

CHINA游戏设计草案

刘刚

2019年11月2日

设计目的和特色

- 本游戏名为《**CHINA**》（中文名：中华帝国）。
- 这是一款集中表现中国的历史和文化的《文明》**like**游戏。
- 在上世纪**90**年代，台湾的游戏制作公司曾经制作过一款名为《中国》的《文明》**like**游戏。
- 本游戏采用即时制代替《文明》的回合制，构造出新的游戏玩法和特性。
- 本游戏支持小规模联网（未来支持大规模联网），让多人游戏成为可能。
- 本游戏，补充了一些《模拟城市》的玩法，让游戏的动态感，观赏性更强。
- 本游戏简化了《文明》系列游戏里政体和宗教的部分，让游戏更加简单易玩。

基础规则

- 城市生产
 - 城市生产各种部队
- 部队建设
 - 部队在地块上进行建设
- 部队采集
 - 部队在地块上进行采集
- 部队战斗
 - 部队进行战斗

核心数据

- 全局数据
 - 行动力
 - 控制部队行为的数据
 - 金钱
 - 购买部队，购买城市领土
 - 科技力
 - 学习【研发树】的速度
 - 影响力（二期）
 - 招募【历史人物】的能力
- 城市数据
 - 生产力
 - 衡量城市规模的数据，影响金钱生产力
 - 人口
 - 种族(?暂不做)

城市发展

- 创建
 - 【开拓者】部队建立城市
 - 城市范围跟随城市【生产力】发展逐渐扩充
 - 生产力越高，生产【部队】的速度越快
- 城墙
 - 前期有城墙，进入到后面的某【历史阶段】后取消
- 城市领土
 - 城市范围内的地块就是城市的领土
 - 领土内，可以由部队建造建筑
 - 领土内，可以由部队改造地形（高度，地块种类）

地图属性

- 地块类别
 - 沙漠，草原，沃土，山区，雪地
 - 温度，湿度

- 资源种类
 - 树木，粮食，铁矿
 - 稀有资源（二期）

- 建筑
 - 伐木场，农田，矿山

- 道路
 - 公路，铁路

地块类别	沙漠	草原	沃土	山区	雪地
资源种类	N/A	树木	粮食	铁矿	N/A
建筑		伐木场	农田	矿山	

建筑

- 城市领土内可以由【农民】部队建造建筑
 - 每个地块仅可建造一个建筑
 - 行政建筑
 - 宫殿（政府），谷仓，军营，私塾（大学，国子监），工坊（工厂，兵工厂），市场（商业中心）
 - 资源建筑
 - 伐木场，农田，矿山
 - 奇迹建筑
 - 长城、都江堰、大运河、阿房宫、铜雀台。。。
 - 其他
 - 桥梁，要塞
- 《文明VI》里，不是所有建筑都占据地块，但是我们这里每个建筑都占据地块，规则更加简单，易于理解。
 - 建筑没有等级之分，但是一个城市可以建造多个（最大数量有限制？），通过数量来提升建筑所带来的能力。与《文明VI》一样。
 - 建筑到达一定【历史时期】以后，可以改变名称和造型，我们称之为【建筑的转生】，需要手动改造。与《文明VI》一样。
 - 建筑转生以后，可能有多个候选，例如：工坊可转生为工厂，或者兵工厂。
 - 维持建筑消耗金钱，与《文明VI》一样。

建筑功能

名称	功能	转生
宫殿	生产各种部队	政府
谷仓	提升城市生产力	仓库
军营	提供生产哪种部队的可能（与科技配合）	军事基地
私塾	提供科技力点数	国子监，大学，科学院
工坊	提供生产哪种建筑的可能（与科技配合）	工厂，兵工厂
市场	提供城市生产力	商业中心， CBD
桥梁	提升通行能力	
要塞	提供部队的额外防御力	

部队

- 农民
 - 建造各类建筑
 - 修建道路，改造地表
 - 开拓者
 - 建造城市
 - 转移人口
 - 战斗部队
 - 战斗
 - 镇压
- 不同地块上可建造的建筑种类不同，有的建筑对地块类型有要求。与《文明VI》一样。
 - 部队也可以【转生】。
 - 注：因为本游戏的特色，古代兵种会更多一些，要突出各兵种的特色和特殊能力。

战场设计

- 胜利条件
 - 1~4人PVE，消灭计算机玩家
 - 1~8人PVP，最后一人获胜
- 计算机玩家
 - 使用历史上的各代君王作为**AI**玩家
 - 不同**AI** 等级对应不同难度
- 排行榜
 - **PVP**战斗有排行榜
 - （暂不支持排位赛）

