

哈尔滨信息工程学院

游戏策划案

|  |  |
| --- | --- |
| 游戏题目： | 末日求生 |
| 学 院： | 软件学院 |
| 年 级： | 2022级 |
| 专 业： | 软件工程 |
| 姓 名： | 王苗瑞 |
| 学 号： | 2022010628 |
| 指导教师： | 孙昊强 |

年 月 日

# 末日求生

## 游戏概述

### 1.1 游戏类型

“末日求生”是一款以丧尸病毒危机为背景的生存冒险游戏，它结合了开放世界的探索、基地建设、资源管理以及角色发展等多种游戏元素。玩家在游戏中扮演幸存者，在一个被丧尸横行的灾后世界中，可以选择与同伴一起合作，共同对抗丧尸的威胁，寻找资源，建立和保卫自己的避难所。也可以做自己的英雄，在末日中努力活下来， 建立自己的小家园。游戏提供了丰富的玩法，包括单人模式和多人合作模式，玩家可以孤身奋战或者与好友组队，共同探索这个充满危险和机遇的开放式世界。此外，游戏还强调了资源的收集与管理，玩家可以通过修建水井、打猎等方式获取食物和水，也可以去城市中探索收集物资，并根据相应建筑进行储存，以确保聚居地的生存和发展。整体而言，“末日求生”是一款结合了生存挑战、策略规划和社交互动的复合型游戏，旨在为玩家提供一个紧张刺激且富有深度的末日生存体验。

### 1.3 游戏目标

在《末日求生》中，玩家的主要目标是尽可能长时间地在丧尸横行的末日世界中生存下去，同时不断增强个人与团队的生存能力。玩家需要通过探索废弃的城市和荒野，寻找食物、水、医疗用品和其他重要资源，以维持基本的生命需求。

此外，建立和强化避难所以抵御丧尸的袭击也是至关重要的，玩家需要运用策略来管理资源，修建防御工事，并保护其他生还者。

除了基本的生存需求，游戏还鼓励玩家探索和发现更广阔的世界，解锁新的区域和挑战。每个区域都可能隐藏着有价值的资源和信息，有助于玩家在末日环境中掌握先机。在多人模式下，玩家需要合作收集科研材料，帮助科研人员研制出拯救人类的疫苗。

面对独特的挑战模式，玩家需要在特定情况下达成特定目标，如在自然灾害中存活、抵御一波又一波的尸潮攻击，或者从极端恶劣的环境中突围。这些模式设计旨在考验玩家的应变能力和生存策略。

角色的发展和技能的提升也是游戏的重要目标之一。通过不断的冒险和生存经验，玩家可以提升角色的各项技能，从而提高在危机四伏的世界中的适应能力和生存效率。通过实现上述目标，玩家将在这个充满威胁与机遇的末日世界中体验紧张刺激的生存之旅，并在绝境中寻求重建人类文明的希望。

### 1.4 游戏规则玩法

1.单人模式：

* 普通玩法：单人模式中玩家需要保证自己活下来，撑到国家研制出药品的那天，时间不确定

单机模式中可以选择挑战模式：

* 狂风骤雨（大洪水灾害）：在5天后会爆发大洪水，玩家需要在五天中躲避丧尸，逃亡到位于高出的达拉斯山脉，玩家还需要经可能的搜集御寒物品和衣物，防止随海拔的升高温度的下降所导致的疾病
* 迷雾降临（游戏中大部分时间布满迷雾影响视线，中午12点到2点迷雾会消散）
* 浴火重生：玩家将降生到一个着火的房屋，作为一个失业的退伍兵，你由于失意而每天浑浑噩噩，最近还得了重感冒，你喝的烂醉躺在浴室里看着房子燃起了熊熊大火，而房屋外面是来袭的丧尸

2.联机模式：

* 联机模式中分为多个服务器，玩家身份不能自己选择，降生后随机获得职业属性（但可以选择自己的tag），但每个服务器中的科研人员数量一定，只有上一个科研人员死后才会有名额空出，玩家可以选择杀死科研人员能获得科研职业属性的服务器和杀死科研人员不会获得该属性的服务器。（科研人员由于特殊的职业属性，会有一些隐藏特质，特质随机一种，并且所有生存属性的等级全部为5级）
* 每个服务器在科技人员研制出疫苗后并推广后结算奖励并刷新副本（基地所有人都接种即判定为推广成功，至少50人可以组成基地）
* 10个科研人员聚集在一起可以获得一份疫苗清单，但大规模生产需要基地的力量。获得清单后，每增加一个科研人员（10个以上科研人员才能增加，例如，第11个减少1小时，第12个减少2小时），疫苗制作时间建设1小时
* 科研人员可以选择是否研究血清
* 科研人员身份向全体玩家公开
* 警察和武警职业的玩家不能伤害科研人员
* 科技人员、警察、武警职业的玩家在血清研究出来后会获得特殊奖励
* 在玩家休息时可以拿走玩家的物品，但每次只能拿走2件，（有特定功能的特殊物品时拿走的物品数量可能会增加）不同体质的玩家休眠深度不同，在拿走玩家物品时玩家可能会苏醒，玩家苏醒时为了保护自己的物品力量会大大提高
* 可以用收集到对应功能的特殊物品把自己背包里的东西隐藏或锁死，隐藏状态的背包处于黑匣子，玩家只能随机摸取

