

# *Chang He*

HIGH CONCEPT v1.0
-------------------

Owner

Development: CH Group

## TABLE OF CONTENTS

<b>VISION (观念)</b>	<b>3</b>
GAMEPLAY (游戏模式)	3
PLAYER EXPERIENCE (玩家经历)	5
<b>KEY FEATURES (关键特征)</b>	<b>5</b>
RESOURCE MANAGEMENT (资源管理)	6
BUILDING (建筑物)	6
UNIT PRODUCTION (生产)	6
PARTY FORMATION (党派)	6
TECHNOLOGY TREE (技术)	6
CHARACTER GROWTH (角色成长)	7
COOPERATIVE PLAY (协作)	7
GAME WORLD (游戏世界)	7
COMMUNICATION (通信)	7
MULTIPLE CULTURES (多种文化)	7

## VISION (观念)

在一个实时的在线拟真世界中，接入者们以接近现实世界的方式进行交互或相互作用 (Interaction)，整个虚拟世界将近似模拟现实世界进行持久长期地发展和演化 (Evolvement)。这个虚拟世界的总体被称为“**长河世界 (ChangHe World)**”，简称为 **CH**。

## GAMEPLAY (游戏模式)

CH 是一个多人在线的“复合角色扮演 (MRPG)”游戏，该游戏运行在一个持久的基于服务器的中心服务系统上。

CH 以角色扮演 (RPG) 为中心，伴随着丰富的角色成长和更加私人化、规模化的社团。以复杂的社会行为 (生存竞争) 为基础，除了更加丰富的即时策略游戏 (RTS) 的操作元素 (比如收集、建设、交易、协作以及战斗等等) 之外，还具备多种尺度的策略环境 (比如个体策略第一人称、个体策略第三人称、群体策略第三人称等等)。

复合角色和丰富的社会体验将使得养成经营类玩家、即时战略类玩家、即时射击类玩家、棋牌类玩家以及大多数网络言论作家都能得到充分的自我展现，并且统一在同一个大型在线 3D 世界之中。



Figure 1 - Warcraft III - Blizzard

CH 世界在**个体策略第三人称 (ISTP-Individual Strategic Third Person)**的操作模式下与其他在线 MMORPG 游戏大体相似，比如 ASHERON'S CALL、EVERQUEST、ULTIMA ON-LINE、天堂 II 等。所有的玩家都能够同一处群体 (团队、社团、党) 有权访问的区域内，完成协作的任务、交谈、交换物品以及加入到对敌战斗中去。

在 ISTP 模式下，3D 视角是受限制的，摄像机必须位于地面之上并且在任何物体之外，以避免大范围

的不真实遮挡。

一个单独的角色在游戏中代表玩家，这个角色是玩家在初始的种族选择区内选定并且自定义的。它/他/她将在整个游戏过程中发展自己的能力和社会关系。在游戏中，玩家可以创建一些附加的角色单位以壮大自己的队伍或者关系群，这些附加的角色可以是有生命的也可以是无生命的，它们将一同加入到 CH 世界中进行演化发展，它们的能力和群体关系同样可以随着它们自身的游戏经历得到加深和强化。

你将能够调整自己队伍的组成和力量，雇佣或者召唤新的角色单位。和 WARCRAFT 3 和 DUNGEON SIEGE 相似，由于你对一个小型群体的单位进行强制策略操作，任何对团队组成进行改变的重大策



Figure 2 -lineage2 (天堂 II) - NCSoft

略将是胜败的关键。（这与具有大群部队的 AGE OF EMPIRES 2 是完全不同的）

在 CH 世界中，你可以创建各种建筑。和 AGE OF EMPIRES 或者 MAJESTY 一样，这些建筑（Structures）很有可能成为你策略的重要组成元素。某些建筑将会决定你的策略成功与否，甚至还会影响到你的能力发挥。为了建设、更新、维护这些建筑，你需要收集管理各种资源，甚至需要雇佣其他角色完成这些任务（其他角色甚至可以是玩家）。某些地区可能是资源产生地，某些建筑可能是资源加工或者生产的地方，你需要探索这个世界从而定为这些区域，很多时候你是在控制或者保卫这些区域。



