

《虎溪谷物语》游戏策划

目录

1. 设计历程.....	1
2. 游戏创意.....	1
2.1 创意来源	1
2.2 游戏目的	2
2.3 美术风格	5
2.4 音效语音	6
2.5 游戏创新点	7
3. 开发任务.....	8
3.1 项目目标	8
3.2 用户的特点	9
3.2.1 用户类型.....	9
3.2.2 年龄分布.....	10
3.2.3 用户游戏习惯.....	10
3.2.4 用户期望.....	11
4. 运行平台与配置要求.....	12
5. 开发平台与工具	12
6. 可行性分析.....	13
6.1 当今游戏概况.....	13
6.1.1 模拟经营类游戏现状.....	13
6.1.2 模拟经营类游戏优势.....	13

6.1.3	模拟经营类游戏劣势.....	14
6.1.4	与其他类型游戏比较.....	14
6.1.5	《虎溪谷物语》独特优势.....	15
6.1.6	综合分析.....	16
6.2	主要用户体验.....	16
6.2.1	游戏机制.....	16
6.2.2	内容深度.....	17
6.2.3	互动性.....	17
6.2.4	创新性.....	17
6.2.5	持续更新与扩展.....	18
6.3	技术难点	18
7.	游戏内容策划	20
7.1	游戏概述	20
7.1.1	背景故事.....	20
7.1.2	世界架构.....	23
7.2	操作模式	24
7.2.1	控制方式.....	25
7.2.2	界面与菜单.....	26
7.2.3	互动与交流.....	26
7.2.4	钓鱼系统.....	27
7.2.5	探索与冒险.....	28
7.2.6	经济与贸易.....	28

7.3	游戏地图	28
7.4	游戏对象	35
7.4.1	角色.....	35
7.4.2	道具.....	40
7.5	游戏流程	48
7.6	用户界面	52
8.	项目开发计划与分工.....	58
8.1	参加人员	58
8.2	任务分配	58

1. 设计历程

版本号	创建人	里程碑
v0.1	XXX	项目启动会议，确定初步开发计划
v0.2	XXX	完成市场调研和用户需求分析
v0.3	XXX	游戏概念确定，完成初步策划文档
v0.4	XXX	完善游戏玩法，细化任务和故事情节
V1.0	XXX	完成《虎溪谷物语》游戏策划书

2. 游戏创意

2.1 创意来源

《虎溪谷物语》的创意主要来源于经典的模拟经营游戏《星露谷物语》，这款游戏以其深度的农场经营、丰富的社交互动和探险元素赢得了玩家的广泛喜爱。我们希望在此基础上，结合中国传统文化元素和重庆大学虎溪校区的地形，打造一个独具特色的模拟经营游戏。

《星露谷物语》主要在以下四个方面为我们提供了灵感：

(1) 农场经营：在《星露谷物语》中，玩家可以选择自己的农场类型，如海滩农村、河边农场、草原农场、森林农场等，我们希望加入新的农场类型，如虎溪农场、火山农场等，给予玩家更多的选择和体验空间。具体而言，玩家可以通过种植作物、饲养动物、扩建农场、发展酿造业等途径来体验农场生活的乐趣，而《虎溪谷物语》将继承这一玩法，同时引入更多具有中国特色的农作物和养殖动物，如茶树、竹子、熊猫等。

(2) 社交互动：与村民的互动是《星露谷物语》的重要内容，与村民好感度的提升可以得到不同的反馈，甚至还可以与村民步入婚礼的殿堂，而在《虎溪谷物语》中，我们希望设计出更加丰富和多样化的 NPC 角色，每个角色都有独特的背景故事和性格，接入自然语

言处理大模型，玩家可以通过对话、赠送礼物和完成任务来加深与他们的关系。

(3) 探险元素：矿洞探险和战斗也是《星露谷物语》的一大特色。通过在矿洞中与怪物战斗和向下挖掘，玩家可以获得各种材料和矿石。矿石是游戏中最重要的资源之一，能够提升装备品质，从而提高玩家对世界的开发能力。在《虎溪谷物语》中，我们计划设计多个探险区域，如古老的山洞、神秘的竹林、隐秘的溪谷以及古代文明的遗迹等。玩家可以在这些区域中挑战怪物、解开谜题并发现宝藏，进一步丰富游戏的冒险体验。

(4) 季节和节日：四季更替和丰富的节日活动为《星露谷物语》增添了许多乐趣。每个季节都有独特的农作物和鱼类，以及不同的节日活动和奖励。在《虎溪谷物语》中，我们将中国传统节日融入玩家的日常生活，如春节、端午节和中秋节等。玩家可以在这些节日中参与各种庆典和活动，体验独特的文化氛围，增加游戏的趣味性和文化深度。

我们希望《虎溪谷物语》不仅是对《星露谷物语》成功经验的延续，更是在其基础上的创新和发展。通过借鉴《星露谷物语》的成功经验，并结合中国传统文化和虎溪校区的独特地理特色，我们希望为玩家呈现一个既熟悉又新鲜的农场生活世界，让他们在游戏中体验到丰富的经营乐趣和独特的文化魅力。

2.2 游戏目的

《虎溪谷物语》的主要目的是通过模拟农场经营、社交互动和探险活动，为玩家提供一个充满生机和挑战的虚拟世界，总体而言包含以下五个游戏目的：

(1) 体验农场生活

①种植作物：玩家可以根据季节在自己的农场内种植各种各样的农作物。从繁茂的小麦到丰收的南瓜，每一种作物都有其独特的生长周期和特点。玩家们需要精心选择适合当季的作物，并在合适的时间进行播种，然后耐心地等待它们生长成熟；

②饲养动物：玩家可以在自己的农场内养育各种可爱的动物。从毛茸茸的小鸡到温顺的奶牛，每一种动物都有其独特的特性和产物，可以收集它们的产品，如鸡蛋、牛奶等，来为农场创造营收，进一步丰富农场的经营内容；

③农场扩建：通过不断的努力和发展，玩家可以解锁新的建筑，如温室（不受季节变换影响），还可以开拓新的岛屿，如姜岛（类似于大型温室），大幅增加了可用面积，玩家可以扩建和装饰农场，提高生产效率和美观度，打造独一无二的农场风景；

④发展酿造业：首先是最受欢迎、收益最高的酿酒业，玩家可以种植特定的农作物，如草莓、杨桃、啤酒花等，并利用酿酒设备在农场内酿造各种美酒，不同种类的作物和配方会产生不同口味和质量的酒，玩家需要根据市场需求和自身喜好来选择种植和酿造的方向。除了酿酒业，玩家还可以探索其他类型的酿造业，如酿造茶叶、制作果酱或蜂蜜等。每种酿造业都有其独特的生产工艺和市场需求，玩家需要灵活运用资源和技能，实现经营的最大化。

（2）社交互动

①结识 NPC：玩家通过与村民们的互动，可以结识各种性格各异的 NPC，了解他们的背景故事，逐渐建立起深厚的友谊。因为导入自然语言处理大模型，这些村民们的 AI 都更加智能化，有自己独特的个性和生活经历，他们有的温柔善良，有的刚毅坚定，有的则充满了幽默和乐观。玩家可以通过与他们交谈，了解他们的喜好、梦想和故事，与他们建立起真挚的情感纽带；

②提升好感：玩家可以通过积极的互动提升与 NPC 之间的好感度。这可以通过多种方式实现，例如与 NPC 进行对话，赠送他们喜爱的礼物，或者帮助他们完成任务。随着好感度的提升，玩家将解锁更多的互动选项和剧情内容，有机会了解更多关于 NPC 的故事和背景，甚至建立起特殊的关系，如友谊或者爱情；

③节日活动：游戏中还设有各种节日活动，玩家可以参与村庄中的各种节日庆典，与村

民共同庆祝中国传统节日，如春节、端午节和中秋节，感受浓厚的文化氛围。这些节日活动包括各种有趣的游戏和竞赛，传统的食物和饮品，以及丰富多彩的庆祝仪式，为玩家带来欢乐与满足，同时也加深了玩家与村民之间的情感联系。

(3) 探险与冒险

①探索未知区域：玩家可以探索多个充满谜题和挑战的探险区域，这些包括古老的山洞、神秘的竹林、隐秘的溪谷和古代文明的遗迹。每个区域都充满了未知的危险和宝藏，等待着玩家的探索和发现；

②战斗与收集：在这些探险区域中，玩家不仅可以发现各种隐藏的宝藏和秘密，还可以进行战斗与收集。他们会遭遇各种怪物和野生动物，需要运用自己的技能和装备与之战斗。同时，玩家还可以开采矿物和收集其他资源，这些资源对于提升装备和开发新区域至关重要；

③解开谜题：在探险过程中，玩家需要解开各种谜题，打开通往新区域的通道，进一步提升游戏的深度和趣味性。

(4) 文化体验

①融合传统文化：游戏通过节日、建筑风格和农作物等方面融合了丰富的传统文化元素。在节日庆典中，玩家可以参与各种传统的庆祝活动，如春节、端午节和中秋节等，体验传统的游戏、食物和仪式。此外，游戏中的建筑风格也充满了中国传统的影子，如古色古香的建筑风格、古老的神社和庙宇等，都展现了中国传统文化的独特魅力。而种植的农作物中，也包含了许多传统的中国农作物，如水稻、小麦、茶叶等，让玩家能够亲身体验到中国农耕文化的博大精深；

②教育与传承：我们希望《虎溪谷物语》是一款引人入胜的好游戏，但也不只是一款游戏，游戏应当不仅仅是一种娱乐方式，还能起到传承和普及文化知识的作用。通过对传统文化元素的展示，玩家不仅可以享受游戏的乐趣，还能够学习和了解中国传统文化的历史、风

俗和民俗。这种教育与传承的作用，使得游戏成为了一个兼具娱乐和教育意义的平台，为玩家提供了一种全方位的文化体验。

(5) 实现个人目标

①成就系统：《虎溪谷物语》中设计了各种各样的成就，涵盖了游戏中的各个方面，从农场经营到社交互动，再到探险探索，每个成就都代表着一项具体的任务或挑战，玩家可以通过完成各种挑战和任务来获得成就感；

②技能系统：技能系统涵盖了多个方面，包括耕种、采矿、钓鱼、采集、战斗、料理等。玩家在每个技能领域都有一个初始水平，随着时间的推移和实践的积累，他们可以逐渐提升这些技能的等级。每当一个技能等级提升时，玩家都会获得一定的奖励，如新的制作配方、解锁新的设施或增加特定技能的效率；

③个性化发展：玩家可以根据自己的兴趣和游戏风格，自由选择农场的经营方向、社交策略和探险路线，打造独一无二的游戏体验。

2.3 美术风格

《虎溪谷物语》将效仿《星露谷物语》，采用温馨的像素艺术风格，以色彩丰富的场景和细腻的角色设计来营造轻松愉快的游戏氛围，实现以下视觉效果：

(1) 像素艺术：游戏采用 16 位像素艺术风格，细腻的像素图像让人联想到经典的复古游戏。每一个像素都精心设计，使得游戏世界既简洁又生动。

(2) 色彩丰富：游戏中使用了丰富多彩的调色板，呈现出一个充满生机和活力的世界。不同的季节、天气和时间段都有各自独特的色彩变化，增强了游戏的沉浸感。例如，春天的明亮和清新、夏天的灿烂和热烈、秋天的金黄和温暖、冬天的宁静和纯洁。

