游戏策划案

游戏概述

本游戏为单人策略卡牌游戏

本游戏是一款以克苏鲁神话为主题的宗教传播模拟游戏，结合了卡牌策略和地域探索的玩法。玩家通过构建卡组、管理资源、传播信仰，最终完成召唤邪神或控制世界的目标。

游戏核心系统

### 宗教命名与圣城选择系统

#### 宗教命名

#### 目的：让玩家为自己的宗教赋予独特性，加强代入感。

#### 机制：

* 1. 玩家可输入自定义宗教名称（支持检查敏感词）。
  2. 提供随机生成选项，给玩家一些启发。
     + 示例生成规则：
       - 前缀（古神、深渊、虚空） + 核心词（启示、祭祀、教团）。
       - 示例：“虚空启示录”，“深渊祭司教”。

#### 2. 圣城选择

* 目的：选择初始传播地点并触发区域独特效果。
* 机制：城市列表：提供一组具有不同特点的城市供选择。
  + - 特点包含：
      * 人口数量：影响初始传播范围。
      * 暴露系数：该地区的政府反应强弱（如严密监控、宽松法规）。
      * 经济发展：影响资源生成速度（SAN值或其他资源）。
      * 地理位置：可能影响传播速度（沿海城市便于海运传播，内陆城市适合自然传播）。

### 强化效果概述

* 目的：为玩家提供不同策略方向，影响初期的游戏进程。
* 机制：
  + 每局开局提供三选一强化效果，提升游戏的可重复性。
  + 强化效果直接影响信徒传播、资源积累或暴露值控制。

#### 强化效果列表

#### 传播强化流：信徒传播速度提升：所有传播类卡牌效果增加20%。

* + - 策略：适合快速扩张区域，提高教徒人数。
    - 平衡性：早期传播速度快，但暴露值可能上升更快。

邻近区域自然传播速度+10%。

* + - 策略：强化自然传播，减少对主动传播的依赖。
    - 平衡性：适合选择人口多的圣城。资源强化流

SAN值自然减少+5%：通过降低世界理智值，获得更多资源。

* + - 策略：更容易触发低理智值效果。
    - 平衡性：SAN值减少过快会导致敌对行动提早展开。

信徒每5人产出1点额外资源（SAN值）。

* + - 策略：提升信徒的经济效益。
    - 平衡性：资源多但传播较慢。

隐蔽强化流：危险值减缓50%：暴露值增加速度减半。

* + - 策略：适合稳扎稳打，避免引发敌对反应。
    - 平衡性：适合控制节奏但扩张速度较慢。
  + 暴露事件触发概率减少30%。
    - 策略：减少暴露后的负面事件出现频率。
    - 平衡性：提升安全性但削弱直接扩张能力。

特殊强化流

* + 遗物发现概率提升+15%：探索区域时更容易获得遗物。
    - 策略：适合遗物献祭流玩法。
    - 平衡性：更适合小范围高效运营。
  + 仪式卡牌消耗减少1次：所有仪式卡可重复使用1次。
    - 策略：强化高爆发玩法。
    - 平衡性：提高了资源使用效率，但更依赖仪式。