Figure 3 -Half Life 2 - Valve

ISTP 是 CH 之中最经常使用的模式，也是默认模式，主要的社会交互活动都可以在这种模式下面完成。除此之外，CH 也支持与 ISTP 命令等价的**个体策略第一人称（ISFP-Individual Strategic First Person）**操作模式，这与 CS、HALFLIFE 2、天堂 II（第一人称）类似。

与众不同的是，CH 世界除了室外场景之外，许多交互活动还发生在室内，而且还有许多驾驶交通工具或者探索战斗工具的情况。如果在街道、室内或者驾驶工具进行战斗的话，ISFP 模式将是第一选择。在这里，你和你的队友将会非常直观地协作以完成任务，注意，由于是多人在线的策略游戏，在 ISFP 模式下仍然是进行策略命令操作的。

由于角色在 CH 世界中具备多样性的能力发展方向，对于具备即时战略管理身份的玩家，将组织大量 NPC 或者人类玩家进行大规模协作行动。大场景 3D 视野下，大量的物体单位是分离聚集的，摄像机的位置（操作者观察位置）和观察角度是任意的，但一般都位于各种物体的外部，起场景观测的作用。在这种情况下，CH 支持一种**群体策略第三人称（CSTP-Colony Strategic Third Person）**操作模式。与 HomeWorld 相似，CSTP 模式下，你可以向个别部队甚至独立单位发布策略命令，可以拟定策略方针作为大型团体的任务目标。相应的，对于驾驶那些独立单位的玩家来说，他们可能处于 ISFP 或者 ISTP 的操作模式，群体策略指令对于他们来说是作为单独任务目标出现的，他们除了要完成的任务之外，具备完全的自由度。群体策略的成败将关系到整个群体行为的成败，同样群体内独立单位的配合情况也将影响行为的进程。



Figure 4 -Homeworld 2 - Sierra

在 CH 的各种操作方式下，系统提示会根据情况进行调整，在不破坏场景观察以及行为控制的情况下最大限度地显示相关单位信息。

整个 CH 游戏系统由具备一定时代背景的一系列世界（世界实例-World Instance）组成，玩家可以在这些世界之间交互，但要付出相当的代价。各个时代的实例具备不同的人类文化以及种族，玩家在自定义角色的时候也会定义其初始时代。

## PLAYER EXPERIENCE（玩家经历）

---

你作为一个一般的“人”在某个时代中创生，在 CH 的历史长河中展现丰富的人生。

进入 CH，首先你在虚无世界中选择你的角色和出身年代，自定义好你的面貌性格和初始文化以后，你会诞生在历史长河中的某处。这里也许是未来都市，也许是上古乡村，也许仅仅是不毛之地。



家园（出身地）是一个非常和平的地方，但这并不能说明它是安全的。和其他游戏不一样，CH 世界中，如果你有仇家，他们还会上门寻仇的，但根据时代特征，大多数时代，社会规则是对弱势群体给予保护的。

离开家园，你可以开始探索整个 CH 世界。为了在这个世界上生存下去，你必须不断提升自己的个人能力和社会关系，你可以进行原始的采集，可以获得工作、甚至可以寄人篱下。在有一定的资源以后，你可能建设自己的家园，或者出去学习，或者到更远的地方去探索。

你一边积累资源，一边选择着你的人生道路。你可以就在自己的家乡发展，做点小买卖。你也可以举家搬迁，到另外的城市生活。在成长的过程中，你会遇到很多其他人物，你也可能结交很多朋友或者四处树敌，这一切都会够成你复杂的社会关系网。

你可能会经营发家，成立大公司，为了保持正常的公司运作和商业买卖的顺利，你除了要雇佣各色角色，还要面对竞争对手的各种手段甚至暴力的破坏。当然，你由于财力的雄厚，可能在社会上拥有很高的地位，你甚至可以支持世界中的其他社团群体，结成联盟以巩固你的事业。

也许，你一开始就孤身探险，四处行侠仗义，你会收集到各种奇珍异宝，你也可能学成一身绝世本领，你有能力除妖降魔，同样受到人们尊敬爱戴。在你探险的道路上，你可能觅得良友佳偶，你的人生会更充满传奇色彩。

