

一、游戏概述

《The Last Oasis》是一款模拟经营类游戏，运行于 PC 端。游戏背景设定在 1889 年的科罗拉多荒漠，正值联邦军与印第安部落战争纷乱时期，生存环境恶劣。在这片荒凉的沙漠中，酒馆“The Last Oasis”成为唯一未被战火波及的中立地带，吸引了各路角色——强盗、牛仔、赏金猎人、联邦逃兵、印第安萨满等。玩家将扮演酒馆老板，通过策略性调酒服务、危机管理和事件操盘，经营并升级酒馆，最终将其打造为沙漠中的传奇据点

二、游戏类型

运行平台：PC 端

最低配置要求：操作系统：Windows 10

处理器：Intel Core i5 或同等性能

内存：8 GB RAM

显卡：NVIDIA GTX 970 或同等性能

存储空间：10 GB 可用空间

三、游戏特点

与传统模拟经营游戏相比，《The Last Oasis》具有以下独特亮点：

- 西部牛仔与蒸汽朋克融合：**结合暗黑系蒸汽朋克美术风格，营造独特的战乱西部氛围。
- 多样化顾客与策略性服务：**每位顾客拥有独特性格和需求，玩家需灵活应对以提升收益和声誉。
- 动态事件系统：**随机触发的牛仔决斗、强盗袭击等事件，增加游戏不可预测性和挑战性。
- 道德困境经济：**玩家的选择（如救助伤员或操盘决斗）会影响短期收益与长期声望。
- 环境叙事与气候系统：**沙尘暴、血月之夜等动态环境影响经营策略。

四、背景故事

1889 年的科罗拉多荒漠，联邦军与印第安部落的战争摧毁了秩序，沙漠中的生存异常艰难。酒馆“The Last Oasis”是一座神秘的中立产业，由玩家继承。它坐落于沙尘

飞扬的荒野，是强盗、牛仔、逃兵、萨满和军火贩子的聚集地，提供美酒与庇护。玩家需在战乱中维持酒馆运营，平衡各方势力关系，最终使其成为沙漠中的传奇绿洲

五、核心玩法

1. 顾客服务

- **核心机制：**根据顾客类型提供合适的酒水和服务，满足需求以赚取金钱和声誉。
- **顾客类型：**
 - **暴躁的强盗 (Drunk Bandit)：**需求烈酒，挑衅风险高 (30%掀桌概率)，收益 2.5 倍。
 - **疲惫的牛仔 (Wounded Soldier)：**需求简单 (如止血威士忌)，收益 1.8 倍。
 - **神秘的赏金猎人 (Spy in Disguise)：**需求复杂，需通过暗号饮品识别，收益 4 倍。
 - **联邦军稽查官：**强制征收 50%库存，贿赂可减免。
 - **印第安草药师：**需求无酒精药茶，服务成功解锁新配方。
- **操作方式：**观察顾客表情、对话提示和行为，结合情绪值计量条 (绿色→黄色→红色) 选择服务。
- **影响因素：**满意度影响收入和声誉，错误服务可能引发连锁反应 (如群体恐慌)。

2. 酒馆经营与升级

- **初始状态：**破旧木屋，仅有基础设施 (如几张桌子和普通威士忌)。
- **升级内容：**
 - **基础设施：**桌子、椅子增加容量，装饰提升舒适度。
 - **酒水种类：**解锁烈性威士忌、特调鸡尾酒、疗伤药酒等。
 - **防御设施：**防弹吧台 (减少 70%战斗损失)、逃生密道 (保留 50%现金)、蒸汽自动供酒机。
 - **武器库：**加特林机枪 (清场但吓退平民)、催泪弹 (非致命驱散)。

