(Legend: Red Ye, Black Haitao, Blue Zhen)

Our Hybrid Game Type:

RPG+Simulation+VR: e.g. 天下霸图1&2

Game Development Philosophy:

1. 不要因为制作游戏而忽略你的现实生活。

2. 如果有人不喜欢你的游戏，别介意。

RPG，或者说角色扮演游戏，本身就是玩家置身于游戏的故事之中，作为故事中的一员，开始一段旅程。而一个角色，就在玩家的注视下，一步步成长起来，有成功，也会有挫折，有快乐，也会有悲伤。

成长性: 为什么要练级？

练级一般指的是通过反复与敌人战斗或完成任务获得经验来提高角色的能力，从而战胜更强大的敌人以继续剧情的进行。

需要练级是因为敌人很强大，强大到初出茅庐的主角们完全不能撼动，即使加上绝佳的运气再挑战上一百次，也看不到胜算。所以，主角们需要磨练，需要变强，需要有力量，才能有资格做他们要做的事。因为有一种东西，叫正义，而正义需要高强的功夫。不管这个正义在别人眼里，是怎样的荒诞与愚蠢，但对于坚持它的人来说，这却是他们的一切，一切的苦难和委屈只是为了保全这最后的骄傲。

如果在这世上，只能说一句话来形容这种信念，那就是这句话:

如果在这世上，只能做一件事，那就是坚持正义这件事。

你要做的，并不是呐喊。

因为在这个国度，呐喊，已经毫无意义.......

你要做的，就是变强。

事实上，按照惯例，练级常常是比较枯燥的部分。当然，如果游戏的系统足够有趣，使得每一场战斗都有一定的挑战性和新鲜感（比如在战斗中加入了动作或益智元素等），也许练级本身就不会那么单调无聊。但其实磨练的过程本来不就应该是辛苦的吗？就像肌肉的酸痛，人不就是在痛苦和辛酸中成长的么？如果一定要用一种感觉来形容成长，那种感觉就是酸痛。

Resources:

1. Powerful open source tool for 3D game development: UDK <http://www.worldofleveldesign.com/categories/cat_udk.php>

<http://www.unrealengine.com/udk/documentation/>

<http://udn.epicgames.com/Three/WebHome.html>

2. Very good book on game coding part: Game Coding Complete, 4th edtion

<http://www.amazon.com/Game-Coding-Complete-Fourth-McShaffry/dp/1133776574>

<http://www.mcshaffry.com/GameCode/index.php?sid=>

p.s This book is available for free through Sarafi book online, via Umass Library Database

3. A list of game develop communities:

<http://blog.betable.com/a-comprehensive-list-of-game-developer-communities/>

4. We are going to use github for version control:

<https://github.com/>

5. We are going to use Dropbox shared folder as the development folder.

6. UML and OOD tutorial, <http://www.youtube.com/watch?v=OkC7HKtiZC0&list=PLGLfVvz_LVvQ5G-LdJ8RLqe-ndo7QITYc>

<http://www.youtube.com/watch?v=fJW65Wo7IHI>

7. Virtual Reality!!!! The Future!!!!

Game Stories (non-technical specifications):

游戏:

这是江湖, 这里最不缺的, 就是传奇。奋斗吧，骚年~~

1.) 门派

江湖中已经有了很多门派，或正或邪，你的任务就是经营一个新的门派，带领它在众多门派中脱颖而出，走上从名不见经传到享誉天下的不归路...