### 整合机制流程

玩家流程：输入宗教名称：玩家输入自定义名称或选择随机生成。

选择圣城：玩家浏览城市特性，根据游戏初期策略选择。

强化效果选择：随机提供三种强化效果，玩家从中选择一个作为开局策略。

示例流程：玩家命名宗教为\*\*“深渊启示录”\*\*。

选择圣城为xx（特点：高人口，资源多，暴露值高）。

选择强化效果：信徒传播速度提升+20%。

后续进展：

* + 圣城开始自然传播宗教，生成初始资源。
  + 根据强化效果调整策略，选择区域扩张或资源积累。

1. 获取卡牌

玩家通过消耗信仰值获得一次三选一的机会，从以下五种卡牌类型中选择卡牌加入手牌：

1）遗物：属于持续类型的卡牌，集齐三张遗物并且放置于特定地形祭坛可直接召唤克苏鲁并获得胜利。

2）教条：持续效果卡牌，需放置于城市中后永久生效，且不可替换。

不同教条决定玩家策略方向，例如：

1}增强遗物效果。

2}增加传播速度。

3}减少危险值。

4}提升召唤怪物的能力。

3）.事件与仪式：一次性卡牌，使用后立即消耗。主要作用于特定城市或区域，带来即时强力效果，例如：

1}运输信徒至其他城市。

2}献祭信徒以获得资源。

3}召唤怪物影响区域环境。

4}增长信徒卡牌：

5}快速提升城市内的信徒数量或扩散范围。

4. 城市探索与卡牌放置

城市侦查： 玩家可选择目标城市进行侦查，发现该城市的地区效果，例如：

工业城市：信徒传播速度较低。

旅游城市：SAN值消耗增加，但信徒增长加快。

卡牌放置： 玩家可将卡牌（如遗物、教条）放置于城市中，激活对应效果：

遗物：提供特殊能力或触发全局效果。

教条：强化该城市的宗教传播、资源获取或减缓暴露。

效果叠加： 玩家需灵活组合卡牌形成联动效果，提升整体策略效率。

5. 胜利条件：游戏有三种主要胜利方式：

遗物流胜利：集齐三件古神遗物，进行献祭，复活克苏鲁。

传播胜利：将宗教传播至全地图，使所有人口信奉克苏鲁。

瘟疫流胜利：通过释放瘟疫或召唤怪物，摧毁所有人类。

San值归零：通过献祭足够多的教徒或者人口全地图san值降低为0%获得胜利

核心机制与动态

1. 危险值系统

危险值增长：使用高强度卡牌时，危险值提升。

信徒数量达到阈值时，危险值增加。

危险值影响：达到一定阈值后，触发政府反制措施（如封锁城市、打击信徒）。

危险值超过50时，进入高危状态，玩家需通过特定卡牌降低。

2. 信徒传播机制

自然传播：信徒在城市中根据增长速度逐步扩散。

跨城市传播：通过事件卡牌（如飞机传播）实现大范围扩散。

3. 信仰值资源管理

用于购买卡牌、触发特殊能力。

可通过遗物和教条卡牌自然增长。

策略方向与多样性

隐秘传播流：通过降低危险值的卡牌与教条，长时间积累信徒。

快速扩展流：使用高风险高回报卡牌快速扩展信仰。

遗物流：专注于搜集遗物，通过教条强化遗物效果，快速召唤邪神。

战争瘟疫流：使用仪式与事件卡牌释放瘟疫和怪物，摧毁区域内人口。

### 新闻播报系统设计

### 功能目的

1. 增强沉浸感：通过新闻报道塑造一个动态的世界，营造克苏鲁题材的神秘感和紧张感。
2. 反馈与提示：为玩家提供关于游戏状态、事件效果和暴露值的反馈。
3. 随机事件触发：创造一些与游戏内容有关联或无关的随机事件，为玩家带来新挑战或机会。

新闻类型

动态新闻：如海啸、飓风、火山喷发等，可能对特定区域的信徒传播或仪式完成产生影响。示例：“一场史无前例的海啸席卷了太平洋沿岸，多个沿海城市被摧毁，居民流离失所。”

社会事件：例如经济崩溃、政权动荡、宗教活动增加等，为玩家带来新的战略机会。示例：“某国的经济崩溃引发了全国范围的骚乱，政府正在加紧维稳。”

游戏关联新闻

发现仪式场所：当玩家的仪式活动暴露后，新闻会播报相关信息，并提示玩家暴露值上升。示例：“考古学家在某地发现了疑似古老宗教仪式遗迹，政府已派遣专家团队前往调查。”

信徒活动：报道玩家的传播活动效果，例如特定地区的信仰度变化。示例：“某城市的宗教热潮达到了新高度，越来越多的居民加入了一神秘教派。”

古神遗物：玩家获得遗物后可能触发新闻，描述发现过程或引发的世界反应。

示例：“一个不明来源的神器引发了全球轰动，科学家和信徒们争相解读其秘密。”

触发性警告新闻

当暴露值达到一定阈值后，会播报相关事件，提示玩家潜在威胁。示例：“国际安全组织注意到某地宗教活动异常活跃，已启动调查程序。”

如果暴露值过高，可能触发敌方打击行动。示例：“全球多国宣布联手打击极端宗教活动，主要港口和机场已加强管控。”

随机无害新闻：用于丰富背景故事，或迷惑玩家。示例：“某地的猫咪突然大量失踪，引发居民恐慌，但警方尚未发现异象。”