3．挑战关卡

（1）邮轮

跟陆地的唯一连接是一个梯子  
挑战时间：10天  
一共有5次尸潮，偶数日的中午12点时会有尸潮，每次尸潮会比上一次多一倍  
要求：需要把来袭的丧失全部打死

（2）房车生存

在房车上生存30天  
完成条件：死亡次数少于10次

## 2. 故事背景

### 2.1 背景介绍

在一个突如其来的丧尸病毒中，世界陷入了混乱与绝望。社会秩序崩溃，资源稀缺，人类面临着前所未有的生存挑战。在这个荒废的世界中，玩家将扮演一名幸存者，必须依靠自己的智慧和勇气，在废墟中寻找生存的希望。

### 2.2 主要角色

普通人：任务：尽力生存下去

科研人员：

* 建立或加入据点：在生存下去的同时尽力团结未被感染的人类量建立据点，制作血清解决丧失危机
* 单飞玩法：利用自己的知识和力量尽力生存

### 2.3 故事主线

在《末日求生》的故事主线中，玩家置身于一个因为丧尸病毒爆发而陷入混乱和绝望的世界。人类社会的秩序崩溃，资源变得极其稀缺，生存成为了每一个幸存者的首要任务。

玩家扮演一名幸存者，从一开始的孤立无援，到逐渐找到其他幸存者，玩家需要在这个过程中探索未知的区域，寻找和收集资源，以确保自己的生存。面对越来越多的丧尸和不可预测的环境威胁，玩家需要建立和强化避难所，组织并保护其他幸存者，共同抵御不断来袭的丧尸大军。

同时，故事主线引导玩家通过与科学家、医生等角色的合作，玩家可以收集必要的科研材料和数据，努力研制出疫苗或其他解决方案，旨在终结丧尸危机并拯救人类文明。

随着游戏的进展，玩家不仅要处理外部的生存挑战，还需面对人性和道德的考验——是选择自私地保护自己，还是冒险帮助其他幸存者？这些选择将影响玩家的故事进程和结局。

最终，玩家将面临一系列艰难的抉择和战斗，在努力研制出疫苗的过程中，必须决定如何使用有限的资源和人力，争取在末日中寻找一丝希望，重建一个有序的世界。

### 2.4 剧情发展

**初期阶段：生存惊醒**

故事始于玩家所在的城市突然爆发丧尸病毒，日常生活瞬间被颠覆。玩家从一名普通人开始，迫切需要在混乱中寻找安全的庇护所，同时面对随时可能出现的丧尸威胁。在这一阶段，玩家主要通过探索附近区域，学习基本的生存技巧，结识一小群同样试图求生的幸存者。

**中期阶段：基地建设与合作**

随着时间的推移，玩家和其他幸存者联合起来，开始建立一个相对安全的避难所。在这个阶段，资源的收集和管理显得尤为重要，玩家需要外出探索废弃的城市寻找食物、医疗用品和建材。与此同时，丧尸袭击的频率和规模不断增加，玩家必须强化避难所的防御，同时谋求与其他幸存者团队合作，交换资源和信息。

**发现线索与科技进步**

在探索过程中，玩家逐渐发现关于消灭病毒的线索，找到散落各地的研究设施和科学家笔记。这些发现激发了寻找解决危机的希望。玩家需要通过获取科研设备和数据，协助科学家进行实验，努力研制出对抗病毒的疫苗。

**高潮阶段：危机与抉择**

剧情进入高潮，丧尸的威胁达到前所未有的程度，各个避难所之间的资源争夺和信任危机也愈演愈烈。玩家面临一系列重大决策：是否冒险带领团队前往更危险但资源丰富的区域，是否信任并协助新遇到的生还者，以及如何处理内部分歧和外部威胁。

