

《东方新冠异变》THCCD 立项计划书

Cure For Corona Disease

NITLOAD CREATION

主催 | 2021.8.17

版本信息：

这是荷城工业开发组开发东方同人游戏《东方新冠疫变》（缩写 THCCD）的立项计划书，以 2021 年 8 月向城邦科学探索联合体（Civic Scientific Exploration Union, CSEU）提交的电子以及打印版本为唯一版本。

当前版本封面、安全说明页与目录未加入反面空白页，不适用于打印。

保密说明：

这是一份 CSEU 加密文件，涉及商业机密，应当予以加密。

文件类型：文件（DOC）

文件序号：DOC-20210817001

文件密级：HIGH【高密】SEC

文件密级：H（HARD）

目录

《东方新冠异变》THCCD 立项计划书.....	
版本信息:	I
保密说明:	I
目录.....	II
一、 立项说明:	1
二、 开发计划:	2
三、 技术说明:	3
一) 游戏开发.....	3
二) 开发安全性.....	3
四、 组织关系:	4
五、 附录:	5
附录一: 游戏剧情与部分关卡信息.....	5
附录二: 初步计划的预算支出与收益分配.....	6
附录三: 关于弹幕射击游戏艺术性的一些思考.....	6
附录四: THCCD 开发安全规范.....	7
附录五: 参考文献.....	7

一、立项说明：

2020 年爆发了世界范围内的新型冠状病毒疫情，挑战人类的科学技术，思想意识，组织形态。是人类历史上最为严重的公共卫生事件之一。

东方 project 是世界三大同人奇迹之一，具有较高的艺术思想价值和极为广泛的受众，宣扬自由平等，和谐大同的理念。

为了有效宣传城邦科学探索联合体(Civic Scientific Exploration Union，下作 CSEU)形象，并为其各项活动积累资金，为项目开发积累经验。CSEU 成员组织荷城工业(NitLoad Industry，下作 NLI)决定开发东方 Project 同人弹幕游戏《东方新冠异变》(英文名 TH2020:Cure For Corona Disease，下作 THCCD)，构想发生传染病疫情的幻想乡，从另一个方向回顾、纪念、反思新冠疫情。

项目代号 THCCD，密级高密，项目类型商业活动。具体剧情、游戏关卡内容参见附录一。

本文件为面向 CSEU 的高密文件，除本文件及附录一、最终作品和进度通报、开发者日志之外的项目内容均只向开发人员公开，并遵循附录四的有关规定。

二、开发计划：

THCCD 项目构想已于 2021 年 1 月提出，现正式立项。

本计划预计历时三年完成。

最终产品为 THCCD 成品游戏。将于 steam 平台发售。

预计将使用 Visual Studio、FL Studio、LuaSTG Editor Ex+、Unity Editor、Photoshop、Notion 等软件。

THCCD 软件预计使用 C#，C++，Lua 语言编写。音乐使用 FL Studio 制作。使用的图像由 Photoshop 绘制处理。

最终资金预算建议不超过 10,000 元，预算情况参见附录二。

为顺应游戏剧情，游戏预计于 2024 年 8 月 7 日至 13 日正式发布。该时间为稗田阿求的 30 岁生日，也是她在人间之里的最后时间。

三、技术说明：

一) 游戏开发

THCCD 是一款纵版卷轴弹幕射击游戏。游戏开发共分为剧情、程序、音乐、美术四个模块。截至立项书发布，剧情以及人物设定模块工作已经完成，其余三部分工作处于筹备阶段。

软件主程序使用 C#语言编写，在无错和效率之间取得平衡，游戏核心内容——弹幕时间轴使用 Lua 语言编写，C++ 语言用于构建 Lua 语言运行环境，使得游戏数据脚本可以被读取。

所有程序文件应当被封装在动态运行库（.dll 文件）并打包进入.dat 文件中，以保证安全性。

鉴于开发人员的音乐素养较低，音乐制作应当以改编为主。所选用的曲目应当是已经开放版权或者超出产权保护期限的乐曲，主要是古典名曲和东方 Project 的音乐。

对于弹幕射击游戏（STG）开发的艺术性指导，参见附录三。

二) 开发安全性

为保证游戏开发的绝对安全，应当采取多种安全措施。

在开发过程中会有大量过程性资料产生，再加上最终作品的源代码，都是此次项目的保密内容。具体包括：纸质文件，开发计划的电子文档，没有在最终作品中使用的素材和代码片段，作品最终使用的素材与代码。具体保密方式参见附录四。

