**《保卫过去的回忆》游戏策划书**

**班级： 软数1402**

**成员：潘磊 柳博谦 李若凡**

1. **游戏世界设定**

游戏名称：《保卫过去的记忆》

（1）在一个和地球而处于不同位面的地方，存在着另一个世界，这个世界充斥着元素，风，火，水，土，金五种元素相生相克，生生不息，使这个世界孕育了生命，也有了人类。经过几百年的沉淀，元素逐渐有了灵性，和人类共同发展的过程中拥有了和人类不相上下的智慧，并与人类和谐的发展着，人类帮元素创造更适合的环境，元素则帮助人类生产，创造，甚至进攻。好在虽然这个世界的人类并不那么爱好斗争，一起组成了一个大公国，名为元素联盟。

（2）在联盟的历史与人民的口口相传中，曾有过那么一段传说。在联盟建国初期，王国元素掌控者由于沟通元素失败，反而意外的造成了元素界的暴动。五种元素狂暴后造成的破坏是无法形容的，由异常狂暴的风元素领主奥拉基率领的元素们甚至攻到了王城。好在王国元素掌控者及时发现了让奥拉基平静的方法，在王城勇士们抵挡了数次进攻后终于将元素桎梏剂打进了奥拉基的体内，危机解除了，奥拉基在平静之后人类成功再次沟通的元素，世界恢复了平静，然后那位元素掌控者却在这战役后突然消失了。

（3）负责最后一击的元素掌控者，将元素桎梏剂注入后，发现绝对平静的元素使他体内的元素力量跟着凝固，进而与风元素奥拉基同化，被封印进了奥拉基最后的一段记忆中。对于他而言，时间是静止的，在这永恒的记忆中，他站在王城的城墙上，他依然拥有着利用元素进行创造的能力，甚至大大超出以往，却只能孤身一人，面对进攻王城的元素大军们。

（4）他知道，他唯一能做的，就是正确使用自己的能力，再次挡住这次的进攻，并使这段记忆中的风之领主奥拉基得到平静，否则，现实中的风之领主将再次狂暴，到时，元素联盟危在旦夕…

1. **游戏特色玩法**
2. 沉浸式的视觉体验

VR最先带给使用者的是视觉冲击。通过虚拟现实技术呈现出来的游戏场景是360°并且三维立体的，我们可以完全沉浸在游戏的世界里。在这个世界中，你能体验到身临其境的战斗场面，真实的收集场景。

1. 玩法多样

本游戏集成多种玩法，核心玩法是第一人称射击FPS和塔防。通过玩家和自己布置陷阱以及环境陷阱的配合，对敌人展开猛烈地打击。在游戏中玩家可以投入更多的资源对防御设施进行建造和升级，也可以强化自身能力，无论是哪一种玩法都能享受到游戏的乐趣。

1. 团队配合

在游戏中，团队配合的因素同样重要，一个好的团队应该有输出，控制，和点杀的能力。玩家们通过通力合作，获得不一样的游戏体验。职业不同操作难度也不尽相同，努力满足各种玩家的需要。

1. 策略多样性

怪物的属性完全不同，需要根据怪物的属性选取不同的布防策略。或者根据怪的属性选取人物组合和合理的防守设施。大部分塔防游戏防守方的防守装备都是有一个圆形的攻击范围，进入这个范围的敌人会受到攻击。在这款游戏中则不同，每一个防守装置都有着自己独特的特点。

1. **产品用户分析**
2. **游戏设定简要**

## 玩法简要介绍：

地图的中央坐落主城，主城的周围有一条河流和两条道路，在较远的地方有战争迷雾覆盖。在白天，主城内可以进行生产工作，在夜晚有敌人来袭，主城是敌人袭击的直接目标，也是防御建筑之一。有三名英雄参与所有过程，在白天他们能够出城收集战利品和资源，也可以在主城加速生产，在夜晚，他们能出城打击敌人，与防御设施进行配合。随着资源的丰富，玩家可以选择修建更多的防御设施，强化设施防御，也可以选择增强自身能力。

