两部分，一部分为怪物组织仓库，另一部分为怪物仓库。

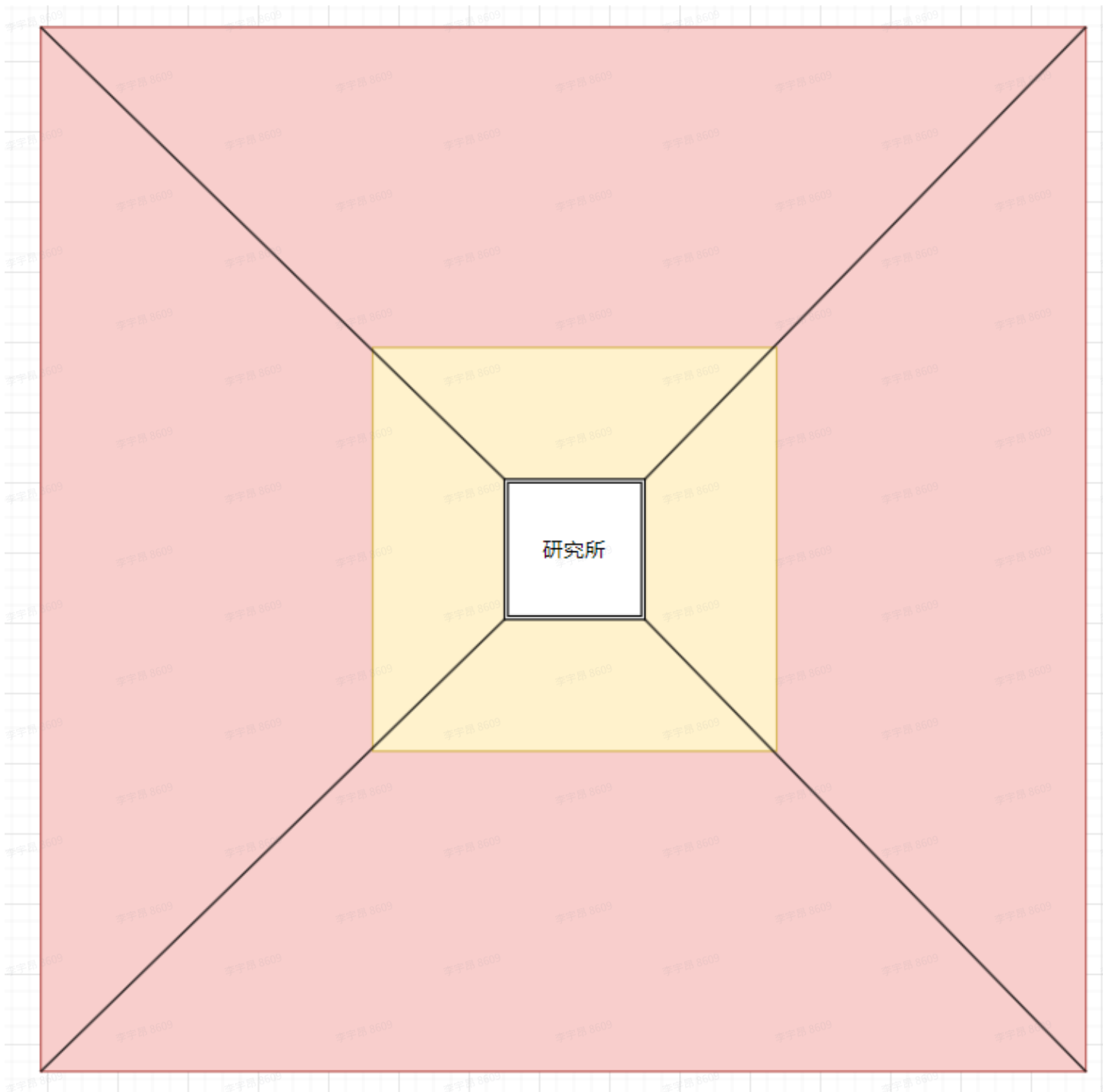
白天战斗时获得的怪物组织自动存入怪物组织仓库，晚上培育出的新怪物自动存入怪物仓库。这两种仓库的存储数量都存在上限。若仓库已满则不能获得新组织和新怪物。