(3) 细节丰富：尽管是像素风格，游戏中的每个场景和角色都充满了细节。从农场的

田地、工具、植物到村庄的建筑、装饰、环境，每个元素都精心设计，充满生活气息。角色的表情和动作也非常细腻，赋予了每个角色独特的个性。

- (4) 怀旧氛围：像素艺术风格和复古的配乐相得益彰，共同营造出一种怀旧的氛围。这种氛围让玩家仿佛回到了经典的游戏时代，同时又融入了现代游戏的复杂性和深度。
- (5) 独特的视觉风格：游戏在视觉设计上融合了田园风光与奇幻元素，既有现实中的农村生活场景，又有充满神秘色彩的洞穴、森林和古代遗迹。这种独特的视觉风格使得游戏世界既真实又富有想象力。

2.4 音效语言

《虎溪谷物语》的音效和音乐在营造游戏氛围和增强玩家沉浸感方面起着至关重要的作用。我们考虑在游戏中引入 AI 语音对白，为每个 NPC 训练不同的语音模型，这样在触发剧情对话时玩家的体验感更为真实，此外，精心设计的音效和背景音乐能让玩家感受到丰富的情感和故事。以下是对该游戏音效和音乐的一些详细说明：

- (1) 背景音乐
- ①季节性音乐：游戏的背景音乐根据四个季节进行变化。每个季节都有独特的音乐主题，春天的旋律轻快而欢快，夏天的音乐则更加热情和活力，秋天的曲调温暖而略带忧郁，冬天的音乐则宁静而祥和。这些音乐不仅反映了季节的变化，还能影响玩家的情绪和游戏体验；
- ②特殊场景音乐：游戏中的特定场景，如矿洞、节日庆典和特定任务，也有专门的音乐。这些音乐通常具有更强的情感色彩，帮助营造特定的氛围。例如，矿洞中的音乐往往神秘而紧张，而节日庆典上的音乐则充满欢乐和热闹。

(2) 环境音效

- ①自然音效：游戏中有丰富的自然音效，如风吹过树叶的声音、鸟鸣声、流水声、雨声

等。这些音效使得游戏世界更加生动和真实，玩家在农场工作或探索野外时，可以感受到大自然的美妙；

②日常音效：游戏中的日常活动也有对应的音效，例如耕地的声音、浇水的声音、钓鱼时水面的声音、动物的叫声等。这些音效让玩家的每一个行动都更具真实感和代入感。

(3) 互动音效

①工具和物品使用音效：不同的工具和物品在使用时会发出不同的声音，例如砍树的斧头声、挖矿的镐声、制作料理的声音等。这些音效不仅提高了操作的真实感，还帮助玩家根据声音来判断操作的成功与否；

②社交互动音效：虽然游戏没有语音对白，但与 NPC 互动时会有特定的音效提示，例如与村民对话时的提示音、礼物赠送时的反馈音等。这些音效让玩家能够通过听觉感知互动的效果和情感。

(4) 情感和氛围

某些特殊事件和剧情场景会有特定的音效或音乐来强化情感表达，例如结婚典礼的音乐、重要剧情揭示时的音效等。这些音效和音乐能够让玩家更深刻地感受到游戏的故事和角色的情感。

2.5 游戏创新点

创新点	描述
丰富的农场生活	引入虎溪农场和火山农场等新类型，提供不同的环境和挑战。除酿酒、酿造果酱外，新增制作茶叶、制作蜂蜜等多种发展方向，增加游戏深度。
丰富季节变化	根据季节不同调整农作物和鱼类轮换，展现春夏秋冬不同季节的

	独特氛围，增强游戏沉浸感。
中国特色文化元素	加入茶树、竹子和熊猫等中国特有的农作物和养殖动物，丰富农场内容。融入春节、端午节和中秋节等中国传统节日，增加节庆活动和文化氛围。
智能 NPC 互动	引入自然语言处理大模型，设计独特背景故事和性格的 NPC，通过互动提升好感度。
AI 语音对白	为 NPC 训练不同的 AI 语音模型，提升真实感和互动性。
多样探险区域	设计古老山洞、神秘竹林、隐秘溪谷和古代遗迹等探险区域，提供丰富冒险体验。
成就与技能系统	设计多样成就和技能系统，玩家通过完成挑战和提升技能获得成就感和奖励。
像素艺术风格	采用像素艺术风格，色彩丰富，细节精致，营造怀旧氛围。
开放式世界	允许玩家自由探索和互动，选择自己的个性化发展方案，实现高度的自由度和沉浸感，满足玩家的不同需求和偏好。

3. 开发任务

3.1 项目目标

我们希望将《虎溪谷物语》开发成一款兼具农场经营、社交互动和探险元素的模拟游戏，吸引热爱生活模拟类游戏的玩家群体。通过独特的中国文化背景和创新的游戏机制，提供一个丰富多彩且充满挑战的虚拟世界，满足玩家的多种游戏需求，主要实现以下三个部分：

(1) 农场经营

①多样化的农场管理：提供多种农作物、家畜和农场建筑，玩家可以自由规划和管理自

己的农场，体验从播种到收获的全过程；

②季节性变化：不同季节有不同的作物种植和活动内容，增强游戏的动态性和现实感；

③经济系统：设计一个平衡的经济系统，玩家通过农作物销售、手工艺品制作等方式获得收入，用于农场扩建和购买高级物品。

(2) 社交互动

①丰富的智能 NPC：每个 NPC 都有独特的性格、背景故事和日常活动，玩家可以通过互动建立关系，解锁更多故事和任务；

②好友和婚姻系统：玩家可以与特定的 NPC 角色发展深厚的友谊甚至婚姻关系，体验更多的家庭生活元素；

③社区活动：定期举办社区活动和节日庆典，增加玩家互动和参与感。

(3) 探险元素

①多样探险区域：设计多个探险区域，包括古老山洞、神秘竹林、隐秘溪谷和古代遗迹等，提供丰富的冒险体验；

②任务和挑战：在探险过程中，玩家将面对各种任务和挑战，获得稀有资源和奖励；

③动态天气和昼夜系统：增加探险的难度和趣味性，玩家需要根据不同的天气和时间选择合适的探险计划。

3.2 用户的特点

3.2.1 用户类型

《虎溪谷物语》目标用户主要是以下三类：

(1) 生活模拟游戏爱好者

①特点：喜欢通过游戏模拟现实生活，享受农场经营、社交互动和探险的乐趣；

②偏好：对游戏中的经营管理、资源收集和社交互动有浓厚兴趣，喜欢自由探索和发展游戏世界。

(2) 休闲游戏爱好者

①特点：寻求放松和解压的游戏体验，不喜欢过于复杂或紧张的游戏玩法；
②偏好：喜欢轻松愉快的游戏氛围，享受在游戏中进行简单而有趣的活动，如种植作物、钓鱼、社交等。

(3) 冒险探索爱好者

①特点：追求未知和挑战，喜欢在游戏中探索未知的领域和解开谜团；
②偏好：对游戏世界中的隐秘地点、隐藏任务和谜题感兴趣，喜欢挑战复杂的探险任务和战斗。

3.2.2 年龄分布

《虎溪谷物语》希望能吸引各个年龄段的玩家，包括幼年玩家、青少年玩家、成年玩家和老年玩家。为实现全年龄覆盖，游戏将设计简单易懂的操作界面和任务，以及丰富多样的游戏内容，满足不同年龄段玩家的需求和喜好。

3.2.3 用户游戏习惯

针对不同用户的游戏习惯，《虎溪谷物语》将提供多样化的游戏体验，以满足不同类型玩家的需求和偏好：

(1) 按游戏时间区分

①对于少量时间玩家：游戏将设计简短的任务和活动，如每日任务、简单的农场管理等，让玩家在有限的时间内也能有所收获和乐趣；

②对于大量时间玩家：游戏将提供丰富多样的内容和挑战，如深度的探险任务、复杂的农场经营系统等，让玩家可以投入更多时间和精力进行游戏体验。

(2) 按游戏态度区分

①对于投入型玩家：游戏将提供丰富多样的任务和活动，以及深度的故事情节和角色互动，让玩家能够沉浸在游戏世界中，体验到更多的情感和故事；

②对于休闲型玩家：游戏将设计简单易懂的操作界面和任务目标，以及轻松愉快的游戏氛围，让玩家可以在放松的状态下享受游戏的乐趣。

(3) 按游戏目标区分

①成就追求者：游戏将设置丰富的成就系统和奖励机制，包括完成特定任务、收集特定物品等，满足成就追求者的目标达成欲望；

②沉浸体验者：游戏将注重情节和角色的塑造，提供丰富的故事情节和角色互动，让玩家能够在游戏中体验到丰富的情感和故事情节，享受沉浸式的游戏体验。

3.2.4 用户期望

(1) 创新性：玩家希望游戏具有独特的创新点和特色，能够带来新鲜感和惊喜。针对这方面，《虎溪谷物语》的创新点包括开放式世界、动态天气系统、多样化的社交互动等，这些特色将为玩家带来新鲜感和惊喜，使他们在游戏中体验到与众不同的农场经营和探险乐趣。

(2) 可玩性：玩家期望游戏具有高度的可玩性和回放价值，能够长时间吸引自己的注意力。针对这方面，《虎溪谷物语》设计了丰富的内容和多样的游戏玩法，玩家可以通过经营农场、探索世界、社交互动等多种方式获得乐趣，此外，还提供了长期的目标和成就系统，以及不同季节和活动的变化，为玩家提供了回放价值和长时间的游戏体验。

(3) 沉浸感：玩家渴望游戏能够提供身临其境的沉浸感和代入感，让自己能够完全融入游戏世界中。针对这方面，《虎溪谷物语》采用温馨的像素艺术风格和丰富的背景音乐，营造出轻松愉快的游戏氛围，动态的天气系统和多样的社交互动机制将帮助玩家完全融入游戏世界，体验身临其境的沉浸感和代入感，使他们能够暂时忘却现实，全身心地享受游戏带来的乐趣。

4. 运行平台与配置要求

最低配置：

操作系统	Windows 10/11
处理器	Intel i5-8400
内存	2 GB
显卡	256 MB 显存
硬盘空间	1 GB 可用空间

推荐配置：

操作系统	Windows 10/11
处理器	Intel i5-12600K
内存	4 GB
显卡	512 MB 显存
硬盘空间	2 GB 可用空间

5. 开发平台与工具

开发工具	用途简介	版本
Unity	游戏引擎，用于游戏的开发、设计和调试。	2022.3.17f1c1
Photoshop	主要用于美术资源制作。	24.0
Audacity	用于音效编辑。	3.5.1

6. 可行性分析

6.1 当今游戏概况

6.1.1 模拟经营类游戏现状

模拟经营类游戏近年来持续受到玩家的欢迎。这类游戏的代表作如《星露谷物语》、《牧场物语》、《动物之森》等，都拥有庞大的玩家基础和极高的市场认可度。它们的成功主要归因于以下几个因素：

- (1) 游戏机制的深度和复杂性：这类游戏通常拥有丰富的玩法和长时间的游戏内容，能够让玩家沉浸其中。
- (2) 高自由度：玩家可以根据自己的喜好进行游戏，没有固定的玩法限制，使得每个玩家的游戏体验独一无二。
- (3) 社交互动：通过与游戏中的 NPC 和其他玩家互动，增强了游戏的社交属性。
- (4) 轻松愉悦的氛围：画风和音乐通常都非常治愈，适合各年龄段的玩家放松心情。

6.1.2 模拟经营类游戏优势

- (1) 广泛的受众群体：模拟经营类游戏适合各年龄层次的玩家，市场覆盖面广。
- (2) 长时间玩家粘性：由于游戏内容丰富，玩家通常会投入大量时间进行游戏，从而提高玩家的粘性。

