目 录

[1 概述 1](#_Toc19989)

[1.1游戏类型 1](#_Toc30042)

[1.2内容概述 1](#_Toc18031)

[1.3核心概念 1](#_Toc20407)

[1.4目标人群 1](#_Toc2742)

[1.5收费设定 1](#_Toc12261)

[1.6主要特点 1](#_Toc28102)

[1.7玩家的追求点 2](#_Toc23560)

[1.8游戏竞争分析 2](#_Toc18691)

[1.9独特卖点 2](#_Toc3199)

[1.10游戏的主要玩法 2](#_Toc19890)

[2 主要玩法 3](#_Toc9815)

[2.1遭遇战模式 3](#_Toc18974)

[2.1.1设计原则 3](#_Toc3670)

[2.1.2游戏定位 3](#_Toc18678)

[2.1.3收费点 3](#_Toc362)

[2.1.4主要特点 3](#_Toc25733)

[2.2训练模式 3](#_Toc1405)

[2.2.1设计原则 3](#_Toc13487)

[2.2.2收费点 3](#_Toc24059)

[2.2.3主要特点 3](#_Toc13788)

[3 游戏结构 4](#_Toc2457)

[3.1核心游戏玩法 4](#_Toc14391)

[3.2游戏方式 4](#_Toc15116)

[3.2.1建造阶段 4](#_Toc8685)

[3.2.2发展阶段 4](#_Toc3293)

[3.2.3攻防阶段 4](#_Toc25674)

[4 游戏过程描述 4](#_Toc28795)

[4.1游戏开始阶段 4](#_Toc17133)

[4.1.1说明模式 4](#_Toc6968)

[4.1.2游戏模式 5](#_Toc17767)

[4.1.3新手提示框 5](#_Toc2006)

[4.2游戏要素 5](#_Toc12032)

[4.2.1玩家 5](#_Toc6604)

[4.2.2电脑AI 5](#_Toc30073)

[5 主要系统 5](#_Toc6000)

[5.1设计原则 5](#_Toc14080)

[5.2主要特点 5](#_Toc6819)

[5.4阵营设计 6](#_Toc28855)

[5.4.1 暗黑神教 6](#_Toc21429)

[5.4.2 治愈教会 6](#_Toc634)

[5.4.3 自由之翼 6](#_Toc6301)

[6 多媒体素材 7](#_Toc12745)

[6.1美术 7](#_Toc19130)

[6.2音乐音效 7](#_Toc11514)

[6.2.1整体目标 7](#_Toc12205)

[6.2.2音效 7](#_Toc22828)

[6.2.3音乐 7](#_Toc32281)

# 1 概述

## 1.1游戏类型

即时战略游戏（Real-Time Strategy Game），简称RTS。

## 1.2内容概述

这款游戏类似当前市场上诸如《红色警戒》，《星际争霸》等传统的RTS游戏，玩家担任一个国家/组织的首脑/将军/头目，操纵完成本方单位完成资源采集、建筑建设、兵种训练、载具制造、侦查进攻防御等一系列调兵遣将的宏观操作，以快速组织属于自己的军队和防御体系，最终目标是抵御进攻并消灭所有对手或完成特定目标。

## 1.3核心概念

这款游戏的核心概念类似于当前流行的即时战略游戏，集建造，侦查，进攻，防御为一体，并在形式上有所创新。游戏除玩家外还有多名AI，玩家可以选择与指定AI结盟，并在游戏中克服资源限制，地形气候限制，敌人进攻等不利因素，协同自己的队友完成最终胜利。

## 1.4目标人群

以热爱军事战略的青少年为主，要求具备一定游戏经验。

## 1.5收费设定

游戏采用买断制，玩家一次购买永久使用。

游戏内出售各种单位的皮肤模组，玩家自行购买。

## 1.6主要特点

独特的地形：

在传统即时战略游戏所具有的平原、山地、水域等地形的基础上，本游戏将加入更多的地形随机因素，如海啸、落石等加大游戏的难度和可玩性。

独特的气候：

我们发现传统游戏所具备的晴朗天气、雨天、雪天等基本气候只是一种贴图性质，并未对战场造成任何影响，所以本游戏除了加入这些基本气候外还将加入沙尘暴，雾天等特殊天气，它们都将对战场造成不同的影响，大致如下：

