# 《三国群英传之保卫主公》立项报告

项目发起人：王舸瀚、杨家树、钱伯钊、杨守正、胥宇杰、王智杰、尹维阳、孟繁锟

日期：2023.11.1

**项目概述**

项目名称： 三国群英传之保卫主公（暂定）

项目背景： 本项目是一个学生设计项目，目标是创建一款基于三国主题的策略塔防游戏。尽管我们有限的技术和时间资源，但我们致力于设计一个游戏性强，具有特色和创新性的游戏，供玩家们游玩消遣的同时也具有一定的挑战性，在游戏的过程中体会到成就感。

项目概述：《三国群英传之保卫主公》是一款萌系三国风格的塔防游戏，容易上手、老少皆宜。游戏含有丰富的关卡和主题包，拥有各自风格特色的多种三国武将防御塔，有趣炫酷的音效设定，大大地增加了游戏的趣味性。玩家还可以收集道具和不同的武将等，完成更多的成就。

项目形式：游戏程序

**内容特色**

1. 基础玩法：

保卫本阵营的主公，别让它被敌军攻击。主公都有10血的生命值，也就是有10次被敌军武将“攻击”的机会，生命值为0时，主公被刺杀，任务失败。每个阵营都设置有三大种类敌军：小兵，其血量和速度都比较一般。侦察兵，速度较快，血量较低。最后一轮攻击的将军，血量很厚，攻击力较高，但是移动速度很缓慢。

玩家需点击地图中闲置区域就可以安置武将炮塔，而在游戏过程中，每个炮塔都有可继续升级两次以达到顶级，升级后不只外形变化，其输出也变得更加强大。每个武将的技能也各具特色，有输出型、辅助型（例如减速）、全屏AOE型等等。

1. 游戏特色：
2. 开局时选择阵营，魏、蜀、吴三个阵营，每个阵营的武将搭配不同，也都有各具特色的武将技能，每次释放技能有独特的语音和技能台词。
3. 羁绊系统：特定的不同的武将炮塔在同时登场时触发羁绊，解锁新的技能，比如诸葛亮和庞统同时上场，触发“卧龙凤雏”，典韦和许褚同时登场触发羁绊“虎贲双雄”，诸如此类。
4. 游戏道具仅包含一次性消耗品道具（举例）：

绊马索：只要一个就可以将全屏所有的敌军减速75%，并持续5秒！建议在火力集中时使用。

召雷术：召唤一道雷电眩晕全屏敌军，并持续5秒！

烈酒：让武将能力发挥到极限！让武将的攻击速度加快100%，并持续10秒！。

青囊术：紧急情况下，可为主公的萝卜恢复2点生命值！。

火烧连营：消灭屏幕上除了敌方将军之外的所有敌军！。

1. 资源系统：游戏内主要的货币是银两，可以用来购买道具、招募武将等等，获取的渠道有：通关、充值（bushi）等等
2. 更多特色敬请期待......

**开发计划**

阶段一：需求分析和设计

- 确定基本的游戏形式和游戏特色。

- 设计UI界面的基本布局和用户交互方式。

- 完成详细的功能规格说明，完成立项。

阶段二：开发和测试

- 开发游戏基本框架功能，确保正确性和稳定性。

- 设计关卡和武将炮台，搜寻相关资料和资源

- 设计UI界面，美观大方且易于操作。

- 进行内部测试，调整数值，维护游戏平衡。

阶段三：用户界面优化

- 改进UI界面，使其更加用户友好和直观。

- 添加历史记录功能，允许用户查看之前的计算结果。

- 创建用户文档，以帮助用户了解如何使用计算器.

- 进行用户体验测试，以收集反馈并进行改进。

阶段四：发布和文档

- 准备发布版本的软件。

- 发布项目源代码和文档。

**预算和资源**

- 预计总成本：0元（因为我们使用免费的C#编程语言和标准库）。

- 开发团队：王舸瀚、杨家树、钱伯钊、杨守正、胥宇杰、王智杰、尹维阳、孟繁锟

- 技术栈：Unity平台，C#，标准库

**风险管理**

技术挑战：由于我们的团队技术有限，可能会遇到编程和算法方面的挑战。我们将积极学习、努力合作、解决问题。

**结束语**

虽然我们的项目规模有限，但我们充满激情和决心，因为出于热爱和兴趣我们有学习的动力，相信可以创建一款具有特色的三国策略塔防游戏。通过本次项目，我们将锻炼编程技能、团队协作和问题解决能力。我们希望这款游戏能够为大家的生活增添一些乐趣。