## 经济单位：

元气：基本的经济单位，用于合成水晶球，建造及升级建筑，通过采集Zen Ore Mine或者击杀敌人获得。

Zen Ore Mine：禅意矿井，单位时间内产出元气，只有解锁科技之后才能建造切建造需要大量资源。

普通矿井：单位时间内产出石头和矿石

元素：通过将基本资源进行魔法转化而成，用来合成水晶球。

资源：

木头：建材，燃料

石头：建材

矿石：资源

煤炭：燃料

元素生产：

木头\*300+火炉+元气\*300=火元素\*1+风元素\*2

煤炭\*100+火炉+元气\*300=火元素\*2+风元素\*1

木头\*100+水井+元气\*100=水元素\*1

煤炭\*100+水井+元气\*300=水元素\*3

木头\*300+矿石\*300+铁炉+元气\*300=土元素\*2+金元素\*1

木头\*300+石头\*300+铁炉+元气\*300=土元素\*2+风元素\*1

煤炭\*100+矿石\*300+铁炉+元气\*300=土元素\*1+金元素\*2

煤炭\*100+石头\*300+铁炉+元气\*300=土元素\*2+风元素\*1

元气\*200+祭坛=任意元素\*1（每次献祭之后需要的元素+1，王城升级后减少10%）

任意元素\*1+祭坛=元气\*50（每次献祭之后得到的元气-1直到30，王城升级后增加20%）

## 建筑单位：

城堡：魔法转化的场所，分为王城和卫城。

王城：玩家的总基地，最重要的城堡，可以镶嵌水晶球，如果被毁则游戏失败。在游戏过程中玩家需要通过升级王城来解锁新的科技和魔法。

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 生命 | 护盾 | 物理攻击 | 经济建筑个数 | 水晶球个数 | 升级成本 | 卫城个数 |
| 1 | 10000 | 10 | 20 | 4 | 5 | NaN | 1 |
| 2 | 15000 | 100 | 100 | 8 | 7 | 木头\*2k  石头\*3k  元气\*20k | 3 |
| 3 | 22500 | 500 | 500 | 12 | 9 | 木头\*4k  石头\*6k  元气\*100k | 5 |

卫城：辅助城堡，不可升级，不能镶嵌水晶球，可建造的个数取决于主城的等级。

生命，护盾，为王城的一半，经济建筑数等于王城，不能攻击

防御塔：本游戏的基本防御建筑，提供基本的物理伤害，可以镶嵌不同的水晶球。可以升级。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 生命 | 护盾 | 物理攻击 | 水晶球 | 建造/升级成本 |
| 1 | 3000 | 10 | 王城\*1 | 1 | 木头\*1k 石头\*2k |
| 2 | 6000 | 100 | 王城\*2.5 | 3 | 木头\*2k 石头\*4k  元气\*2k  1级防御塔\*1 |
| 3 | 12000 | 150 | 王城\*5 | 5 | 木头\*3k 石头\*6k  元气\*5k  2级防御塔\*1 |

经济建筑：生产基本资源或元素，建造在城堡内。

火炉：加入燃料和元气，产出火元素和风元素。

水井：加入燃料和元气，产出水元素。

铁炉：加入燃料，矿石和元气，产出土元素和金元素。

加入燃料，石头和元气，产出土元素和木元素。

祭坛：献祭（交易）场所

## 科技/魔法系统：

元素\*1+元气\*100+城堡=1级水晶球

水晶球：镶嵌在王城或防御塔来增加魔法效果，也可以镶嵌在玩家的魔杖上。

1级水晶球\*2+元气\*400+2级及以上王城=2级水晶球\*1

1级水晶球\*2+元气\*400+3级王城=3级水晶球\*1

3级水晶球=30%

2级水晶球=20%

1级水晶球=10%

相同属性的水晶球效果相乘，例如1级\*2=（1+10%）2-1=12.1%，1级\*1+2级\*1=（1+10%）（1+20%）-1=13.2%

## 属性：

火：燃烧状态，提供额外伤害

水：削弱敌方魔法状态

土：提高我方魔法状态

风：敌方物理防御减少

金：我方物理伤害增加

属性相克：金->风->土->水->火->金，总伤害增加50%

## 我方角色：

忍者：远程物理攻击，不能主动带水晶球，移动速度快，生命力低

勇士：近程物理攻击，不能主动带水晶球，移动速度慢，生命力高

巫医：不能输出只能给队友回复生命值，可以带水晶球给队友加buff

法师：远程法术攻击，可以带水晶球给队友加buff

## 敌方单位：

## 伤害计算：

建筑对怪物伤害=((建筑物攻\*金属性)-(怪物防御\*风属性))\*(属性相克加成)+100\*火属性

角色对怪物伤害=(物攻\*金属性)\*(属性相克加成)+100\*火属性

怪物对角色和建筑伤害=((怪物物攻\*金属性)-(角色/建筑防御\*风属性))\*(属性相克加成)+100\*火属性