王安石 —— 东钱湖 —— 宋韵

[illegible]

游戏名称：[illegible]

游戏类型：闯关

目标：

[illegible]

玩法：
时间限制
水位控制

桥	链接（陆）
田	吸水
水渠	链接（水）
水坝	堵水
水塘	储水
居民区	

背景故事

公元1047年，北宋庆历七年的秋天，27岁的年轻知县王安石风尘仆仆地踏上了宁波的土地。其时，这位年轻的地方官满怀济民之志，抱负雄才大略。他在鄞县任职三年，一开始胸中就有着奠定钱湖水利根基的壮丽蓝图，他殚精竭虑，冒严寒酷暑，履冰霜雨雪，从县城出发走遍鄞地角角落落。

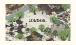
游戏开始时同新手教程进行相关介绍，引导玩家作为王安石的形象，需要到鄞县的不同地方筹备规划，兴建水利，解决当地的水患灾害，并同时利兴田地的发展。

背景故事

【主簿】
【县丞】
王荆公，欢迎就任鄞县知府，我们县中许多地方近年来洪涝成灾，望荆公多多帮助，整治水利之害。

画面风格

场景上为2D平面轴侧视角 类似《江南百景图》的吴派水墨画风格，协调宁波处于江南的地理位置和地区风格。



补充彩蛋

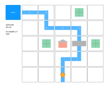
在玩法的场景背景中，设计宁波当地景点的代表性建筑和代表元素，如将宁波鼓楼的楼门和楼身平面化后置于玩家交互界面的背景中。如果玩家点击背景，会跳转出对应景点介绍的悬浮窗。

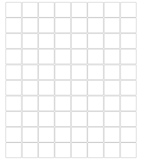
宁波鼓楼

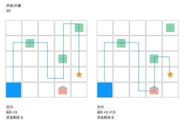
玩法：

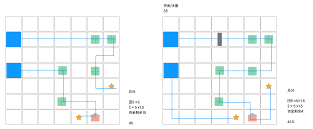
水位控制

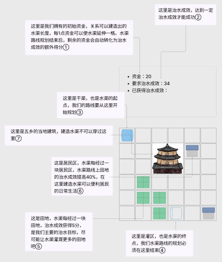
时间限制











这里是我们拥有的初始资金，关系可以建造出的水渠长度，每1点资金可以使水渠延伸一格。水渠路线规划结束后，剩余的资金会自动转化为治水成效的额外得分①

这里是治水成效，达到一定治水成效才能成功②

- 资金：20
- 要求治水成效：34
- 已获得治水成效：

这里是干渠，也是水渠的起点，我们的路线要从这里开始规划③

这里是五乡的当地建筑，建造水渠不可以穿过这里⑦

这是居民区，水渠每经过一块居民区，水渠路线上田地的治水成效提高40%，在这里建造水渠可以便利居民的日常生活⑥

这是田地，水渠每经过一块田地，治水成效获得5分，是我们主要的治水目标，尽可能让水渠灌溉更多的田地吧⑤

这里是灌区，也是水渠的终点，我们水渠路线的规划必须在这里结束④

【主簿】
「五乡地处万灵乡之东。宋朝前，小浃江上无碶闸，海上咸潮可直达五乡，若要进行水利考察，这里无疑是最需要注意的一处地方」
「介甫先生，我们到了，这里就是五乡的的环境」

【新手教程小框】
如左图，逐次用高亮小框解释各个分区和名词的含义，和过关目标

- 治水成效——得分，达到一定分数代表过关成功
- 资金——可以引导出的水渠长度，每1点资金可以使水渠延伸一格。水渠路线规划结束后，剩余的资金会自动转化为治水成效的额外得分

