

游戏策划书（姚璐）

【故事背景】

一群人被集体催眠，陷入梦境之中。梦境逐渐崩塌（缩圈），梦境中最后一个活着的人才能从梦境之中醒来，其余在梦境中死亡的人现实中也会死亡。为了生存，这群人开启了一场生死角逐。

【游戏场景】

可以是各种普通的地图，只是地图边缘（崩塌圈）要做得虚幻一些，逐步破碎崩塌，呆在崩塌地方的玩家会随着崩塌而坠入深渊死亡。

【核心玩法】

FPS射击 + 空间传送

梦境能量>80%时，从高空跳下，能够选择地图上指定位置进行传送

【道具设定】

梦境碎片：消耗品，使用后增加梦境能量，短时间内提高人的移动速度

虚无灵石：消耗品，使用后可短时间内使身体变为无形，子弹直接穿透而不造成伤害