

# 社团RPG模拟经营游戏策划案——森林之梦1.0

---

你是居住在这片森林中活了777年的魔法小精灵，每天快乐地在森林中收集魔法，今天你学习了一个新魔法，叫：变成人类！，于是你的身体膨胀变大，变成了人类。但是很不幸，你不知道“变回精灵的魔法”怎么习得。这段时光里，你不再像小精灵一样无忧无虑了！为了生存下去，你需要像人类一样活动和思考！

你决定开一家酒屋，找点事做。因为你变成了人类，这些客人不知道现在酒屋的掌柜就是他们谈论的小精灵。只有你知道他们口中谈论的人就是自己，玩家可通过 互动 & 调酒 提升 NPC 好感度，并触发主线剧情，根据客人的回忆，小精灵的**记忆碎片**将不断被拼凑，身份也逐渐清晰。

---

## 一、核心机制

### 1.模拟经营

收集原料—匹配调酒—卖出—获得经验过剧情

**货币作为资源在其中循环**

**玩家进地图采集原料—消耗金币：**

（1）金币决定探索时长（出租酒屋的老板脾气很差，需要给他交封口费，才能在夜间出门探索，钱交的少了，老板会起床，对小精灵说：“睡不睡觉，动静那么大，违法进入雪山森林地区采集，我要告诉护林员”，小精灵只能被迫上床睡觉，会缩短地图探索时间）

（2）金币决定酒馆经营时长（出租屋老板晚上要睡觉，如果钱给的不够，他就会说：“扰民，再折腾就不给你租了”，于是小精灵只能闭店，会缩短酒馆营业时间）

（3）金币可以拿来购买工具（开凿地图土层的工具：可以敲破迷宫直接连接的墙，提升玩家地图探索度；照明用具：扩大周身亮光范围，同样提升探索自由度）

**玩家在酒屋售卖酒品—获得金币：**

给NPC卖酒，会获得货币，酒调的好，NPC提升好感，会打赏小费。

**加工步骤可多次循环**

在地图上获得的原料可以进加工厂多次加工，提升原料稀有度

草莓-草莓果酱-草莓香精（类似重叠消除小游戏-2-4-16...）

---

### 2.RPG角色扮演

游戏的剧情和世界观塑造是玩家核心体验的重要部分。

主要故事剧情概括为：变成人类的小精灵与昔日朋友对话找回身份记忆的故事：

小精灵开店遇到性格不同的客人- 聆听他们讲述与昔日的自己的故事- 与之对话推进剧情发展- 逐渐拼凑回完整记忆

---

### 3.时间循环系统

这是核心机制延展出来的下属二级机制，分为单位时间和整体时间。

单位时间是指每天玩家要经历的活动，参考<星露谷物语>玩家每天在规定时间内自由支配任务：每天给庄家除草浇水，去村子瞎逛，完成一点祝尼摩任务，与npc互动.....，然后晚上回到屋子，睡觉后开启第二天循环。

整体时间是指设定好的剧情线，参考<p5r女神异闻录>，时间循环为了推进剧情发展需要而服务，5.4号星期一，开学报到，5.7星期日，去找朋友玩，6.7退学处分日，在这之前要打败鸭志田宫殿.....

详细内容见表格。

单位时间循环	白天	傍晚	夜间I	夜间II
玩家需执行的活动	回树屋睡觉	酒屋经营	进入地图收集原料，期间可以进入秘密花园进行原料加工	进入秘密花园可以暂停户外地图探索
详细备注 1111111111	存档系统，参考<星露谷物语>玩家需要在规定时间内回到小屋睡觉，如果超过时间也会被强制传送回小屋，具有存档刷新保存进度的功能	1.调酒 + 出售.2.过RPG对话剧情；和设计好的NPC进行调酒互动，引出小精灵过往记忆，补全小精灵身世拼图，参考<.VA-11 Hall-A>中酒吧与NPC对话推动剧情发展的思路	用黑暗处理整张设计好的地图，只有精灵周身的环境是玩家已知的（可以看到的），每天随机刷新怪物和物资，随着单位时间的推进，地图开放区域扩大，怪物，物资探索难度增加，其实想做成<.Terraria>的机制，就是迷宫探索，然后土层可以拿工具任意破坏，工具需要用货币购买	1.临时存档刷新的暂停键（回到家园，进入酒馆也有这个暂停功能）有控制黑暗地图探索节奏的功能，2.模拟经营的内容（还没设计）

整体时间循环	对应光顾酒屋的NPC	对应故事剧情
春（7天）	NPC1	章节一（分7天推进讲完）
夏（7天）	NPC2	章节二（分7天推进讲完）
秋（7天）	NPC3	章节三（分7天推进讲完）
冬（7天）	NPC4	章节四（分7天推进讲完）

