一、概述

1.1 简介

游戏名称：三国志蜀传

游戏类别：2D战棋游戏

游戏描述：以多年前的三国志英杰传、孔明传、曹操传等为参照，结合他们的特点在加以更丰富的玩法。

1.2 游戏特点

1、战棋类游戏，易上手，有一定策略性。

2、以三国为题材，蜀国人物为主角。

3、主线剧情不变，但过程有多样性，如战前部署的策略选择，战斗中的剧情触发，不同武将的收服，武将逃过史实剧情不死等。

4、完成所有剧情后可以重玩任何关卡。

5、提供对战模式。

6、武将有一个默认兵种，不同兵种能力不同 。

7、RMB充金，金可以买装备，买转职道具，买技能书。在完成关卡时可以获得一定数量的金。

8、面向喜欢怀旧的80后玩家。

1.3 游戏风格

主要面向男性玩家，风格会比较古典一些。画面简洁易操作。

1.4 游戏配置

二、故事背景

以三国为背景，蜀国元老刘备、关羽、张飞为初始人物，按照三国演义中的剧情发展，加上一些原创改编，一直到占领汉中一带。之后则是原创的统一三国大业。

三、游戏元素

3.1 游戏人物

三国演义中出现的各种人物，刘备、关羽、张飞、诸葛亮、曹操、孙权等。

人物有各项能力值，1～100，影响兵种的各项能力。

武力，单位物理攻击力

统率，单位物理、策略防御力

智力，单位策略攻击及辅助效果、策略防御力、策略值上限

耐力，单位血量上限。

具体能力值可见表格《三国志蜀传人物能力值表》

3.2 兵种

兵种有很多，步兵、骑兵、弓箭手、弓骑兵、军师、贼兵等等。

每个兵种有各自的能力及特性。

能力分为攻击、防御、策略攻击、策略防御、HP、MP，每种能力都有SABCDEF这7个等级，每个等级代表了一个系数，这个系数乘以等级乘以人物的能力值，就得到了这个人物此时的最终能力。

不同兵种移动能力不同，攻击范围，能学到的默认技能不同，也有一些不同的特性，如山地里贼兵来去自如，藤甲兵怕火等等。

具体兵种能力如下：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 攻击 | 防御 | 策略攻击 | 策略防御 | HP | MP | 移动力 | 攻击范围 | 特性 | 转职 |
| 步兵 | D | D | D | D | D | D | 4 | 4个方向 |  | 15级转枪兵 |
| 枪兵 | C | C | C | C | C | C | 4 | 8个方向 |  | 30级转近卫兵 |
| 近卫兵 | B | B | B | B | B | B | 4 | 8个方向 |  |  |
| 骑兵 | B | D | F | F | C | F | 6 | 4个方向 |  | 15级转重骑兵 |
| 重骑兵 | A | C | F | E | B | F | 6 | 4个方向 |  | 30级转虎豹骑 |
| 虎豹骑 | S | B | F | D | A | F | 6 | 4个方向 |  |  |
| 西凉骑兵 | S | C | F | E | A | F | 6 | 8个方向 |  |  |
| 贼兵 | B | E | C | E | D | C | 5 | 4个方向 | 土系技能威力＊1.2  土系抗性＋0.5 | 20级转义贼 |
| 义贼 | A | D | B | D | C | B | 5 | 4个方向 | 土系技能威力＊1.2  土系抗性＋0.5 |  |
| 武者 | B | C | F | C | C | F | 4 | 8个方向 |  | 20级转武术家 |
| 武术家 | A | B | F | B | B | F | 4 | 8个方向 |  |  |
| 谋士 | F | F | A | B | F | A | 4 | 4个方向 | 火系技能威力＊1.2  火系抗性＋0.5 | 20级转军师 |
| 军师 | E | E | S | A | E | S | 4 | 4个方向 | 火系技能威力＊1.2  火系抗性＋0.5 |  |
| 事务官 | F | E | B | A | E | B | 4 | 4个方向 | 增益技能回合＋1  减益技能回合－1 | 20级转内政官 |
| 内政官 | F | D | A | S | D | A | 4 | 4个方向 | 增益技能回合＋1  减益技能回合－1 |  |
| 歌姬 | C | D | C | D | E | C | 5 | 8个方向 | 女性专用角色 | 20级转舞娘 |
| 舞娘 | B | C | B | C | E | B | 5 | 8个方向 | 女性专用角色 |  |
| 青州兵 | A | B | D | A | C | D | 4 | 8个方向 |  |  |
| 藤甲兵 | B | S | E | C | B | E | 4 | 4个方向 | 火系抗性－0.5 |  |
| 蛮兵 | C | B | D | E | A | D | 5 | 8个方向 |  |  |
| 蛮骑兵 | B | B | E | F | S | E | 6 | 8个方向 |  |  |
| 猛兽队 | A | D | D | D | B | D | 4 | 4个方向 | 攻击不能反击 |  |
| 运粮队 | F | F | C | C | E | C | 4 | 4个方向 | 补给技能威力＊1.5 | 20级转物资队 |
| 物资队 | F | F | B | B | D | B | 4 | 4个方向 | 补给技能威力＊1.5 |  |
| 弓箭兵 | D | E | D | D | E | D | 4 | 4个方向距离2 |  | 15级转弩兵 |
| 弩兵 | C | D | C | D | D | C | 4 | 12个方向距离2 |  | 30级转连弩兵 |
| 连弩兵 | B | C | B | C | C | B | 4 | 12个方向距离2 |  |  |
| 弓骑兵 | C | E | F | F | D | F | 6 | 4个方向距离2 |  | 15级转弩骑兵 |
| 弩骑兵 | C | D | F | E | C | F | 6 | 12个方向距离2 |  | 30级转连弩骑兵 |
| 连弩骑兵 | B | C | F | D | B | F | 6 | 12个方向距离2 |  |  |
| 轻战车 | C | B | E | D | C | E | 5 | 8个方向 |  | 20级转重战车 |
| 重战车 | B | A | D | C | B | D | 5 | 8个方向 |  |  |
| 投石车 | D | D | F | C | D | F | 3 | 20个方向距离3 |  | 20级转炮车 |
| 炮车 | C | C | F | B | C | F | 3 | 20个方向距离3 |  |  |
| 君主 | B | A | B | A | B | B | 5 | 8个方向 | 全场只能有一个君主或都督 |  |
| 都督 | A | B | A | A | C | B | 5 | 8个方向 | 全场只能有一个君主或都督 |  |
| 百姓 | F | F | F | F | F | F | 3 | 4个方向 | 特殊场景中出现 |  |

