游戏名称：未命名

游戏主题：运营，扩张，创新，冒险

游戏大纲

前期：

T病毒爆发后5年，全世界只剩不到百万人。部分幸存者聚集在荒芜的城市中，依靠剩余的资源和仅存的生产方式，延续着苟延残喘的文明。

初期：

原纽约市内，幸存者发现资源已所剩无几了，比如供发电的柴油，仅能支撑一份月了，而越来越多的房屋、设施需要电力。指挥者命令，组建几支巡查队，向周边更远的城市出发，寻找资源，探索那些熟悉又陌生的地方。

巡查队收获丰富，不仅带回来了急需的柴油及其他资源，还发现了更多的幸存者。人们利用新的资源发电，基础设施进一步完善，城市规模得到一定提升。更多的汽油也允许巡查组可以走的更远了，资源得到一定程度稳定的补充，巡查组还发现了一些废弃的电厂。

城市来了个幸存者，他说他以前在风力发电厂工作，他可以启动那些设备，可是需要更多的工程师。指挥官将城市内的部分工程师分配给了他，过了一段时间，风力发电厂运作了，城市供电很大程度得到解决。