**无尽疆域**

**Without Borders**

**放置，文字游戏策划案**

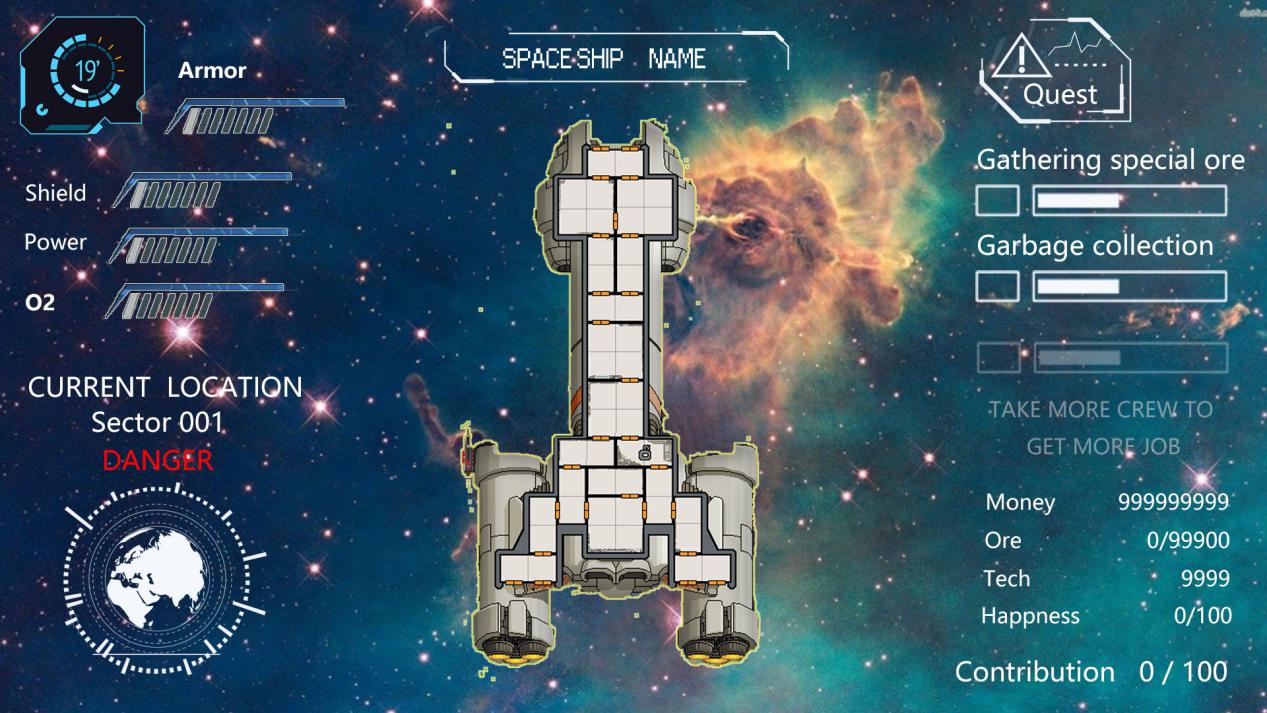
1. **游戏背景**

游戏背景为宇宙，玩家扮演一艘宇宙船的船长，任务是在量子风暴摧毁了整个银河文明的联系后，重新与其他银河文明取得联系。

公园9XXX年，宇宙发生了一场很罕见的自然灾害——量子风暴，这场灾难虽然没有危害到所有宇宙中生存的生命体，但是却摧毁了所有能量动力科技。自此星系与星系间的连接在这场灾难后被切断，无论什么种族自此后都再也无法收到其他种族的信息，自此，又经历了10年时间，地球恢复了自量子风暴后损失的部分能量设施，并以民间自发的形式成立了一个先遣机构无尽疆域（WithoutBorders），除了恢复各个星系各个种族的联系之外，还要深入从未有人踏足的星系，寻找量子风暴生成的蛛丝马迹，以避免下一次危机。

