1. 游戏概况

| Name  游戏名 |  |
| --- | --- |
| Genre  游戏类型 | Construction and Management Simulation (CMS)  模拟经营类 |
| Theme  游戏背景 | There is an outbreak of pandemic around the world. As a mayor of a city, you need to eliminate the pandemic in the city while making sure the city is on the right track.  疫情爆发，你是城市的管理者，需要尽力确保市民健康和城市正常运作。 |
| Visual Design  视觉设计 | 冷色调/现代风格  疫情好转的时候，色调变鲜艳；疫情严峻的时候，饱和度下降。增加代入感和紧张感。 |
| Sound Design  声音设计 | 疫情好转的时候，音乐平和舒缓；疫情严峻的时候，音乐沉重。增加代入感和紧张感。 |

1. MDA理论

| **MDA framework** | **Game Design** |
| --- | --- |
| Aesthetics | Sensation   * 压抑等感觉，讽刺当下的一些政客和社会乱象 * 敬畏生命，让政治博弈远离科学防控 * 灾难面前，人类团结的重要性   Challenge   * 管理者的dilemma * Hard to manage |
| Dynamics | * 作为管理者去执行政策，不同政策导致不同的结果，注重各项因素的balance，提前预知风险并做出有效应对，面对emergency做出反应，最终达成消灭病毒的结果 |
| Mechanics | 政策类：   * Lockdown：停工停学 * 资源分配：食物资源/医疗资源等 * 疫苗研发：需要投入大量资金和时间，共三种疫苗，目标免疫效果越强的研发越久 * 防疫宣传（戴口罩/打疫苗等） * 航班控制   建设类：   * 隔离点的设置 * 核酸检测点的设置 * 医院扩建   系统类：   * 资源系统：金钱/食物/医疗资源； * Random Events系统：   每周随机发生一次突发事件，需考验玩家应对突发状况的能力。   * 疫情系统：新增、死亡、现有病例、疫苗接种率、医疗压力等。 * 市民压力值：压力值达到100，会产生protest，传播速度增加   UI：  数据面板：新增病例数（来自入境/本土/未戴口罩等）  金钱：收支状况（来自财政收入/投资支出/建筑单位支出）  人口：现有人口数和人口增减幅度  时间：每天刷新总病例数、报告新增和死亡病例。每周结算一次表现，以周为单位推进游戏故事。  时间系统：每天刷新总病例数、报告新增和死亡病例。每周结算一次表现，以周为单位推进游戏故事。  失败条件：  金钱耗尽、人口减半 |

