

# 游戏策划案：第一章 - 象牙塔 (The Ivory Tower)

项目名称：单线程 (Single Thread)

版本：2.2 (Final Content)

模块：序章 + 核心数值 + 完整事件库 (含时代背景与治愈线)

日期：2025-12-18

## 1. 序章：灵魂捏脸 (The Prologue)

(此处保留原有序章定义，不再赘述，直接进入核心事件库)

## 2. 核心数值模型 (Recap)

- 核心冲突：焦虑 (Anxiety) vs 沉淀 (Settlement)
- 行动力 (AP)：每月 100 点。
- 特殊机制：
  - 避难所 (Refuge): 穷人 ( $P_{fin} < 3$ ) 在低成本高专注环境（如机房）焦虑下降。
  - 全服 Debuff: 特定时代事件会触发全局焦虑倍率放大。

## 3. 完整事件库 (The Event Database)

### 3.1 主线与生存 (Main Arc & Survival)

ID	事件名	类型	描述与逻辑
EVT_100	无电脑窘迫	STATUS	<b>【开局常驻 Debuff】</b> 描述：没有电脑，只能去机房或手写。

ID	事件名	类型	描述与逻辑
			<b>效果：</b> 学习类行动 AP消耗 +20，效率 -10%。 直到购买电脑。
EVT_101	购买抉择	MONEY	<b>【高光时刻】</b> 描述：攒够钱了，站在柜台前。 <b>A. 咬牙买高性能本 (5000):</b> 焦虑清零，Debuff 消除 (爽！)。 <b>B. 买二手/入门本 (2000):</b> Debuff 消除，获得 <b>【性能瓶颈】</b> 。 <b>C. 找家里要钱:</b> 自尊 -5，效果同 A。
EVT_108	机房通宵	WORK	<b>【避难所触发】</b> 描述：深夜机房，只有风扇声。这里没有贫富，只有代码。 <b>效果：</b> 焦虑 -15 (大幅回血)，沉淀值 +20。
EVT_109	炒面摊偶遇	GENERAL	<b>【治愈时刻】</b> 描述：在吃 7 块钱的路边炒面，发现 <b>班花</b> 也在旁边大口吃，嘴角挂着油。她笑着跟你打招呼。 <b>A. 笑着回应:</b> 焦虑 -25 (打破滤镜的治愈)，心气 +1。 <b>B. 尴尬低头:</b> 焦虑 -10。 <b>C. 帮她付钱:</b> 资金 -14，焦虑 -5 (没必要)。

### 3.2 阶层刺痛与认知差 (Class Gap & Cognitive Shock)

ID	事件名	类型	描述与逻辑
EVT_106	破碎的丝袜	EGO	<b>【特写演出】</b> 描述：女神来看你，昂贵的丝袜破了随手扔掉。 <b>A. (心声) "够我吃半个月":</b> 基础压力 30 (敏感暴击)。 <b>B. (心声) "两个世界":</b> 获得 <b>【清醒】</b> 。 <b>C. (心声) "我要买得起":</b> 焦虑+20，心气+1 (野心)。
EVT_203	数字人的幻想	EGO	<b>【认知差】</b> 描述：Xuan 聊起《刀剑神域》和数字人永生。你摸着饭卡觉得荒谬。

ID	事件名	类型	描述与逻辑
			<b>A. 附和:</b> 社交 ++。 <b>B. 刺痛:</b> 焦虑 +20, 自尊 -2 (眼界的隔阂)。
EVT_204	旋转的二叉树	WORK	<b>【技术恐慌】</b> 描述: Xuan 用 Java 底层死磕一个月写的动画课件。 你感到一种生理性的恐慌。 <b>A. 自我怀疑:</b> 焦虑 +25。 <b>B. 恐惧驱动:</b> 焦虑 +15, 获得 <b>【惊慌式卷王】</b> (下月效率 +20%, 焦虑自增)。
EVT_201	Xuan的奖学金	EGO	<b>【富人盲区】</b> 描述: 嫌 8000 国奖太少, 请全班吃饭。 <b>穷人视角:</b> 去蹭饭会掉自尊, 不去会掉社交。

### 3.3 人情与时代 (Social & Era)

ID	事件名	类型	描述与逻辑
EVT_302	父亲的人情债	EGO	<b>【熟人剥削】</b> 描述: 父亲让你去王叔叔公司免费“锻炼”。 <b>A. 忍气吞声:</b> 焦虑 +20 (委屈), 获得 <b>【老好人】</b> 。 <b>B. 拒绝:</b> 自尊 -2 (内疚)。 <b>C. (Boldness&gt;6) 硬气谈薪:</b> 资金 +2000。
EVT_901	时代的噪音	STATUS	<b>【环境事件: 同龄人正在抛弃你】</b> 描述: 大三那年, 贩卖焦虑的公号文刷屏。 效果: 全局焦虑增幅 <b>x 1.2</b> , 持续 3 回合。

## 4. 程序数据表 (CSV Data Block)

复制下方内容保存为 `events_chapter1.csv`

ID	Name	Type	BaseStress	APCost	MoneyChange	SettlementChange	Notes
EVT_100	无电脑Debuff	STATUS	5	20	0	-10%	"开局Debuff:学习AP消耗+20"
EVT_101	买电脑抉择	MONEY	0	0	-5000	0	"主线:A选项清空焦虑;B选项留性能Debuff"
EVT_106	破碎的丝袜	EGO	30	0	0	0	"演出:A敏感暴击;C加野心"
EVT_108	机房通宵	WORK	0	50	0	20	"避难所:穷人回血(-15焦虑)"
EVT_109	炒面摊偶遇	GENERAL	0	10	-7	0	"治愈:打破滤镜,大幅降焦虑(-25)"
EVT_201	Xuan的奖学金	EGO	15	20	0	0	"富人无感;穷人掉自尊"
EVT_203	数字人幻想	EGO	10	10	0	0	"认知差:穷人焦虑+20"
EVT_204	旋转二叉树	WORK	25	30	0	10	"技术恐慌:B选项触发惊慌卷王Buff"
EVT_302	父亲的人情债	EGO	20	40	0	5	"熟人剥削:A委屈;C需高胆量"
EVT_901	时代的噪音	STATUS	0	0	0	0	"环境:焦虑倍率x1.2"