游戏设计文档;

一 游戏版本

Design 0.0.1

二 概念陈述

2.1 游戏简介

一场悄悄发生的惨烈战争无声的打响了，黄昏后的城市，圣杯悄然出现了，去争夺吧，为了飞升。

2.2 游戏玩法摘要

2.2.1 主体玩法

1）圣杯战争

玩家扮演（韭菜），会被随机战魂附身，在游戏中进行一次1v1v1v1v1v1v1v1的8人战斗，最终获胜者可以获得圣杯。

1. 世界线

玩家扮演适龄适魂者，在进行城镇的适魂者选拔，通过一次一次的战斗，最终成为城镇的救赎，参加能够帮族人获取生存资源的圣杯战争

2.2.2 游戏元素设计

1）世界观

瓦尔洛，生命孕育于此，人类的出现给了这片大陆无限的可能。

2）道具

1.圣杯：

简述：

作用：胜利的奖励，圣杯可以用于提升战魂品质，用于解锁剧情，用于

3）能力

4）战魂

三 用户调查

四 补充说明