

游戏策划案 2

名称：

《我的战争》——（暂定）

类型：

2d 游戏：生存模拟 + 轮回剧情（单人） + 非对称对抗（多人）

背景：

主题词：封锁，生存

参考背景：冷战，柏林墙边境。

参考事件：1948 年的柏林大空运。

玩法：

生存模拟（末世生存）

这一部分与市面上常见的，有资源限制的末世生存类游戏相似，比如《这是我的战争》里白天的生存。

玩家所拥有的角色有“体力值”、“饥饿值”、“口渴值”的限制，每次进入其他玩法时将降低这三个值，体力值可通过时间或特殊食物回复，而饥饿值或口渴值只能通过食物和饮水补充，食物和饮水的不同品类决定了相应回复量的多少。同时，除主角外的其他角色拥有“信赖值”，用以解锁不同的对话和个人剧情。

在任意值较低的情况下依然继续进入其他玩法时，会降低获取素材的数量，达到一定限度时角色会拒绝行动，并有可能会降低“信赖值”，影响对相应角色剧情的解锁。

不同的角色拥有不同的天赋，比如消耗体力值 / 饥饿值 / 口渴值下降，缩短“照看”时间等。

在房间中玩家开始时需要从零开始建造各种设施，设施的种类和功能如下：

食物和饮水：生产类需要等待一定时间获取基础素材，部分角色可以通过“照看”缩短时间，制造类可以制造各种食物或饮水补充相应值。

工具：玩家一开始进入 pvp 玩法时可自带制造的工具或道具。

装饰：体力恢复速度 + 角色剧情

非对称对抗（捉迷藏+pvp）

玩家需要选择自己拥有的角色与其他玩家进行匹配，一局有 10 名玩家参与，内容以“捉迷藏”为主要玩法（类似于 cs 的捉迷藏），需要玩家在某一玩家扮演的敌方单位的抓捕下，在有迷雾的地图中依靠伪装和移动在一段时间内躲避抓捕，友方玩家全灭为敌方胜利，反之则友方胜利（迷雾类似于星际争霸 2 的“战场迷雾”）。

在一局游戏开始时，所有玩家有 30s 准备时间，所有玩家起初并不知道谁将变成敌方单位。在 30s 结束后，随机一位玩家将扮演敌方单位负责在 3min 内抓捕其他玩家，而其他玩家需要在 3min 内躲避其追捕。

友方单位：

在地图中有许多种类的物品，友方单位可以通过与其碰撞改变外形，变成所碰撞的物体外形。

友方玩家在游戏内有体力和血量限制，体力允许玩家冲刺一段时间，当血量为 0 时，玩家即被“抓捕”，同时，地图会在各处随机生成“道具”给予玩家帮助，玩家可以拾起和携带在有需要的时候使用（一部分道具即刻使用，最多允许玩家携带 2 个），比如侦测仪，即刻的一段时间内在玩家地图上显示敌方单位位置；血包，玩家一定回复血量。

随着时间推进，地图的“毒气”会逐渐蔓延，以此缩小友方玩家活动范围，友方玩家在“毒气”中会逐渐扣血并减速，直至最后 30s “毒气”达到最大范围（类似于大逃杀游戏）。

敌方玩家：

只拥有体力限制，并且体力上限更高，敌方单位在“毒气”中不会扣血，但与友方玩家一样移

动时会减速。

敌方玩家同样可以使用道具，但仅限于部分与友方玩家通用的道具，比如探测器。

奖励：

生存所需要的材料可以通过玩家在游戏中所扮演的物品类型提供，玩家某一类型物品扮演越久，获得相应类型的材料数量越多，以 10s / 单位的速度获取材料（暂定），若被抓捕，最终获得已获得材料的 50%，若未被抓捕，获得一定数量的随机材料作为额外奖励，比如“木箱”，玩家可以通过扮演木箱获得生存模拟所需的“木板”。