**结局阶段：希望的曙光**

在故事的最后阶段，玩家通过一系列努力，终于在科学家团队的帮助下完成了疫苗的初步研制。然而，这时也面临着关键的道德和战略选择：疫苗应该如何分配？是否公开疫苗的研制方法？玩家的决定将直接影响到人类未来的走向。

最终，游戏提供多个结局，取决于玩家在关键时刻的选择——可能是重建文明的希望，也可能是继续在绝望中艰难求生，玩家的每一个决定都会在这个末日世界中留下深刻的印记。

## 3. 游戏世界

### 3.1 地图设定

A市（东部）：商业繁茂区域，富人区，商店多，物资丰富。休闲娱乐的地方很多，包括酒吧（特殊地点，黑帮聚集地，可能会搜集到很多武器装备），饭店等，与B市接壤的地方有一条运河名为肯帝斯河。  
B市（南部）：港口城市，在肯帝斯河上停着一艘巨大的游轮，和很多货轮，有很多建造的工具  
C市（西部）：军队所在区，武器装备多，武器库所在，但该地区丧尸强悍，高级丧尸多（出生地可能会刷出报警房吸引丧尸，请谨慎选择）  
D市（北部）：地广人稀，耕地多，适合耕种，但物资少，达拉斯山脉位于D市的最北边

### 3.2 基地设定

#### 3.2.1 基础建设设定

无敌墙，丧尸不会对无敌墙造成损伤，收集的无敌墙可以用来建造据点

太阳能发电设施：太阳能发电设施需要10人才能移动，可以用来无线供电

雨水收集器：雨水收集器可以生产出饮用水

电网：可以秒杀丧尸，但是每秒杀20只丧尸会损失1点耐久度，从未被损坏的电网一共有10点耐久度

#### 3.2.2 疫苗生产设定

**疫苗生产线**：当基地里存在10个科研人员后自动开启

**疫苗生产材料获取**：生产线开启后，该基地的每个人击杀丧尸时掉落物资时有10%的概率掉落疫苗材料，疫苗材料可以用于在生产线上生产疫苗。

**疫苗生产时间**：在基础情况下，一支疫苗要用12小时制作出来。每增加一个科研人员，疫苗生产时间一个小时

每增加一个科研人员（10个以上科研人员才能增加，例如，第11个减少1小时，第12个减少2小时），疫苗制作时间建设1小时

### 3.2 环境设定

时间流逝：游戏一个小时=现实10分钟

在《末日求生》的环境设定中，世界经历了巨大的变革，丧尸病毒的爆发导致人类文明的崩溃，自然环境和人类社会都发生了深刻改变。城市成为了废墟，曾经繁华的街道如今被破败的建筑和车辆残骸所覆盖。随处可见的丧尸游荡在城市之间，使得这些地方充满了危险和恐怖的气息。基础设施的损毁导致电力、通讯和交通系统失灵，幸存者们被迫依赖于简陋而原始的方式进行生活。

随着人类的衰退，自然界开始重新夺回曾经被占据的土地。植物肆意生长，动物们逐渐适应了新的环境，甚至在城市中也能见到一些野生动物的踪影。然而，生态平衡因丧尸的存在而被打破，许多物种濒临灭绝，生态系统面临巨大的不确定性。

在乡村和偏远地区，幸存者们试图建立避难所，利用自然资源维持生存。这些地方虽然相对安全，但同样面临食物和水源的匮乏，以及与外界隔绝的风险。天气变得更加不可预测，极端气候事件频繁发生，加剧了生存的难度。

整个环境被绝望和荒凉包围，但同时也蕴藏着希望的种子。幸存者们在废墟中寻找资源，试图重建小型社区，探索旧世界留下的科技和知识。这个设定不仅突出生存的艰难，也为玩家提供了一个充满探索和发现的舞台，鼓励他们在绝境中寻找新的生活方式和未来的可能性。

### 3.3 文化设定

玩家一天需要5h睡眠，最多可以三天不睡觉超过三天不管在任何地方都会倒头就睡，所以玩家需要尽早找到安全的地方睡觉，睡觉时可以进行时间加速

在《末日求生》的文化设定中，末世环境深刻影响了幸存者的社会结构、价值观和日常生活。随着文明的崩溃，政府和传统权威瓦解，小型社群和幸存者群体成为新的社会单元。这些群体往往以共同的生存目标和信任关系为基础，形成类似部落的社会结构，领导者的地位取决于个人能力、资源掌握和决策能力，而非传统的政治或经济背景。