有春夏秋冬四个季节，每个季节有七天，一共28天为一年。有四个NPC，在特定季节来，（NPC1在春天来，NPC2在夏天来，以此类推）

## 二、游戏空间

分为（开放世界地图（雪山，森林），秘密花园（原料加工厂），酒屋（剧情对话，调酒场所），树屋（家园主菜单）），玩家只要进入开放世界地图，就自动进入当天的关卡，进入其他空间（秘密花园，树屋）暂停当天游戏，进入酒屋，开始过当天剧情。

### 1.树屋

功能：存档的游戏主界面(动画：在床上打着油灯写日记然后睡觉)

你不再像小精灵一样整天不用睡觉了，如果不能保证充足的休息，你可是会死掉的！你把小屋建在一棵有古怪枝条的树上，到了晚上可以看星星和萤火虫！你不再像小精灵一样什么都能用脑子记下来，现在的你如果不拿笔把有趣的冒险故事写下来，宝贵的记忆可是会遗忘的！习得的魔法也需要记录下来温习巩固！

### 2.雪山，森林

功能：原料收集场所

森林中有各种稀奇古怪的小虫子，小动物，花花草草，带着捕虫网尽情探索吧！穿好装备去雪山，攀登更高的山峰吧！带上雪具去滑雪，享受呼啸而过的自由和风吧！误入的神庙洞穴会让你探索到更加神秘的宝藏。

机制：

- 1.迷宫地图
- 2.可视区域有限（为玩家周身，后期可通过照明工具扩大），
- 3.有怪兽，采集，宝箱布点，（可通过工具提升采集效率）
- 3.墙壁可靠工具（激光枪，斧头）打破

### 3.秘密花园

功能：原料加工场所

这里曾是你练习魔法的地方，现在的你经常在这里锻炼身体，你可以选择在花园前一大片金苹果树林里练习跑步，这样可以帮助你跑得更快，还可以选择在之前练习大型魔法的石壁上学习攀岩，这样可以帮助你走得更高。记得要每天坚持哦！

机制没想好

### 4.酒屋

功能：调酒 + 售卖 + 与客人对话，了解身世，推进剧情

在你还是小精灵的时候，每当嘴馋的时候都会坐在小酒馆里小酌一口，整片森林和雪山都是你的天下，你去雪山和森林采摘调酒的原料，自创了很多可口的调酒配方；每一种配方，似乎都对应一段经历过故事...但是该死！因为你变成了人类，记忆开始变得模糊不清，想回忆起这些往事真是费劲！你决定开一家酒馆营生，找点事做。

机制：（没想好）

<VA-11 Hall-A>这个游戏的调酒工作台做的太好了，可以作为借鉴标准（但只有酒吧面板这一个游戏空间，且对话元素太多，玩家玩到后面会疲惫，需要吸取教训）

- 1.对话框设计：不同的客人与主角交谈，交谈中提出调酒需求



2.菜单页面：设计检索提示栏，要交互感强，操作简单，不是很费脑子，玩家会喜欢的



3.酒品酒品制作页面“分为酸甜苦辣咸不同原剂，加冰，陈化，重做，摇酒器设计特别好



<东方夜雀食堂>的餐馆夜间运营机制和我们的游戏很像，也是很好的参考标准(但时间系统约束太多，限制了玩家探索自由度，可以吸取教训)



运营内部的时间系统，进度条设计，很不错



### 三、主线剧情

这个故事线写的比较赶，还有些粗糙，后面改

只是设定了人物原型和背景，并不是说每一个内容都要呈现在游戏里，只是方便之后设计剧情对话的时候，方便设计的人物逻辑更合理，然后叙述风格也不是这样像写小说一样写，具体的互动机制还没想好。

#### 章节一 遗失<森林地图中的日记本>

在森林中帮助一位失落的吟游诗人，并被委托调制一杯“灵感之泉”给他，日后可能会成为酒馆驻唱歌手。

记忆碎片：我们是在山野中采野果遇见的，那时的我受了伤，她用草药好心帮我包扎。遇见的她活泼，开朗，乐于助人，热情，乐观，相处愉快，很快就变成了快乐的玩伴，那段日子是多么的无拘无束啊！但是随着接触深入，又感觉她身上潜伏着很多秘密，我隐隐觉察到在她活泼开朗面具之下那一刻冷漠而疏离的心，不知道她有怎样的过往，我更加好奇了。

#### 章节二 背叛<雪山遗迹中的战斗遗物>

在雪山中发现一位冻得发抖的药师。他原本是来寻找一种稀有药材“雪莲露”，但迷失了方向，体力不支。药师请求玩家调制一杯“雪莲暖酒”，帮助他驱寒并恢复体力。

记忆碎片：我们是小时候的玩伴，一起去魔法学院精修，她很有天赋，需要100年完成的修炼魔法，她一天之内就学会了。相比起按部就班完成魔法学习的我，她总是不按老师教的来，却以清奇的思路完成魔法。作为她最好的朋友，我一边欣赏她的才华，一边心生妒忌。魔界大战开始了，那时的我以为是审时夺度，大局已定，天命难改。我丢下敬爱的老师的叮嘱，为了获得力量，背叛了她，加入了敌方阵营，也就此和她分道扬镳，我劝不来顽固倔强的她，她执意守城至最后一刻，不知是战死沙场，还是苟活于世，我们之间早已天各一方，如今忆起她来我仍旧十分愧疚，如果我当时能拉她加入敌方阵营，以她的才华和天赋，一定会得到重用，大有一番作为。记得她曾说过，获得力量，是为了守护你爱的人，而不是让你爱的人受伤。我不敢苟同，在这个精灵世界，如果没有力量，就不会有人爱你。