而敌方单位在抓捕玩家后，在获得一定数量的随机材料的基础上，获得所抓捕玩家的材料的 50%。

道具（可补充）：

血量：恢复类（大小血包），防御类（降低伤害）

体力：恢复类（大小体力药），防御类（增加体力上限，或减小冲刺体力消耗）

己方：增强类（提高冲刺速度），辅助类（探测敌方 / 友方玩家方向或位置，迷雾暂时消失，允许一段时间内在“毒气”范围内不扣血）

敌对：削弱类（发射电磁弹禁锢 / 减速前方目标），辅助类（摆放陷阱禁锢路过玩家）

轮回剧情（单人）

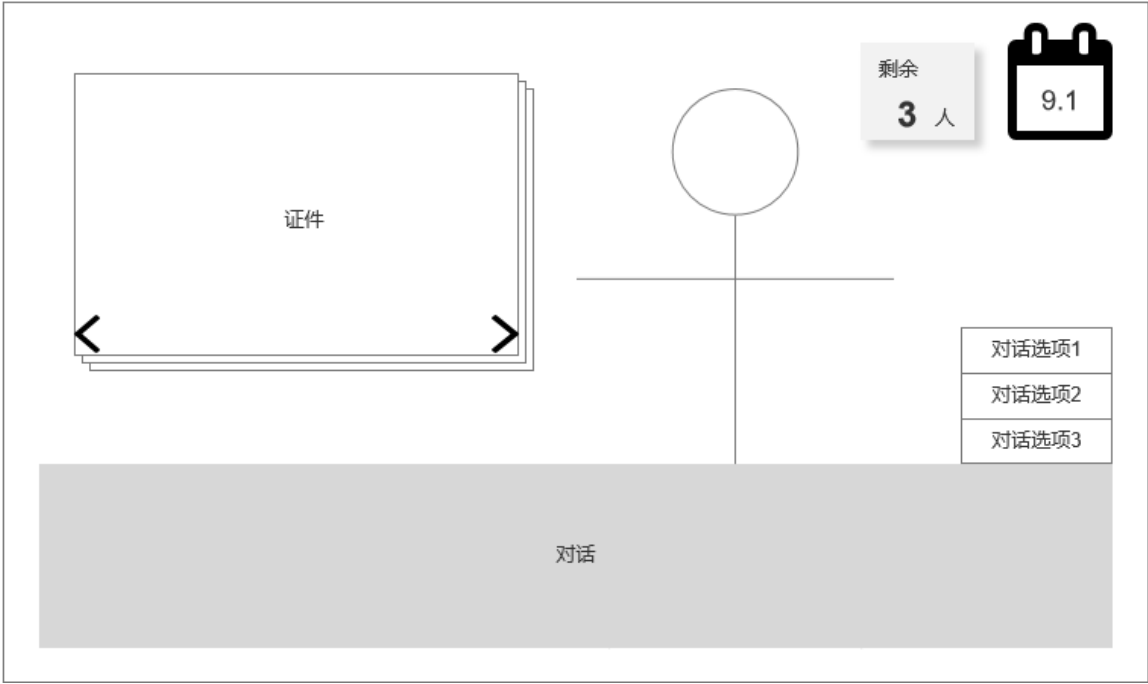
机制与《赛马娘》有随机元素的养成类似，玩家需要选出除主角外的另一角色共同进入。

玩家所控制的主角需要经历近 5 周，共 35 天的时间。玩家需要在完成每周工作目标的前提下，尽可能为“生存机制”获取更多的材料，玩家既可通过经历的各种事件获取，也可通过最终完成工作获取的资金进行兑换，在结束时多余材料将转入“生存”中。同时，另一角色的好感也会根据其相关事件的决策和最终评价获得提升。