时期	著名君王
氏族	皇帝
春秋战国	春秋五霸，战国七雄
秦汉	秦始皇，刘邦，项羽
三国	刘备，曹操，孙权，司马昭
南北朝	刘裕，萧衍
隋唐	杨坚，李世民
宋	赵匡胤，赵构，完颜阿骨打，耶律阿保机
元	铁木真
明	朱元璋
清	皇太极
民国	孙中山，蒋介石

与《文明VI》的主要差异

1. 使用【行动点】对部队的移动进行控制。
 2. 资源手动采集。
 3. 支持多人小规模【联网】作战。
 4. 建筑均建造在地块上，且每个地块只能建造一个建筑。
 5. 【科技树】：以中国文化作为主要载体，突出中国历史、文化和科技的发展。
 6. 暂不支持【商人】和【商业系统】玩法。
 7. 暂不支持【稀有资源】。可与商业道路一起在后期开发。
 8. 不支持【政体】和【宗教】玩法。
- 回合制游戏变为即时制游戏。
 - 《文明VI》里有的建筑建造在城市内部，在地图上没有显示。
 - 《文明VI》资源是自动获得的。
 - 中国古代商业并不发达，未来可开放商业道路（丝绸之路），但不会开放“商人”领袖系统（历史人物）。
 - 政体和宗教玩法过于高端和政治敏感，不制作。
 - 国内版本不开放【民国】这一历史时期。

附录-历史时期

- 游戏由若干历史时期组成
 - 某目标达成即可切换历史时期
 - 历史时期更换，触发建筑和部队的【转生】

时期	触发条件	
氏族		
春秋战国	戈兵	
秦汉	铁甲武士	
三国	青州兵，先登死士（等 12 种）	
南北朝	乞活军	
隋唐	陌刀兵，瓦岗军	
宋	岳家军	
元	蒙古铁骑	
明	戚家军	
清	八旗铁骑	
民国	黄埔军校	

附录-古代科技和历史人物

- 科技树
 - 科技力影响科技发展速度
 - 科技树开放部队和建筑的生产和建造
- 历史人物
 - 政治人物
 - 科技人物
 - 文化人物

时期	科技	历史人物
氏族	陶器	
春秋战国	青铜，墨经，司南	扁鹊，鲁班
秦汉	造纸，地动仪，伤寒杂病论	张衡，张仲景，蔡伦
三国	九章算术，麻沸散	刘徽，华佗
南北朝	大明历，圆周率，齐民要术	祖冲之，贾思勰
隋唐	均田制，租庸调制，大唐西域记	李白，杜甫白，居易
宋	梦溪笔谈，活字印刷，指南针，火药	苏轼，沈括
元	火炮，火铳	
明	本草纲目，天工开物	李时珍，郑和，宋应星
清	四库全书，江南制造局	纪晓岚，张之洞
民国		

附录-奇迹

- 影响游戏中各项属性
- 因为中国奇迹较少，可用各种历史遗迹补充

历史时期	奇迹（遗迹）	
氏族		
春秋战国	都江堰，郑国渠	
秦汉	长城，兵马俑，阿房宫，灵渠	
三国	铜雀台	
南北朝	云岗石窟，少林寺	
隋唐	大运河，赵州桥，大昭寺	
宋	莫高窟，岳麓书院，丝绸之路	
元		
明	苏州园林	
清	紫禁城，颐和园，圆明园	
民国		

附录-各历史时期的兵种

- 古代兵种的种类繁多
- 这里只列出几样

时期	兵种	著名将领
氏族		
春秋战国	戈兵	孙武，孙臆，李牧，白起，吴起，廉颇，王翦，乐毅
秦汉	铁甲武士	项羽，刘邦，樊哙，韩信
三国	青州兵	
南北朝	乞活军	
隋唐	瓦岗军	李世民
宋	岳家军	岳飞，水浒人物，杨家将
元	蒙古铁骑，火炮	铁木真
明		郑成功，戚继光
清	火枪队	多尔袞
民国	现代军队	张自忠

附录-战役玩法

- 中国古代历史上有非常多的著名战役。
- 如果能将这些战役也放入游戏中，将会是件挺有意思的事情。
- 可以采用条件出发的方式来演绎。

时期	著名战役
氏族	皇帝蚩尤之战
春秋战国	马陵之战，长平之战，牧野之战
秦汉	巨鹿之战，垓下之战
三国	官渡之战，赤壁之战
南北朝	钟离之战，八王之乱，淝水之战
隋唐	安史之乱
宋	澶州之战，襄樊之战
元	襄樊之战
明	松山之战，土木堡之战
清	甲午海战
民国	台儿庄之战，长沙战役

附录-美术与历史时期

- 根据不同的历史时期，制作不同风格的建筑和部队。

历史时期		
氏族		
秦汉		
隋唐		
宋明		
民国		
现代		

完