兵种相克表：

步兵攻击包括，步兵、枪兵、近卫兵、青州兵、藤甲兵、蛮兵的物理攻击。

普通攻击包括，贼兵、义贼、军师、谋士、内政官、事务官、物资队、运粮队、百姓、都督、君主的物理攻击

射手攻击包括，弓箭兵、弩兵、连弩兵、弓骑兵、弩骑兵、连弩骑兵、投石车、炮车的物理攻击

骑兵攻击包括，骑兵、重骑兵、虎豹骑、西凉骑兵、蛮骑兵的物理攻击

武术家攻击包括武者、武术家、歌姬、舞娘的物理攻击

猛兽攻击包括猛兽队的物理攻击

战车攻击包括轻战车、重战车的物理攻击

步兵防御包括，步兵、枪兵、近卫兵、青州兵、蛮兵的物理防御。

普通防御包括，贼兵、义贼、舞娘、歌姬、武者、武术家、军师、谋士、内政官、事务官、物资队、运粮队、百姓、弓箭兵、弩兵、连弩兵、猛兽队、君主、都督的物理防御。

骑兵防御包括，骑兵、重骑兵、虎豹骑、连弩骑兵、蛮骑兵、西凉骑兵、弓骑兵、弩骑兵的物理防御

战车防御包括，轻战车、重战车、炮车、投石车的物理防御。

藤甲防御包括，藤甲兵的物理防御。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 步兵防御 | 骑兵防御 | 战车防御 | 普通防御 | 藤甲兵防御 |
| 步兵攻击 | 1 | 0.6 | 0.8 | 1 | 0.5 |
| 射手攻击 | 0.6 | 1.4 | 0.8 | 1 | 0.5 |
| 骑兵攻击 | 1.4 | 1 | 1.2 | 1 | 0.5 |
| 战车攻击 | 1.2 | 0.8 | 1 | 1.2 | 0.5 |
| 武术家攻击 | 1 | 1.2 | 1.2 | 1 | 0.5 |
| 猛兽攻击 | 1.2 | 1 | 0.8 | 1.2 | 0.5 |
| 普通攻击 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0.5 |