战前准备：

在夜晚培育阶段的尾声，玩家已经完成了培育获得了新的怪物，页面跳转至怪物仓库，玩家从怪物仓库中选择准备带入白天战斗的怪物种类。选择完成后，即可进入白天的塔防战斗模式。

白天塔防战斗：

场景：



黄色区域是可放置区域，红色区域是怪物进攻区域。如图所示共有四个方向，怪物会从不同方向发动进攻，游戏初期仅有一个方向，随流程推进增加进攻区域提升游戏难度。

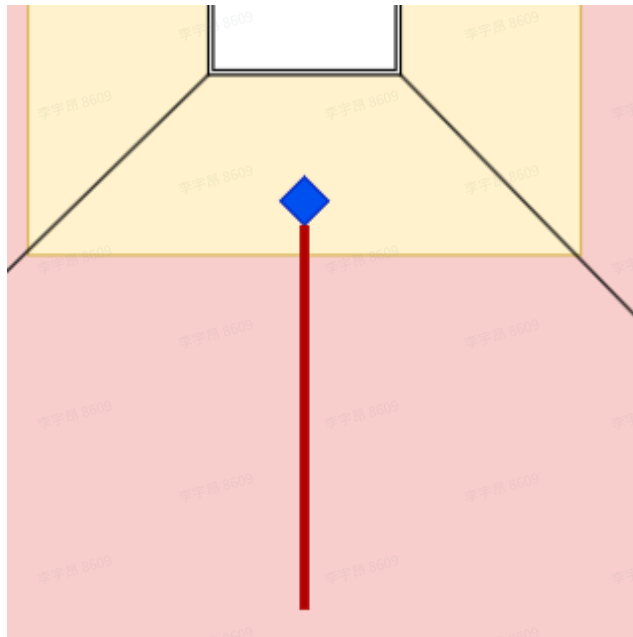
放置区域内分为外中内三环，玩家按照自己的想法将己方怪物排布在这三环当中，抵御外敌，若某一区域的防御被攻破，位于中心的皇家生物研究所被怪物摧毁，则视为游戏失败。

战斗：

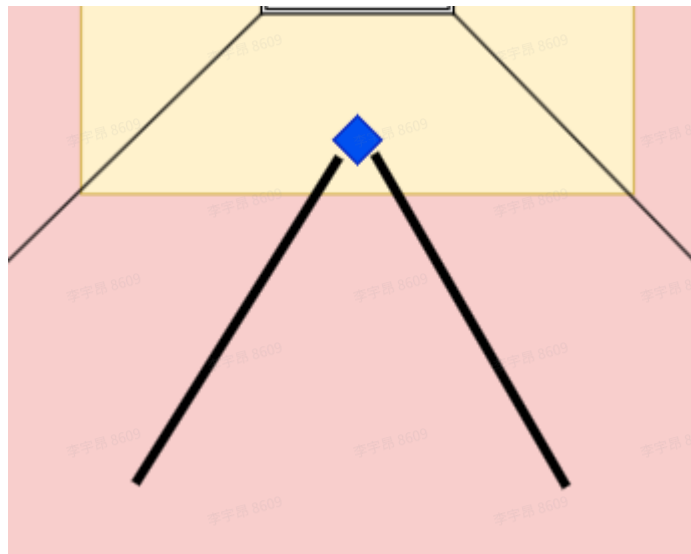
每场战斗开始时玩家都有一个初始的可放置数量。可放置数量为10X当前开放的攻击区域。随后每击杀一个怪物，可放置数量上限增加1，若击杀精英怪，则上限加2。