(3) 强大的扩展性：游戏可以通过不断更新内容、添加新玩法来保持玩家的新鲜感和持续投入。

6.1.3 模拟经营类游戏劣势

- (1) 开发周期长：由于游戏内容复杂，开发时间和成本较高。
- (2) 市场竞争激烈：这类游戏市场已经有不少成功的作品，如前文提到的《星露谷物语》《动物之森》等，新的游戏需要在众多竞争对手中脱颖而出。
- (3) 创新难度大：在经典玩法的基础上进行创新，并且保证玩家接受度，是一个较大的挑战。

6.1.4 与其他类型游戏比较

- (1) 与动作类游戏比较
 - ①低门槛：动作类游戏通常需要玩家有较高的反应能力和操作技巧，而模拟经营类游戏则对这些要求较低，更适合休闲玩家；
 - ②长线发展：动作类游戏通常追求短期内的高峰体验，而模拟经营类游戏则通过长时间的内容积累，形成长线的玩家粘性和收益。
- (2) 与策略类游戏比较
 - ①更轻松的游戏氛围：策略类游戏通常要求玩家进行高强度的思考和决策，而模拟经营类游戏的节奏较为缓和，更适合放松娱乐；
 - ②更广泛的受众：策略类游戏可能吸引的是对战斗和战略有浓厚兴趣的玩家，而模拟经营类游戏则覆盖了更广泛的受众群体，包括喜欢种植、养成和社交互动的玩家。
- (3) 与角色扮演类游戏比较

-
- ①高自由度和个性化发展：角色扮演类游戏通常有固定的剧情和任务，而模拟经营类游戏允许玩家自由选择游戏方向，个性化发展农场和社交关系；
 - ②更丰富的日常生活体验：角色扮演类游戏通常侧重于英雄冒险和任务，而模拟经营类游戏则更注重日常生活的细节，给予玩家更真实和多样的生活体验。

(4) 与射击类游戏比较

- ①低压力和更高的可持续性：射击类游戏节奏紧张、对抗激烈，玩家需要高度集中注意力。而模拟经营类游戏则更加休闲、放松，适合长期游玩；
- ②多样化的游戏内容：射击类游戏的核心是战斗和对抗，而模拟经营类游戏涵盖了种植、养殖、建设、社交、探险等多方面内容，提供更丰富的游戏体验。

(5) 与竞速类游戏比较

- ①游戏节奏和目标不同：竞速类游戏追求速度和技术，而模拟经营类游戏更强调慢节奏的生活体验和长期目标的实现；
- ②更强的创意和建设性：竞速类游戏的目标是赢得比赛，而模拟经营类游戏允许玩家通过创意和努力建设自己的虚拟世界，具有更强的成就感和满足感。

6.1.5 《虎溪谷物语》独特优势

- (1) 中国传统文化的融合：通过融入中国传统节日和文化元素，使得游戏具有独特的文化魅力，能够吸引对中国文化感兴趣的玩家。
- (2) 独特的地理背景：以重庆大学虎溪校区的地形为基础，设计出独特的游戏场景，增强了游戏的真实感和吸引力。
- (3) 丰富的探险元素：在模拟经营的基础上增加探险元素，使得游戏内容更加多样化，满足不同玩家的需求。

(4) 深度的社交互动：设计更加丰富和多样化的 NPC 角色，并接入自然语言处理大模型和 AI 语音模型，使得玩家的社交体验更加真实和有趣。

6.1.6 综合分析

结合以上分析，《虎溪谷物语》在模拟经营类游戏中具有独特的优势和市场潜力。虽然面临一定的开发难度和市场竞争压力，但通过创新和差异化定位，游戏有望在市场上取得成功。特别是结合中国传统文化元素、独特的地理背景和引入更加智能的 AI，将成为吸引玩家的重要亮点。在未来，通过合理的市场推广和持续的内容更新，能够保持游戏的长期生命力和玩家粘性。

6.2 主要用户体验

游戏的可玩性是成功的关键因素之一。我们需要确保《虎溪谷物语》在多个方面为玩家提供良好的体验，包括游戏机制、内容深度、互动性、创新性和及时的更新反馈等。结合独特的文化融合和地理背景设计，《虎溪谷物语》将成为一款既有趣又有深度的模拟经营游戏，为玩家带来独特的虚拟生活体验，通过持续更新和扩展，游戏将保持长久的生命力和吸引力，确保玩家不断探索和沉浸其中。

6.2.1 游戏机制

- (1) 高自由度：玩家可以自由选择游戏中的活动，无论是专注于农场经营、社交互动还是探险，都可以根据自己的喜好进行游戏。
- (2) 多样化的任务系统：游戏设有主线任务和支线任务，涵盖种植、养殖、探险、社交等多个方面，确保玩家在不同阶段都有明确的目标和挑战。

(3) 资源管理：玩家需要合理管理农场资源，如作物、牲畜、工具和资金，通过有效的资源配置提升农场效益。

6.2.2 内容深度

(1) 丰富的农场经营：多种农作物、动物和农场设施的组合，使得玩家可以不断探索和尝试新的经营策略。

(2) 社交互动：与村民的互动不仅限于简单的对话，还包括深度的关系培养、礼物赠送和故事解锁，使得每个 NPC 都富有个性和生命力。

(3) 探险与战斗：多样的探险区域和怪物设计，以及解谜和战斗元素的结合，确保了探险活动的深度和趣味性。

6.2.3 互动性

(1) 玩家与环境的互动：玩家可以通过耕种、建设和装饰等多种方式与游戏环境进行互动，感受到自己对虚拟世界的影响。

(2) 玩家与 NPC 的互动：通过接入自然语言处理大模型和 AI 语音模型，玩家与 NPC 的对话将更加自然和丰富，提升互动体验。

(3) 玩家间的互动：在未来的版本中，可以考虑加入多人模式或社交平台，让玩家之间可以交流经验、互相帮助和竞争。

6.2.4 创新性

(1) 文化融合：融入中国传统文化元素，如节日、建筑风格和农作物，不仅增添了游戏的独特性，还提升了文化体验。

-
- (2) 独特的地理背景：部分地图以重庆大学虎溪校区为原型，设计出独特的游戏场景，增加了游戏的真实感和新鲜感。
 - (3) 多样化的玩法：在传统模拟经营的基础上，增加探险、解谜和战斗元素，使得游戏内容更加丰富多彩。

6.2.5 持续更新与扩展

- (1) 定期更新：通过不断推出新的农作物、动物、设施和任务，保持玩家的新鲜感和持续投入。
- (2) 扩展内容：未来可以通过 DLC 的形式，增加新的角色、探险区域、节日活动和故事情节等，进一步丰富游戏内容。
- (3) 玩家反馈：通过收集玩家反馈，不断优化和改进游戏机制和内容，提升玩家满意度和游戏体验。

6.3 技术难点

开发《虎溪谷物语》过程中，我们可能会面临多个技术难点，这些难点将直接影响游戏的最终质量和玩家体验，我们对其中七个主要的技术难点进行详细分析：

- (1) 性能优化
 - ① 引擎选择：选择合适的游戏引擎是开发的首要任务，引擎的选择将影响开发效率、游戏性能和最终的视觉效果。我们需要一个能够支持开放世界、高自由度和复杂交互的引擎，最终选择的是 Unity 引擎；
 - ② 对象管理：Unity 需要高效管理游戏中的大量对象，特别是在农场规模扩大时。可以使用对象池（Object Pooling）技术来优化内存管理，减少内存分配和回收的开销；

-
- ③绘制调用优化：使用静态和动态批处理来减少绘制调用次数。同时，通过 LOD (Level of Detail) 技术，降低远距离对象的细节，提升渲染性能；
 - ④异步加载：实现异步资源加载，避免卡顿和掉帧。Unity 的 Addressable Assets 系统可以帮助实现资源的动态加载和卸载。

(2) 动态天气与季节系统

- ①动态天气：通过 Unity 的粒子系统和 Shader Graph 实现天气效果，如雨雪天气、雾气等。利用脚本控制天气的变化和过渡，确保视觉效果的自然和流畅；
- ②季节更替：通过改变地形材质、植被和光照，模拟四季变化。使用时间系统和脚本来控制季节转换，每个季节有不同的资源和活动。

(3) 复杂的 AI 与 NPC 交互

- ①NPC 行为和对话系统：使用 Unity 的 NavMesh 和 AI 工具包设计 NPC 的行为和路径规划。对话系统可以使用 ScriptableObject 和事件系统，确保对话内容的可扩展性和可维护性；
- ②自然语言处理：集成外部 NLP 服务（如 GPT-4 API），实现更自然的对话体验。需要设计缓存机制和对话上下文管理，提升交互流畅度和自然度；
- ③独立 AI 语音模型：使用深度学习技术为每个 NPC 训练单独的 AI 语音模型，并结合 Unity 的音频系统实现高质量的语音合成，使得与 NPC 的交流更加真实和个性化。

(4) 多样化的探险和战斗系统

- ①探险区域的设计：使用 Unity 的 Terrain 工具和 ProBuilder 设计多样化的探险区域。确保每个区域的地形、谜题和敌人独具特色，增加游戏的探索乐趣；
- ②战斗系统：设计基于物理引擎的战斗系统，确保操作的流畅性和反馈的及时性。使用动画状态机 (Animator State Machine) 控制角色的攻击、受击和技能动作，确保战斗的

视觉效果和操作体验。

(5) 数据存储与同步

①存档系统：使用 Unity 的 PlayerPrefs 和本地文件系统保存玩家数据。对于关键数据，使用加密算法确保数据安全性和完整性；
②多人模式：如果考虑未来加入多人模式，可以使用 Unity 的 Netcode for GameObjects 或 Photon 等第三方网络库，解决数据同步和实时交互的问题。

(6) 融合中国传统文化

①文化元素的实现：通过美术资源和 Shader 技术实现中国传统节日、建筑风格和农作物等元素，确保所有文化元素的视觉一致性和真实性；
②文化背景的统一性：与文化专家合作，确保游戏中的文化元素准确且一致。使用 Unity 的 Timeline 和 Cinemachine 工具，制作具有文化背景的过场动画和场景。

(7) 持续更新与维护

①内容更新：设计游戏的扩展性和可维护性，使用模块化设计和插件系统，确保后续内容更新和扩展的顺利进行；
②玩家反馈：构建有效的反馈机制，通过 Unity 的 Analytics 工具和用户反馈系统，快速响应玩家的意见和建议，进行游戏优化和改进。

7. 游戏内容策划

7.1 游戏概述

7.1.1 背景故事

在 2024 年，当人们第一次观测到陨石出现在地表上空时，已经无力回天了。紧接着，陨石接连不断地撞击地球，导致全球陷入了前所未有的混乱和恐慌。这场灾难持续了整整

100 年，给人类文明带来了毁灭性的打击。陨石的冲击不仅摧毁了城市、基础设施和无数生命，还引发了大规模的地质变化和气候异常，原本熟悉的地貌变得陌生且危险。海平面迅速上升了 200 米，淹没了沿海城市和大片陆地。原本连接的大陆被分割成一个个孤立的岛屿，幸存者们被迫迁移到高地和内陆求生。这段漫长而黑暗的时期后来被称为“空白的 100 年”，在人类的历史记忆中留下了深刻的伤痛和恐惧，这场灾难对地球的地理和生态环境造成了不可逆转的改变，整个世界因此面貌全非。