在生存压力下，价值观发生显著变化，资源稀缺使分享和合作尤为重要，然而，在极端条件下，自私和背叛行为也时有发生。道德标准变得灵活，幸存者常常在生存与人性之间抉择，不断审视自身的底线。科技水平因基础设施的损毁而普遍退化，许多先进技术因缺乏维护和资源而无法使用，幸存者依赖简易工具和临时解决方案。同时，一些群体可能围绕末世混乱形成新的信仰体系，这些信仰可能是对旧有宗教的变体，或是全新的体系，涵盖对丧尸现象、病毒起源的解释和对未来的希望。

在幸存者之间，语言和交流方式仍然重要，但交流内容更加关注实用性和直接性。故事讲述、音乐和艺术成为慰藉心灵的重要手段，帮助人们在惨淡环境中保持人性和情感联结。文化中，英雄故事和生存智慧的传承有助于群体凝聚，激励着彼此面对困境。即便在绝望中，幸存者们也努力为未来创造希望，教育和知识传递成为重建文明的关键。他们试图保存和传授过去的知识，以便为未来的复兴打下基础，通过探索病毒的秘密和寻找解决方案，幸存者们在绝望的世界中追寻重建家园的可能性。这种文化设定为游戏的叙事和角色发展提供了丰富的背景，探索人性在极端条件下的多样表现。

## 4. 角色设定

### 4.1 主要角色

#### 4.1.1 普通人

尽力生存下去  
医生：急救技能等级满级，运气值增加5%  
田径运动员：跑步速度增加18%，体力增加10%，病毒几率减少10%  
厨师：烹饪等级满级，运气值增加5%  
裁缝：缝纫等级满级，运气值增加5%  
棒球运动员：近战武器攻击速度提升10%，体力增加10%，病毒几率减少10%  
电工：电工等级满级，运气值增加5%  
农民：耕种等级满级，患病几率减少15%  
修理师傅：技工等级满级，运气值增加5%

#### 4.1.2 特殊职业

* 建立或加入据点：在生存下去的同时尽力团结未被感染的人类量建立据点，制作血清解决丧失危机
* 单飞玩法：利用自己的知识和力量尽力生存

退伍军人：体力增加15%，跑步速度增加13%，所有武器攻击速度增加8%，初始自带步枪武器  
警察：体力增加15%，跑步速度增加15%，枪械攻击速度增加10%，初始自带手枪武器  
科研人员：

* 有一些隐藏属性和特殊装备，属性和装备随机，会随玩家死亡掉落
* 所有生存属性的等级全部为5级
* 十个科研人员可以研究出疫苗制作配方，制作出血清需要科研人员和医生职业的配合

### 4.2 角色特质

#### 4.2.1 角色基础属性

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 描述 | 数值范围 | 影响效果 |
| 体质 | 影响可携带武器的重量，超过上限则随机丢失物品或无法拾取 | 0-10 | 体质值越高，可携带的武器重量越大，负重值=体质\*20 |
| 速度（跑步） | 玩家行进的速度 | 0-100 | 速度越高，逃离丧尸追捕的能力越强 |
| 速度（走路） | 玩家行走时的速度 | 0-100 | 速度越高，逃离丧尸追捕的能力越强 |
| 力量 | 玩家对丧尸的攻击力 | 0-100 | 力量越高，攻击丧尸时造成的伤害越大 |
| 体力 | 日常活动的耐力 | 0-100 | 体力为0时只能行走，低于10时进入疲惫状态，感染几率增加20% |
| 防御值 | 玩家被丧尸伤害的概率 | 0-100% | 玩家每个部位都会有防御值，有的部位可以达到100%，有的部位不可以，装备可以提高防御值 |
| 口渴 | 玩家每天会增加25口渴 | 0-100 | 口渴值达到100时玩家会渴死 |
| 饥饿 | 玩家每天会增加20饥饿 | 0-100 | 饥饿值达到100时玩家会饿死 |
| 心情值 | 玩家情绪状态 | 0-100 | 心情值低于10时可能得抑郁，影响日常活动 |
| 幸运值 | 影响击杀丧尸掉落物品和资源刷新 | 0-100 | 幸运值越高，掉落的物品和刷新资源的数量越多 |

#### 4.2.2 角色性别

普通男性人物属性值

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性 | 数值 | 描述 |
| 体质 | 5 | 适中，能够携带简单的装备 |
| 速度（跑步） | 40 | 与跑尸速度相同 |
| 速度（走路） | 10 | 与走尸速度相同 |
| 力量 | 20 | 每攻击一次对丧尸造成20点攻击 |
| 体力 | 30 | 跑步体力减少为每分钟5点 |
| 心情值 | 100 | 学习时的减少速度为每5分钟20点 |
| 防御值 | 10% | 可以穿戴装备或给装备增加补丁提高防御力 |
| 幸运值 | 30 | 击杀丧尸掉落物资的几率为30% |