- 干渠
- 水渠的起点，路线从这里开始规划

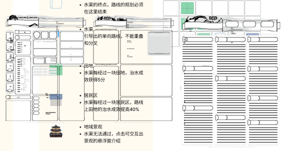
- 灌区
- 水渠的终点，路线的规划必须在这里结束

- 水渠
- 引导出的单向路线，不能重叠和分叉

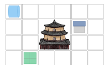
- 田地
- 水渠每经过一块田地，治水成效获得5分

- 居民区
- 水渠每经过一块居民区，路线上田地的治水成效提高40%

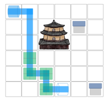
- 地域景观
- 水渠无法通过，点击可交互出景观的悬浮窗介绍



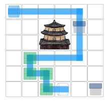
- 资金：20
- 要求治水成效：34



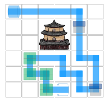
- 资金：20
- 要求治水成效：34
- 玩家直接通过四块田地近距离完成路线
- 该路线治水成效：
  4*5+（20-8）=32
  失败



- 资金：20
- 要求治水成效：34
- 玩家绕过一块居民区完成路线
- 该路线治水成效：
  4*5*(1+40%)+（20-14）=34
  成功



- 资金：20
- 要求治水成效：34
- 玩家绕过两块居民区完成路线
- 该路线治水成效：
  4*5*(1+2*40%)+（20-20）=36
  成功



【王安石】
「而谋作斗门于海滨……特湖为堰牐所限，葑菰菱芡莲藕之流杂生其闲，滋蔓不除，则渐淤……」
（音效：书写沙沙声，背景蝉鸣声）
【主簿】
「王先生？王先生？这么晚了，已是午时过后，先生还在工作吗？」
【王安石】
「我打算尽快完成这封《上杜学士言开河书》，天亮便可寄往两浙转运使杜玘」
「我已尽数详陈利弊，杜学士阅后一定会给我们更多的帮助」
【主簿】
「先生我看你发衣散乱，可是还未盥漱，要不先去净沐一刻，休息一晚，明天工作也不迟」
【王安石】
「无妨无妨，我之前读书的时候，在扬州任职的时候，都是如此，你先休息吧，我一会儿就能完成」
【主簿】
「好吧，我先退下了，王公还是多注意身体为好」
【王安石】
「……望杜学士能够提供帮助，兴百姓之利」
（音效：书写沙沙声）

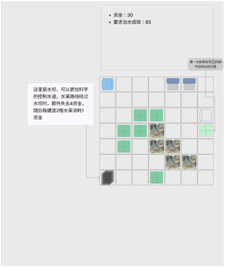
【出现选项】
①{请求杜玘着重提供经费支援（可在下一关开始时额外获得5资金支持）}

②{请求杜玘着重提供人力帮助（可在下一关开始时地图上额外出现一块田地）}

【选项结束后】
【王安石】
「……唯望阁下闲来多多指教。如有不妥之处，还希望有所指教幸勿责罚，才是下官之大幸」

【剧情结束后跳转鄞县政策的历史介绍】

【打开地图进入下一关卡】



- 资金：30
- 要求治水成效：65

第一关剧情选项②的额外田地出现位置

这里是水坝，可以更加科学的控制水道。水渠路线经过水坝时，额外失去4资金，随后每建造2格水渠消耗1资金

【主簿】
「介甫先生，这里便是芦江。」
「《说文》曾言"决，行流也。"芦江便是这决渠之口，河渠入海之口。」
「傍江的便是瑞岩山。宋大中祥符五年，有芝草生于青松峰之上，因勒石记瑞云。山上有瑞岩寺可供先生歇息」

