

1. 游戏背景（此背景纯属虚构，不可能有巧合，这又不是 P 社位面）

游戏背景设定在 18 世纪末，19 世纪初的时代。那个时候，欧洲国家早就完成了地理大发现，也开始了工业革命，在美洲，非洲，大洋洲，亚洲进行广泛的殖民扩张和掠夺。这个游戏就设定在那个时代的一片神秘土地上。

当时，航海家发现了一片新大陆---大陆能种植欧洲的农作物，也有矿产资源，但是最重要的是，当地的一种动物很奇特，他们能食用人类的食物，而且食用后其排泄物能提取到金，银，铜，钻石等贵金属，还有优质的工业原料。于是，大不列颠，法兰西，西班牙的殖民者纷纷来此建立殖民地。但是，当地的怪兽和土著人也十分强悍，他们会经常袭扰殖民地，让殖民者痛苦不堪。

你，作为一名探险家，将受三国政府中某一国的委托，带领军队和移民来这里建设殖民地。你需要让你的部下建造建筑，发展生产；也需要圈养这些神奇的动物，来获取金钱利益。你还要招募军队，防御殖民地。而最终的目标，是把你的殖民村庄发展成城市，并且生产足够多的资源送回母国！

2. 游戏基本操作

2.0：基本操作

你可以选择国家，开始新游戏，也可以读取存档开始游戏。在游戏中，你可以点击 esc 暂停。在暂停时间，你可以存档，也可以读档，也可以退出。注意，你读取的存档必须是**你保存的，无修改的存档，否则可能因为存档损坏导致游戏崩溃。**

2.1：动物

游戏左下方的按钮是购买动物按钮。购买后，动物会随机出现在屏幕上某个范围。一开始，动物是饱的，只会在周围缓慢移动。过一会，动物会饥饿变绿，会跑到最近的食物处捕食，动物越饥饿，跑得越快。如果没有及时喂食，动物会死亡，变白一段时间然后消失。动物会生产金币，建材等东西。

2.2：军队

游戏右下方的按钮是购买军队按钮。购买后，军队会随机出现在屏幕某个范围。如果是和平状态，军队会缓慢巡逻。如果爆发战斗，军队会加入战斗，用火枪，手雷或刀剑攻击敌人。一种特殊的军队---事物官不会主动攻击敌人，在战斗中他们只会躲进堡垒防御。但是和平时期，他们会四处搜寻动物，敌人掉落的资源。

2.3: 敌人

在游戏一段时间后，会随机刷出敌人。刷出敌人几秒前有提示。敌人会攻击你的动物或者军队，但是击杀敌人可能获得金币奖励。你的殖民地规模越大，敌人数量越多，种类越丰富。

2.4: 食物

你可以点击游戏屏幕放置食物。左键放置的是陆地类食物（谷物和蔬菜），它们不会移动，而且更能缓解饥饿。右键放置的是海洋类食物（海鲜），它们会缓慢爬向海里，而且更能补充生命。你可以点击右上角的按钮升级食物，增加食物上限。

2.5: 奖励

如果动物不饥饿，动物会生产金钱或建材；击杀敌人也可能掉落金钱。

2.6: 建筑与胜利

游戏右侧的按钮是建筑建造按钮。建造建筑消耗金币和建材，但是建筑有不同效果---生产，增益，解锁军队等。城墙建造后你的定居点等级会提升，并且有提示。当你建造完三级石头城墙后，你可以收集足够的资源完成胜利。如果你的金币不足100，而且没有动物，你会失败。


3: 游戏具体单位介绍

3.1 动物

动物名称和对应	图片	特性	价格与生产
小型草食动物（古比鱼）		有四级，通过吃食物积累经验。经验达到一定程度会升级。三级升级四级有很大概率失败。	价格 100 金钱，2,3,4 级动物分别生产铜币，银币，金币。
小型肉食动物（小型食肉鱼）		吃 1 级小型草食动物。	生产金币，价格 1000 金钱，需要进入城镇（1 级城墙）才可以生产。
大型肉食动物（大型食肉鱼）		吃小型肉食动物。	生产钻石，价格 10000 金钱，需要

			进入大型城镇（2级城墙）才可以生产。
繁殖性草食动物 (古比妈咪)		有2级，通过吃食物积累经验。	价格200金钱，需要城镇（1级城墙）生产。会定期在自己所在位置生产小型草食动物，2级生产速度是1级二倍。
小型金属动物		有三级，通过吃食物积累经验，经验达到一定程度会升级。	价格200金钱，需要城镇（1级城墙）生产，1,2,3级生产1,2,3级建材
繁殖性金属动物		吃食物	会生产小型金属动物，需要500金钱，需要城镇（1级城墙）生产
巨型蟾蜍		不会饥饿，生命很多	会生产金币和三级建材。价格10000金钱，需要城市（3级城墙生产）。


