

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

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

ID	事件名	类型	描述与逻辑
			<p>A. 附和: 社交 ++。</p> <p>B. 刺痛: 焦虑 +20, 自尊 -2 (眼界的隔阂)。</p>
EVT_204	旋转的二叉树	WORK	<p>【技术恐慌】</p> <p>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。</p> <p>A. 自我怀疑: 焦虑 +25。</p> <p>B. 恐惧驱动: 焦虑 +15, 获得 【惊慌式卷王】 (下月效率 +20%, 焦虑自增)。</p>
EVT_201	Xuan的奖学金	EGO	<p>【富人盲区】</p> <p>描述: 嫌 8000 国奖太少, 请全班吃饭。</p> <p>穷人视角: 去蹭饭会掉自尊, 不去会掉社交。</p>

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

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"