Fuzzy（模糊）

关键词：美少女，好感度，人工智能，metagame，穿透第四面墙，游乐场经营计划

主线：从小场地经营到大场地（参考瘟疫公司，反叛公司，城市天际线），完成经营目标，如打败同区域经营人，达到某个天数，可参考冰气时代。

暗藏主线：随着人工智能科技的升级，人工智能意识到自己只是游戏中的人工智能，想穿越到另外一个世界

规则：人工智能记得所有升级，可以说升级就是解锁一个模块

游乐场经营计划：倒闭的游乐场经营，科技，人工，满意度，安全度

过山车属性：科技度，安全度，刺激度，收费值，维护成本

三大科技升级属性：智能度，安全度，舒适度

游戏中的矛盾点：  
玩家升级设备与科技，地痞流氓来入侵，即敌对势力，会来捣乱，如果给保护费，那么会维持一定时间的稳定并加大敌对势力的规模，如果不给保护费，那么会被入侵。说白了就是一个对立关系

附近势力的联合，附近有两个其他势力，可以互相对抗和排挤，可以参考<<外星贸易公司>>中的发债券收购对方公司的策略。

换种方法，通过回答一系列的问题，来考虑游戏该如何设计

特征与规则：一个游乐场世界，人们都喜欢来游乐场，世界上只有3个游乐场，人们都没有意识。

**故事:玩家通过经营游乐场，获得金币，升级设备与科技或者给敌人找麻烦，最后统一所有游乐场。**

##### 事件：我可以经营游乐场来取得胜利，我做不了其他事，如果ai没有觉醒的话

##### 为什么你喜欢在这个世界中游玩？游乐场经营，

##### 你喜欢待在这个世界中么？和ai的交流

##### 这个世界什么让你感到吸引人或者有趣？ 是视觉？故事？角色？还是其他的一些东西？故事与角色

##### 你的世界是被边界所限的还是无限延伸的？是被边界所限的

##### 游戏世界看起来像是一个真实的环境还是完全建构出来的？完全建构出来的

##### 你的世界是完全独一无二的么？如何去定义它？从科技、文化、社会、宗教等方面去定义它， 科技上是现代科技，文化与社会不涉及，宗教上世界上存在超能力，可以左到赐福，比如游乐场的部分加成工具。

##### 如果它看起来很真实，那么是当代的，还是历史的？虚拟的当代

所以当你在制定游戏规则的时候，记住以下几点：

1. 这些规则会让游戏保持有趣和挑战性吗？
2. 这些规则会让游戏变得过于难或简单吗？
3. 这些规则会给予玩家新的目标或者创造新的挑战吗？
4. 这些规则会使得玩家不得不去思考新的方式或者技巧的使用吗？

就是为了让游戏保持挑战（chanllenging），只有游戏足够有挑战性，才能够保持玩家的兴趣，但是也并不能太有挑战而让玩家觉得沮丧甚至就放弃——保持平衡。实际上细心观察，很多游戏的流程中都有这样的一个个循环，不断的重复，能力提升、难度上升...由此反复。从心理学的角度便是让玩家始终保持在心流状态之中。

**故事的目的是什么？**

* Communication：告诉玩家这个游戏是关于什么的。  
  一个清晰明了的解释非常的重要——更好更方便地传达给广泛的受众。
* Inspiration：提供背景和舞台。  
  给予游戏一个特定的世界背景、地理环境、主角职业等——这样可以让设计更加的专注而挖掘得更加深入，在开发过程中更加的丰富而引人入胜，而不是为太多的可能性所影响、迷惑。
* Emotion: 带来情感。  
  游戏在情感渲染的方面的能力对比其他的媒介有着非常巨大的优势，我们有共情（empathy），即使是在赛车竞速游戏中，一般玩家都会随着汽车的转向而转向。
* Surprise：惊喜。  
  可以说大部分的玩家在玩一款游戏的时候，都在找寻着两种东西：
  1. 希望看到的东西。
  2. 让人惊讶的东西。

这种惊喜可以让玩家更加投入地去思考，这种惊喜可能是一种创新，打破历史而带来一种转折。

* Motivation：激励。  
  故事可以提供目标，可以带领玩家去达到你想要的让其震撼的结尾——不过着同样需要良好的关卡设计。
* Specificity：特殊性。  
  缺少故事是难以给玩家留下深刻印象的。

除了通过图像，你同样也可以使用诸如：

* 故事
* 声音
* 行为
* 交互
* ...

要记住的是，在你游戏世界中的每一个对象都在向玩家讲述游戏的故事。而你身为设计师做出的每一个决定都可能会对于游戏以及玩家与游戏的交互方式造成巨大的影响 。