尽管遭遇了这场毁灭性的灾难，幸存下来的人们凭借过去文明遗留下来的部分技术，艰难地重建着他们的世界。经过一代又一代人的努力和坚持，生产力逐渐得到了恢复。又过了 800 年，幸存者们的生活开始重现生机。然而，由于岛屿之间的联系程度并不紧密，世界各地的发展极不平衡。在一些资源丰富、技术保存完好的岛屿上，人们成功地恢复到了灾难前的文明水平，甚至在某些领域有所超越。这些岛屿上建起了新的城市，科技高度发达，生活富足而便利。然而，在另一些岛屿上，资源匮乏且与外界接触有限，人们依旧停留在以农耕为主的落后阶段。他们依靠传统的农业和手工艺品维持生计，生活相对简朴且原始。与此同时，由于天外陨石的到来，地球上诞生了许多难以用常识解释的古灵精怪的现象。陨石撞击不仅带来了地质和气候的变化，还引发了一系列神秘而奇妙的自然现象。一些区域出现了超自然的能量场和奇异的生物。这些特殊环境中，植物和动物展现出前所未有的特性，甚至有传说中的魔法力量。这些神秘的现象和特殊环境使得世界变得更加复杂多样，也为人类探索和冒险提供了新的契机。在某些地方，遗留下来的陨石碎片和古代文明的遗迹成为人们追寻的目标，带来了无限的可能性和挑战。尽管前路艰险，幸存者们依然怀抱希望，继续努力探索和重建他们的家园，逐步适应这个充满未知与奇迹的新世界。

在这个背景下，主角小熊酱，一个二十二岁的青年，出生在一个较为落后的岛屿——虎溪谷。虎溪谷因在那 100 年的空白时期后，幸存的人们从土中挖出的石头上依稀可见“虎

溪”二字而得名。这个地方以其淳朴的民风和美丽的自然景观闻名，但由于与外界联系不多，发展相对滞后，仍然以农耕和手工艺为主要经济活动。小熊酱从小在这片宁静的谷地中长大，习惯了与大自然的亲密接触，体会到了农耕生活的乐趣与艰辛。然而，他也深知，外面的世界有更多的机会和可能性。怀着对知识的渴望和对未来的憧憬，小熊酱决定离开故乡，到其他更为发达的岛屿求学。他努力学习，不断提升自己，希望能够为家乡带回一些改变的力量。

经过几年的努力，小熊酱顺利完成了学业，毕业后进入了一家公司，成为了一名普通员工。在这个科技高度发达的城市里，小熊酱过上了与故乡截然不同的生活。每天，他都在公司和住所之间往返，过着规律而平淡的日子。尽管他在城市中享受到了现代化的便利，但内心深处，他始终怀念那片曾经养育他的土地，怀念那里的亲人和朋友，怀念故乡的田园风光和宁静生活。日复一日的工作渐渐让小熊酱感到疲惫和迷茫，他开始思考自己真正想要的生活。就在这时，他收到了一封来自故乡的信件。这封信是他年迈的爷爷写的，信中提到，爷爷在故乡为他留了一片农场，希望他能回去打理。信中还透露，爷爷的时日无多，希望小熊酱能够回到家乡，继承并管理这片农场。这封信深深触动了小熊酱，他决定放弃城市中的工作，回到故乡虎溪谷，重新开始新的生活，故事由此展开。

然而，虎溪谷最近也受到了外来势力的影响，一家名为 YuanShen 的大公司入驻了这里。这家公司和其他大公司一样，注重利益而忽略了当地人原本的生活方式。YuanShen 公司的到来在虎溪谷引起了不小的争议，一些居民担心这会破坏他们的传统生活方式。在后续的故事中，小熊酱面临着两条截然不同的发展道路。他可以选择加入 YuanShen 公司，利用公司的资源和技术进行快速开发，享受现代化带来的便利和效率；也可以选择支持社区中心，遵循传统的方式进行发展，维护小镇的传统和社区精神。在这个过程中，他不仅要面对农场的管理和建设，还要在传统与现代、社区精神与经济发展之间做出抉择。小熊酱的选择将决定虎溪谷的未来，反映出他对生活和价值的深刻理解。他必须权衡利弊，找到一条既能

发展经济，又能保留小镇独特魅力的道路。这个决定不仅关乎他的个人命运，也影响着整个社区的走向。

7.1.2 世界架构

(1) 地理环境

①岛屿分布：游戏世界由多个大小不一的岛屿组成。这些岛屿在陨石灾难后形成的环境中各具特色，联系有的紧密，有的则相对孤立。每个岛屿都有其独特的地形和生态系统，部分岛屿资源丰富，科技发达，另一些则保持原始风貌，适合农耕和探险；

②虎溪谷：位于一个较为落后的岛屿，是主角小熊酱的故乡。这里有丰富的自然资源，适合农业和畜牧业，但与外界的联系较为封闭，科技水平较低。虎溪谷以其古老的文化和美丽的自然景观而著称，居民们过着淳朴的农耕生活。

(2) 文明与科技

①科技发展：不同岛屿的科技水平差异显著。一些岛屿已经恢复甚至超越了 800 年前的科技水平，拥有先进的科技和城市生活；而另一些岛屿则仍然停留在农耕文明阶段，依靠传统的农业和手工艺维持生计；

②文化多样性：由于各岛屿之间联系不紧密，不同岛屿的发展和文化也各具特色。一些岛屿保存了古老的传统和习俗，另一些则受到了新科技和文化的影响，形成了独特的混合文化。

(3) 社会结构

①社区生活：在虎溪谷和其他类似的地方，社区生活紧密，居民之间关系密切。人们依靠合作和互助维持生活，社区精神在这里得到了很好的保留和传承；

②经济体系：游戏中的经济体系基于农业、手工艺和贸易。玩家可以通过种植农作物、

养殖动物、制作手工艺品等方式获取收入，并与其他岛屿进行贸易，获取稀有资源和物品。

(4) 自然灾害与挑战

①环境挑战：由于四季更迭，玩家将面临各种换季带来的挑战，如农作物枯萎、雷阵雨、大雪等。需要通过科学合理的农场管理和基础设施建设来应对这些挑战，确保农场和社区的稳定与发展；

②探索与冒险：游戏中设置了多个探险区域，如古老的山洞、神秘的竹林、隐秘的溪谷和过去文明的遗迹。玩家可以在这些区域中发现宝藏、解开谜题并挑战怪物，探索充满未知与奇迹的世界。

(5) 外来势力与抉择

①YuanShen 公司的影响：虎溪谷最近受到了外来势力的影响，一家名为 YuanShen 的大公司入驻了这里。这家公司和其他大公司一样，注重利益而忽略了当地人原本的生活方式。YuanShen 公司的到来在虎溪谷引起了不小的争议，一些居民担心这会破坏他们的传统生活方式；

②主角的选择：小熊酱面临着两条截然不同的发展道路。他可以选择加入 YuanShen 公司，利用公司的资源和技术进行快速开发，享受现代化带来的便利和效率；也可以选择支持社区中心，遵循传统的方式进行发展，维护小镇的传统和社区精神。在这个过程中，他不仅要面对农场的管理和建设，还要在传统与现代、社区精神与经济发展之间做出抉择；

③决策的影响：小熊酱的选择将决定虎溪谷的未来，反映出他对生活和价值的深刻理解。他必须权衡利弊，找到一条既能发展经济，又能保留小镇独特魅力的道路。这个决定不仅关乎他的个人命运，也影响着整个社区的走向，塑造着这个新世界的未来。

7.2 操作模式

《虎溪谷物语》采用直观、易于上手的操作模式，确保玩家能够轻松地沉浸在游戏世界中。以下是游戏的主要操作模式和机制：

7.2.1 控制方式

(1) PC 版

①键盘与鼠标：玩家可以使用键盘和鼠标进行游戏。WASD 键用于角色移动，鼠标用于选择和互动；
②快捷键：游戏设置了多个快捷键，例如 E 键打开背包，M 键查看地图，Tab 键切换工具栏。

按键	描述
	W 向上走 A 向左走 S 向下走 D 向右走
	使用工具或放置物品
	查看/交互
	打开菜单
	打开任务清单
	打开地图
	打开表情轮盘
	选择物品
	切换工具栏
	跑步（默认自动跑步）
	打开对话框
	物品栏快捷键
	截屏模式（隐藏UI）

(2) 主机版

手柄：使用左摇杆控制角色移动，右摇杆用于调整视角，A 键用于确认和互动，B 键用

于取消和返回，X 键打开背包，Y 键查看地图。

(3) 移动版

触摸屏：玩家可以通过触摸屏点击进行移动和互动，使用手势操作打开背包和查看地图。

7.2.2 界面与菜单

(1) 主界面

①HUD：屏幕顶部显示玩家的生命值、体力值、当前时间和天气情况。右上角显示当前金币数量；

②快捷栏：屏幕底部显示玩家常用工具和物品的快捷栏，方便快速切换和使用。

(2) 菜单系统

①背包：玩家可以在背包中查看和管理物品，装备工具和武器；

②地图：显示当前所在岛屿的地图，标记重要地点和 NPC 位置；

③任务：显示当前任务和已完成任务的列表，帮助玩家跟踪进度；

④设置：调整游戏音量、显示设置、操作方式等。

7.2.3 互动与交流

(1) 与 NPC 互动

①对话系统：玩家可以通过与 NPC 对话了解故事背景、接受任务和建立关系。对话选项会影响 NPC 对玩家的态度和后续剧情发展；

②赠送礼物：通过赠送礼物提升与 NPC 的好感度，解锁更多互动和特殊事件。

(2) 农场管理

①种植作物：选择种子并种植在农田中，定期浇水和施肥，等待作物成熟后收获；

-
- ②养殖动物：购买和照料农场动物，如鸡、牛、羊等。需要喂养、清理动物棚，动物会产生牛奶、鸡蛋等资源；
 - ③酿造业：收集原材料，使用酿造设备生产酒类或其他酿造产品。产品可以出售或用作礼物。

(3) 建设与升级

- ①建造设施：使用资源建造和升级农场设施，如仓库、温室、酿酒坊等；
- ②基础设施：修建道路、桥梁和灌溉系统，提升农场的整体效率和美观度。

7.2.4 钓鱼系统

(1) 钓鱼操作

- ①基础操作：玩家可以在湖泊、河流和海岸边进行钓鱼。选择鱼竿并使用钓鱼工具，点击开始钓鱼，控制力度和方向以成功钓到鱼；
- ②钓鱼迷你游戏：钓鱼过程中会触发一个迷你游戏，玩家需要保持平衡以使鱼不逃脱。

(2) 鱼类多样性

- ①品级和稀有度：鱼类有不同的品级和稀有度，从普通到传奇不等。稀有鱼类更难钓到，但价值更高；
- ②季节和区域：不同的季节和钓鱼区域有不同的鱼类出现，每个季节还有对应的鱼王，玩家需要根据季节和地点选择合适的钓鱼策略。

(3) 鱼类养殖

- ①养鱼池：玩家可以在农场建造养鱼池，将钓到的鱼养殖起来。不同种类的鱼需要不同的照料方法；
- ②持续收益：通过合理管理养鱼池，鱼类可以繁殖，增加数量和收益。养殖的鱼可能产

生特殊物品作为回报，也可以用于销售或制作特殊的菜肴和产品。

7.2.5 探索与冒险

(1) 探索模式

- ①地图探索：自由探索岛屿上的各个区域，发现隐藏的宝藏和秘密；
- ②资源采集：在野外采集资源，如木材、石头、矿石和草药。资源可以用于建造和制作。

(2) 战斗系统

- ①战斗模式：在探险区域中遇到敌对生物时，进入战斗模式。使用武器和技能击败敌人，获取战利品和经验值；
- ②技能升级：通过战斗和任务获得经验，提升角色技能和属性，解锁新的战斗能力。

