# 凛冬已至游戏策划书

## 游戏基础信息

### 游戏定义

|  |  |
| --- | --- |
| 游戏名称 | 凛冬已至 |
| 游戏类型 | 二D/文字/求生/种田/建造/金银/冒险 |
| 游戏平台 | Pc(windows) |
| 核心玩法关键词 | 无线极寒+资源采集+建造避难所+怪物入侵 |

### 游戏概述

这是一款带有无障碍系统的2D文字类游戏。

主要内容包括抵御极寒，抵御入侵，收集物资，招揽随从，建造避难所，发展农业和养殖业。

### 游戏UI和交互

#### 主界面

屏幕中央从上到下一次为：

开始游戏（点击进入最新一个存档）；

存档（玩家在游戏中保存的存档从这里进入）；

设置（存放游戏各项设置，如音乐开关，声音调整）；

帮助（存放游戏说明书和按键对照表）；

#### 游戏中固定元素

进入游戏，屏幕上有以下元素：

1. 背景图（根据剧情动态加载一张背景图）
2. 状态栏（在游戏窗口左上角加载一个小状态栏，其中有昵称，等级与当前经验，血量，体力）

## 游戏背景

### 故事背景

2030年年初，一场突如其来的寒冬降临，全球陷入了漫长的极寒永夜中。与此同时，大量暴露在雪中的生物出现了变异，变成了一只只没有自我意识的冻尸。在极度的低温和冻尸的威胁下，交通，网络，工业等逐渐瘫痪，整个国家机器陷入了停摆之中，在严酷的绝境下，幸存者为了活下去分分开始建立自己的避难所，以期熬过这个绝望的凛冬。

### 角色

#### 主角

安谧是一名刚失业的打工人，凛冬的第一场暴雪把散心的他困在了乡下的祖宅。在低温和冻尸的威胁下，为了活下去安谧开始砍伐树木，改造祖宅，准备建立一个末世避难所。

### 核心玩法

玩家控制安谧，在每次提供的选项中进行选择，通过不同的选择达成最终的目标——建成一个能在末世中独立生存下去的避难所。

在求生期间，会随机出现野兽、冻尸，人类等敌对生物的入侵。玩家要升级避难所的防御和攻击能力，在末世中保护自己的避难所。

除了敌对生物外，游戏中也会刷新对玩家具有帮助的我方生物。通过招募这些友方单位，玩家可以解锁新建筑、种植物、武器、战士等。

#### 玩家数据

|  |  |
| --- | --- |
| 经验 | 玩家通过砍树，挖矿，制作，击杀敌对生物，招揽的友方单位工作获得经验。经验满足升级要求即可升级到下一个等级。 |
| 等级 | 影响玩家的血量，体力上线。1级所需10点经验，2级所需20点经验，以此类推，每生一级经验\*2 |
| 血量 | 玩家的生命值，归零则玩家死亡 |
| 体力 | 影响玩家行动，归零则晕厥，次日饥饿、血量为50% |

## 第一章 凛冬已至

#### 引子

2030年1月8日清晨，你在祖宅的床上醒来。打开窗帘，狂暴的风雪已经安静下来，映入你眼帘的是一片银装素裹的世界。

这是极寒末世降临的第3天，暴雪封闭了离开的道路，水电也在昨天停止了供应。存储在家里的食物，煤炭最多再能支持一天的需求。你觉得，不能再这样被动等待下去了，于是你决定今天前往邻居家借点物资。

#### 剧情开始

你走出家门，刺骨的寒冷钻进你的衣服。

1：去左侧邻居家，她是个独居的老太太。

（老太太已经在寒冬里离开了人世，你可以大肆搜刮老太太家的物资。）

2：去右侧邻居家，他是个孤僻的中年大叔。

（）