【新手教程小框】
如左图，用高亮小框解释新地块水坝的作用和效果

- 加入新的地块——水坝

- 水坝
- 水渠路线经过水坝时，额外失去4资金，随后每建造2格水渠消耗1资金

- 干渠
- 水渠的起点，路线从这里开始规划

- 灌区
- 水渠的终点，路线的规划必须在这里结束

- 水渠
- 引导出的单向路线，不能重叠和分叉

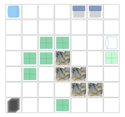
- 田地
- 水渠每经过一块田地，治水成效获得5分

- 居民区
- 水渠每经过一块居民区，路线上田地的治水成效提高40%

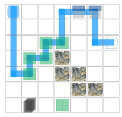
- 地域景观
- 水渠无法通过，点击可交互出景观的悬浮窗介绍

- 资金：30
- 要求治水成效：65

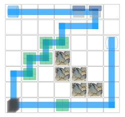
第一关剧情选项②的额外田地出现位置



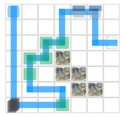
- 资金：30
- 要求治水成效：65
- 玩家不经过水坝经过最近的田地到达终点
- 该路线治水成效：
  5*5（1+2*40%）+（30-16）
  =59
  失败
  （第一关剧情选择为①②时同样失败）



- 资金：30
- 要求治水成效：65
- 玩家先走田地后走水坝到达终点
- 该路线治水成效：
  5*6（1+2*40%）+（30-25）
  =59
  失败
  （第一关剧情选择为②时该路线成功）



- 资金：30
- 要求治水成效：65
- 玩家先走水坝后走田地到达终点
- 该路线治水成效：
  5*6（1+2*40%）+（30-25）
  =65
  成功
  （第一关剧情选择为①②时该路线都成功，选项②最终分数更高）



【王安石】
「有新的来信」
（音效：翻页声）
「是曾兄和欧阳修远寄，上次见到曾兄和欧阳兄弟，还是在汴京吧」
「当时我初成科举，进朝，为官，受两位照顾颇多」
【曾巩】
「巩之友有王安石者，文甚古，行称其文，介甫多次拒进中央，调职到远浙，近来可是安好」
【欧阳修】
「介甫为我之学生，现在不能留在京城为国行大事，永叔甚是感为可惜」
「待介甫回到京城，我们一定要再约举觞赋诗」
【王安石】
「承蒙各位关爱，介甫观百姓之疲敝，深为同心」
「介甫心已有想法，待新策施行，如果鄞县百姓以此获益，我将会以新策上书圣上，推向全国」
（音效：书写声）

【出现选项】
①{改进自己今天刚想出的青苗法（可在下一关开始时地图上额外出现一块田地）}

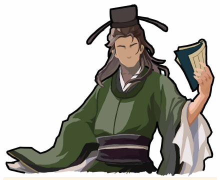
②{思考整理即将施行的市易法和保甲法（可在下一关开始时地图上额外出现一块居民区）}

【选项结束后】
【王安石】
「百废待兴之时，我需要更加努力了」

【剧情结束后跳转鄞县政策的历史介绍】

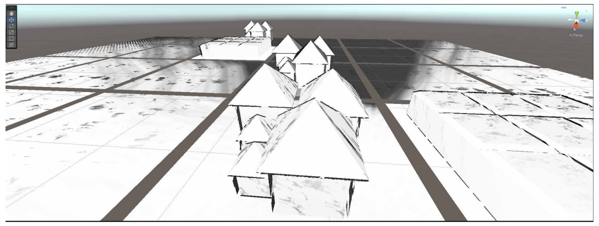
【打开地图进入下一关卡】

王安石立绘



对话框

参考



RTS+PUZZLE

Unity

- Empty grid
- Prefab tiles
- Tile palette paint

Coloured ink style shader

C# Scripts

Game manager - UI
初始页面
主地图
设置
关卡进入加载page
关卡之间加载页面
关卡结束 政策解锁(optional)

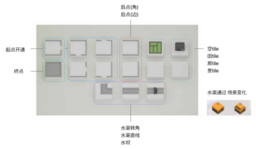
Level manager - UI
关卡内弹窗
下一关
重开

Tile manager - 定位+tile分别
Tile search - 水渠布局检测

Water manager - 水块移动？
ClickControl - 模块点击滑动
PlusDam - 水坝

Resourcecount - 资金
Scorecount - 积分
(通关/高分判定)

Blender

FBX assests