在一个门派中，你可以建造和规划建筑，招募和训练弟子，开发和改进招式，生产和研究武器。当然，你的弟子少侠们也走出江湖游历，甚至挑战其他门派。

门派要素：

a，设施（建造、搬迁、升级或拆毁）（每种建筑占地不同，可以自由规划，如同过山车大亨或模拟城市）

b，人员（招募弟子，训练，调整装备配置，察看状态）

c，武功（研发新武功，升级现有武功）

d，装备（生产武器，防具，配件等）

e，日程（门派安排，弟子训练安排）

f，出行（弟子外出修行，挑战其他门派）

g，产业（门派势力范围内的城市、村落中开店经营或收购物资）

2.) 设施

在门派菜单中可以选择建造、搬迁、升级或拆毁一座建筑。

点选任一座建筑后，可以察看该建筑情况（包括设施数值，日程安排和使用情况）和选择搬迁、升级或拆毁此建筑的命令。

建筑包括：

1. 宿舍（弟子们恢复体力的地方，训练，战斗和出行等活动会耗费体力，影响弟子数上限）（可升级）

升级分支一：高级住房，恢复能力增强

升级分支二：苦修住房，休息的过程中也会得到修炼，小几率走火入魔

1. 练功房 （弟子修炼技能和提高能力的地方）（可升级）

升级分支：拳法、剑法、刀法、内功，暗器等专门练武房

1. 武场 （通过比武获得修炼，可以同时使两人得到修炼，有可能领悟新招式）（可升级）

升级分支一：多人武场（可供多人同时参战）

升级分支二：隐修擂台（领悟招式机会和经验获得量提高）

附属建筑：生死台（减少门派内乱几率，略微改变弟子善恶值）

附属建筑：演武堂（）

1. 工坊 （生产的地方）

升级分支一：炼器堂（铸造、纺织用）（可升级成天兵阁）

升级分支二：炼药堂（炼丹炼药用，当然也可以用来制毒）（可升级成百草殿/万毒窟）

升级分支三：玄真堂（符文附魔）（可升级成天玄塔）

1. 大堂（给弟子训话的地方，提高弟子的悟性，制定门派日程）

附属建筑：祖师像（提高弟子忠诚度与门派声望，buff在外游历弟子）

1. 刑堂 （处罚过错弟子，提高弟子善恶值）（可升级）

升级分支一：思过崖（弟子善恶值提升加快）

升级分支二：罪身磐（一定几率感化囚犯成为本门弟子，略微提高门派声望）

附属建筑：黑狱/无日囚（善恶值下降，一定几率获得他派武学）

1. 山门（提高门派名望，增加新招募弟子数，并在守派战中buff弟子）（可升级）

附属建筑：卸剑碑/赦刀岩（名望高时可建，略微提高弟子忠诚度，debuff来犯者）

1. 后山（门内试炼用地）

附属建筑：历代掌门陵寝（增加弟子忠诚度，门内试炼时一定几率发现宝物）

附属建筑：镇山石兽（buff门内试炼弟子，减少门内试炼弟子意外死亡几率，减少细作渗透几率）

附属建筑：XXX（剧情发展需要）

附属建筑：XXX（门派特色禁地）

1. 食堂（人是铁，饭是钢……影响弟子数上限）

升级分支一：大型食堂（更大的食堂总是能容纳更多的人……大幅影响弟子数上限）

升级分支二：药膳堂（减少弟子生病或食物中毒的几率，略微提升弟子HP成长，小幅影响弟子数上限）

附属建筑：雅座（总不能让客人做食堂吃饭吧 略微提高门派声望）

附属建筑：侍女宿舍（弟子们的某些冲动也是需要排解的……增加弟子心情值）

1. 仓库（丰富的的物资储备总是必要的）

附属建筑：精品陈列馆（炫耀吧~眼红吧~ 增加门派声望）

1. 藏经阁（共弟子学习技能、招式等，等级越高可提供同时使用弟子数越大）

附属建筑：寰宇真藏（定向研究新武学）

附属建筑：扫地僧草庐（杜绝细作渗透可能，本建筑耐久降为1时自动放一下AOE大招，CD长）

附属建筑：解经苑（破译弟子游历得来的各种残卷和从别派偷来的不明书籍）

1. 暗堂（培养谍报人员，训练弟子暗杀、渗透、探查、偷盗等能力）