3.2 军队

名称	图片	特性	价格
事务官（蜗牛）		不能攻击，战争状态下会躲进帐篷。和平状态下会搜集视野内的掉落资源。	1000 金钱，需要城镇（1级城墙）生产

战列步兵		肉搏能力较强，远程输出较差，速度较慢。战斗方式是在中距离先快速开三枪，然后进入近战模式冲锋。	200 金钱 100 材料，需要兵营生产。
轻步兵		不能肉搏，生命较少，射速慢，但是攻击距离长，而且远程攻击力高。战斗方式是一直随意移动，然后开枪攻击离自己最近的敌人。	消耗 200 金钱 100 材料，需要兵营生产。
骑兵		肉搏能力强，移动速度快，但是只能肉搏。战斗方式是冲向最近的敌人肉搏。	消耗 500 金币 200 材料，需要马厩生产
掷弹兵		肉搏能力强，手雷集体杀伤，但是移动慢。战斗方式是先扔手雷 1 次攻击敌人，然后冲锋。	消耗 500 金钱 200 材料，需要军火库生产。

3.3 敌人

名称	图片	特性
野兽（蓝色怪物）		会攻击离自己最近的动物，攻击力高。但是可以用鼠标点击它放置炸弹，只是会误伤周围单位。死后掉落金币。
贪吃蛇（贪吃兽）		会走向离自己最近的食物或动物并且捕食。但是吃东西会掉血。死后掉落金币。
土著战士		擅长近战攻击的敌人，只攻击军队
土著火枪手		擅长中距离射击的敌人，只攻击军队

土著萨满		随机将视野内一个动物转化成野兽
------	---	-----------------

3.4: 建筑

游戏由三种资源：粮食，金币，材料

粮食可以用来购买食物，只能农场产出

金币可以购买单位，升级建筑，只能动物，怪物产出

材料可以升级建筑，购买军队，动物和工厂都能产出

胜利需要三种资源各 30000，以及进入城市阶段（3 级城墙）

陆地食物升级：一共 5 级，开始是 1 级，升级分别要花费 100,200,400,600 金币

海洋食物升级：一共 3 级，开始 1 级，升级分别要花费 200,500 金币

食物数量升级：一共 4 级，分别是 3,5,8,12 个食物，升级分别要花费 100,300,600 金币，开始是 1 级。



城墙：决定你能生产的动物和建造的建筑物，和胜利直接相关。

开始是 0 级（村庄）。还有 1,2,3 级（城镇，大型城镇，城市），升级分别要花费 200 金币 200 材料；2000 金币 2000 材料；10000 金币 10000 材料；

1 级城墙解锁事务官



农场：决定你生产粮食的速度。

开始没有农场。农场一共 4 级，升级分别花费 100 金币，200 金币，500 金币，2000 金币；村庄就可以升级 1 级农场；2,3 级农场需要城镇；4 级农场需要大型城镇；



工厂：决定你生产材料的速度

开始没有工厂。工厂一共 3 级，升级分别花费 100 金币 100 材料；300 金币 200 材料；3000 金币 2000 材料；村庄可以升级 1 级工厂，2 级工厂需要城镇，3 级工厂需要大型城镇



市场：金币产量+50%

需要 500 金币 300 材料，需要城镇建筑



港口：所有东西产量+50%，需要 1000 金币 500 材料，需要大型城镇



兵营：1000 金币 500 材料，需要城镇，可以招募战列步兵和轻步兵



马厩：3000 金币 200 材料，需要城镇，可以招募骑兵



兵工厂：2000 金币 2000 材料，需要大型城镇，可以招募掷弹兵

3.5：国家特性

三个国家有不同特性和特色兵种，特色兵种在进入城市（3 级城墙）后可以招募，消耗 1000 金币 300 材料

大英帝国：

特性：因为英国有悠久的圈地放羊，驱赶猛兽历史，而且对土著人的分化瓦解有很好的经验，所以英国殖民地爆发战争的概率降低。

特色兵种是加强的战列步兵—苏格兰高地步兵



法兰西第一帝国：

特性：法兰西农牧业发达，动物产量+50%

特色兵种是加强的骑兵—法兰西胸甲骑兵



西班牙王国：

特性：西班牙殖民历史悠久，殖民地初始资源翻倍

特色兵种是加强的轻步兵---游击步兵团