女角色：会在每个月10号来例假，此时没有卫生巾物资，血腥气会引来附近的丧尸，女性角色灵敏度高，在联机模式中，女性角色是技术人员的概率比男性高15%，击杀丧尸掉落物资的概率比男性角色高15%

普通女性性人物属性值

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性 | 数值 | 描述 |
| 体质 | 5 | 适中，能够携带简单的装备 |
| 速度（跑步） | 40 | 与跑尸速度相同 |
| 速度（走路） | 10 | 与走尸速度相同 |
| 力量 | 10 | 每攻击一次对丧尸造成20点攻击 |
| 体力 | 20 | 跑步体力减少为每分钟5点 |
| 心情值 | 100 | 学习时的减少速度为每5分钟20点 |
| 防御值 | 10% | 可以穿戴装备或给装备增加补丁提高防御力 |
| 幸运值 | 45 | 击杀丧尸掉落物资的几率为45% |
| 例假 |  | 每个月15号-19号角色出现例假debuff |

#### 4.2.1 角色疾病状态

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性 | 条件 | 效果 |
| 感冒 | 极寒天气中玩家装备的温度值小于75 | 体力-70%  速度-30% |
| 食物中毒 | 吃到过期变质食物时有几率触发 | 体力-40%  力量-30% |
| 中暑 | 温度达到100时获得中暑状态 | 体力-50% |

### 4.3 角色技能

#### 4.3.1 角色生存技能

技能升级判定：

技能升级

|  |  |
| --- | --- |
| 属性 | 描述 |
| 1-2级 | 100经验 |
| 2-3级 | 500经验 |
| 3-4级 | 800经验 |
| 5-6级 | 1000经验 |
| 6-7级 | 2000经验 |
| 8-9级 | 3500经验 |
| 9-10级 | 联机模式不能达到10级，单机模式9-10级5000经验 |

设定：可以后天通过看书习得，联机模式下不能通过后天学习满级，满级为10级

技能书

|  |  |
| --- | --- |
| 属性 | 描述 |
| 初级技能书 | 每学习5分钟增加10经验 |
| 中级技能书 | 每学习5分钟增加50经验 |
| 高级技能书 | 每学习5分钟增加200经验 |  |

人物技能表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性 | 数值 | 描述 |
| 技工 | 0-10 | 3级可以修理和制造装饰品，  4级可以修建栏杆  5级可以修理汽车  7级可以修理和建造娱乐设施  满级（10级）可以自制枪械并帮助基地进行基建 |
| 电工 | 0-10 | 5级可以维修做饭所用到的厨具  满级（10）可以修补电网，增加电网耐久度 |
| 耕作 | 0-10 | 5级可以进行耕作  7级可以学会使用农药杀虫  满级可以进行植物杂交研究出新的植物，并且耕作的作物出现病虫害的概率减少30% |  |
| 缝纫 | 0-10 | 5级可以缝补衣服增加衣物的耐久度  缝纫满级（10级）级可以给衣物加补丁（每个补丁防御加该部位5%） |  |
| 急救 | 0-10 | 5级可以使用绷带进行伤口包扎，绷带可以用任何衣物进行制作  满级可以配合科研人员验证血清，并且对丧尸病毒的感染概率减少5% |  |

#### 4.3.2 角色科学技能

科研人员先天技能，无法后天习得，该技能可以去基地进行疫苗研究

10个科研人员聚集在一起可以获得一份疫苗清单，但大规模生产需要基地的力量。获得清单后，每增加一个科研人员（10个以上科研人员才能增加，例如，第11个减少1小时，第12个减少2小时），疫苗制作时间建设1小时

### 4.4 防护装备

#### 4.4.1 装戴部位

左手，左前臂，左上臂，左大腿，左小腿，左脚，右手，右前臂，右上臂，右大腿，右小腿，右脚，上身，头，颈，腹腔沟

#### 4.4.2 温度

根据穿戴的器具不同，温度会不同，温度达到100会中暑，出太多汗要补充体力

但在极寒天气下温度值不能低于75

#### 4.4.3 装备属性

负重  
耐久：穿越森林，穿越栅栏，与丧尸互动发生意外时，耐久会减少，缝纫技能达到8级时可以通过针线+对应衣物材质的材料进行修补。  
保温性：温度过高会影响攻击速度已经增加口渴，严重的会引起感冒或热射病  
  
