**文明の新世界**

**游戏平台：iOS/Android/Steam**

**目标受众：E10 (10岁以上的所有人) 卡通或轻微暴力，极少血腥。**

**游戏梗概**

**蓝星的承载能力越来越成为蓝星文明发展的最大桎梏，蓝星文明若想继续发展下去，避免灭亡的危险，殖民其它星球成为了蓝星文明发展下去的必然道路。公元2035年，蓝色起源计划成立。公元2085年，集人类智慧与一体的科技产物，行星改造者-元气树被创造出来，其不仅可以改变所殖民星球的大气成份，土壤构成，重力等。使所处殖民星球变得适宜人类生存，其所产生的元气更可以使生活在其中的生物变得强大。在随后的几年中，人类中的先行者也被挑选出来，他们需要携带元气树向挑选出的行星进发，在目的地扎根发芽。**

**游戏大纲**

**作为蓝星文明的先行者，蓝色起源计划的参于者。玩家不仅要在殖民星球上生存下去，还需要时刻防止敌人对元气树的攻击与侵害。保证元气树的快速成长，从而使元气树完成对殖民星球的改造。为后续蓝星大移民奠定基础，使蓝星文明在宇宙中开花结果。**

**长途星际旅行使得玩家只能携带除元气树之外的急少量生活物质与武器装备（当然用几次就没子弹了）。**

**收集基础材料，进行工具制造。科技升级。**

**对于元气树孕育的各种生物有选择性的进行驯化与捕杀。合理打造生态环境。**

**制造陷阱，构织防御地形。**

**科技与魔法交织的环境。**

**元气对生物的吸引是如此强大，部分被创造出的智能生物妄想独占元气树，控制元气树的走向（黑化）, 使生物变得强大而嗜血。**

**独特卖点**

1. **收集场景原材料，进行制作与建设，场景物品高度可交互。**
2. **怪物可以驯化，养成。（推荐给妹子与手残玩家成长路线）。**
3. **支持季节昼夜变化, 部分道具与材料需要在特定环境与时令下获取。**
4. **2D+3D开发技术相结合，2D开发技术在表现(表情，变形等)细节时更有优势，基于3D的物理则可以让战斗更真实。**

**5. 基于Behavior Tree 与神经网络( 部分boss)实现怪物Ai。怪物性格更丰富**

**6. 弱联网玩法，使玩家可以进行交互与竞争，增强玩家对强大文明的追求。**

**竞品**

**<< Don’t Starve>> <<Crash Lands>> <<Jotun>> <<牧场物语>>**