7.2.6 经济与贸易

(1) 市场系统

- ①本地市场：在虎溪谷的市场中出售农产品和手工艺品，赚取金币。
- ②贸易：与其他岛屿进行贸易，获取稀有资源和物品。玩家可以通过建立贸易路线和协议，扩大自己的经济影响力。

(2) 经济管理

- 财务规划：合理管理收入和支出，投资于农场升级和扩展。通过参加节庆活动和比赛，获取额外的经济奖励。

7.3 游戏地图

《虎溪谷物语》作为一款开放世界游戏，玩家可以探索的地区有很多，包括多张游戏地

图,如农场地图、各种建筑内部地图、小镇地图、特殊节日地图、矿洞地图、沙漠地形地图、
姜岛地图等等,由于游戏并未完成开发,故以《星露谷物语》中的部分场景作为样品来演示。



图 1 农场地图



图 2 温室内部地图



图 3 小屋内部地图



图 4 玩家小屋内部地图



图 5 地下酒窖内部地图



图 6 姜岛小屋内部地图

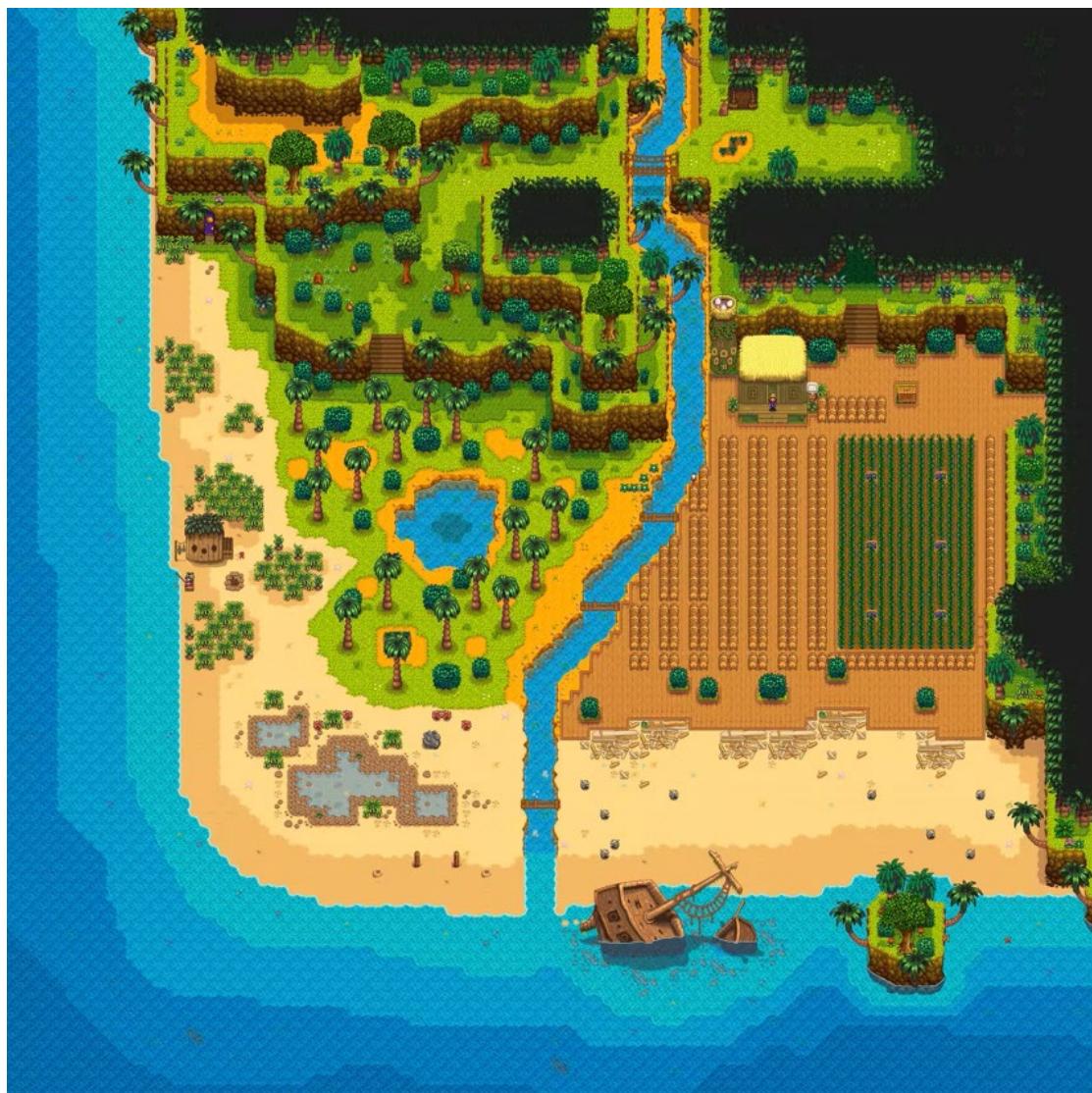


图 7 姜岛农场景地图



图 8 小镇地图

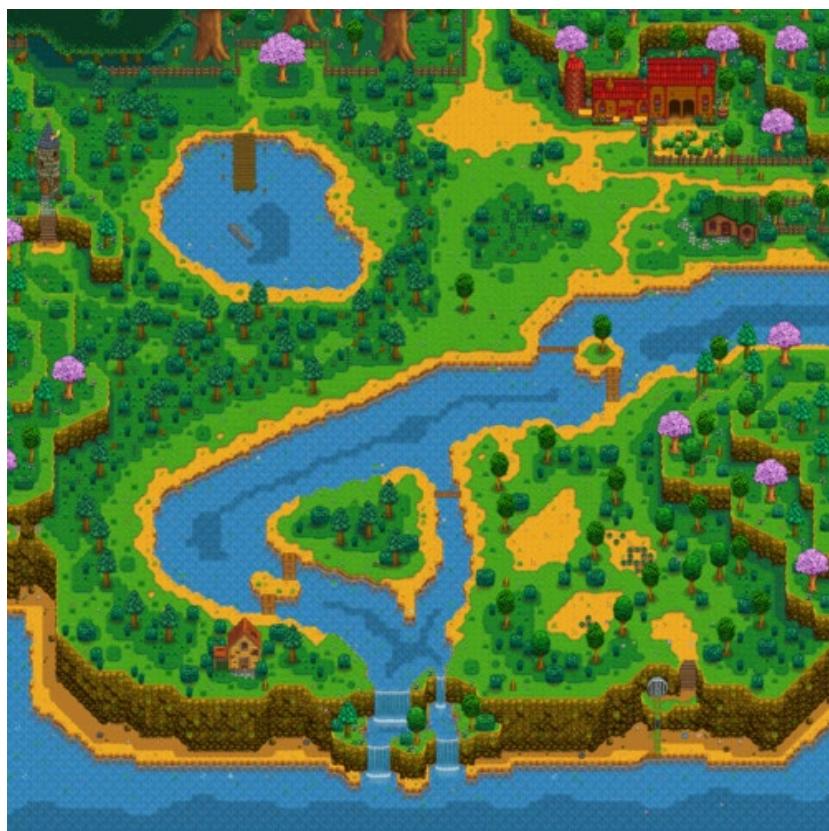


图 9 煤矿森林地图



图 10 沙漠地形地图



图 11 总览地图

受限于篇幅，仅展示部分地图。

7.4 游戏对象

7.4.1 角色

(1) 角色分类

①主角小熊酱

背景：22岁的青年，出生在虎溪谷，一个相对落后的岛屿。他离开故乡求学并在城市中工作，最终决定回到故乡继承爷爷的农场；

特性：勤劳、乐观、富有责任心；

技能：农耕、钓鱼、手工制作等。

②爷爷

背景：虎溪谷的老农场主，主角小熊酱的爷爷。在信中告知小熊酱关于农场的继承；

特性：经验丰富、慈祥、热爱自然；

技能：农耕、管理农场。

③YuanShen 公司代表

背景：YuanShen 公司驻虎溪谷的代表，致力于快速开发和现代化建设；

特性：注重利益、现代化思维；

技能：商业谈判、资源管理。

④社区居民

背景：居住在虎溪谷的各类居民，包括农民、工匠、商人等；

特性：友好、淳朴、乐于助人；

技能：各自擅长的领域，如农业、手工艺、贸易等。

⑤特殊角色

背景：在探索特殊环境和遗迹时遇到的神秘角色，如矮人、小黑等；

特性：神秘、知识渊博；

技能：探索、解谜、传授特殊技能。

(2) NPC 总览

①单身男性：



从左到右依次为：

张子轩：是居住在虎溪谷的一名村民，他住在范宇杰的杂货店东南处的一所房子里。张子轩是 12 名可结婚的角色之一；

金天翔：是一位住在虎溪谷海滩的村民。他是 12 位可结婚对象之一；

喻志鹏：是居住在虎溪谷的一名村民。他经营着镇上的诊所，非常关心大家的身体健康。

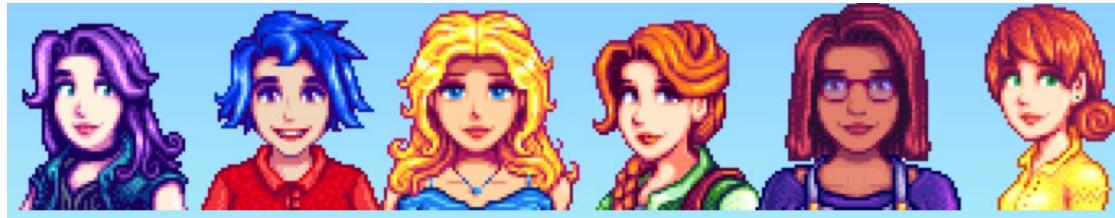
喻志鹏是 12 位可结婚对象之一；

陈俊伟：是居住在虎溪谷的村民。他是可结婚的 12 个角色之一。他住在镇子南部的柳巷，紧挨河的北边；

潘天宇：是虎溪谷的一名村民。他是 12 位可结婚对象之一。潘天宇住在他母亲方玲的木匠铺的地下室里，木匠铺位于虎溪谷北边的深山；

柏文：是虎溪谷的村民，柏文在 Joja 超市工作时，他会穿上 Joja 超市的工作制服。社交状态菜单里的人物图标也会随之更换。柏文还是 12 位可结婚的村民之一。