玩家的每一个怪物单位有如下的基础数值：

- 攻击距离



- 辐射范围



- 攻击速度

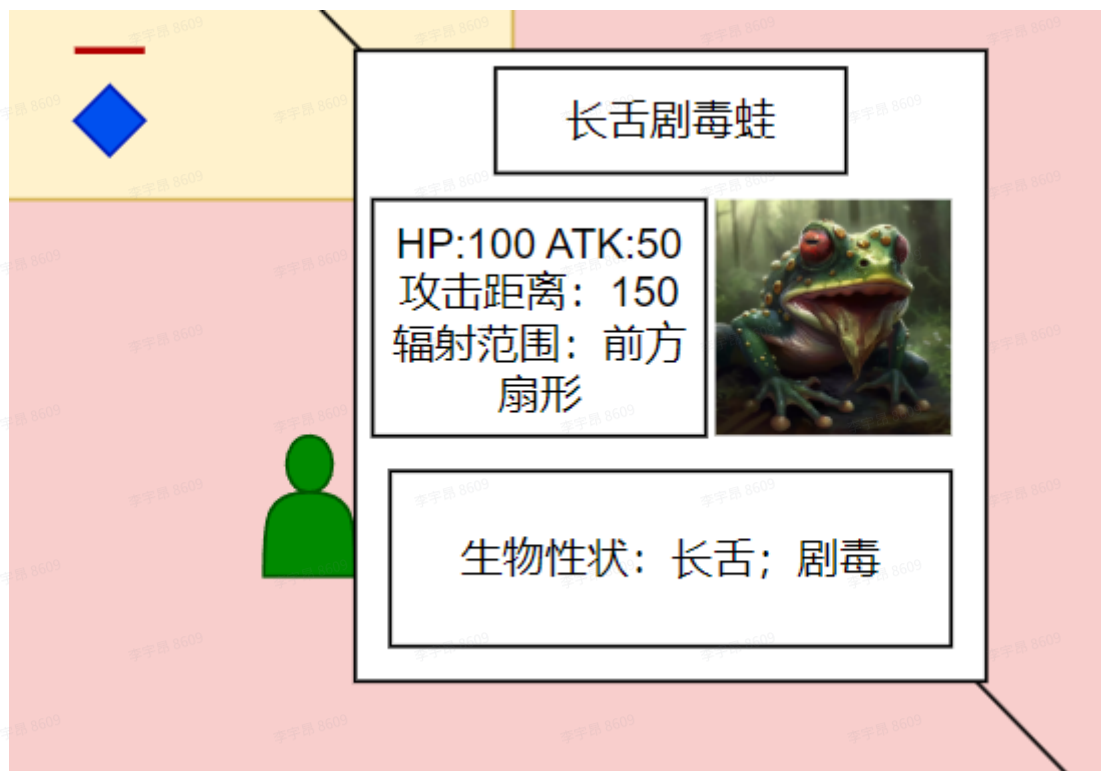
- 血量

- 攻击力

除基础数值外，每个怪物还拥有单独的生物性状。

怪物：

玩家在怪物进攻时可以将鼠标移动至怪物上方，此时将出现怪物的信息，包括基础数值和它的生物性状，如图所示：



怪物死亡后掉落组织自动归入仓库当中，战斗进行过程中玩家也可以随时打开仓库查看当前战斗已获得的怪物组织。

攻击属性：

不同怪物性状可能会带来攻击属性的改变。游戏中设有火，雷，冰，毒这四种属性伤害，若生物没有任何改变攻击属性的性状，则视伤害为物理伤害。

性状：

怪物的性状有稀有与常见之分，但并无明显优劣，某些看上去劣势的性状在与其他性状进行杂交融合后可以发挥出意想不到的效果。例如前文中提到的蟹钳长度，隐性基因长蟹钳看似比显性基因短蟹钳更稀有更强大，但若是将短蟹钳与某个需要攻击速度带来加成的生物性状结合，则会发挥比长蟹钳更大的优势。