### 章节三

玩家在夜间偶然发现一个戴着狐狸面具的商人。他神情疲惫，透露自己因旅途中迷路而错过了重要的交易。商人请求玩家调制一杯“夜行之酒”，据说此酒可令旅人在夜晚行路时精力充沛。

记忆碎片：我是在贫民窟碰到她的，那是一个很寒冷的雪夜，饥寒交迫的她被我一眼相中干杀手，是我教会了她什么叫信仰，让她找到一群如亲人一般的战友，在营壕中让她找到家的温暖，可惜我从一开始就欺骗了她，她很执拗，天真如雪，告诉她所谓的信仰是为了更好的驯化她，奈何是我相中的兵，她很聪明，很快发现了端倪，我永远也忘不了那次执行任务，谎言被识破的雨夜，她眼角滚烫而过的泪珠，使干黑手党多年的我红了眼眶。

### 章节四

玩家在探索中发现一位腿部受伤的猎人，正在焦急地呼唤他的猎犬。猎犬似乎中了某种毒，正在昏迷。猎人请求玩家调制一杯“驱毒酒”，帮助猎犬恢复活力。

记忆碎片：当年我们损耗所有蓝方阵营封印的埃塔尔阴兽，身上有邪恶值气，后来我们知道那个气息可以用来提炼原始能源，负责照亮整个魔天城，不了气息放出太多，埃塔尔阴兽复活而出，精灵国深陷水深火热之中，但当年征战的前辈早已仙逝，作为他的后辈，只有极小数人挺艾尔，我们读过历史禁书，支持他，然后被大人物们驱逐到这里（人类世界），流放以惩罚。

### END

精灵的世界人性叵测，人心难料，不如这人类世界，简单，直接，温暖，回到精灵世界，你要面临黑暗笼罩的深渊，和难以抉择的责任。如果留在人类世界，每天只需要上山挖挖草，捡捡花，乐得逍遥，和人类对话聊天，简单自在，现在你知道变回精灵的魔法配方了，只能调一次，你要使用它吗？

使用：一场梦，梦醒了。

不使用：继续小酒馆关卡。

## 想让玩家获得的体验：

一种对自我工作的认可，一种对自我的满意与自信，这种坚定会外显作用到他与外界的互动上，让他永远拥有从头再来的勇气。

### 这种体验的本质是什么？

通过内驱力得来的自信心，这回使他产生一种由内在价值认可度得来的幸福感。本质是一种认可自己的幸福感

### 我的游戏如何抓住这种本质？

玩家通过扮演哑巴小精灵的角色，体验小精灵身上的故事，带给自己启发。

(注：下面的内容AI生成)

你的游戏核心体验围绕**自我认可、坚定信念、重塑自信**展开，希望玩家在游戏过程中，通过不断探索、经营、社交和回忆，体验到一种**源自内在驱动力的幸福感**。

### 如何传达这种体验？

#### 1. 角色的成长——从迷茫到坚定

玩家扮演的小精灵，原本无忧无虑，但变成人类后，需要像人类一样思考和生存。随着经营酒馆、书店，与NPC互动，逐渐找回记忆，理解自己的过往，最终在“回归精灵 or 留在人类世界”之间做出抉择。这个过程中，玩家体验的是**从迷失到自信，从依赖外界到认可自我的成长过程**。

## 2. 记忆碎片的拼凑——重构自我认知

记忆碎片剧情展现小精灵过去经历的羁绊、冲突与遗憾，每个NPC的故事都是一面镜子，映照出玩家在现实世界中可能经历的**自我怀疑、背叛、迷茫、忠诚、信仰**等情感。当玩家逐步理解自己的过去，他们会获得一种**对自我完整性的认同**，这与现实中的自我接纳相契合。

## 3. 最终选择——对自我的认可

在游戏结局，玩家可以选择**变回精灵（回归过去的身份）或继续作为人类（拥抱新的生活）**。这一选择不是单纯的好坏对立，而是对**自我认同**的一种抉择。无论选择哪一条路，玩家都会明白：**真正的幸福感来自于接受自己，认可自己，而不是身份的改变。**

# 总结

你的游戏通过**故事沉浸+经营探索+记忆回溯**的结合，让玩家在经历小精灵的成长后，获得一种**发自内心的自信和满足**。最终，玩家意识到：无论人生如何变迁，只要认可自己、勇敢前行，就能从头再来，活出属于自己的光彩。

---