**关于一款塔防游戏的项目计划书**

# 项目概述

**此款游戏是通过在地图上建造炮塔或类似建筑物，以阻止游戏中敌人进攻的策略型游戏。**

# 项目构思的创意与价值

## 问题：选题动机与目的

**据统计，市场上有百余种不同类型的塔防游戏，但是只有很少一部分对于塔防游戏中剧情的设置比较好，所以本项目想在一些塔防游戏的基础上增加剧情设置，以达到增加游戏性的目的。**

## 创意：参赛作品的构思描述

1）背景创意：

上古时期，炎帝为了要保持神至高无上的地位，而拒绝给予凡间迈入文明社会的最后一样物品——火。为了帮助自己的子民摆脱茹毛饮血的原始生活，女娲偷得火种投放于凡间。从此，凡间开始向文明社会快速前进。在长期无火种照耀的岁月里，北方至阴至寒的黑暗地带产生了黑暗的祭品——魔族，他们拥有黑暗能量，长期生活在黑色地带，心性中光辉点逐渐被消磨殆尽，取而代之的则是黑暗的心性。

这个种族总是阴郁善妒，极具侵略性和攻击性。而在南边至阳地带，因有太阳神金乌的眷顾，他们最早开化，拥有先进发达的文明，在人族刚刚摆脱茹毛饮血的生活时，这个种族的文明已经发展至最高峰，他们从天地日月间悟出宇宙命数轮回之道，通过修炼逐渐摆脱了人的躯体，他们不仅具有上千年的寿命，而且拥有强大的法力，而被成为神族，其位不低于九天之上生活在云浮城的上古创造神们。

就这样过了许久，魔族中有人腻烦了魔族杀戮嗜血的残暴的生活方式，而神族中则有人厌倦了神界冷清严肃的修真氛围，他们开始共同寻找第三种生存方式。他们相互沟通、联姻，于是这两个族系之间衍生出了第三个种族，一个多姿多彩、富有生命力的种族——人族，他们寄居在神族与魔族的交接地带——肥沃的中原。拥有火种之后，人族凭借自身非凡的创造力，以一日千里的速度追赶着其他两族的文明。

凡间呈现出一副蒸蒸日上的景象。炎帝得知女娲偷火种的事后异常的恼怒，用怨念与黑暗幻化成了一个妖艳绝伦的女子，带着一个装满灾难、病疫与仇恨等一切不祥之物的瓶子来到凡间。凡间的人皇与魔君为此女子所魅惑，两族为此而发生了战争。此女子倒出瓶中之物，顿时凡间乌烟瘴气，生灵涂炭。最后在神族的出面干预下，才平定了这场灾祸，妖女也被封印于神族的七星台。

在炎帝准备带着五行大军血洗凡间之时，众神出手阻止，经过一场恶战终将其封印于一支神箭当中。这一场几十万年前的动乱终暂告一段落。时光流转，几十万年后，因破军星陡亮，炎帝力量猛增，试图逃离之际被众神再次阻止，而困于七星台的妖女却逃出神界，投入魔族，自此便如放虎归山，杳无音讯[6] 。转眼数万年后，东汉末年，人族朝廷腐败，民不聊生，魔族实力壮大，对中原大陆虎视眈眈，神族界修真进入浮躁期，天地之间戾气剧增。

张角，三组精英中南华仙人的徒弟，深受乱世迫害，偷取了南华仙人的《太平要术》后，一个庞大的创世梦想在他的心中诞生。张角设计引诱看护神殿的神兽梦梦破除了神殿中锁定神箭的秘咒。贪玩的梦梦不谙世事，玩耍神箭之时因被发现而错手将神箭丢下九天。神箭破裂，炎帝的黑暗力量渗透凡间，搅动着这早已不堪的乱世。张角潜入人间，以招募信徒为名，引领了历史上一场声势浩大的农民运动，史称黄巾起义。

而无辜的神兽梦梦也因事由它起，被三仙人赋予重任，前往凡间开始了一段寻找天命者和收集神箭碎片的漫漫之途……梦塔防的故事便由此开始。

# 团队组成与角色分工

|  |  |
| --- | --- |
| 组长（周浴清）： | 进行项目的原型设计以及项目的开发。 |
| 组员(杨凌锋)： | 管理项目的进度，进行跟踪以及改善git上的进度跟进，人力管理。 |
| 组员(张蕾)： | 数据集创建、 软件部分测试 |
| 组员(张一诺)： | 理论研究与功能实现、软件部分测试 |
| 组员(邢桐)： | 进行项目的策划以及新技术的学习 |

# 项目时间进度表

|  |  |
| --- | --- |
| **项目进度** | **完成日期** |
| 项目启动与资源收集 | 2018/03/23 |
| 产品雏形的确定 | 2018/03/30 |
| 完成地图的创建 | 2018/04/7 |
| 完成怪物的创建 | 2018/04/14 |
| 完成塔的创建以及与地图，怪物之间的交互 | 2018/04/21 |
| 项目优化与系统测试的进行 | 2018/04/28 |
| 测试计划的跟进以及稳定版本的发布 | 2018/05/20 |