晴朗：无任何特别影响。

雨天：陆地载具移动速度加快，海上单位移动速度小幅度减慢，空中单位移动速度大幅度减慢，加大地形事件发生概率。

雪天：所有载具移动速度减慢，步兵单位不受影响，减小地形事件发生概率。

沙尘暴：空中单位无法攻击，玩家视野随机性消失，地图随机性失灵。

雾天：玩家经过的战争迷雾不会被点亮，地图上始终只会显示玩家当前单位所在区域。

## 1.7玩家的追求点

自己的生存，团队间的合作，全局的胜利。

## 1.8游戏竞争分析

对比市场上其他即时战略游戏所具有的2.5D性质，本游戏采用全3D画面，视角可360°旋转，制作精良、逼真。易于上手，能够抓住玩家的心理，激起玩家对于胜利的渴望，促使玩家继续玩下去。针对当前市场3D游戏大多过于复杂，操作不太方便，本款游戏风格简洁，清新自然，各种游戏元素引人入胜，音响效果出色。另一个亮点就是增加了环境气候陷阱，玩家在对付敌人的同时还得注意周围的环境。

## 1.9独特卖点

第三人称360°无死角视角的全新即时战略游戏让你仿佛置身于游戏场景中，与角色融为一体，角色的成长就是你的成长，角色的情感就是你的情感，角色的胜利就是你的胜利！

模组自定义，开放创意工坊，玩家可以自行设计地图、单位模型、单位功能等。

## 1.10游戏的主要玩法

形式：参考《红色警戒》的游戏模式设计，战场存在2-8名玩家，玩家们需要根据战场的需要来制定不同的作战策略。

目的：难度较高，考验玩家的战略头脑和团队配合。

# 2 主要玩法

## 2.1遭遇战模式

### 2.1.1设计原则

让玩家自定义电脑AI的难度，达到玩家平缓进阶的目的，玩家的每一次能力的提升都会在战役中得到及时展现。

### 2.1.2游戏定位

1、承载游戏世界观。

2、给娱乐型玩家达到爽快的战场游戏体验

3、给攻略型玩家极高的游戏难度

### 2.1.3收费点

无

### 2.1.4主要特点

难度可调节，适应不同级别的玩家。

地图自选，增加可玩性。

玩家操纵团体类别可选，增加随机性。

## 2.2训练模式

### 2.2.1设计原则

保证难度极低，以达到上手目的。

### 2.2.2收费点

无

### 2.2.3主要特点

所有玩家自定义，方便新手玩家上手或老玩家战术研究。

# 3 游戏结构

## 3.1核心游戏玩法

游戏的玩法实际上就是玩家在不同的地图中进行不同战役，遇到不同难度的敌人，都需要将其一一打败，最终取得胜利。

## 3.2游戏方式

### 3.2.1建造阶段

刚进入游戏时，玩家只具有一个基地/核心，以及少数基本兵种和载具(部分战役特别需要可能会有更多的初始单位)。玩家需要在这些基础上完成资源采集，单位建造等战役初期发展操作。

### 3.2.2发展阶段

当玩家具备一定的建筑基础后可以升级相应的科技，以此可以建造更强大的建筑、兵种单位。并侦查战争迷雾(地图上不可见区域)来获取更多地方信息或生产资源。

### 3.2.3攻防阶段

当玩家具备一定的部队基础后可自行决定巩固阵地防御或直接进攻，抵御敌人的进攻，摧毁敌人，获得最后打得胜利。

# 4 游戏过程描述

## 4.1游戏开始阶段

游戏开始时，应该有一段开场白，由电影或小动画构成。

### 4.1.1说明模式

当游戏未开始游戏时，游戏会进入说明模式。在这个模式下，屏幕显示一些指示说明和高分，按下任意键开始游戏。

### 4.1.2游戏模式

这是游戏的主要娱乐模式。

### 4.1.3新手提示框

玩家在第一次游戏的过程中将获得不同的提示，包括游戏的技巧，游戏的操作方法，以及游戏的打斗技巧，玩家需要根据不同的提示做出相应的操作。

## 4.2游戏要素

### 4.2.1玩家

玩家充当指挥官控制一方团体，扮演游戏的主角。

### 4.2.2电脑AI

AI也充当一个团体的指挥官，可以是玩家的队友，也可以是玩家的敌人。

# 5 主要系统

## 5.1设计原则

连贯、简单、智能。

连贯：节奏连贯，动画连续，不能有卡顿感。并增加各种实用的快捷键，以增加游戏的操作手感。

简单：杜绝各种繁杂的操作和冗余的菜单，要尽可能的让玩家阅之即懂，用之即得。

智能：当玩家移动单位或建造单位时，系统要智能的给予补足或提示，减少玩家在琐碎细节上的负担。

## 5.2主要特点

(1)玩家本身作为指挥官“全盘统治”自己国家(战略性)

