**HVZ策划案**

一、游戏介绍

HVZ（全程 Human VS Zombie）是一款塔防类游戏，游戏分为两个阵营，人类（Human）与丧尸（Zombie）。两个阵营在同一张地图上博弈，一方为防守方，一方为进攻方。 丧尸（Zombie）为进攻方，向人类据点发起进攻；人类（Human）为防守方，在据点内防御丧尸的进攻。

二、游戏方法

1、玩家通过扮演进攻方或防守方，在特定位置布置兵种

每张地图的拥有多条进攻路线，玩家将自己阵营的士兵放置部署在选择的节点处。点击“开始”之后，士兵将根据自身的AI逻辑和整体策略进行推算和行动。

2、玩家在战斗开始后扮演指挥官角色：

不亲自参与战斗，但可以在大方向上影响战局，例如给己方士兵增加buff，给敌对士兵增加debuff，通过这种方式对战局产生影响。

3、游戏含有养成要素：

每个阵营都有不同的兵种可以培养，对于丧尸阵营，可以调整其属性、变异和进化；对于人类阵营，可以升级科技。如何合理的配置资源进行士兵的升级，能决定每场战斗的战术和策略

三、游戏系统

1、 部署系统

通过触摸屏幕将士兵分配到指定的地点。每场有固定的消费点数，每个兵种的部署需要花费点数。

2、资源系统

完成关卡、击败敌军都会有资源奖励。

3、后勤系统

消费资源进行兵种的升级。

4、商店系统

使用资源解锁新的兵种。