刚开始，你也许势单力弱，你可能会为某些雇主打工挣钱，你也可能加入到某些社团群体。说不定在乱世年代，你可以开创自己的帮派领地，打出江山，威名远播。你还有可能加入军队保家为国，你会看到战争的激烈残酷，你会成为一名将军，指挥千军万马。

也许在这个世界中，你只想携朋友游遍三山四海，诗词歌赋，留下传世佳话，后人传颂。抑或你领悟无穷妙道，穿梭古今，见证神魔混战。

## KEY FEATURES（关键特征）

---

由于 CH 世界底层的数据的庞大性以及非常开放的脚本资源系统，游戏世界的特征是相当丰富的，这里仅对部分特征进行列举，在不同世界内容和不同时代特色的情况下，需要专门而且详尽的策划。

## **RESOURCE MANAGEMENT（资源管理）**

- 普通资源区域分散于整个世界
- 危险地区将高产出资源
- 玩家能够分享资源
- 稀有资源需要特殊技能和特别的单元（建筑）
- 特殊资源对技术树将产生影响
- 可以交换和买卖资源
- TBD

## **BUILDING（建筑物）**

- 玩家能在世界中建设各种建筑
- 建筑物可以被用于资源采集、防御、进攻、生产等等
- 建筑物可以根据一定的技术路线被更新改善
- 建筑物可能在失去玩家更新管理或者被破坏的情况下在世界上消失
- TBD

## **UNIT PRODUCTION（生产）**

- 玩家能创建一些游戏中的角色单位
- 一些角色单位会成为其他系统的基础，比如玩家写的文章
- 角色单位可以是神话的也可以是史实的
- TBD

## **PARTY FORMATION（党派）**

- 一定权限的角色可以组织自己的政党
- 角色可以加入和退出政党
- 一些角色单位是以政党为基础的
- 党派成员角色具备一定程度的互相协作能力
- TBD

## **TECHNOLOGY TREE（技术）**

- Tech tree designed for depth and width, allowing persistent research and upgrades
- It will take hours of gameplay to earn an improvement to the persistent tree and many play sessions to max out any one branch of the tree
- Research can increase the number of slots player can have in party
- Increase the types of mortal and immortal units the player can create
- Increase the skills and abilities of existing immortal units



- Increase the types of buildings the player can create

### **CHARACTER GROWTH (角色成长)**

- Immortals can learn new skills via tech tree
- Immortals will improve abilities by using them in the world
- Immortals can use equipment to add to skills and abilities
- Growth will be shown visually with size, model adjustment, and more powerful animations

### **COOPERATIVE PLAY (协作)**

- Technology tree branches to give players areas of specialization
- Special team bonuses that players can gain through research
- Technology tree branches for support roles
- Formal group structures that players can join which give additional in-game bonuses to members.
- Mission creation system that provides cooperative missions for players to attempt, both as a match-making service for individual players and as a mission creation system for groups of players looking for a mission to attempt together.

### **GAME WORLD (游戏世界)**

- Single persistent world for adventure and exploration
- Zones of increasing difficulty provide players a sense of progression
- Opponents are AI 'players' who try to control an area or build a kingdom
- Campaign missions provide a guide to lead players through game
- Home areas for large gatherings and mission exposure
- Missions supplement persistent world with private experiences and focused objectives

### **COMMUNICATION (通信)**

- Home areas provide a place to easily find missions
- Home areas provide a place to find others to adventure with
- Ability to leave messages for people who are not on line
- Easy way to create temporary or persistent groups for chat

### **MULTIPLE CULTURES (多种文化)**

- 各个时期的不同文化
- Players can recruit immortal followers from the same pantheon

- Gods and demons can command mortals from these civilizations to help on a temporary basis

### **LITERATURE (文献)**

- 世界中具有丰富角色代表各种文献资料
- 角色可以产生文献资料
- 角色已发表的文献将单独存在于世界中
- 角色可以阅读各种类型的游戏世界文献资料

### **SOCIAL RELATIONSHIP (社会关系)**

- 各种社会关系
- 不同的社会关系制约各种行为活动