

## 游戏策划书

(想到多少就写多少，不一定要很成熟很完整)

故事背景：(概括一下，不要写小说)

公元 2099 年，人类派遣一支小队探索光年之外的星球，星球地表冰天雪地，小队建造了几处温暖的绿洲作为据点，以供生存。然而。。。。。

游戏场景：

冰天雪地、温暖绿洲

核心玩法：

类大逃杀玩法，动作 FPS (TPS)

玩家采用兼顾远程枪械射击和近战冷兵器搏斗的方式进行对抗，削弱传统 FPS 中枪械压制力过于强大的情况，增强近战的能力。

在冰雪中，玩家行动更加缓慢，并且持续减少“体温”，但高等级资源的分布密度概率更高。

在绿洲中，玩家行动迅速，且不会减少“体温”，但大概率只能得到低等级资源。

角色拥有护盾，一定时间不受击则会自动回复。

减少传统吃鸡游戏的发育时间，大大增加玩家间的对抗时间，给与充分的空间让玩家“秀”的有来有回。

道具设定：

高科技枪械若干、不同等级防弹衣、不同等级头盔、血瓶、科技点

能力设定：

角色可拥有多种能力，但主动释放的技能应该只有一到两种，大部分应为被动技能，防止变

成一个技能眼花缭乱的 RPG 游戏。

能力可有多条分支技能树，如侦查，可探测目标地方的装备、能力等，或每隔一段时间获取周围敌人的位置信息。又如迅捷，可增加翻滚距离等。

通过获得“升级点”对能力进行升级。

击败其他玩家可拾取其防具，但升级点如何获取待定。

其他补充：