游戏源代码永久保密。

推荐使用 VeraCrypt 保护本地及在网络传输的文件。

四、组织关系：

THCCD 属于独立游戏开发项目，开发者属于社团或者个人。为方便日后开发和发售活动，THCCD 开发者对外称为 CESU 下属荷城创造（NitLoad Creation，下作 NLC）并以荷城创造 THCCD 开发组（NitLoad Creation-THCCD Developers）名义进行关于游戏开发的公开活动。同时，NLC 的称号在项目结束后应当予以保留，作为 CSEU 的一个商标，用于非科研产品的商业活动。

NLC-THCCD 开发组成员使用社交软件进行交流和使用 Notion 存储资料时应当遵守附录四的有关说明。

CSEU 城邦科学探索联合体

五、附录：

附录一：游戏剧情与部分关卡信息

THCCD 为东方 project 同人游戏，世界观架构遵循原有设定，所有细节以官方设定文档为准。游戏剧情为西行寺幽幽子将新冠病毒引入幻想乡，引发新冠疫变，三位自机在六位助手的帮助下踏上了解决未知的异变的道路。

部分关卡信息参见下表：

序号	名称	行动地点	描述	道中	道中符卡	关底	关底符卡
1	黎明前的暗夜行动	萤火映照的魔法之森	关于虫子的情报十分充分，还是从这里入手比较合适呢。	莉格露	0	莉格露	2
2	晨光照耀的森林洞穴	奈何桥下的地灵洞口	虫子的种类如此复杂，真让人摸不着头脑。	黑谷山女	1	黑谷山女	3
3	被污染的红药瓶	前行途中的凯风快晴	漂浮空中的支援物资受到污染，无论如何要先解决这个问题。	⑨	1	梅蒂欣	4
4	随风而行的风言风语	清流急湍的妖怪之山	超前的魔法创造了虚幻的世界，何为真假，在危急时刻更突显重要性。	姬海棠果	2	文文	5
5	被误解的妖怪	遮蔽烈日的魔法之森	新的情报浮现，新的捣蛋鬼出现，都必须仔细地调查。	克劳恩皮斯	2	二岩猫藏	6
6	红楼晚钟	森然死寂的红魔楼台	毫无头绪之际，真正的线索总能让人眼前一亮，但之后就是十足的紧张和恐惧。	蕾米莉亚	4	芙兰朵露	7
7	最终决战~~~Day Of The Day~~~	生灵无觅的樱花冥界	造成如此巨大破坏的，竟然是如此简单的存在。其存在形式，突破所有人的常识。	UUZ	6	GCoV-19	10
备注	标记为黄色即表示已经完成该角色的符卡命名				数据更新于 2021 年 8 月 17 日		

附录二：初步计划的预算支出与收益分配

预算支出建议不超过 10,000 元，包括：

1. 在 steam 上发售游戏所需 100 美元押金（在一段时间后退回）
2. 购买正版软件和素材
3. 聘请专业画师和音乐人制作素材（不建议外包音乐制作，很贵）
4. 其他预算支出（“其他”是很讨厌的说法，应当及时予以详细恰当的解释）

销售游戏所取得的收益将分为三部分，包括：

1. 回收游戏开发成本
2. 净盈利的 60% 属于游戏开发者
3. 净盈利的 40% 属于 CSEU，用于科研和产品开发

附录三：关于弹幕射击游戏艺术性的一些思考

● 弹幕射击 (STG) 是所有游戏形式里规则最为简单的，同时也可以认为是最接近抽象艺术的游戏形式，其既通过背景，角色和对话表现故事，也通过弹幕等容易被忽视的方面表意并留下想象空间。一部好的 STG 作品，不只是街机厅里让人体验射爆敌人快感的娱乐快餐，更能成为有优美叙事和深刻思想的艺术精品。当然，以营利为目的的商业氪金游戏不在本文的讨论范围之内。