#### 新闻触发机制

#### 时间事件：根据游戏时间的进展，定期触发新闻。

#### 玩家行为触发：

* 1. 暴露值：暴露值达到一定阈值时，自动生成警告性新闻。
  2. 事件卡：使用特定卡牌（如仪式、献祭）后，触发与卡牌相关的新闻。

1. 随机事件：
   1. 每隔一定时间，随机生成与玩家行为无关的背景新闻。

#### 播报形式

#### 滚动新闻条：屏幕上方或下方显示短句新闻内容。示例：“海啸摧毁了某岛屿的大部分建筑，专家警告未来可能还有余震。”

#### 动态弹窗：重大新闻以弹窗形式展示，可能附带图像或动画效果。

#### 示例：一张破损遗迹的照片，配合“某地出现古神遗迹”的标题。

#### 联动效果示例：新闻反馈与玩家行动

#### 新闻内容可以间接提示玩家的成功或失败。例如：“某城市信徒大增，引发宗教活动的狂热。”（提示传播成功） “警方已封锁某地，疑似调查宗教活动。”（提示暴露值过高）

新闻影响玩法

某些新闻可能对游戏局势产生实际影响：

自然灾害导致某地区无法传播信徒。封锁道路

政府增强打击，增加暴露值相关效果。

5.暴露值过高的永久全球反应设计：

1. 永久封锁港口和机场

效果：暴露值超过50点时，全球港口和机场会永久封锁。玩家无法通过这些渠道进行信徒的运输和资源的流动。

永久影响：一旦触发，不会解除，除非玩家采取特殊手段恢复（如使用某些卡牌、事件或达到某种条件）。

2. 永久国际制裁

效果：暴露值超过60点时，玩家会面临国际制裁，全球各国合作限制信徒传播。所有信徒转化的效率将减少40%，而且每回合使用特殊卡牌或遗物时，暴露值将增加额外的10点。

永久影响：制裁在游戏中永远持续，不会消除，直到游戏结束。

3. 永久的全球打击行动

效果：暴露值超过70点时，全球多个国家将联合发动永久的打击行动。信徒转化速度降低至25%，并且暴露值每10秒增加1点。

永久影响：打击行动一旦启动，持续存在直到游戏结束。

以下为游戏核心资源类型

核心资源类型：1.信徒：信徒是玩家传播宗教的核心资源。信徒数量决定了玩家的影响力和卡牌的效用。信徒会根据游戏进程和地理区域的不同，具有不同的转化速度和忠诚度。

获取方式：通过卡牌效果、特殊事件、地域控制等方式获得。

1. 信仰值：信仰值是卡牌的核心成本资源。信仰值购买卡牌激活卡槽（目前没写），消除敌方卡牌等效果

获取方式：通过信徒的数量增加、特定卡牌或事件触发。

3.危险值（有些卡牌需要满足一些为危险值）：代表该地区和全地图范围内的危险程度，过高的危险会引发反噬。敌方可能会采取措施

通过卡牌和事件的影响、战斗或“瘟疫”类的传播等。

4.SAN值：代表人类社会的理智状态，SAN值达到100%时游戏结束，可以作为胜利条件之一。

获取方式：每个地区的SAN值变化受不同卡牌影响，过高的恐惧或信徒数量会导致SAN值降低，信徒越多，SAN值越低。

5.卡牌：

1）遗物：特殊的神秘物品，可以用来获得强大的能力或作为献祭的对象。遗物的获取非常难，但可以帮助召唤邪神或触发特殊胜利条件。

获取方式：通过特定任务或事件获取，或通过献祭其他资源来获得。

属于持续类型的卡牌，集齐三张遗物并且放置于特定地形祭坛可直接召唤克苏鲁并获得胜利。

2）教条：持续效果卡牌，需放置于城市中后永久生效，且不可替换。

不同教条决定玩家策略方向，例如：

1}增强遗物效果。

2}增加传播速度。

3}减少危险值。

4}提升召唤怪物的能力。

3）.事件与仪式：一次性卡牌，使用后立即消耗。主要作用于特定城市或区域，带来即时强力效果，例如：

1}运输信徒至其他城市。

2}献祭信徒以获得资源。

3}召唤怪物影响区域环境。

4}增长信徒卡牌：

5}快速提升城市内的信徒数量或扩散范围。