

XA 游戏设计文档

- 游戏类型

俯视角休闲策略游戏，单人控制一个小人在地图上走动，收集资源，升级建筑,晚上抵御怪物进攻.

- 胜利条件

游戏需要点亮在地图上的四个建筑,四个建筑都点亮游戏胜利.

- 游戏输入

a,w,s,d 对应： 左，上，下，右

f 对应： 交互

- 游戏菜单

新游戏

选项

制作人列表

成就完成情况

退出

- 选项菜单

可以选择语言，

所有按键的绑定

音量的大小（1-10）

- 地图

- 游戏一共有 8 关卡, 关卡 1 和关卡 2 对应小地图，关卡 3 和 4 对应中，关卡 5 和 6 对应大，关卡 7 和 8 对应特大

小地图可以认为有 12 格区域，区域之间没有明显的界限.

中型地图可以认为有 20 格,大型有 28，特大有 36.

一个区域大概有 2 个游戏屏幕的大小

地图最中间为基地, 两边最远处为敌人刷新处，人物一开始会在基地的周围刷新.

- 地图多样性

地图分几种类型的

森林：树多，果树也多，小动物多.

平原：少量果树，一些农田,少量小动物.

山地：少量果树，少量农田，很多石头大石头也不能通过.

废墟：破败的建筑，怪物神庙的可能刷新点.难度神庙的可能刷新点.

- 游戏基本资源

游戏只有一种资源：食物

获取食物有多种办法：通过控制主角走动到果树或者稻田获得食物

道路上的箱子（隐藏，只能拿一次）
打猎（击杀小动物）
种田(每 3 天收获一次)
特定怪物少量掉落

- 基本游戏玩法

主角初始只有 2 点血(食物)，每次被小怪物碰一下会失去一点血,主角死亡游戏结束.
食物既可以当做主角的血量，也是基本货币单位，用来建造和升级建筑，招募 npc

冬季没有食物收入

- 游戏胜利和失败条件

主角失去全部食物为失败

主角点燃神圣祭坛即为胜利.

小地图和中等地图只有一个祭坛 大地图和特大地图 2 个祭坛，基地左右各一个

- 白天+黑夜+四季+血月

游戏一天为 360 秒现实时间.200 秒白天，160 秒夜晚。

夜晚会刷怪攻击基地.所有 npc 夜晚都会躲回基地

游戏分为四季，每个季节 14 天，冬天之后会无限冬天

每 7 天会发生一次血月，血月敌人数量增加，会出精英怪.下一次血月的怪物数量+精英怪数量都比上一次多.

人物

野人：地图中的野人村游荡

村民：野人拿了主角一个食物后变成村民

工人：砍树，造建筑，升级基地，村民在基地周围的工人房拿了 3 个食物变成工人

弓箭手：远程战斗单位，可以打猎，可以被普通怪打 3 下,村民在基地周围的弓箭手营拿 2 个食物变成弓箭手

战士：近战单位，血量可以被普通怪打 10 下

骑士：近战单位，血多，可以被普通怪打 30 下，一个食物可以恢复 3 次攻击

商人：每天夜晚之前会回到基地，如果白天给了他一个食物，第二天白天开始之前给主角 8 个食物.

- 建筑

所有的建筑都需要工人来修建，除了一级的基地

基地：1 级开启 1 级城墙+弓箭手建筑+工人建筑

2 级：2 级城墙+弓箭塔

3 级：商人+2 级弓箭塔

4 级：农田

5:级：骑士

城墙：承受怪物攻击，1 级 50 血，每升一级加 50 血

防御塔:使用三个食物开启防御塔，每次升级需要4个食物,升级的时候工人会来修建,.每一级血量增加20，可以多放下弓箭手

农田：在基地外围，需要基地升到4级，需要6个食物开启工天，每两天生产4个食物.

建筑小屋：使用3个食物把一个普通人转换成建筑工人.

###基地

基地在地图中间，需要支付3个食物开启

基地每升一级需要多2个食物，比如第二级需要5个，第5级需要11个,最多可以升9级，

基地每升一级，城墙+防御塔的最高等级加一级.

- 中立建筑

中立建筑是在基地外围的建筑

神庙：点燃神圣神庙游戏判断胜利

野人村：每天会刷新一个野人，最多有三个野人，商人会白天到这里然后停留.

工人+农民+弓箭手+战士+骑士的雕像，使用6个食物可以增加一次对应自己阵营的职业的能力

怪物神庙.

地图最外围的两层的每个区域都可能有怪物神庙.

夜晚会从里面刷出几波怪物，白天不会刷.

即使白天的时候主角太靠近的时候里面会出现怪物攻击主角,离开当前区域怪物会回去.

主角可以攻击怪物神庙，神庙血量100,摧毁之后不会刷怪了.摧毁之后怪物神庙的颜色会变暗，夜晚也不会发光.

小地图有1个怪物神庙，中型有2个，大型有4个，特大有8个.

怪物召唤阵

在地图的最边缘，每天晚上会刷怪出来，不能被攻击

- npc 分资源类和战斗类

资源类NPC(工人+农民+弓箭手)只有在主角走进的时候会把食物放在地上，主角会自动捡起.

工人：修建建筑，城墙，

农民:在农田招募,收集农田的食物，每三天收获一次

弓箭手：白天会在基地周围游荡，看见动物会射击，杀死动物会获得食物

战斗 npc:

近战肉盾

近战输出

远程

- 怪物

近战小兵 A

近战小兵 B: 血量 1, 攻击力 1, 攻击间隔 2 秒
进站小 boss A: 血量 20:, 攻击力 3, 攻击间隔 3 秒
近战小 boss B: 血量 30:,攻击力 5, 攻击间隔 3 秒
远程小怪 A
远程小怪 B
远程小 boss A
远程小 boss B
大 boss A
大 boss B
困难难度 boss C

本文档为云鹤飞飞工作室所有，不得外传，非本工作室人员获得此文档需要立刻销毁