● 犹如一篇文章，STG 也需要切题，从游戏机制、弹幕到角色、对话，都为剧情和思想服务。一方面，如果故事乏味，整个游戏的目的就只剩下了打败敌人，没有欣赏的价值。另一方面，如果为了效果，添加多余的机制，就会节外生枝，显得臃肿。当然，以营利为目的的商业氪金游戏不在本文的讨论范围之内，点名《雷霆战机》。

● 好的 STG 是一份视觉艺术品。配色不一定华丽，但一定要协调；子弹不一定丰富，但一定要合理。如果分辨率不足，处理器性能不足，而图像有太过于精致，就会导致图像失真，加载卡顿，给人一种街机的味道。如此，整部作品就会充满市井和低廉的感觉艺术性大打折扣。

● 在每一关里，子弹应当总是按照几种特定的模式或其组合生成和消失。如果组合太少，就会影响表意，内容单调；如果同时使用了太多的模式，就使整个画面太乱，只能说是很努力的游戏，但艺术性大打折扣。这就有点像康定斯基等现代派艺术家的作品，只是用方形、圆形等基本图形和简单的颜色就可以表达出精确的含义并留下丰富的想象空间。又好像一首歌曲由独立而又协调的数个乐句组成，既没有一大串无关联旋律堆叠；又不能一个旋律无限循环。即使说一个 STG 弹幕华丽，也都一定都是几个基本模式的组合和延申。

● 单个子弹之间也要相互配合，既是为了保证相当的可玩性也是为了整体的艺术表达。每一个单独的模式都很美观，组合不好也会失去全部艺术性。就像花道，只有每一朵花都在一个舒适而有恰当的地方，才会有好的花道艺术品，既不凌乱，也不呆板。

● 音乐也是 STG 作品的重要组成部分。子弹的排列就像像电影的画面，优秀的音乐则能将全部画面串连，构成并补充立体的叙事。最直观的就是所谓“卡点”。更深一层的作用是营造故事气氛，引导玩家在紧张避弹的同时进入游戏故事。这样的一段音乐需要满足和电影配乐一样严格的艺术要求，还要附加一项，乐曲自身可以无缝衔接，满足游戏过程中循环播放的要求。

● 至于是先设计弹幕，在依照弹幕与剧情谱写音乐：还是反过来，先音乐后弹幕：其实就像填词和谱曲的顺序一样，都可以，只要最后达到协调和达意就行。

附录四：THCCD 开发安全规范

项目	是否涉及网络	安全措施
Notion 笔记	是	只允许记录进度和简略的创意，并且创意应当在记录至本地文件之后立刻删除。
社交软件（不包含 telegram）	是	不可以讨论关于 THCCD 的任何细节，不可以收到在收到监控的局域网（校园网，企业网，公用 WLAN 等收集用户访问数据的网络）中提及 THCCD 和 NLC。
纸质文件（手写）	否	手写文件是关于 THCCD 的手稿，不可以产生任何复印或电子副本，不可以向任何非 NLC 成员展示。已知的手写文件全部存在于 NLI 部长处。
纸质文件（打印）	否	打印文件是电子文件的副本，只能向 NLC 成员展示，或在保密处理后向其他人员展示。
电子素材	可能	不可以不经加密的情况下经由网络传播。
Telegram	是	在保证不被物理监听的情况下可以进行 THCCD 项目的任何讨论

附录五：参考文献

1. 东方 Project 中文 Wiki: thwiki.cc
2. 东方 Project 英文 Wiki: https://en.touhouwiki.net/wiki/Touhou_Wiki
3. 官方作品设定文档多语言对照:
https://www.thpatch.net/wiki/Touhou_Patch_Center:Main_page/zh
4. LuaSTG Wiki: http://en.luastg.shoutwiki.com/wiki/Main_Page
5. GitHub: <https://github.com>
6. 所有东方 project 官方作品设定文档，由文献 1，2，3 获得
7. 关于音乐，C#，Lua，C++，绘画的教程
- 8.

CSEU 城邦科学探索联合体 CSEU