②单身女性：



从左到右依次为：

范婷婷：是住在虎溪谷中范宇杰的杂货店的村民。她是 12 位可结婚对象之一；

金雅雯：是居住在虎溪谷的村民之一，是金雅芳的姐姐。她的家在虎溪谷的西南角，位于华晓丽家的右方，地址是柳巷 2 号；

金雅芳：是一位住在虎溪谷的村民。她是 12 位可结婚对象之一；

马玫：是一位住在虎溪谷外一座小屋的村民。她是 12 位可结婚对象之一；

鲁天怡：是虎溪谷的一位村民。她是十二个可以结婚的人物之一。她和家人住在虎溪谷北边的深山中的木匠的商店；

曹雅丽：是虎溪谷的村民，她是可结婚的 12 个角色之一。她所居住的拖车在镇中心的东部，河的西面。

③不可结婚对象：



从左上开始，依次为：

孔婧涵：是居住在虎溪谷的一名村民，与范宇杰是夫妻，他们和女儿范婷婷一起住在范宇杰的杂货店。

蒋明哲：是虎溪谷的一位村民。他经营着本地的铁匠铺，喜欢金雅雯；

尤刚：是星露谷的村民。他和妻子方玲、女儿鲁天怡、继子潘天宇一起住在山路 24 号；

矮人：是一个住在矿井的村民。在矿井的入口处，有一条路最开始被一块坚固的岩石挡住，岩石后面的空间就是矮人居住的地方。

苏丽娜：是一位住在虎溪谷上的村民，负责照顾小镇的花园；

奚宇峰：是居住在虎溪谷的一名村民，奚宇峰是苏丽娜的丈夫，与外孙张子轩住在一起。

张子轩过世的母亲克莱拉是奚宇峰的女儿；

严志勇：是虎溪谷中的一位村民，他住在星之果实餐吧中。他是餐吧的老板，同时也在餐吧中工作；

魏佳佳：是一位住在虎溪谷的村民。她是一个小女孩，经常可以看到她和她的朋友陈子豪在一起；

华晓丽：是一位住在虎溪谷的村民。她和她的丈夫陈宇辰以及两个儿子（陈俊伟与陈子豪）住在柳巷。陈宇辰在军队中服役，直到第二年春季的第一天才会回来；

陈宇辰：是一位住在虎溪谷的村民。第一年他在军队服役，第二年春天才会回到虎溪谷柳巷居住。在第一年检查华晓丽的床头柜和陈子豪、陈俊伟的对话会提示陈宇辰的出现；

科罗布斯：是一个暗影狂徒。他是一个对玩家友好的怪物，但他仍认为其他的怪物是“他的朋友”。他对阳光十分敏感，因此他居住在下水道。科罗布斯出售各种稀有物品，且玩家可与他成为室友；

刘畅：是虎溪谷的镇长。在玩家刚进入游戏时，他会和方玲一起欢迎玩家并简单介绍即将到来的农场生活。每次节日开始前，玩家通常都会收到来自刘畅的信件，告知玩家举办节日的时间地点以及一些注意事项；

李天宇：居住在深山北部的帐篷之中。帐篷位于铁路入口附近的峭壁上，向东可以远远看见矿井的入口；

窦美萍：是虎溪谷的村民，她居住在窦美萍的牧场。窦美萍的牧场位于煤矿森林东北处，靠近虎溪谷的西南入口；

潘霞：是小镇的一名居民，住在虎溪谷上的拖车里。在虎溪谷公交坏掉之前，她曾是公交车司机。一旦公交修复了，潘霞就会负责运营农场东边的巴士站；

范宇杰：是虎溪谷的一位村民。他是范宇杰的杂货店的老板，也负责杂货店的经营；

方玲：是虎溪谷的一位村民。她和丈夫尤刚、女儿鲁天怡、儿子潘天宇一起居住在山路24号。方玲是镇里的木匠；

桑迪：是一位住在卡利科沙漠的村民，她经营着沙漠中一家叫做绿洲的商店；

陈子豪：是居住在虎溪谷南部的村民。他是一个小男孩，经常可以看到他和最好的朋友魏佳佳待在一起。他羡慕哥哥陈俊伟，并希望长大后能像他一样；

陶志涛：是居住在虎溪谷的一名村民。他从小就在各个岛屿之间航行，现在定居在虎溪谷南边沙滩的鱼店中；

法师：原名为M·拉斯莫迪斯。他是居住在煤矿森林西部法师塔的村民；

严俊杰：是一个住在姜岛上的男孩，他的父母在大海中丧生。

④不可赠礼对象：



从左上开始，依次为：

门卫：在绿洲内房间的后面守卫着赌场的入口。在神秘的齐任务完成之前，他会阻拦玩家进入赌场。完成任务后，向他出示会员卡，他便会消失；

钱志强：是一名住在深山的探险家公会中的村民。当玩家完成了壁炉旁边挂着的消灭怪物目标时，玩家可以在他那里领取特殊的戒指、帽子等奖励；

州长：是虎溪谷所属地区的地方行政长官。他每年都会来参加夏威夷宴会并品尝当地的食物；

爷爷：是游戏中见到的第一个角色。他写信把农舍送给了玩家，这是玩家搬到虎溪谷的契机；

葛志勇：是虎溪谷的一名村民，运营着镇上的博物馆；

仆从：看守着巫婆沼泽中的女巫小屋。玩家到沼泽地后会遇到他，但不能绕过他。

马龙：是虎溪谷的村民，他住在深山东北方的探险家公会。他会收购你在矿井中获得的怪物掉落品；

马一琅：是虎溪谷的村民，他是 YuanShen 超市的经理，受理会员工作。他推荐玩家花费 5,000 金成为 YuanShen 超市会员；

齐先生：是一个神秘的人；

陈慧慧：是一位住在姜岛最西边的年长女性。她本是一位海盗的妻子，但她的丈夫在航海时遇难了。现在她独自住在姜岛西部的小屋里。

牛教授：生活在姜岛上，并经营着岛屿办事处。

彭禹：是 YuanShen “特别服务部门”的员工。

7.4.2 道具

(1) 农业工具

① 锄头

用途：开垦土地、挖掘地下物品；

升级：铜锄、铁锄、金锄、铱锄。

② 水壶

用途：给作物浇水；

升级：铜水壶、铁水壶、金水壶、铱水壶。

③ 镰刀

用途：收割作物、清理杂草；

升级：基础镰刀、金镰刀。

④ 斧头

用途：砍伐树木、清除树桩；

升级：铜斧、铁斧、金斧、铱斧。

⑤ 镐子

用途：破碎石块、挖矿；

升级：铜镐子、铁镐子、金镐子、铱镐子。

(2) 种子和肥料

① 农作物种子

种类：小麦种子、玉米种子、番茄种子等；

季节：春季、夏季、秋季、冬季种子。

农作物	
春季	蓝爵 • 胡萝卜 • 花椰菜 • 咖啡豆 • 蒜 • 青豆 • 甘蓝菜 • 防风草 • 土豆 • 大黄 • 草莓 • 郁金香 • 末碾米
夏季	蓝莓 • 咖啡豆 • 玉米 • 啤酒花 • 辣椒 • 甜瓜 • 虞美人花 • 萝卜 • 红叶卷心菜 • 杨桃 • 夏季亮片 • 金皮西葫芦 • 向日葵 • 西红柿 • 小麦
秋季	苋菜 • 洋葱 • 苦菜 • 小白菜 • 西兰花 • 玉米 • 蔓越莓 • 茄子 • 玫瑰仙子 • 葡萄 • 南瓜 • 向日葵 • 小麦 • 山药
冬季	霜瓜
特殊	上古水果 • 仙人掌果子 • 菠萝 • 齐瓜 • 宝石甜薯 • 芋头 • 茶叶

②树种

种类：苹果树苗、橘子树苗、樱桃树苗等。

树	
树	枫树 • 橡树 • 松树 • 桃花心木树 • 蘑菇树 • 棕榈树 • 神秘树 • 苔雨树
果树	苹果树 • 杏子树 • 香蕉树 • 樱桃树 • 芒果树 • 桔子树 • 桃子树 • 石榴树
种子	枫树种子 • 松果 • 橡子 • 桃花心木种子 • 蘑菇树种子 • 长满苔藓的种子 • 神秘树种子
水果	苹果 • 吉子 • 香蕉 • 橙桃 • 芒果 • 桔子 • 桃子 • 石榴
空项	大圆木 • 大树桩 • 茶树

③肥料

种类：基础肥料、高级肥料、保水肥料；

用途：提高作物品质、加速生长。

图片	名称	描述	何时使用	皮埃尔	绿洲	售价	配方	# 每次打造生成量	配方来源
	初级肥料	稍微提高土壤品质，增加你种出高品质作物的几率。使用时加到犁过的土地中。	在种子发芽前	100金 (第一年春季15日后)	2金	● 液液 (2)		1	耕地 1 级
	高级肥料 (2)	提高土壤品质，增加你种出高品质作物的可能性。使用时加到犁过的土地中。	在种子发芽前	150金 (第二年开始)	10金	● 树液 (4) ● 鱼 (1)		1	耕地 9 级
	顶级肥料 (5)	大幅提高土壤品质，增加你种出高品质作物的可能性。使用时加到犁过的土地中。	种植前后皆可		70金	● 依瑟 (1) ● 液液 (40)		5	齐先生的核桃房: 齐钻 (20)
	初级保湿土壤	这种土壤有一定几率依然保持湿润。使用时加到犁过的土地中。	种植前后皆可	100金 (第一年春季15日后)	4金	● 石头 (2)		1	耕地 4 级
	高级保湿土壤 (2)	这种土壤有很大几率依然保持湿润。使用时加到犁过的土地中。	种植前后皆可	150金 (第二年开始)	200金 (仅限周六)	5金	● 石头 (3) ● 粘土 (1)	2	耕地 7 级
	顶级保湿土壤	这种土壤能够隔夜依然百分百保持湿润。使用时加到犁过的土地中。	种植前后皆可		30金	● 石头 (5) ● 粘土 (3) ● 粘土 (1)		2	火山商人: 火山晶石 (50)
	生长激素 (5)	促进叶子生长。保证能让植物的生长速度加快10%。使用时加到犁过的土地中。 注意：不会减少多次收获作物的收割间隔时间。	种植前后皆可	100金 (第一年春季15日后)	20金	● 松油 (1) ● 苔藓 (5)		5	耕地 3 级
	高级生长激素 (5)	促进叶子生长。保证能让植物的生长速度加快25%。使用时加到犁过的土地中。 注意：不会减少多次收获作物的收割间隔时间。	种植前后皆可	150金 (第二年开始)	80金 (仅限周四)	40金	● 橡树树脂 (1) ● 骨头碎片 (5)	5	耕地 8 级
	顶级生长激素	促进叶子生长。保证能让植物的生长速度加快33% 以上。使用时加到犁过的土地中。 注意：不会减少多次收获作物的收割间隔时间。	种植前后皆可		70金	● 放射性矿石 (1) ● 骨头碎片 (3) ● 太阳精华 (1)		1	齐先生的核桃房: 齐钻 (30)
	树肥	洒在野树上，使其快速生长，冬天也一样。在果树上不起作用。	在种植树种或树苗后	N/A	10金	● 纤维 (5) ● 石头 (5)		1	采集 7 级

(3) 畜牧道具

①饲料

种类：干草、饲料；

用途：喂养牲畜。

②畜牧设备

种类：挤奶器、剪羊毛器等；

用途：收集牛奶、剪取羊毛等。

动物和农产品	
鸡舍动物	鸡 (蛋 • 大鸡蛋 • 柠檬蛋 • 棕色大鸡蛋) • 虚空鸡 (虚空蛋) • 鸭 (陶瓷 • 鸭毛) • 兔子 (动物毛 • 兔子的脚) • 恐龙 (恐龙蛋) • 金色的鸡 (金蛋)
畜牧动物	牛 (牛奶 • 大壶牛奶) • 山羊 (羊奶 • 大瓶羊奶) • 绵羊 (动物毛) • 猪 (松露) • 鸵鸟 (鸵鸟蛋)
鱼塘	鱼 (鱼籽)
史莱姆屋	史莱姆 (史莱姆泥 • 史莱姆球 • 史莱姆蛋)
其他	猫 • 狗 • 马