升级分支：各种专精机构

1. 田地（升级增加产量、成熟速度）（可升级成灵药圃）

升级分支：花、乔木、灌木等专精

1. 马厩（可升级成灵兽园）

升级分支：战兽、坐骑等专精

附属建筑：驯化室（驯化游历得来的各种灵兽）

1. 账房（管理门派旗下各产业，等级越高收入加成越多）
2. 护山大阵

等等（待添加）

建筑数值：

a，等级（熟练度），等级越高的建筑，数值越高，可提供的功能越高，但维持费也会提高。

熟练度可以通过使用次数增多而提高，积累到一定程度后会提升等级，或直接支付资金升级建筑。

b，效率值，指数越高的建筑训练、生产或恢复速度越快。

效率值可通过使用道具或建筑布局的搭配得到提升。

c，舒适值，指数越高的建筑耗费体力越多。

效率值可通过使用道具或建筑布局的搭配得到提升。

e，耐久度，平时非常缓慢下降，被攻击时快速下降，到零时……你懂得。

隐藏要素：特定的建筑建筑在一起，或建在特定位置，，或使用了特殊道具，会有特殊组合加成，并产生特殊效果。

3.) 人员

在门派菜单中可以选择招募弟子，训练，调整装备配置和察看状态的选项。

点选每一个弟子后，可以察看人物状态，调整装备配置，改变训练方针。

人物资质：

一定程度上决定升级时各项数值的提升程度以及满级时最终数值，以名字颜色区分。

白色<绿色<蓝色<紫色<橙色<红色

资质越高招募概率越小。

人物根基：

初招募的弟子各单项数值在0~10之间随机取值，其值一定程度上决定满级时最终数值。

人物兴趣：

随机取值（剑、刀、内功、铸造……），影响相应数值的成长。

人物心情：（提供各种效果）

心情差的时候啊，干什么都没劲，影响各种概率事件

人物状态：（提供各种效果）

人在江湖飘，生病啊、残疾啊、精神分裂啊什么的总是难免的，各种buff/debuff效果

人物坐骑：

马，马车，毛驴

善恶值：

人物地位：（提供各种效果）

杂事弟子，外门弟子，内门弟子，记名弟子，核心弟子，堂主，长老……

人物称号：（提供各种效果）

A 基本称号（随着等级提升什么的必然会拿到的，如XX门弟子之类）

B 游历称号（弟子在游历期间奇遇得到的称号）

C 声望称号

D 特殊称号（整个游戏中只会出现有限个的称号）

人物基本数值：

等级：

根骨：影响生命、外功、外防

力量：影响外功、外防

真元：影响内力、内功、内防

轻功：影响闪避率（命中），先手机会、速度、连击几率

悟性：增加经验获取速度，升级时增加的点数，领悟XX的几率

幸运：影响暴击、破击、闪避、命中、升级时增加的点数、领悟XX的几率，以及游历时奇遇几率

特性或隐藏属性

人物努力值（隐藏）

一定程度上影响升级时增加的点数和满级时最终数值，由人物经历决定（练武、练生活技能、历练经历……）

体力：

内力：

外功：

外防：

内功：

内防：

速度：

属性加成：来源于技能、天赋、buff等

人物详细数值：（最终面板数值，受基本数值、努力值影响，随加成、装备等浮动）

体力：HP

内力：MP

外功：

外防：

内功：

内防：

速度：

命中：

闪避：

暴击：

破击：

招架：

格挡：

……

天赋树：

技能树：

人物技能等级：

剑

刀

……

铸造

炼丹

附魔/符文

阵法

……

权谋

经商

情报分析

拷问

……

4.) 武功

1. 内功心法

基本信息：

等级

属性

经验值

特殊效果

修炼需求

1. 武学招式（套路—招式）

基本信息：

套路熟练度

属性

特殊效果

修炼需求

释放需求

5）地图

6) 交通工具

a) 私人： 马，马车，毛驴，各种船

b) 非私人：租马，搭马车，租毛驴，搭船