|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 57074f3010346_1024 |  | 城堡指挥官  StrongholdCommander  5386274ca9fe3 |

# 城堡指挥官

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 文档编号：内部版本号V1.0 |
| +/- | **作者：谷雨鸿 | 邓辉 | 刘书敏| 李丰基** |
| +/- | 联系方式：某人手机号 |
| +/- | 发布日期：待定 |
| +/- | 版本号：内部版本号V0.99 |
| +/- | 开发小组：吵闹鸟bird_yellow_699px_1129107_easyicon.net |

# 下面有：

|  |  |
| --- | --- |
| +/-  +/-  +/-  +/-  +/-  +/-  +/-  +/-  +/-  +/-  +/-  +/-  +/-  +/-  +/-  +/-  +/-  +/- | [版本历史](#_版本历史)  [游戏目标](#_游戏目标)  [故事大纲](#_故事大纲)  [游戏操作](#_游戏操作)  [技术需求](#_技术需求)  [游戏流程](#_游戏流程)  [玩家角色](#_玩家角色)  [角色的基本参数](#_角色的基本参数)  [血量](#_血量)  [得分](#_得分)  [主要角色](#_主要角色)  [游戏进展概况](#_游戏进展概况)  [玩法](#_玩法)  [游戏关卡](#_游戏关卡)  [通用敌人规则](#_通用敌人规则)  [非玩家角色](#_非玩家角色)  [音乐特效](#_音乐特效)  [许可内容与相关说明](#_许可内容与相关说明) |

# 版本历史

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 版本Alpha 0.99尚处于开发阶段 |

# 游戏目标

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 防御己方城池，攻破敌方营寨 |
| +/- | 守护无辜市民 |
| +/- | 解放被帝国压榨的人民 |

# 故事大纲

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 这是一个宁静安详的遥远国度，人民安居乐业，各得其所十分幸福，各个种族融洽的生活在一起，但是，他们强大的邻居发生了一场政变，来自于远古的邪恶力量占据了国王的心智，于是被邪恶所蒙蔽双眼的国王改组了自己的国家，即位称帝，悍然向周边国家发起战争，强大的帝国军队加上邪恶的远古力量，很快周边国家纷纷沦陷，战火蔓延到了这个美丽的小国，为了保卫自己的家乡，热爱和平的人们纷纷拿起武器抵抗入侵，而故事，正是从战火最为激烈的前线开始——一个关于英雄如何诞生的故事。 |

# 游戏操作

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 转动头部调整视角 |
| +/- | 语音命令发出动作 |

# 技术需求

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | Android VR开发技术 |
| +/- | 语音命令识别技术 |
| +/- | VR视觉调整技术 |
| +/- | 环绕3D立体声技术 |
| +/- | 简单AI设计 |
| +/- | 物理效果设计 |

# 游戏流程

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 游戏由两部分组成：防御和进攻。 |
| +/- | 防御时间六分钟，玩家需要通过调兵遣将抵挡敌人进攻六分钟，或者摧毁敌人的前进基地 |
| +/- | 攻击时间四分钟，玩家需要通过指挥放置部队、释放魔法或者请求支援摧毁敌军统帅营帐。 |
| +/- |  |

# 玩家角色

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 英勇的城堡指挥官 |

# 角色的基本参数

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 骷髅巨人——强力的肉盾型敌军，攻击力底下 |
| +/- | 骷髅战士——强力的推进型敌军，防御力底下 |
| +/- | 骷髅弓箭手——适中的远程敌军，防御力中等 |
| +/- | 帝国指挥官——统帅型敌军，攻击力一般，但是会提升周围单位属性 |
| +/- | 王国步兵——为了家园战斗的勇士，攻击力适中，防御力底下，便宜 |
| +/- | 王国骑士——守护王国的高贵骑士，攻击力强力，防御力适中，昂贵 |
| +/- | 王国火枪队——守护家园的用户，攻击力强大，防御力底下，中等 |
| +/- | 王国斥候——英勇的先驱，防御力适中，攻击力底下，便宜 |
| +/- | 王国高塔——魔法筑起的高塔，拥有灵活的攻击方式，中等 |

# 血量

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 骷髅巨人——高血量 |
| +/- | 骷髅战士——低血量 |
| +/- | 骷髅弓箭手——中等血量 |
| +/- | 帝国指挥官——中等血量 |
| -/+ | 王国步兵——中等血量 |
| -/+ | 王国骑士——中等血量 |
| -/+ | 王国火枪队——低血量 |
| -/+ | 王国斥候——低血量 |
| -/+ | 王国高塔——低血量 |

# 得分

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 基础得分——城堡剩余血量百分比折算，满血1000分 |
| +/- | 消灭得分——依照消灭敌方单位得分，消灭越强力敌军，分越高 |
| +/- | 限时得分——在进攻阶段摧毁敌军营寨所消耗时间越短分越高 |

# 主要角色

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 城堡指挥官——智慧与勇猛的结晶 士兵们都无条件的服从于他 |
| +/- | 帝国统帅——精通巫术 指挥着亡灵大军进攻王国 |

# 游戏进展概况

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 开发策划确立 |
| +/- | 开发技术确认 |
| +/- | 开发环境确认 |
| +/- | 开发素材确认 |
| +/- | 正在开发alpha版本 |

# 玩法

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 塔防与半即时战略的结合营造紧张的氛围 |
| +/- | 绚丽的魔法进攻创造丰富的视觉体验 |
| +/- | 而语音的指挥放置部队，释放魔法，使玩家在VR设备的沉浸式体验中真正感受到统帅千军万马的感觉 |

# 游戏关卡

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 1.王国边境——教学关卡 |
| +/- | 2.蒂芬德大峡谷——崎岖地形 |
| +/- | 3.布雷夫沼泽——潮湿地形 |
| +/- | 4.阿泰克平原——平坦地形 |
| +/- | 5.玛驰小道——狭窄地形 |
| +/- | 6.恩派尔台地——混合地形（崎岖，平坦） |

# 通用敌人规则

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 骷髅巨人——移动缓慢，体型巨大 |
| +/- | 骷髅战士——移动中速，体型中等 |
| +/- | 骷髅弓箭手——移动中速，体型小巧 |
| +/- | 帝国统帅——移动迅捷，体型中等 |

# 非玩家角色

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | 精灵部落——玩家危难时的援助者 |
| +/- | 矮人首领——统帅矮人军团前来援助 |
| +/- | 王国御卫队——国王的御前禁军 |
| +/- | 帝国统帅军——帝国统帅麾下的精锐 |
| +/- | 法师公会——善良的法师助手 |
| +/- | 术士协会——服从自己欲望的乌合之众 |

# 音乐特效

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | Two Step From Hell |

# 许可内容与相关说明

|  |  |
| --- | --- |
| +/- | BSD开源协议 |