玩家所要做的就是：探索星球，买卖商品，开采矿石，制造设施，DIY飞船，接受委托任务，维护扇区和平。

1. **游戏界面**

游戏主界面由三部分构成：左半边为飞船当前属性，中间为当前飞船内构图，右半边为任务模板以及其他功能模板（未定）

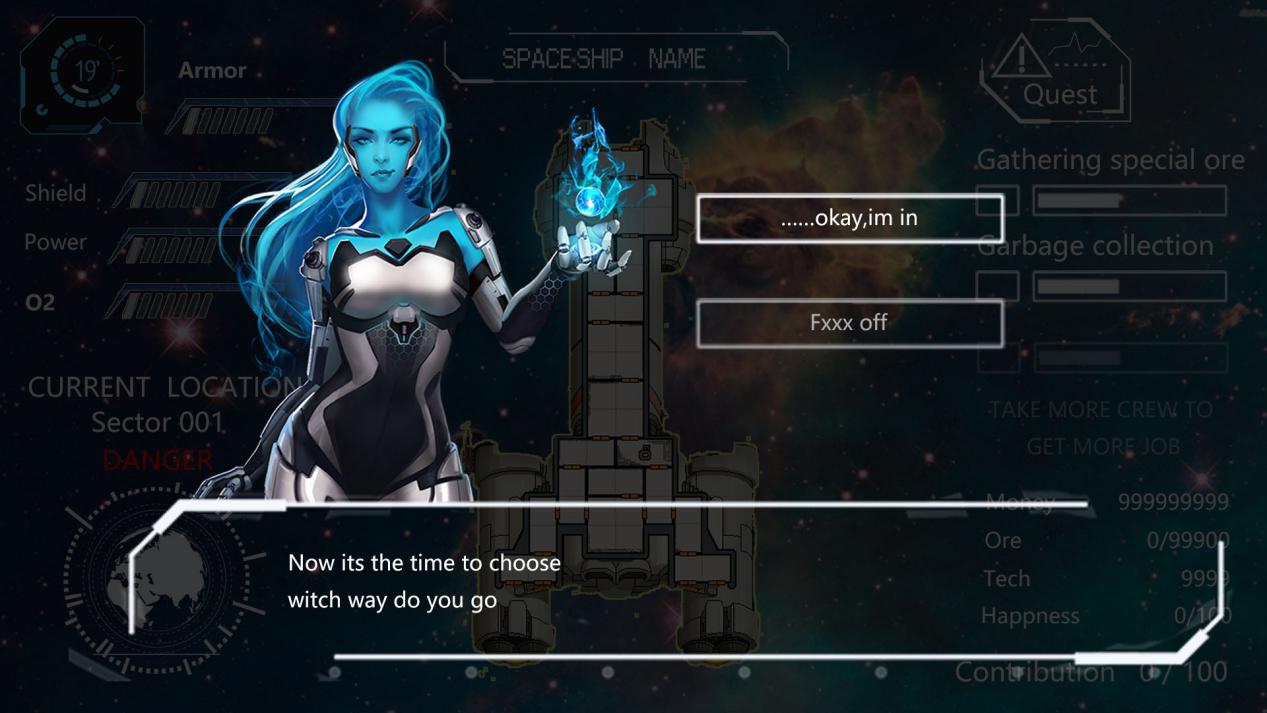
飞船为固定几种框架，内容可自行添加

玩家拥有维和度，当在当前扇区，玩家维和度小于当前扇区的维和度时，左下角扇区信息将显示DANGER，则在一定时间内会遇到维和事件，在DANGER状态下运输货物和采矿也可能受到影响。

家维和度大于当前扇区的维和度时，左下角扇区信息将显示PEACE，在PEACE状态下玩家维和度不再增长。

在达到相应维和度时，所有已经到达过的星域都将出售相应的

飞船框架，以供玩家选择更换，变得更强



游戏中也有选择事件，根据玩家所选择的内容决定后续走向。事件受维和度影响，即维和度是整个游戏里唯一一个决定各个模块进度的指标（后续再议）

1. **游戏系统**

对于地图探索部分：地图为随机模式，随机生成当前星球，星域文明，星球环境，在发现新的星球时，重新与星球建立联系，并且记录发现时间。

商店系统：购买货物，材料，飞船，武器部件以及星域地图。