**隆中队项目策划设计案**

**1. 《最后的曙光》游戏综述**

1.1游戏概述（设计目的，设计背景，设计方向等）

设计目的：1.重点强调游戏的策略性与灵活性，让玩家享受策略游戏的乐趣。

2.通过游戏的方式踢向玩家注意保护生态。

设计背景（暂定）：由于人类过度开发自然环境，全球沙漠化日趋严重，人类社会法制已然崩塌，曙光镇作为人类最后的家园之一，坚守这仅有的防线。

设计方向：策略向即时战略塔防2D游戏

1.2目标用户

重点在喜欢策略向游戏的玩家，也注意普通游戏玩家的游玩乐趣。

1.3游戏特点

1. 己方角色具有即时成长性和独特技能树，能够更灵活地处理防守情况。
2. 既可以放置我方角色，也可以放置我方设备。
3. 部分游戏地形能够破坏。
4. 己方角色及设备的状态会保留至下一次敌人进攻，直到关卡结束。

1.4竞品分析

相似竞品有：明日方舟、into the breach

相对于明日方舟，《最后的曙光》更注重玩家对于地图元素的灵活运用和对于我方角色的使用的持续性；

相对于into the breach，《最后的曙光》具有更强的成长性和即时性。

**2.《最后的曙光》游戏设计说明**

2.1 游戏类型定位

策略向即时战略塔防2D游戏

2.2 游戏玩法定位

玩家在较为开阔的曙光镇地图内自由部署己方角色及设备，防止左、右两路涌来的敌人进入基地。

2.3 美术风格定位

废土末世风格

**3.开发进度规划**

3.1项目分期和分工

主策划：李雨豪

主程序：袁晓阳、张耀、张益恺、唐皓文、李雨豪

主美术：袁晓阳、张耀、张益恺、唐皓文、李雨豪

时间分工：

10.1-10.10 确定游戏策划及美术风格

10.11-10.31 确定美术资源、地图构建完成、构建敌方单位体系

11.1-11.15 构建己方单位体系并与敌方单位体系组合

11.15-11.20 修改代码，保证游戏基本逻辑无误

11.20-11.30 调试并修正代码

3.2项目分期验收标准

10.31 美术资源与地图确定，敌方单位有一定差异且能实现基本功能

11.15 己方单位制作完成并完成合并工作

11.20 能够运行游戏，完成基本操作

11.31 基本实现策划案构想

**4.模块1**

* 1. 基本规则

1.玩家需要在较为广阔的地图内防御敌人的进攻，每个关卡都有不一样的敌人攻击次数。

2.玩家在每次敌人进攻前都会获得一定的“经济点数”来放置或回复己方角色及设备，此时放置无冷却；而在敌人进攻时也可以放置或回复己方角色及设备，但有冷却限制。

3.玩家在敌人所有进攻结束后获得关卡胜利。

* 1. UI界面

UI暂未设计完成

* 1. 策划说明（玩法设计、剧情设计、关卡设计）

玩法：1.敌方单位具有血量、攻击力、防御力、速度四种属性，会选择最近路线进攻基地，死亡后给予玩家一定经济点数。

1. 我方角色具有血量、攻击力、攻击距离、防御力、阻挡数五种属性，在游戏中可以花费经济点数进行最多一次升级，每次升级会学习技能，且不会增加属性；技能是根据角色攻击次数来充能的。
2. 我方设备分为墙体与辅助设备，墙体能够阻挡敌人前进，迫使其改变进攻路线；而辅助设备会给予己方角色一定的属性或地形优势，部分设备能够阻挡敌人但不能改变其进攻路线。

剧情：由于人类对于自然环境的过度开垦，2077年人类经历了“世界饥荒”和“新型瘟疫”。自此人类的数量锐减，人类社会法制崩坏；而自然界的生物经过多年的人类社会的“洗礼”已经发生突变，攻击性与生存能力大幅增加，变得更能适应恶劣环境。最终人类只能在曙光镇等地做最后的抵抗，而外界已然被风沙掩埋，唯有野兽在此横行，并不断对最后的曙光发起冲击。

关卡：1.敌人主要分为老鼠、野狗、狮子。其中老鼠速度快、狮子攻击力高。

1. 我方角色主要有狙击手\*2、铁卫\*2、治疗师\*2、（待定：工程师、影卫），总共6名角色，具有完全不一样的技能。
2. 我方设备主要有墙体\*∞，高台\*4（提高位于该位置角色的攻击力与攻击范围），地刺\*10（会造成一定伤害并减速）。
3. 地图暂未设计完成。