防御  
影响跑步速度  
影响战斗速度  
防御部位：防御部位越多，可以保护玩家的部位就越多  
  
可以通过打补丁的方式提高衣服的防御值，每个部位可以打两个，补丁只增加防御值，没有任何负面效果（缝纫等级达到10级）（补丁需要相应的补丁材料包）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性 | 数值 | 描述 |
| 耐久 | 0-100 | 耐久值为0时装备就不能用了 |
| 保温性 | 0-100 | 保温性达到100时人物会中暑 |
| 防御 | 0-100% | 防御力越高，丧尸越不容易攻击到 |
| 防御部位 |  | 不同装备可以保护的范围不一样 |
| 负重 | 0-100% | 会减少速度，具体算法是，速度乘以负重的百分比 |  |
|  |  |  |  |

**4.2.4 装备种类**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 装备名称 |  | 佩戴部位 | 温度值 | 防御值 | 负重值 | 是否可以叠穿 |
|  | 军用森林系类套装 |  |  |  |  |  |
| 军用森林迷彩夹克 |  | 左前臂  左上臂  右前臂  右上臂  上身 | 45 | 每个覆盖部位防+40% | 15 | 是 |
| 军用森林长袖 |  | 左前臂  左上臂  右前臂  右上臂  上身  颈 | 19 | 每个覆盖部位防+26% | 10 | 是 |
| 军用森林短袖 |  | 左上臂  右手  右上臂  上身 | 13 | 每个覆盖部位防+26% | 5 | 是 |
| 军用森林头盔 |  | 头 | 21 | 每个覆盖部位防+75% | 20 | 否 |
| 军用森林长裤 |  | 左大腿，  左小  右大腿  右小腿  腹腔沟 | 20 | 每个覆盖部位防+23% | 15 | 是 |
| 军用森林战靴 |  | 左小腿  左脚  右小腿  右脚 | 17 | 每个覆盖部位防+50% | 18 | 否 |
| 军用森林手套 |  | 左手，右手 | 13 | 每个覆盖部位防+45% | 1 | 否 |
|  | 马术系列套装 |  |  |  |  |  |
| 马术头盔 |  | 头 | 10 | 每个覆盖部位防+60% | 10 | 否 |
| 马术毛衣1 |  | 左前臂  左上臂  右前臂  右上臂  上身 | 30 | 每个覆盖部位防+15% | 16 | 是 |
| 马术毛衣2 |  | 左前臂  左上臂  右前臂  右上臂  上身  颈 | 30 | 每个覆盖部位防+15% | 16 | 是 |
| 马术长裤 |  | 左大腿  左小腿  右大腿  右小腿  腹腔沟 | 8 | 每个覆盖部位防+18% | 10 | 是 |
| 马术手套 |  | 左手，右手 | 5 | 每个覆盖部位防+20% | 1 | 否 |
| 马术战靴 |  | 左小腿  左脚  右小腿  右脚 | 6 | 每个覆盖部位防+36% | 10 | 否 |
|  | 普通常服系类 |  |  |  |  |  |
| 汉背心 |  | 上身  颈 | 3 | 每个覆盖部位防+10% | 2 | 是 |
| 长袜 |  | 左小腿  左脚  右小腿  右脚 | 8 | 每个覆盖部位防+36% | 1 | 是 |
| 围裙 |  | 上身 | 3 | 每个覆盖部位防+36% | 2 | 是 |
| 夏威夷衬衫 |  | 左前臂  左上臂  右前臂  右上臂  上身  颈 | 3 | 每个覆盖部位防+36% | 5 | 是 |
| 长裤 |  | 左大腿  左小腿  右大腿  右小腿  腹腔沟 | 9 | 每个覆盖部位防+36% | 8 | 是 |
| 围巾 |  | 颈 | 16 | 每个覆盖部位防+36% | 5 | 是 |
| 绷带 |  | 所有部位 | 每层温度+1 | 每层绷带覆盖部位防+1% | 每层负重+1 | 是 |