＊兵种技能见3.5节。

＊地形特性见3.3节。

3.3 场景元素

地形：

|  |  |
| --- | --- |
| 名称 | 特性 |
| 平原 | 无 |
| 树林 | 骑兵（除蛮骑兵）、战车、投石车、物资队不能过，蛮兵、青州兵、藤甲兵、猛兽队、武术家不受影响，其余移动力减半 |
| 荒地 | 贼兵、青州兵不受影响，其他移动力减半 |
| 山脉 | 贼兵不受影响，武术家、舞娘、青州兵、步兵、君主、蛮兵移动力减半，其余不能过 |
| 村庄 | 需要2移动力才能进入，每回合恢复HP5% |
| 要塞 | 需要2移动力才能进入，每回合恢复HP5%，防御抗性各＋0.2 |
| 营帐 | 需要2移动力才能进入，每回合恢复HP5% |
| 宝物库 | 需要2移动力才能进入，可以获得一次道具 |
| 桥 | 战车、投石车、物资队速度减半 |
| 城墙 | 不能过 |
| 栅栏 | 需要2移动力才能过，战车、骑兵、投石车、物资队、军师、内政官不能过 |
| 城内 | 战车、投石车、物资队移动力减半 |
| 河流 | 不能过 |
| 民房 | 战车、骑兵、投石车、物资队、军师、内政官不能过 |

天气：

|  |  |
| --- | --- |
| 名称 | 特性 |
| 晴 | 无 |
| 风 | 火系技能增强＋0.2 |
| 雨 | 不能使用火系技能 |
| 多云 | 无 |

