PC游戏策划案

**《Blood-Champion-Like》**

**一：游戏概述**

1、 游戏名称：Blood-Champion-Like

2、 游戏类型：3D

3、 运行环境以及面对机种：Windows7/8/8.1/10

4、 开发语言环境：Unity5

5、 硬件支持：无特殊要求

6、 载体：PC

7、 发行地域： Steam绿光

8、 用户分析： 暂无

9、 预计开发时间：无法预计

10、预计开发人员：独立游戏

**二：游戏系统设定和介绍**

1. 游戏规则和各种模式：

游戏简略流程：

所有玩家在开局一定时间内进行兵种的前后派遣顺序进行策略定制，准备时间过去后，所有玩家(可包括AI)先以两两进行决斗，把准备时间的兵种按顺序同时在地图各块区域派遣出现，两军进行战斗，随后胜出者(尚有残余兵种的一方)往中央决斗区进发，多军合流进行大混战，最终兵力有残余者胜出战斗。

1. 游戏特色：

合理安排单位的种类与派遣顺序将影响到整场战斗，大局观与策略性的比拼是这个游戏的特色，此外兵种间不受控制地自动厮杀也令游戏充满着随机性。

1. 游戏概述：

(暂略)

1. 游戏风格：

快节奏对决、大局观与策略性的比拼

1. 游戏背景以及世界观：

(暂无)

7、静态关卡地图（草图）：

8、游戏操作

**三：游戏中的世界**

1：游戏中的角色

2：游戏中的NPC

3：角色道具描述：

4：游戏中的元素：

**四：游戏流程介绍：**