1. Mechanics 详解

| 分类 | 玩法 | 玩法说明 | 相关因素影响 |
| --- | --- | --- | --- |
| 政策类 | Lockdown | * 停工停学，市民需要呆在家中 * 食物资源会出现不平衡，需手动调度，指定工厂恢复产能（以保证物资供应） | 💰：⬇️  食物：⬇️  市民压力值：⬆️ |
| 疫苗研发 | 需要投入大量资金和时间，共三种疫苗，目标免疫效果越强的研发越久 | 💰：⬇️ |
| 入境控制 | 限制航班入境 | 新增病例：⬇️ |
| 防疫宣传 | 投资戴口罩/打疫苗等宣传 | 💰：⬇️  医疗资源：⬇️  接种率：⬆️  新增病例：⬇️ |
| 物资 | 食物：   * 让工厂增产 * 加大进口量 | 💰：⬇️  市民压力值：⬇️ |
| 口罩等医疗资源：   * 让工厂增产 * 加大进口量 | 💰：⬇️  新增病例：⬇️ |
| 建设类 | 隔离点建设 | 收容入境者或病例，将健康人和有风险的人分开。   * 在医院附近或机场附近建设隔离点 * 可征用酒店、学校、体育馆作为隔离点，消耗金钱 | 💰：⬇️  新增病例：⬇️ |
| 核酸检测点的设置 | 及时发现病例，能降低传染速度   * 可在医院/居民区附近设置检测点 | 💰：⬇️  新增病例：⬇️ |
| 医院扩建 | 增加床位、能容纳更多病人，降低死亡率 | 死亡病例：⬇️ |
| 系统类 | 资源系统 | 金钱💰：开局提供大量，有初始增速（e.g. 每天+500），根据玩家的操作产生收支，需节约使用 | 政策、建设会消耗金钱；  减少lockdown时间可恢复增速 |
| 食物：开局提供大量，有初始增速（e.g. 每天+200），各地区食物分布不均，根据玩家的操作增减，需合理调配 | 减少lockdown时间可恢复增速 |
| 医疗资源：开局提供大量，随疫情持续时间和严重程度有不同程度消耗。根据玩家的操作增减，需合理调配。 | 医疗资源紧缺会导致传播速度变快 |
| Random Events | 开局每周随机发生一次突发事件，考验玩家应对突发状况的能力，游戏后期会增加突发事件的发生频率 |  |
| Events List： |  |
| 一个阳性患者逃出隔离区，传染健康人群； | 新增病例：⬆️ |
| 谣言扩散导致市民抢购超市物资； | 食物：⬇️ |
| 在野党政客反抗议演讲，导致民众不相信现任政府，开始不配合防疫措施 | 新增病例：⬆️ |
| … |  |
| 疫情系统 | 病例总数、新增病例、现有病例 | 市民压力值：⬆️ |
| 新增死亡病例、死亡率 | 市民压力值：⬆️  人口：⬇️ |
| 疫苗接种率 | 新增病例：⬇️  死亡病例：⬇️  市民压力值：⬇️ |
| 医疗压力/床位数  （现有床位无法容纳所有病人时，压力≥100%，传染速度会变快，死亡数量增减） | 新增病例：⬆️  死亡病例：⬆️ |
| 市民压力值 | 初始为0，受政策和系统影响，压力值达到100，会产生protest，传播速度增加 | 受政策和系统影响 |
| UI界面 | 数据监控面板 | 新增病例数（来自入境/本土/未戴口罩/events等） |  |
| 资源收支状况（如金钱等增减来自财政收入/投资支出/建筑单位支出） |  |
| 人口：现有人口数和人口增减幅度 |  |
| 时间：每天刷新总病例数、报告新增和死亡病例。每周结算一次表现，以周为单位推进游戏故事。 |  |
| 功能建筑 | 居民区 |  |
| 商业区 |  |
| 医院 |  |
| 酒店 |  |
| 疫苗研发中心 |  |
| 工厂 |  |
| 失败条件 |  | 金钱耗尽、人口减半 |  |

1. 竞品分析：

* 相比Plague Inc的全球视角，我们的游戏只在城市这种小区域范围内发生，措施会更具体，和人的距离更近，更真实更有代入感。
* 注重科学防疫和病毒传染性的较量，我们的游戏会更政治讽刺化，更加来源于生活，最大阻碍是来源于人权的平衡和政治经济利益

1. 附：创意来源

基本是我以前玩过的模拟经营游戏杂糅等结果——

开罗游戏：模拟经营玩法架构

文明6：政策选择/资源面板

​​ Northgard：严峻条件下的资源调配和建设

城市天际线：城市建设玩法

~以下未整理~

大前提是，敬畏生命，让政治远离防控。

失败条件是50%人口死亡或五年内没有消灭病毒或经济衰退50%(数值待定)

玩家需要扮演防疫小组工作人员，鼓励大家戴口罩，lockdown，期间需要保证生活物资的供应。

但是太严厉的政策会招致民众不满，会有protest，人民聚集反而让疫情更严重。

event事件：

政客演说，政客会为了经济和公众支持率污名化防疫，病例因此增加。

健康宣传，让大家戴口罩/接种疫苗，病例因此降低。

政策：防疫宣传

疫苗研发需要时间(半年或以上)，疫苗有效性越高，研发时间越久。

来自资本巨头的压力，疫情对经济的影响

航班：是否控制入境，可能会点燃本土疫情，隔离时长可设定

Dramatic arc：

climax - events happen more frequently

城市布局随机生成，增加可玩性

事件作为剧情

arc：疫情爬升