3.4 装备道具

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 类别 | 效果 | 限制 |
| 枪 | 武器 | 攻击＋5 | 步兵、骑兵、战车 |
| 铁枪 | 武器 | 攻击＋15 | 步兵、骑兵、战车 |
| 银枪 | 武器 | 攻击＋25 | 步兵、骑兵、战车 |
| 刀 | 武器 | 攻击＋5 | 步兵、贼兵、蛮兵、君主 |
| 大刀 | 武器 | 攻击＋15 | 步兵、贼兵、蛮兵、君主 |
| 钢刀 | 武器 | 攻击＋25 | 步兵、贼兵、蛮兵、君主 |
| 弓 | 武器 | 攻击＋5 | 弓兵、弓骑兵 |
| 长弓 | 武器 | 攻击＋15 | 弓兵、弓骑兵 |
| 金弓 | 武器 | 攻击＋25 | 弓兵、弓骑兵 |
| 拳套 | 武器 | 攻击＋10 | 武者 |
| 虎爪 | 武器 | 攻击＋20 | 武者 |
| 虎 | 武器 | 攻击＋10 | 猛兽队 |
| 猛虎 | 武器 | 攻击＋20 | 猛兽队 |
| 琵琶 | 武器 | 攻击＋5 策略攻击＋5 | 舞娘 |
| 丝带 | 武器 | 攻击＋10 策略攻击＋10 | 舞娘 |
| 扇 | 武器 | 策略攻击＋10 | 军师、内政官、舞娘、君主 |
| 羽扇 | 武器 | 策略攻击＋20 | 军师、内政官、舞娘、君主 |
| 宝剑 | 武器 | 攻击＋15 策略攻击＋5 | 君主、军师、内政官、武者、舞娘 |
| 石块 | 武器 | 攻击＋10 | 炮车 |
| 铁球 | 武器 | 攻击＋20 | 炮车 |
| 木牛流马 | 武器 | 移动力＋1 | 运粮队 |
| 方天画戟 | 武器 | 攻击＋32 可攻击8个方向 | 骑兵、步兵、战车 |
| 丈八蛇矛 | 武器 | 攻击＋30 可穿刺攻击，对距离2的单位减半伤害 | 骑兵、步兵、战车 |
| 青龙偃月刀 | 武器 | 攻击＋30 攻击不能反击 | 骑兵、步兵、战车 |
| 贯石斧 | 武器 | 攻击＋30 | 骑兵、步兵、战车 |
| 银月枪 | 武器 | 攻击＋30 | 骑兵、步兵、战车 |
| 麒麟弓 | 武器 | 攻击＋25 攻击不会miss | 弓兵、弓骑兵 |
| 诸葛连弩 | 武器 | 攻击＋10 必定两次攻击 | 弓兵、弓骑兵 |
| 古锭刀 | 武器 | 攻击＋30 攻击不能反击 | 步兵、贼兵、蛮兵、君主 |
| 七星刀 | 武器 | 攻击＋20 策略攻击＋15 | 步兵、贼兵、蛮兵、君主 |
| 雌雄双股剑 | 武器 | 攻击＋10 策略攻击＋10 攻击被反击后还可以再反击 | 君主、军师、内政官、武者、舞娘 |
| 倚天剑 | 武器 | 攻击＋15 策略攻击＋20 | 君主、军师、内政官、武者、舞娘 |
| 青缸剑 | 武器 | 攻击＋25 攻击不会miss | 君主、军师、内政官、武者、舞娘 |
| 寒冰剑 | 武器 | 攻击＋30 | 君主、军师、内政官、武者、舞娘 |
| 炮弹 | 武器 | 攻击＋15 造成距离为1的单位0.3伤害 | 投石车 |
| 巨象 | 武器 | 攻击＋15 有10%几率混乱 | 猛兽队 |
| 毒蛇 | 武器 | 攻击＋15 有20%几率中毒 | 猛兽队 |
| 朱雀羽扇 | 武器 | 火系技能威力＋0.2 | 军师、内政官、舞娘、君主 |
| 百战拳套 | 武器 | 攻击＋30 | 武者 |
| 毒标 | 武器 | 攻击＋15 有20%几率中毒 | 贼兵、舞娘 |
| 布甲 | 防具 | 防御＋3 | 除猛兽队 |
| 皮甲 | 防具 | 防御＋8 | 除猛兽队 |
| 铠甲 | 防具 | 防御＋15 | 骑兵、步兵、战车、君主、蛮兵 |
| 道袍 | 防具 | 防御＋3 策略防御＋3 | 军师、内政官、君主 |
| 金丝甲 | 防具 | 防御＋25 | 除猛兽队 |
| 木盾 | 防具 | 防御＋5 | 步兵、战车、贼兵、蛮兵 |
| 圆盾 | 防具 | 防御＋10 | 步兵、战车、贼兵、蛮兵 |
| 八卦盾 | 防具 | 防御＋10 策略防御＋15 | 步兵、战车、贼兵、蛮兵 |
| 仁王盾 | 防具 | 防御＋25 | 步兵、战车、贼兵、蛮兵 |
| 金缕玉衣 | 防具 | 防御＋18 策略防御＋6 | 除猛兽队、武者、舞娘、贼兵 |
| 浴火道袍 | 防具 | 防御＋3 策略防御＋3 火系抗性＋0.2 | 军师、内政官、君主 |
| 刃甲 | 防具 | 防御＋8 反弹20%伤害 | 骑兵、步兵、战车、君主、蛮兵、贼兵、武者 |
| 纱衣 | 防具 | 防御＋5 策略防御＋3 | 舞娘 |
| 的卢 | 宝物 | 移动力＋1 | 骑兵、战车 |
| 爪黄飞电 | 宝物 | 移动力＋1 | 骑兵、战车 |
| 赤兔 | 宝物 | 移动力＋1 物理攻击＋10 | 骑兵、战车 |
| 绝影 | 宝物 | 移动力＋1 | 骑兵、战车 |
| 孟德新书 | 宝物 | 策略防御＋10 策略攻击＋10 |  |
| 青囊书 | 宝物 | 每回合回复HP3% |  |
| 西川地理图 | 宝物 | 不受荒地、山脉的地形影响，但原本不能走还是不能走 |  |
| 八阵图 | 宝物 | 受到物理攻击有10%几率造成攻击者混乱 |  |
| 孙子兵法 | 宝物 | 攻击＋15 防御＋10 |  |
| 平蛮执掌图 | 宝物 | 对藤甲兵、蛮兵、猛兽队造成伤害＋20% |  |
| 太平要术 | 宝物 | MP上限＋20% |  |
| 白银狮子 | 宝物 | 体力不为1时不会一击毙命 |  |
| 玉玺 | 宝物 | 士气＋1个等级 |  |

