《渡尘》游戏策划书

游戏种类：联网即时战略rpg游戏

分工情况：茅大地（美） 钱嘉欣（程）

1. 游戏梗概

一款以家园系统为主要内容，战斗探索辅助的联网rpg游戏。

家园系统：市镇管理+种田养成

战斗系统：即时的动作游戏

1. 游戏世界观背景

（架空世界）星历2949年，“天神”降临。全球灵气复苏，人类因为长时间依赖科技，与普通动植物相比适应性差了许多，人口锐减，也同时成为食物链最底端的存在。被魔兽（魔化了的动植物）进攻城市后，人们整日只能东奔西走地逃亡，未能再创曾经的辉煌。男主在这次的暴动中，凭借着“神格面具”幸存了下来，与舞狮萝莉在桃花源偶遇，发展村庄，再创人类辉煌。

1. 游戏游玩逻辑

两阴阳（战斗模式），四神兽（宠物），五行（攻击生克属性），八卦（人物基础属性数值）

1. 分模块化详解
2. 登陆界面（像素）

以简约的一幅动画作为背景，点击后有“退出”，“登录”，“注册”选项。

1. 家园系统
2. 市镇

一个二维界面，通过判定周围环境内资源和建筑，设置可以建造的建筑类型，经营模拟村庄。生产，人口，销售。

随着村庄建造，主城也会进行完善。不过由于建造单位限制，需要玩家去其他玩家世界进行贸易，或者协作。

NPC拥有自动寻路功能，可以分辨自己的职业，早上进入自己对应职业的建筑，晚上回家。

污染（由生产产生）：会影响NPC工作效率，严重会死亡

饱食和娱乐（由生产和销售产生）：会影响NPC心情，严重会破坏城市

1. 种田

玩家可以亲自体验，种田，养殖，钓鱼，建造等系统，玩家制作的物品会有特殊的机会变成更加高级的物品。

各系统：

建造（在市镇中规划，在对应位置给予物资）：基础的材料交易

种田（到田地边上操作）：肥料，水量，虫害

养殖（在宠物屋操作/生产）：宠物战斗，饱食，口渴，（娱乐）

钓鱼（主城内水边，装备鱼竿）：小游戏

制作（规定建筑物内的工具台）：合成配方（做一个类似鬼谷八荒功法突破的小游戏）

1. 战斗系统（前期不涉及）

玩家按填写的月份和问卷，随机获得五行之一偏向的基础属性。可以从技能树选择技能进行协同。以金木水火土，相生相克的方式出现反应。相生会基础增加1.75倍效果或伤害，相克会降低至30%（但是多个效果会同时存在）。

1. 主角的build

阴：机甲模式

阳：请神模式

主角在战斗开始时变为“阳”模式，按键切换。阴阳有时间加成。（早阳up，晚阴up）

技能树不同，升级时，阴阳点数加点。

1. 舞狮女

舞狮，踩高跷，萝莉

作为引导员一般的存在。常伴单独游玩的玩家左右。

1. 时间系统

早3小时，晚3小时（春秋），夏天早4晚2，冬天早2晚4

春夏秋冬共计24小时

1. 宠物/神兽系统

宠物可以通过打怪掉落形式获取。通过抚养宠物，给予宠物规定性状食物，在幼儿期进行build，会在成年期变化，如果有单一属性远远超过其他属性（占比80%以上）。蜕变为神兽，拥有特殊被动技能。携带出战可使用其被动能力。

神兽：青龙，朱雀，玄武，白虎

1. 背包系统

背包，个人属性加点

1. 商城系统（拍卖行，行商）

在市镇中建造商铺解锁行商。（可以寄卖，出售商品，非玩家商品有讨价还价功能）

在商铺升级为拍卖行后解锁拍卖。（可以每周固定时间（暂定月曜日），进入参与拍卖，价高者得，有押金，手续费，物品品质要求）

1. 讨价还价系统

输入价格后，比对参考价格的浮动值判断成功率，与玩家属性有关。

1. 拍卖行系统

每周按玩家出生年月轮流。生日按月份分金木水火土属性。坐庄那一次参与拍卖，所有手续费收益，按照比例有坐庄奖励。

1. 任务系统

在规定转职村民处，接不同类型的任务。

1. 组队/好友系统

玩家可以组队，可以申请好友。

好友可以随意进出对方的家园，帮助照料植物，收获等。（每次非主人交互，家园主人和好友都可以获得一部分植物产出）

1. NPC系统

每个NPC拥有自己的独立的属性（职业倾向）。玩家可以选择专职方向，以更好地管理城市。有对应建筑，对应职业的村民就会干活。不然的话只会原地站着/乱跑。数量与村民房有关。

1. 游戏特色（创新玩法）

家园：

自建主城：你的主城你做主。

主城袭击：每周有活动，在城内需要和村民一起守卫村庄，以免被主神/魔兽进攻。（有城市损坏，成功奖励）

战斗：

属性生克

暴走值（闪避/技能）：闪避用多了会力竭，技能用多了会失控暴走（追一个怪打死/暴走值清零为止）