(4) 建筑材料

①木材

用途：建造和升级建筑物。

②石材

用途：建造和升级建筑物、修复道路。

③金属锭

种类：铜锭、铁锭、金锭、铱锭；

用途：工具升级、建造高级设备。

④粘土

用途：建造和制作特定物品。

(5) 鱼类和钓鱼工具

①鱼竿

种类：基础鱼竿、玻璃纤维鱼竿、铱鱼竿等；

用途：钓鱼。

②鱼饵

种类：基础鱼饵、高级鱼饵；

用途：提高钓鱼效率。

③捕获的鱼

种类：淡水鱼、海水鱼、稀有鱼类；

用途：烹饪、养殖、出售。

鱼	
传说鱼类	传说之鱼 • 绯红色 • 鳞鱗魚 • 冰川魚 • 变种鲤鱼 • 传说之鱼二代 • 绯红色之子 • 雕纹鱗魚 • 小冰川魚 • 放射性鲤鱼
沙滩	青花魚 • 鲻魚 • 绯紅魚 • 鳜魚 • 比目魚 • 大比目魚 • 鲽魚 • 章魚 • 河豚 • 红鰐魚 • 红鯛魚 • 沙丁魚 • 海參 • 绯紅魚之子 • 鮎魚 • 大海參 • 罗非魚 • 金枪魚
河流	鮀鱗魚 • 雕纹鱗魚 • 鱣魚 • 鯈魚 • 鮀魚 • 麻哈脂鯉 • 冰川魚 • 小冰川魚 • 蛇齿单线魚 • 河鲈 • 狗魚 • 虹鱒魚 • 鮓魚 • 西鲱 • 小嘴鲈魚 • 太阳魚 • 虎纹鱥魚 • 大眼魚
深山湖泊	大头魚 • 鲤魚 • 鮊魚 • 大嘴鲈魚 • 传说之魚 • 传说之魚二代 • 蛇齿单线魚 • 河鲈 • 虹鱒魚 • 小嘴鲈魚 • 鮓魚 • 大眼魚 • 午夜裡魚
煤矿森林池塘	河鲈 • 狗魚 • 小嘴鲈魚 • 大眼魚 • 午夜裡魚
瀑布	虾虎魚 • 鮓魚
秘密森林	鲤魚 • 木跃魚 • 鮦魚
矿井	鬼魚 • 冰柱魚 • 岩浆鲤魚 • 石魚
下水道	裡魚 • 变种鲤鱼 • 放射性鲤鱼
沙漠	沙魚 • 蝰鯉魚
炎炎虫穴	裡魚 • 史萊姆魚
巫婆沼泽	虚空鮀魚 • 鮎魚
夜市	水滴魚 • 午夜鮀魚 • 幽灵魚 • 海參 • 大海參 • 章魚
蟹笼	蛤 • 鸟蛤 • 翻蟹 • 小龙虾 • 龙虾 • 蝙 • 牡蛎 • 玉黍螺 • 虾 • 蚶牛
姜島	蓝铁饼魚 • 獅子魚 • 黃鮨魚 • 午夜裡魚 • 河豚 • 比目魚 • 金枪魚 • 罗非魚 • 章魚 • 大海參 • 岩浆鲤魚

(6) 手工艺工具

①锤子

用途：修理和制作手工艺品。

②针线包

用途：制作和修理衣物。

(7) 烹饪和食物

①食材

种类：蔬菜、水果、鱼类、肉类；

用途：烹饪各种食物。

②烹饪设备

种类：烤箱、炉灶；

用途：烹饪和制作食品。

③食物和药品

种类：自制食物、草药、药品；

用途：恢复体力、提高工作效率、治疗疾病。



(8) 探索和冒险道具

①探险工具

种类：火把、绳索、地图；

用途：在探险中使用。

②遗物和宝物

种类：古代遗物、宝箱；

用途：交易、收藏、解谜。

(9) 武器

武器								
剑	生锈的剑 • 钢制轻剑 • 木剑 • 海盗剑 • 镀银军刀 • 针刀 • 森林剑 • 铁刃 • 昆虫头部 • 骨剑 • 双刃大剑 • 海王星大剑 • 圣堂之刃 • 黑曜石之刃 • 骨化剑 • 泼火烫剑 • 雪怪之牙 • 钢刀 • 黑暗之剑 • 烟岩武士刀 • 龙牙弯刀 • 矮人剑 • 银河剑 • 无限之刃							
匕首	刻刀 • 铁制短剑 • 疾风利剑 • 精灵之刃 • 飞贼之胫 • 水晶匕首 • 萤影匕首 • 残破的三叉戟 • 蛇形邪剑 • 银河匕首 • 矮人匕首 • 龙牙小刀 • 铁针 • 无限匕首							
棍棒	股骨 • 木棒 • 木锤 • 铅棒 • 长柄锤 • 巨锤 • 银河之锤 • 矮人锤 • 龙牙棒 • 无限之锤							
弹弓	弹弓 • 高级弹弓 • 爆炸弹丸							
无法获得的武器	亚历克斯的棒球棍 • 山姆的旧吉他 • 圣剑 • 细剑 • 哈维的锤子 • 玛鲁的扳手 • 潘妮的剪刀 • 塞巴斯蒂安的遗失之锤 • 海莉的烫发棒 • 阿比盖尔的占卜写板 • 艾利欧特的铅笔 • 莉亚的削木刀 • 银河弹弓							

①近战武器

匕首：轻便、快速，适合近距离战斗；

长剑：经典的剑类武器，平衡了攻击力和攻击速度；

棍棒：长柄武器，适合保持距离进行攻击。

	圣剑	7	握在手里，充满正能量。	20-27	0.02	 速度 (+4) 防御 (+2) 十字军	矿井80层以上	N/A	350金
	浑火烫剑	7	看上去能够抵挡任何东西。	29-44	0.02	 速度 (-3) 防御 (+3) 重量 (+3)	矿井90层宝箱奖励 (仅随机矿井宝箱模式) 矿井 (81-99层) 骷髅洞穴	N/A	350金
	雪怪之牙	7	寒冷冻人。	26-42	0.02	 防御 (+4) 暴击力量 (+10)	矿井 (81-99层)	N/A	350金
	钢刀	8	轻便，威力强大。	28-46	0.02	 速度 (+4) 暴击力量 (+20)	矿井110层宝箱奖励 (仅随机矿井宝箱模式) 矿井 (101层以上) 骷髅洞穴 探险家公会 (到达矿井90层后)	9,000金	400金
	黑暗之剑	9	散发着神秘的能量。	30-45	0.04	 速度 (-5) 重量 (+5) 暴击率 (+2) 吸血附魔	幽灵头骨掉落	N/A	450金
	烟岩武士刀	10	用火山熔岩打造的强大刀刃。	55-64	0.015	 防御 (+3) 暴击力量 (+25) 重量 (+3)	探险家公会 (到达矿井120层后)	25,000金	500金
	龙牙弯刀	13	这把刀是用一颗充满魔力的牙齿锻造而成的。	75-90	0.02		火山地牢稀有宝箱	N/A	650金
	矮人剑	13	很古老，但剑锋未曾变钝。	65-75	0.02	 速度 (+2) 防御 (+4)	火山地牢普通宝箱	N/A	650金
	银河剑	13	谁与争锋。	60-80	0.02		沙漠 (拿着五彩碎片走到三根柱子中心)	50,000金	650金
	无限之刃	17	银河剑的真实形态。	80-100	0.02	 速度 (+4) 防御 (+2)	由 和 (3) 结合并花费 铸造而成	N/A	850金
	海莉的烫发棒	6	非常烫手，散发着跟海莉的头发一样的味道。	30-45	0.02	 速度 (-1) 暴击力量 (+10)	海莉 (沙漠节期间出售)	70-卡利科三花蜜	300金
	莉亚的削木刀	6	莉亚用来削木的最差工具。	30-45	0.02	 速度 (-1) 暴击力量 (+10)	莉亚 (沙漠节期间出售)	70-卡利科三花蜜	300金
	彩虹猫之刃	4		20-20	0.02	 速度 (+4) 重量 (+2)	将异界晶石放置在法师塔地下室的熔炉底座获得	N/A	200金

②远程武器

弹弓：传统的远程武器，使用石子进行攻击；

高级弹弓：威力较大的远程武器，发射速度较慢但伤害高。

图片	名称	描述	伤害	暴击率	位置	购买价格	售出价格
	弹弓	需要石子当弹药。	取决于使用的弹药	0.02	矿井 (40层宝箱奖励)	500金	不能售出
	高级弹弓	需要石子当弹药。	取决于使用的弹药	0.02	矿井 (70层宝箱奖励)	1,000金	不能售出

(10) 装饰品

①室内装饰品

家具：包括桌子、椅子、床、柜子等多种类型。用于装饰室内空间，提升居住环境的舒适度和美观度。

灯具：各种类型的灯具，如吊灯、台灯、壁灯等。用于照亮室内空间，增加光源的同时提升美观度。

挂饰：壁画、照片、挂毯等。用于装饰墙面，增加房间的装饰性元素。

植物：室内盆栽、花卉等。用于美化室内环境，增加自然气息。

②室外装饰品

花园装饰：花坛、喷泉、花架等。用于美化花园和农场，提升户外空间的观赏性。

庭院摆设：庭院雕塑、鸟笼、秋千等。用于装饰庭院，提供放松和娱乐的空间。

围栏：木栅栏、石围栏、铁栅栏等。用于划分农场区域或保护作物，增加农场的整洁度和美观度。

路灯：不同风格的路灯。用于照亮农场道路，方便夜间活动，增加安全感。

③工作台

描述：可以用于制作和修理各种道具的工作台。

用途：不仅作为装饰，还可以实际使用，提升玩家的生产能力。

工匠物品	
蜂房	蜂蜜
木桶	啤酒 • 奶酪 • 山羊奶酪 • 蜜蜂酒 • 淡啤酒 • 果酒
压榨机	奶酪 • 山羊奶酪
小桶	啤酒 • 咖啡 • 绿茶 • 果汁 • 蜜蜂酒 • 淡啤酒 • 果酒
织布机	布料
蛋黄酱机	恐龙蛋黄酱 • 鸭蛋黄酱 • 蛋黄酱 • 虚空蛋黄酱
罐头瓶	腌鱼籽 • 鱼籽酱 • 果酱和腌菜
产油机	油 • 松露油
熏鱼机	熏鱼
烘干机	蘑菇干 • 水果干 • 葡萄干
杂项	枫糖浆 • 橡树树脂 • 松焦油 • 神秘糖浆