3.5 技能

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 范围 | 目标 | 效果 | 持续时间 | 消耗策略值 | 限制 |
| 火攻 | 距离2以内 | 单体 |  |  |  | 雨天不能用，山脉、荒地、桥不能使用 |
| 猛火 | 距离2以内 | 单体 |  |  |  | 同上 |
| 烈火 | 8个方向 | 范围内所有 |  |  |  | 同上 |
| 落石 | 距离2以内 | 单体 |  |  |  | 山脉、荒地 |
| 山崩 | 距离2以内 | 单体 |  |  |  | 同上 |
| 山洪 | 8个方向 | 范围内所有 |  |  |  | 同上 |
| 补给 | 8个方向 | 单体 |  |  |  | 无 |
| 大补给 | 8个方向 | 单体 |  |  |  | 无 |
| 援军 | 8个方向 | 范围内所有 |  |  |  | 无 |
| 毒烟 | 距离2以内 | 单体 | 每回合 |  |  | 风天不能使用 |
| 毒雾 | 8个方向 | 范围内所有 | 每回合 |  |  | 风天不能使用 |
| 假情报 | 8个方向 | 单体 | 混乱 |  |  |  |
| 咒骂 | 距离2以内 | 单体 | 降低物理防御 |  |  |  |
| 怒骂 | 8个方向 | 范围内所有 | 降低物理防御 |  |  |  |
| 煽动 | 距离2以内 | 单体 | 降低物理攻击 |  |  |  |
| 钝兵 | 8个方向 | 范围内所有 | 降低物理攻击 |  |  |  |
| 威压 | 距离2以内 | 单体 | 降低士气 |  |  |  |
| 震慑 | 8个方向 | 范围内所有 | 降低士气 |  |  |  |
| 止步 | 距离2以内 | 单体 | 移动力减半 |  |  |  |
| 牵制 | 8个方向 | 范围内所有 | 移动力减半 |  |  |  |
| 坚固 | 距离2以内 | 单体 | 提升物理防御 |  |  |  |
| 堡垒 | 8个方向 | 范围内所有 | 提升物理防御 |  |  |  |
| 奋起 | 距离2以内 | 单体 | 提升物理攻击 |  |  |  |
| 奋勇 | 8个方向 | 范围内所有 | 提升物理攻击 |  |  |  |
| 鼓舞 | 距离2以内 | 单体 | 提升士气 |  |  |  |
| 激励 | 8个方向 | 范围内所有 | 提升士气 |  |  |  |
| 回归 | 8个方向 | 单体 | 再次行动 |  |  |  |
| 谍报 | 距离2以内 | 单体 | 减少MP |  |  |  |
| 解毒 | 8个方向 | 单体 | 解除中毒 |  |  |  |
| 觉醒 | 8个方向 | 单体 | 解除混乱 |  |  |  |
| 美人计 | 8个方向 | 单体 | 不能物理攻击，受攻击不能反击 |  |  | 只能对异性使用 |

《兵种技能对应表》见附件

四、游戏机制

4.1 剧情发展

以刘关张桃园三结义为开幕，讲述了他们逐鹿中原，统一天下的过程。

中途会加入不同的人物，不同的条件会触发不同的人物加入。

4.2 数值计算

HP = 等级＊人物能力＊兵种能力，

任何数值都是整数，遇到小数点四舍五入。

4.3 战斗机制

在棋盘类型的地图上，有若干个部队，每回合各个部队可以行动（移动＋攻击／策略／道具／待命）。

部队HP降为0则被消灭。

物理伤害 ＝ （攻方物理攻击－守方物理防御）＊p，p为［0.95，1.05］中的随机值，若伤害x<攻方部队等级，则受到伤害为［x，部队等级］中的随机值，如果x<=0，则伤害为［1，部队等级］中的随机值。

策略伤害 ＝ （攻防策略攻击－守方策略防御）＊p＊技能伤害系数，p为［0.95，1.05］中的随机值，若伤害x<攻方部队等级，则受到伤害为［x，部队等级］中的随机值，如果x<=0，则伤害为［1，部队等级］中的随机值。

物理攻击和策略攻击都有10%几率MISS。

物理攻击有暴击和两次攻击的情况，暴击和士气相关，基础士气为10，即有10%几率暴击，暴击造成伤害＝原始伤害＊1.5倍。两次攻击的概率一直是10%。第二次攻击的暴击率为原始暴击率的一半。

部队受到物理攻击后，可以反击（如果对手在攻击范围内），反击伤害为原始伤害＊0.8。

任何情况下，所有部队被消灭是失败的充分条件。

每一次战斗都有时间限制。

4.4 特殊

4.5 对战模式

五、AI

攻击默认选择不会受到反击的位置攻击。

如果有多个目标可攻击，优先选择HP低的进行攻击。

会攻击的AI，如果不能攻击，则待命，待命地点要塞》村庄／营帐》其他

5.1 物理进攻型

主动按照移动力最大范围前进，自动选择最近的路线。

只要攻击范围内有敌方部队即进行攻击。

攻击优先级为物理攻击》策略攻击》减益策略》增益策略

5.2 策略进攻型

主动按照移动力最大范围前进，自动选择最近的路线。

只要攻击范围内有敌方部队即进行攻击。

攻击优先级为策略攻击》减益策略》增益策略，不会进行物理攻击。

5.3 保守战斗型

不会主动出击，如果敌军进入攻击范围，则进行攻击。

六、游戏进程

6.1 备战期

6.2 关卡1

6.3 关卡2

6.4 关卡3

6.5 关卡4

七、系统功能

7.1 游戏开始界面

主体为关卡列表，可以选择关卡。

右上角显示命数及恢复时间。

右下角可以选择设置等选项。

7.2 排行榜