### 4.5 武器装备

#### 4.5.1 装备属性

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 装备名称 |  | 攻击力 | 负重 | 攻击范围 | 负重值 | 挥舞 |
|  | *近战* |  |  |  |  |  |
| 匕首 |  | +30 | 15 | 周围1m | 10 | 每1秒一次 |
| 短剑 |  | +35 | 19 | 周围1.3 | 16 | 每1秒一次 |
| 长剑 |  | +38 | 18 | 周围2m | 25 | 每0.8秒一次 |
| 棒球棍 |  | +45 | 30 | 周围2m | 37 | 每1.5秒一次 |
| 长矛 |  | +40 | 20 | 周围3m | 30 | 每1秒一次 |
| 鞭子 |  | +5 | 17 | 周围5m | 5 | 每1.1秒一次 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 装备名称 |  | 攻击力 | 负重 | 攻击范围 | 负重值 | 发射速度 |
|  | *远程单体* |  |  |  |  |  |
| 手枪 |  | +30 | 15 | 周围10m | 10 | 每0.5秒一次 |
| 步枪 |  | +35 | 19 | 周围15m | 16 | 每0.4秒一次 |
| 突击步枪 |  | +45 | 30 | 周围15m | 37 | 每0.2秒一次 |
| 狙击枪 |  | +40 | 20 | 周围100m | 30 | 每1秒一次，精准伤害指定目标 |

使用炸弹时要注意不要炸伤自己，炸弹可以让攻击范围内的丧尸都死亡

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 装备名称 |  | 负重 | 攻击范围 | 负重值(每个) | 描述 |
|  | *远程范围* |  |  |  |  |
| 简易炸弹 |  | 15 | 周围10m | 10 |  |
| 燃烧瓶 |  | 19 | 周围15m | 10 |  |
| 土炸弹 |  | 30 | 周围15m | 10 |  |
| 遥控炸弹 |  | 20 | 周围100m | 15 | 允许玩家在远处引爆，提供更高的操作灵活性 |

## 5. 敌对势力

### 5.1 丧尸介绍

丧尸，作为一种在许多末日题材中常见的虚构生物，通常由一种致命而神秘的病毒引发，导致感染者转变为无意识的食肉怪物。这些生物保留了人类的基本外貌特征，但却表现出腐烂、变形以及极具攻击性的特征。在行为上，丧尸失去了生前的理智和情感，仅凭借对活物的本能渴求进行捕食，以声音和光线为主要感知手段，被这些刺激吸引。

丧尸的生存能力极强，它们不知疲倦，也不受伤痛限制，唯有对头部或其他关键部位的摧毁才能彻底将其消灭。通常成群结队出现，依靠数量优势对幸存者构成极大威胁。此外，随着病毒的传播，一些丧尸可能演变为具有特殊能力的变异体，进一步增加了生存的挑战。

在末日环境中，丧尸不仅对人类构成直接的生命威胁，还对生态系统产生深远影响，打破自然的生物链，使得许多野生生物面临生存困境。丧尸的存在改变了幸存者的生活方式和社会结构，成为推动故事发展的核心动力之一。通过对丧尸特性和弱点的了解，幸存者可以制定更有效的策略来应对这一持续的威胁，在末日世界中寻求一线生机。

### 5.2 丧尸种类

丧尸在玩家1m处可以伤害到玩家

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 血量 | 感知范围 | 速度 | 描述 |
| 走尸 | 200 | 周围3m | 10 | 普通丧尸 |
| 爬尸 | 100 | 周围3m | 30 | 给站立时的玩家，腹股沟以下带来伤害 |
| 跑尸 | 200 | 周围5m | 30 | 跑步前进，行进速度加快 |
| 循声者 | 200 | 周围10m | 35 | 听觉灵敏，无法被推开 |
| 巨无霸 | 1000 | 周围2m | 0-100% | 无法推开，只有进入攻击范围内会被定身秒杀 |
| 隐匿者 | 50 | 随机出现在玩家身后1.5m | 30 | 会从背后偷袭 |  |
|  |  |  |  |  |  |

### 5.3 敌人攻击判定

丧尸在玩家1m处可以伤害到玩家

丧尸攻击时随机在可以攻击的部位进行攻击，每个部位被攻击到的概率=100%-玩家总体防御力/丧尸可攻击部位-玩家每个部位的防御力数值

|  |  |
| --- | --- |
| 玩家状态 | 丧尸攻击部位 |
| 站立 | 左手，左前臂，左上臂， 右手，右前臂，右上臂， 上身，头，颈部 |
| 坐下 | 左小腿，右大腿，右小腿，  腹腔沟 |
| 躺下（睡觉时） | 左手，左前臂，左上臂，  左大腿，左小腿，左脚，  右手，右前臂，右上臂，  右大腿，右小腿，右脚，  上身，头，颈，腹腔沟 |  |