7.5 游戏流程

Step1：游戏开始

(1) 创建角色

玩家首先创建自己的角色，选择性别、外貌和初始技能。

(2) 浏览背景故事

游戏开始时，玩家会看到一段关于小熊酱的背景故事动画，了解虎溪谷的历史和现状。

(3) 选择难度

玩家可以选择游戏难度，影响资源的获取、挑战的难易程度和 NPC 的互动。

Step2：新手引导

(1) 基础操作

游戏内置的新手引导教程将引导玩家熟悉基本操作，如移动、互动、采集资源等。

(2) 初始任务

玩家接到一些初始任务，这些任务将帮助玩家熟悉农场管理、种植作物、养殖动物等基本游戏机制。

(3) 认识 NPC

新手引导期间，玩家会认识一些关键 NPC，了解他们的背景故事和与玩家的互动方式。

Step3：农场管理

(1) 种植与收获

玩家可以购买种子并在农场种植作物，根据季节和气候来决定种植的作物类型。

(2) 畜牧养殖

玩家可以购买和饲养各种动物，收获奶、蛋、羊毛等农产品。

(3) 资源采集

在农场周围，玩家可以采集木材、石头、矿石等资源，用于扩建农场和制作工具。

Step4：建设与装饰

(1) 农场扩建

玩家可以使用采集到的资源扩建农场，建造新的设施，如仓库、棚屋、鸡舍等。

(2) 房屋装饰

玩家可以通过制作或购买装饰品，装饰自己的房屋和农场，使其更加美观和舒适。

(3) 社区建设

玩家可以参与社区建设任务，帮助村庄修复建筑、改善公共设施，提升村庄整体环境。

Step5：经济与贸易

(1) 商品销售

玩家可以将农产品、手工艺品等出售给村庄中的商人或其他岛屿的居民，获取金币。

(2) 市场交易

玩家可以在市场上购买或交换所需的物品和资源，与其他玩家或 NPC 进行贸易。

Step6：探索与冒险

(1) 探索任务

玩家可以接到各种探索任务，前往古代遗迹、洞穴、森林等地，寻找宝藏和稀有资源。

(2) 冒险挑战

在冒险过程中，玩家会遇到各种挑战和谜题，需要运用智慧和技能来解决。

(3) 发现特殊现象

玩家在探索中会发现一些特殊现象和环境，如超自然能量场、奇异生物等，为游戏增添神秘感和趣味性。

Step7：社交互动

(1) 与 NPC 互动

玩家可以与村庄中的 NPC 建立友好关系，通过赠送礼物、完成任务等方式加深互动，解锁更多剧情和奖励。

(2) 参加节庆活动

村庄会定期举办各种节庆活动，玩家可以参与其中，获得特殊奖励和增进与 NPC 的关系。

Step8：关键决策

(1) 加入 YuanShen 公司

玩家可以选择加入 YuanShen 公司，利用公司的资源和技术快速发展农场，但可能会牺牲一些传统和社区精神。

(2) 支持社区中心

玩家也可以选择支持社区中心，遵循传统方式发展，维护小镇的传统和社区精神。

(3) 影响结局

玩家在游戏过程中做出的关键决策将影响游戏的结局，包括虎溪谷的未来和玩家角色的个人命运。

Step9：游戏目标

(1) 农场繁荣

玩家需要通过种植、养殖、贸易等方式使农场繁荣，提升经济和资源储备。

(2) 社区繁荣

通过完成社区建设任务和与 NPC 的互动，使虎溪谷整体环境和居民生活水平得到提升。

(3) 个人成长

玩家角色在游戏过程中不断成长，通过学习技能、完成任务和探索冒险，提高自身能力和影响力。

Step10：游戏结局

(1) 无定型结局

《虎溪谷物语》为开放式世界游戏，没有固定的结局，但是有一定的评判标准，当玩家在虎溪谷生活两年后，根据玩家在游戏中做出的决策和完成的任务，游戏会给予玩家不同的评价。

(2) 结局回顾

两年之期一到，游戏成就结算时，会展示玩家在游戏过程中做出的重要决策和成就，总

结整个游戏旅程。

7.6 用户界面

以星露谷物语为示例。



图 1 游戏启动后主界面



图 2 创建玩家角色界面

在一开始创建新游戏时以下选项是需要选择的：

- ①外貌：包括 24 种肤色、73 种发型、112 种上衣、4 种裤子和 20 种配饰。任何

性别都可以使用，支持随机外貌的选择。这个并不影响游戏，以后可以更改，并且还有帽子和鞋类。

②玩家和农场名字：这些仅限大部分的 ASCII 可打印字符，包括空格、大小写字母、数字等，玩家名字和农场名字有时会使用在对话中，玩家的名字以后可以更改，但农场的名字不能更改。

③动物偏好：这将决定第一年的春季获得的宠物的类型。有六个选项：三种狗，三种猫。

④最喜欢的东西：这将影响吃下星之果实后的文字显示。

⑤性别：男或女，以后可以更改，方便在对话中人物角色使用合适的代词。只能进入对应性别的温泉更衣室。需要注意的是，结婚的 NPC 是没有性别限制的。与异性结婚后，女方将怀孕 14 天(并不影响速度或活动)并生下一个孩子，而与同性结婚则可以收养孩子。

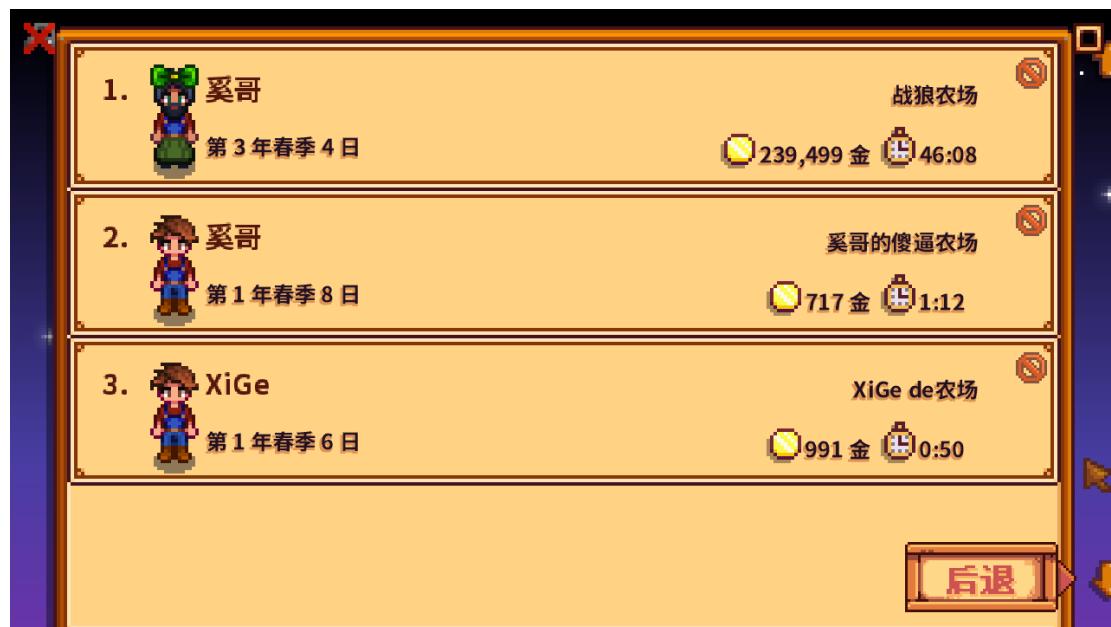


图 3 读取存档界面



图 4 玩家游玩主界面

游戏主界面通常展示了你当前的角色所处的农场区域。你可以看到农场中的建筑、农田、树木等。界面右上方通常会有日期、时间和季节等信息，帮助你跟踪时间的流逝。界面上会有各种可以与之互动的元素，比如农田上的作物、家中的家具、镇上的居民等，点击或按键与这些元素互动，可以进行种植、收获、交谈等操作。

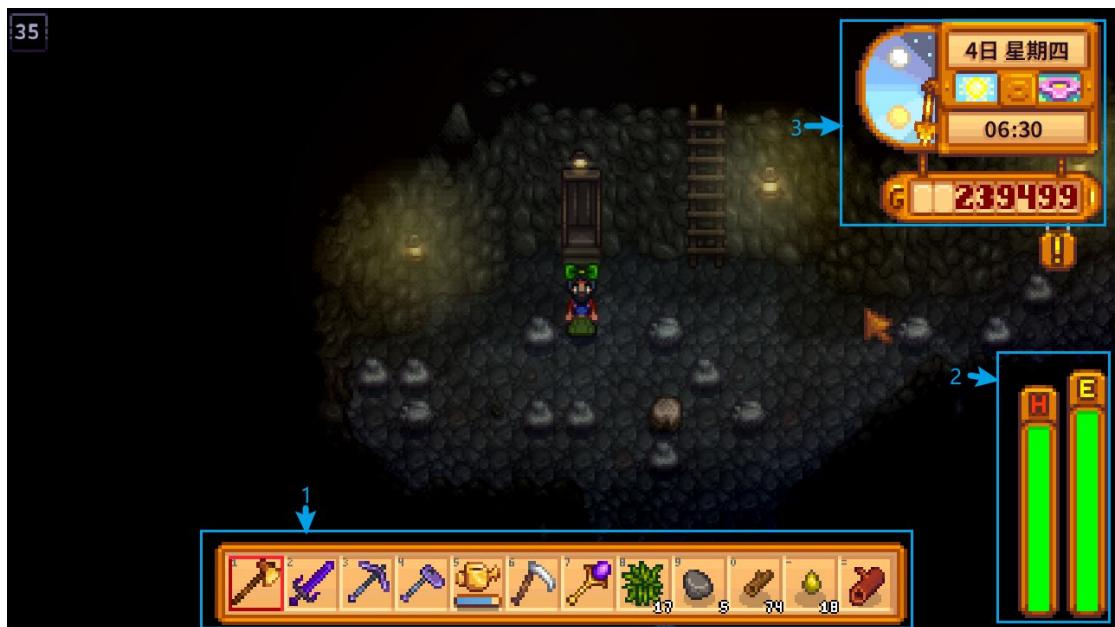


图 5 界面详解

区域 1：背包栏，显示我们背包中第一行，可以通过键盘数字键 1~9, -, = 快捷使用，

也可以通过鼠标滚轮、Tab 键进行切换，一般放置工具食物等常用物品，具体摆放看个人喜好。

区域 2：状态栏，显示体力值（右）以及生命值（左），生命值只有在矿洞或是生命不满时显示。

区域 3：信息栏，显示日期天气时间金钱等信息，虽然简洁但是信息量巨大。



图 6 物品栏（可以看到身上携带的物品）



图 7 技能栏 (可以看到目前的技能等级)



图 8 社交栏 (可以看到与 NPC 的好感度)



图 9 制造栏 (可以制造部分道具)



图 10 特殊物品栏（可以看到已收集的特殊物品）



图 11 收集栏（可以看到已收集的各类型物品）



图 12 设置栏 (可以修改游戏设置)

8. 项目开发计划与分工

8.1 参加人员

人员姓名	技术水平
XXX	程序员，熟悉 AI 编程和 NPC 交互设计
XXX	美术设计师，擅长建模、角色设计和环境设计
XXX	程序员，熟悉 Unity 和 C#，有丰富的游戏开发经验
XXX	音效设计师，负责音乐和音效制作
XXX	程序员，负责游戏测试和技术支持

8.2 任务分配

工作阶段	任务组	详细工作	负责人	完成时间
项目启动与策划	项目策划	确定游戏核心玩法和主要系统	全体成员	1 天

	任务分工与计划 制定	制定详细项目计划和任务分工	全体成员	1 天
	引擎搭建 引擎搭建	搭建基础游戏引擎框架	全体成员	3 天
核心系统开发	农场管理系统	开发农场管理系统	全体成员	1 周
	资源收集系统	开发资源收集系统	全体成员	1 周
	任务系统	开发任务系统	全体成员	1 周
	AI 与 NPC 交互	设计和实现基础 AI 和 NPC 交互系统	全体成员	1 周
	3D 建模与设计	制作初步游戏场景和角色模型	全体成员	1 周
内容丰富与优化	内容扩展	增加更多任务、道具和 NPC	全体成员	1 周
	AI 优化	完善 AI 和 NPC 行为与互动	全体成员	1 周
	性能优化	优化游戏性能，确保流畅运行	全体成员	1 周
	音效与音乐设计	设计和制作背景音乐及音效	全体成员	1 周

	美术设计优化	丰富游戏场景和角色模型	全体成员	1 周
测试与调整	功能测试	进行全面的功能测试	全体成员	1 周
	性能测试	进行全面的性能测试	全体成员	1 周
	问题修复与优化	根据测试反馈进行调整和优化	全体成员	1 周
准备发布与推广	发布准备	准备游戏发布相关资料	全体成员	3 天
	市场推广	制定市场推广策略并实施	全体成员	3 天