

《赛博朋克2077终极版》游戏策划案

加绒 于2025年5月20日

一、项目概述

- 定位：**在原版基础上全面升级的“完整版”，新增玩法和剧情，优化技术表现
- 目标：**
 - 挽回当年灾难性发售事故的口碑，重新定义业界“赛博朋克”开放世界标杆
 - 吸引新玩家，提供更完整、流畅的体验
- 核心卖点：**
 - 新剧情线：新增狗镇地区，对游戏世界观补充。
 - 动态系统：随机委托系统、AI驱动的城市生态
 - 深度角色扮演：委托、主线均提供多结局，充满道德抉择
 - 跨平台存档互通：支持PC/主机无缝切换
- 游戏类型：**RPG、FPS、都市型开放世界
- 目标平台：**PC、主机
- 目标用户：**
 - 年龄：18+
 - 性别：偏向男性
 - 玩家群体：硬核、休闲

二、原版游戏故事背景与剧情

- **故事背景**：赛博朋克、科幻、未来题材。
- **主线剧情（核心剧情框架）**：游戏主角V因霓虹大厦遭遇死亡，但又被Relic芯片救活，并得知Relic芯片最终仍会侵占自己大脑，使自己最终真正死亡，由此设法与夜之城的各路势力结识，寻找解救自己的道路

三、新增内容与玩法设计

- **开放世界扩展**：
 - 1、新增可探索区域：新区域“狗镇”，是对已有大地图的扩展
 - 2、新增支线任务：新增支线、委托、中间人事件等，新增全新的循环空投事件
 - 3、新增NPC角色：百灵鸟、新美国总统、李德等
- **战斗与交互革新**：
 - 1、新增载具和武器：新增搭载重型武器的军用载具
 - 2、敌人：拓展敌人AI，会用“美式拦截”等各种驾驶手段花式阻碍玩家
 - 3、角色能力：新增瞬间冲刺突进、近战处决、弹反子弹等；新增技能树，大幅加强和丰富各个流派的玩法
- **叙事与任务设计**：
 - 1、主线：丰富游戏世界观中的政治斗争
 - 2、支线：多结局选择中充满道德抉择

四、付费策略

- ：原版玩家付费购买《往日之影DLC》解锁终极版、新玩家直接购买终极版