在流程中会出现带有剧事件的 npc，又或是所选的另一角色相关事件，这些事件可能会对玩家

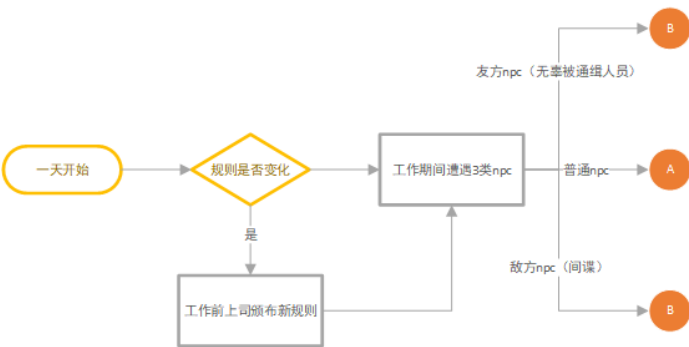
的决策施加影响。

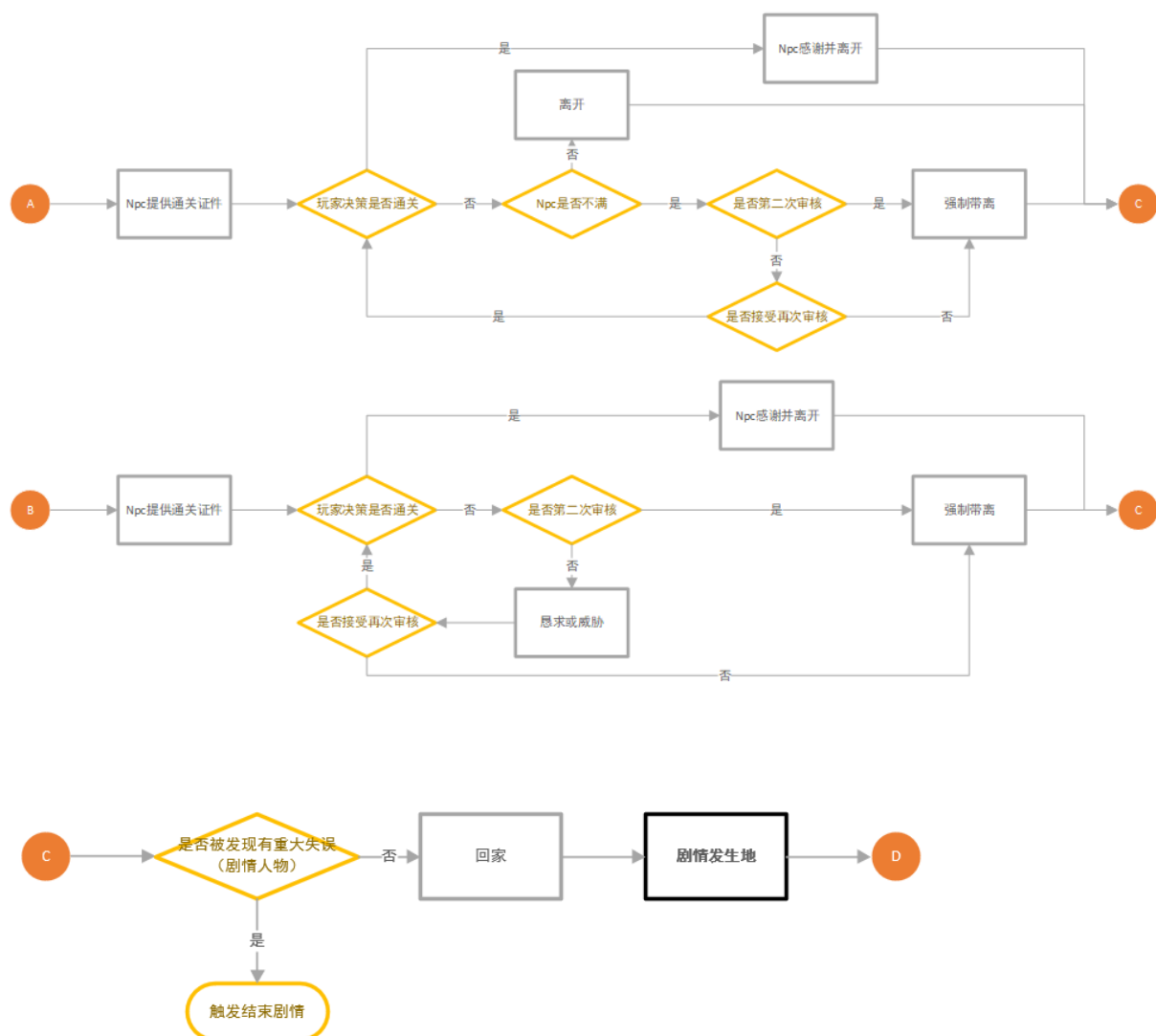
主要场景——主角工作



主角需要在每天审核前来通关的特定数量的 npc，并根据其证件和对话决定是否通关。

一部分 npc 会触发主角在晚上的剧情。

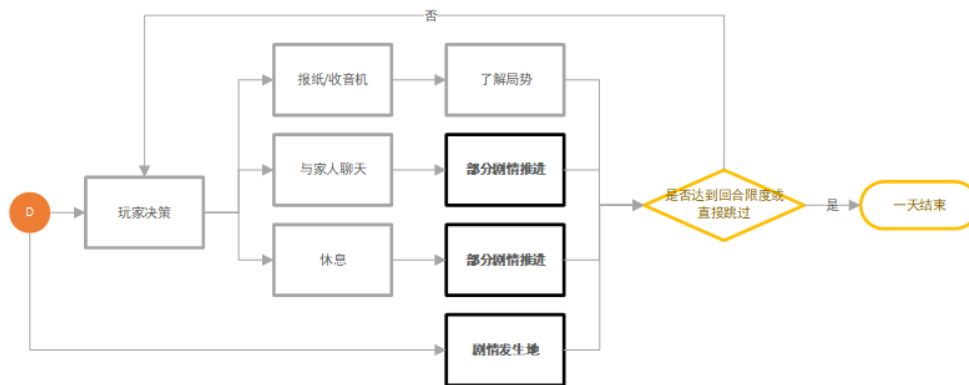




重大失误：主角因部分特殊事件被免职，或是在一天内多次（3次）审核失误，在这种情况下，犯下最终错误即将被免职前的两次时会受到来自上司的提醒。

剧情发生地：可能触发与主角工作无关，或是与另一角色相关的剧情或事件，重点放在该时代背景下的社会景象和生活。

主要场景二——主角休息地



报纸、收音机：重点放在国家和社会局势的变化，可能会对主角白天工作造成影响，比如“近期已破获多起敌对国家的渗透，需市民加强警惕”，该新闻表明伪造通关证明的 npc 会增加。

剧情推进：根据玩家对以往剧情 npc 的决策从而引出的事件。

氮金点

pvp 部分在基础操作和玩法上与其他玩家没有区别。

氮金点主要放在角色的抽取和部分特殊物品的获取上。

（特殊物品只包括不较大影响玩家游玩体验的物品，并且有使用时间限制、次数限制，比如特殊体力剂——即刻回复某角色一定体力，不包括影响素材获取，pvp 角色强度的物品）