简述:玩家在游戏中对自己的部队拥有绝对的统治权，一切行动全靠自己的谋略。

(2)一切资源全靠自己寻找,并且用这些资源壮大自己(自主性)

简述:在游戏中,资源系统是可持续的,即玩家只要想找,那么他在任何时间都是能找到的。而如果玩家想要建造或升级单位中的各个组成部分,只有在采集到一定数量的资源,以及相应的资源种类后,才能升级,达到强大自身的目的。

(3)游戏过程中,玩家可以随时进攻(及时性，自由性)

简述:在任何时间,只要是玩家想要,就可以去调动己方部分或全部不同作用的单位攻击其它玩家。一切全随玩家自己心意，没有强制性。

(4)可以与其他玩家结盟(团队性)

简述:游戏开始前玩家可以自己选择想要统一战线的队友，团队的强力合作可以加大游戏的可玩性和可变性。

## 5.4阵营设计

### 5.4.1 暗黑神教

背景故事：

暗黑神教前身是治愈教会战乱时期分化出的一个小教派，在倒影之人统治治愈教会时期，暗黑神教教徒发动了几乎整个教会献祭的力量召唤了古神阿米戈达拉（Amygdala），他们把灵魂献给了阿米戈达拉，以次换取足以覆灭治愈教会的力量，暗黑神教的现任教主Dark·M·Gay，统治帝国已不能满足他的野心，他想要的是弑神！

阵营特色：

暗黑神教阵营主要通过心灵攻击手段杀伤敌人，甚至可以催眠以及精神控制地方单位，而且他们利用十分邪恶的古术让敌方部队变为可再生的资源来充当紧缺的经费，他们的核心武器是可以摧毁所有人意志的”心灵震荡”。

### 5.4.2 治愈教会

背景故事：

作为罗迪尼亚大陆的传统教派，曾经向往光明，是太阳的象征，在得到了古神埃尔迪尔的智慧后，逐渐沉迷一种被称为”血疗”的古术后，内部极端分化，小派林立，纷战不休，最终古神埃尔迪尔降下倒影之人Titan·X·Index统一了治愈教会残部，并大肆屠杀反对者，建立自己的宗教帝国——亚诺尔隆德。

阵营特色：

治愈教会阵营核心输出手段为”血疗”邪术，不仅可以治愈己方，还可以对地方步兵单位造成大量伤害，并且还拥有”古神降临”这一超级武器用于大幅度强化己方单位。

### 5.4.3 自由之翼

背景故事：

自由之翼最早是治愈教会的圣诗班，他们是由教会的高级会员所组成，建立的过程先由教会建立孤儿院说起（实际上孤儿是学者们在”血疗”上的研究对象），及后”血疗”过度采用导致从地牢获取的古神南之血将耗尽，教会派人重返地牢，发现了伊兹大圣杯，并引导出被遗留的古神 - 虚空之女，从虚空之女身上，他们知道了古神的邪恶阴谋，最终导致教会上层分为两派 ，其一是自由之翼(Choir) - 选择透过血液与虚空之女取得联系，其二是现在的治愈教会 - 选择着手研究其它古神之血。圣诗班的学者们获得了虚空之女的力量，他们的先生首领Eren·K·Jaeger想要在治愈教会和暗黑神教打得不可开交的时候取得渔翁之利，妄想覆灭被古神统治的治愈教会和暗黑神教，让人类真正的摆脱古神，取的自由。

阵营特色：

自由之翼的成员的成员都获得了虚空之女的力量，他们可以穿梭虚空，左手持刀右手持枪，以灵巧著称，他们没有载具，但是他们通过古神赐予的”巨人的遗骸”可以做到不亚于载具的战斗力。他们的最强输出手段是献祭一部分单位召唤第一位猎人Mikasa·G·Ackerman来屠杀所有单位。

# 6 多媒体素材

## 6.1美术

主要有游戏的地图设计，包括森林、平原、山地等地图以及单位模型设计。

## 6.2音乐音效

### 6.2.1整体目标

该款游戏的音乐应该带有科幻的风格。金属碰撞，蒸汽喷出的声音会经常发出，音乐应该制造紧张感和刺激感。

### 6.2.2音效

游戏界面的按钮提示音、菜单提示音。

包括建筑物，兵种，载具在类的所有单位都应该有5-15种音效，涵盖了攻击，防御，行军等各种场合。

超级武器发动时的警告音效。

受到攻击、侦察机等的提示音。

### 6.2.3音乐

游戏开始时的音乐、受到攻击时音乐、攻击阶段的音乐、战斗高潮阶段的音乐、每一场战斗结束的音乐。