- **效果：**提升吸引力和效率，增加顾客流量和收入。

3. 员工管理

- **解锁条件：**酒馆规模扩大后可雇佣。
- **员工类型：**
 - **调酒师 Old Pete：**提升服务速度，可研发隐藏配方。
 - **女仆 Annie：**预警暴动，具备安抚技能。
 - **清洁工：**保持整洁，避免顾客不满。
 - **印第安草药师：**每日治愈顾客，调配群体疗伤药。
- **管理方式：**分配任务、支付工资，培养技能树提升能力。

4. 特殊事件与活动

- **牛仔决斗：**下注或干预（如提供“Lucky Shot Whisky”），影响活跃度和情绪。
- **强盗袭击：**动用防御设施或策略保护财产。
- **神秘顾客：**完成隐藏任务获丰厚奖励。
- **动态事件：**沙尘暴限时供水、血月之夜暴怒翻倍、联邦军巡逻日禁武等。

六、玩家操作表

支持设备：鼠标+键盘。

操作设计：

鼠标左键：选择顾客、设施、酒水。

快捷键：

Q/W/E：快速切换酒水类型。

空格键：暂停/查看事件。

数字键 1-5：分配员工任务。

特点：简洁直观，支持一键多用（如空格键动态切换功能）。

七.游戏地图表

地图分区：

酒馆内部：吧台、桌椅区、员工休息区。

酒馆外部：决斗场、逃生密道入口。

周边荒漠：沙尘暴区域、矿洞支线。

元件：木质结构、黄铜管道、防弹设施。

NPC：顾客、强盗、联邦军士兵。

八.游戏人物表

元帅 John "Ironhand" Callahan：联邦军领袖，提供保护任务。

Lily "The Viper" Thompson：走私者，可雇佣防御。

Chief Running Wolf：印第安领袖，提供资源。

Dr. Ezekiel "Doc" Holloway：发明家，研发科技。

(全部角色见附录角色表)

九.游戏道具表

烈性威士忌：提升暴躁顾客满意度，使用型，顾客购买获得。

防弹吧台：减少战斗损失，装备型，商店购买。

血月鸡尾酒：吸引幽灵顾客，剧情型，调配解锁。

十.故事主线

- **主线：**
 - → 继承酒馆，学习经营。
 - → 应对联邦军征收与强盗威胁。
 - → 揭露酒馆神秘过去，建立传奇。
- **矛盾线：**
 - 联邦军 vs 反抗军：选择合作或对抗。
 - 顾客冲突：服务失误引发暴动。
 - 道德抉择：救助伤员还是追求利润。

十一.游戏关卡

关卡 1: 10 天赚 500 金币。

关卡 2: 服务 30 名顾客，抵御 1 次袭击。

关卡 3: 解锁蒸汽科技，完成矿洞探险。

注意若操盘赌局被发现强行进入支线

支线：尽可能在周围获取旅客信任，帮助旅客等，在谈判时刻列出伪证

十二.游戏规则

玩家行为：服务顾客、升级设施、操盘事件。

成长规则：金钱解锁设施，声望吸引高级顾客。

金融平衡：收入=顾客满意度×基础收益，支出=工资+升级费用。

十三.敌人 AI

强盗：

- 距离 50 像素：警戒。
- 距离 10 像素：主动攻击。
- 受到攻击：反击

十四.游戏界面

小酒馆老板侧身坐着，手里拿着一杯烈酒，门是开着的，外面有无数风沙，还有几盏昏暗的灯光

十五.创新亮点

- 道德困境经济：救助伤员降低收益但提升声望。
- 环境叙事：墙壁弹孔记录历史。
- 气候系统：沙尘暴触发生存模式。

十六. 美术与音效

- **美术风格：**暗黑系蒸汽朋克西部风，破败木屋、黄铜管道、昏黄煤油灯。
- **音效设计：**
 - **背景音乐：**西部吉他曲、口琴曲。
 - **环境音效：**马蹄声、枪声、酒杯碰撞、风沙呼啸。

十七.商业化设计

- **付费点：**装饰性道具（如霓虹招牌）、加速道具（如保镖服务）、剧情 DLC（如黄金城之谜）。