以下是一些当前设想出的怪物与他们的性状：

- 石甲虫：硬壳（百分比减少受到伤害）/软壳（每三次免疫一次伤害）
- 结网蛛：线性蛛网（禁锢单个目标）/广域蛛网（短暂禁锢多个目标）
- 雷电鸟：宽翼展（攻击辐射区域广）/窄翼展（飞行速度更快）；链式放电（攻击一个目标之后随机弹射给其相邻目标，伤害衰减）/雷击式放电（高额伤害攻击一个目标，并使其短暂眩晕）
- 火蜥蜴：长尾（更高生命值）/短尾（爬行速度更快）；火山鳞片（更好的火属性攻击减免）/沼泽鳞片（更好的物理伤害减免）；火山吐息（更大范围的火焰攻击）/虚弱吐息（造成更低的火焰伤害，但会在短时间内削减敌人攻击力）

Story and Narrative

故事背景：

在这个平行宇宙中，位于皇家生物研究院的我们的主角艾登，是一位有志成为遗传学家的年轻学生。他的老师，孟德尔教授，是遗传学的开创者，但在这个世界中，他的研究重心不是在植物，而是在充满神秘和未知的怪物上。

孟德尔教授开发出了一种可以研究怪物基因的方法，这种方法可以揭示怪物的遗传特性，以及如何利用这些特性创造出新的、更强大的怪物。

然而，这种知识并不为所有人所接受。一些不明人士或组织为了获取这种强大的知识，试图攻击皇家生物研究院，他们的目的是获取孟德尔的研究成果。他们破坏了研究院附近的防护网，使得研究院直接暴露在了无穷无尽的怪物之潮中。在这次袭击中，孟德尔为了保护研究成果受到了重伤。

在他的临终时刻，他把所有的研究和他发现的生物遗传的秘密交给了他最得意的学生，也就是我们的主角。艾登从孟德尔手中接过实验室的钥匙和一本记录着遗传进化奥秘的研究笔记。孟德尔的最后一句话是：“将我的研究继续下去，保护我们的世界，记住，要对生命充满敬畏”

如今，作为孟德尔的遗产的接受者，主角肩负起保护研究成果，并用其对抗那些想要滥用这种知识的邪恶势力的重任。通过收集怪物的基因样本，利用孟德尔的遗传学知识，他必须创建一支强大的怪物队伍，以防止这些邪恶力量对世界的破坏。在这个过程中，艾登从孟德尔的笔记中学习到了很多关于生命、遗传和进化的知识。他明白了生命的多样性和复杂性，并深深地被其中的美丽和神奇所吸引。

最终，主角利用老师遗留下来的技术和知识，成功抵御住了怪物们的进攻，坚持到了防护网被修复。他终于意识到，孟德尔的遗产不仅仅是一本笔记本，或者是一堆知识，更重要的是一种对生命的敬畏，对知识的追求，和对世界的理解。于是他决定，要带着老师的这份意志，以科学的名义，继续守望在这生物研究院中。至此，他已完全的继承了孟德尔的遗产。

Levels

关卡FLOW：

教学：

主角正在学院中，接受孟德尔教授的教导，此时玩家按照孟德尔的提示，一步步的操作遗传机器，学习游戏的夜晚培育系统。突然宁静被打破，学院警报大作，孟德尔教授表示是有外部的怪物入侵，游戏进入到塔防战斗模式中。玩家继续根据孟德尔教授的提示，在防御区域内放置仓库中仅存的怪物，学习游戏的白天塔防战斗。最后敌人的攻势被打退，但孟德尔教授也深受重伤，临死前将自己实验室的钥匙交给主角。

第一幕：

玩家开始自主操作，选择自己想要的生物性状进行搭配，体验同种性状显隐性的差别。这一阶段中怪物的难度较低，同时生物性状也保持单一性，一种怪物只有一种性状存在。

第二幕：

在这一阶段中提升怪物强度，同时可以让玩家获得存在两种不同性状于一身的怪物。在这一阶段中需要合理使用跨物种基因技术来实现不同物种间性状的融合，搭配出更强大的怪物。

第三幕：

游戏的最后阶段将出现带有三种基因型的强大怪物，玩家为了与之对抗也需要进一步升级自己的基因仓库，打造出自己的三基因怪物。最终赢得决战的胜利。

Interface

研究所