## 6. 物资设定

### 6.1 生存物资

#### 6.1.1 食物

食物可以减少玩家的饥饿值

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 食物种类 | 获得途径 | 数值 | 负重 | 保质期 |
| 罐装食品 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 饥饿值-25 | 1 | 10年 |
| 巧克力棒 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 饥饿值-50 | 1 | 30天 |
| 薯片 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 饥饿值-18 | 1 | 1年 |
| 香肠 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 饥饿值-15 | 1 | 3个月 |
| 水果 | 种地获得  游戏前期可以在超市获取 | 饥饿值-2 | 1 | 7天 |  |
| 蔬菜 | 种地获得  游戏前期可以在超市获取 | 饥饿值-2 | 1 | 7天 |  |
| 肉类 | 狩猎获得  游戏前期可以在超市获取 | 饥饿值-50  （需要加工） | 1 | 14天 |  |

#### 6.1.1 食物烹饪方式

食物减少的饥饿值=加工方式对应的加工系数\*食材

每根火柴可以加热一个食材

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 加工方式 | 获得方式 | 工具 | 工具负重 | 加工系数 |
| 烘焙和烤制 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 炉子/烤箱 | 30 | 3 |
| 露营火烹饪 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 便携式炉灶 | 8 | 1.5 |
| 生火加工 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 打火机+火柴 | 打火机：1  火柴/每根：5 | 1.1 |
| 烘焙和烤制 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 烤箱 | 20 | 2.5 |
| 炒菜加工 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 锅 | 15 | 3 |
| 调料 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 每添加1个材料，加工系数\*0.03 |  |  |
|  |  |  |  |  |

#### 6.1.2 水

水可以降低玩家的口渴值

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 食物种类 | 获得途径 | 描述 | 负重 | 保质期 |
| 瓶装水 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 口渴值-100 | 1 | 10年 |
| 饮料 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 口渴值-50 | 1 | 10年 |
| 净水片 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 用于净化河水 | 1 | - |
| 水壶 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 用于承装河水 | 1 | -- |
| 河水 | 用水壶在河边打水获取 | 口渴值-100  需要净化 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

### 6.2 农业物资

耕种开启条件为耕种等级达到5级

#### 6.1.1 种子类型

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 种子种类 | 获得途径 | 成熟时间 | | 占用空间 | 产量 | 病虫害概率 |
| 西红柿种子 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 15天 | 每立方米5个 | | 3-6 | 1 |
| 胡萝卜种子 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 30天 | 每立方米4个 | | 8-10 | 1 |
| 马铃薯种子 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 20天 | 每立方米5个 | | 4-7 | 1 |
| 甘蓝种子 | 击杀丧尸  扫荡超市  玩家掉落 | 10天 | 每立方米8个 | | 2-4 | 1 |
| 南瓜种子 | 种地获得  游戏前期可以在超市获取 | 30天 | 每立方米3个 | | 8-10 | 1 |
| 玉米种子 | 种地获得  游戏前期可以在超市获取 | 10天 | 每立方米4个 | | 5-8 | 1 |
|  |  |  |  | |  |  |

#### 6.1.2 其他

工具：

铁锹或锄头：用于开垦土地和翻土。

铲子：用于清理土地或收获作物。

耙子：有助于平整土地，准备种植。

防护设施：

围栏或篱笆：用来保护作物免受野生动物或丧尸的破坏，技工等级达到4级可以去用斧头砍树建造

稻草人：有助于驱赶鸟类，鸟类会吃掉农作物。

肥料：

提高土壤肥力，加速作物生长和增加产量,每袋肥料使生长速度减少1天

## 6. 游戏进程

### 6.1 游戏开始

### 6.2 游戏进行中

### 6.3 游戏结束

## 7. 扩展设定 (可选)

**7.1 额外任务成就**

|  |  |
| --- | --- |
| 成就名称 | 达成条件 |
| 灭世 | 击杀的科研人员超过10个 |
| 我在末世当农民 | 种地面积超过200平方米  产出农作物超过5000个 |
| 不讲武德 | 偷袭玩家超过30个 |  |
| 诺亚的居民 | 成功活到疫苗制造并推广后（奖励结算获得） |  |
| 丧尸毁灭者 | 累计击杀的丧尸达到8000个 |  |
| 优秀的猎人 | 狩猎的动物达到500个 |  |
| 神偷手 | 抢夺玩家物品超过100个 |  |

**7.2 可探索区域**

**7.3 隐藏剧情线**

在打猎过程中打猎到特殊的猴子，食用后会出现特殊的疾病debuff，回到基地后会逐渐丧尸化。如果该玩家未被及时击杀可能会使基地沦陷。若该玩家及时被基地发现且被控制起来不被杀死，被基地的研究人员带去研究，则可以找到0号病毒，研制出治疗病毒的药物，该药物可以让已经丧尸化的人重新获得理智。

若玩家发现猴子后没有使用，研究人员对猴子进行研究，则可以溯源病毒的根源。发现是某国秘密计划的人类人口消减计划。