航海时代

制作人 王洲 周楚阳

成员及分工：

王洲 软件工程1601 U201616999 主要负责游戏逻辑代码的编写

周楚阳 软件工程1601 U201612320 主要负责游戏界面代码的编写

游戏创意：

游戏最初的创意是来源于在中世纪的时候，欧洲各国对于海洋有着空前的热情，渴望通过航海来探索这个世界，于是一批又一批的探险家决定孤注一掷，来一次惊喜和并存的海上航行，于是诞生了很多如哥伦布，麦哲伦这样的优秀航海家，随着各国的造船业不断发展，人们已经不止满足于发现新的大陆，而是想尽一切办法从中获得利益，所以他们选择了贸易的手段，但渐渐地又不止满足于经济的增长，更想剥削当地的居民，甚至是完全占领这个地方，所以他们开始了殖民，而后来，不断有更多的国家发现了这个港口，都想从中分一杯羹，于是各国之间产生了矛盾，最初还能互相贸易，共享收益，但随着越来越膨胀的欲望，都想霸占这个地方，所以各国开始挑起战争，企图完全将殖民地据为己有，更有甚者，选择了吞并其他国家。本游戏背景时间发生在欧洲各国开始通过航海来寻找新大陆之时，游戏进程的推移，会产生殖民，战争等剧情，各国使出浑身解数来取得最后的胜利，

游戏规则：

简介：本游戏采用回合制游戏，总共有四个国家，可以由1~4名玩家一起游戏，各个玩家确定自己的国家之后开始进入游戏，各个国家最初都有一定数量的初始经济、探险家、殖民者、商人，每个国家都是不同的（因为各国的特点不同），所以玩家需要对各个国家的优缺点进行比较从而选出自己适合的国家，

游戏获胜的条件：击败所有的国家，存活的国家的控制者为最终的获胜者。

航海：每回合开始，各个国家可以派出本国航海家，不过每派出一名航海家都要花去一定的金钱，航海家出行都能选择出行方向（东或者西），因为地球是圆的，所以选择东西方向也许都能发现同一个港口，但难易程度却大不一样。每名航海家都有可能发现新的港口，发现的机率随着港口的距离增大而变小。

贸易：在航海家发现新的港口后，可以选择派出商人进行贸易（派出的商人数量以本国商人数为上限），每派出一名商人需要花费一定的金钱，回合结束时，商人回到本国，并且能为国家带来收益（该收益金额由该港口产出金额和国家占据港口的份额决定）

殖民：在航海家发现新的港口后，可以选择殖民者对该港口进行殖民（派出的殖民者数量以本国殖民者数量为上限），每派出一名殖民者都需要花费一定的金钱，殖民者一直留在殖民地，殖民者具有一定的殖民速度，每个港口也具有一定的抵抗力，多个国家可对一个港口同时殖民，当多个回合之后，哪个国家先将殖民地抵抗力削减为0，那么这个港口就归其所有，所有的产出都属于该国，并且不再允许其他国家殖民，也不再与其他国家进行贸易往来，此时，殖民者可以回到本国，参与其他地方的殖民，，也可以中途撤回殖民者，不过会使殖民地的抵抗力不降反升，更难被殖民。

战争：各国之间可以发动战争，战争分为三个模式，

低烈度，获取探险家，商人殖民者一个，或所有探险港口，失败损失50%金钱

中烈度 获取一半上述三种，或所有殖民者

高烈度 获取对方所有资源，没有失败

不同烈度对防守方的优惠条件不一，不同国家在战争上有不同优势与劣势，基本与历史相同

如英国，独岛效应，防御判定+10，无论对方还是自己。

法国，陆军大国，攻击+10

。。。

。。。

总结：

这是一款集航海，贸易，殖民，战争于一体的综合航海游戏。具有丰富有历史背景，既能够让玩家了解航海历史，也培养了战略策划的能力，充满了挑战和趣味。