**战争学院的试炼**

**策划书**

1. **游戏名**

战争学院的试炼

1. **游戏类型**

本游戏为结合AR技术的回合制卡牌对战游戏。

1. **游戏背景故事**

战争学院一处偏僻的土地中，矗立着一座造型类似于古罗马斗兽场的建筑，此时的它寂静无声，只有些许轻微的话语声。这很奇怪，因为像这样设计优美的建筑，即使进入其中需要价钱不菲的门票，也不会如此寂寥无人。

“在这里，时间过得很慢。”

说话的是一名披着黑袍的召唤师，他的衣着十分朴素，并没有什么花纹装饰，唯有手中的法杖顶端发出星辰般的璀璨光芒。

此时，他正站在看台上，一双锐利的眼睛直视着面前的女人。

窗外的天空已经不知不觉间被晚霞染成了红色，再过不久，黑夜就将降临。

但是斗兽场（我们姑且这么称呼）中，却仿佛不存在白天、黑夜的概念，永远都是昏黄幽暗，如同置身于地狱一般，感受不到任何温暖。

在这里，时间像被拷上了沉重的枷锁，缓慢地前行。

如果不是孤独的侵蚀，任何来到这个地方的人，都可能早已忘却了时光的流逝。

召唤师觉得自己的感觉也开始变得有些迟钝了。

女人面对召唤师的审视，却显得十分地从容。

“您会在这里得到您想要的东西。”女人说着，轻抚了一下柔顺的长发，“这个地方不是谁都可以进来的，没有资格的人永远也找不到这里。而收到邀请的召唤师们从四面八方汇聚到这里来，就是为了得到他们心中想要的东西。”

“您也不例外，您会梦想成真，但前提是，”女人话锋一转，“您必须击败他们，那些跟您一样的召唤师，用您手里的这些卡牌。”

召唤师的脸上并没有显露出太多的情绪，只是衣袍下的拳头攥得更紧了些。

“那就让他们来吧，为了它，我是绝对不会放弃的，也不会有一丝一毫的退缩。”

召唤师坚毅的眼神似乎在说，他势在必得。

女人轻笑了一声，依然是那样从容的神情，话语中听不出太多的情绪：“那我就在这里祝你好运咯。”

而在此时，看台下缓缓地传来了一些轻重不一、速度不同的脚步声。

“那么，就开始吧！

1. **游戏元素**

本游戏中主要出现的元素有：卡牌、召唤师。

召唤师：代表玩家本身，具有生命值，能量值，护甲值三种属性；

卡牌：游戏中的卡牌分为两种类型：英雄牌和技能牌。英雄牌具有所需能量值，攻击力，生命值，特殊效果（部分英雄可以没有特殊效果）4种主要属性；技能牌具有所需能量值，效果说明2种主要属性。玩家可以选择任意20张卡牌组成自己的套牌进入游戏。如无特殊效果，当前回合从手牌召唤出的英雄无法进行攻击，如第一回合从手牌召唤出的英雄在第二回合才能进行攻击操作。

英雄牌的特殊效果有以下4种：①屏障：可以抵挡该英雄受到的第一次伤害（不论伤害值为多少）；②冲锋：从手牌中打出的这一回合就可以直接行动，对其他目标发起攻击（即不需要再等待一个回合）；③嘲讽：敌方英雄必须先将有嘲讽的英雄击败后才可对召唤师直接发起攻击（即一方场上存在具有嘲讽效果的英雄时，另一方的英雄就不能直接攻击该方召唤师，必须先攻击具有嘲讽的英雄）；④降临：该效果在某召唤师主动从手牌中使用具有该效果的英雄牌时发动，效果具体形式可多样（如给一个友方英雄恢复2点生命值，给一个友方英雄增加2点攻击力，给己方召唤师恢复2点生命值，对一个敌方英雄造成2点伤害等等，这些效果可以对一个具体的目标释放，也可以没有一个具体的目标：如对敌方所有英雄造成1点伤害等），这些具体效果应该写在卡牌说明中。

技能牌的具体效果都应该写在效果说明中，如该技能牌的发动时间（如果立即发动则不需要详写），该牌的释放对象（可没有具体对象），该技能牌能造成的效果，等等。如：给一个友方随从增加2点生命值和2点攻击力；抽两张牌；增加己方召唤师5点护甲值；或：在本回合结束时，给己方所有英雄恢复1点生命值。

1. **游戏玩法和部分机制**

**游戏流程和基本玩法：**每局游戏需要两名玩家，具体玩法为回合制对战，两名玩家会携带自己提前挑选好的牌库（共20张牌）进入游戏。游戏开始后，两名玩家轮流行动，分为先手与后手，两名玩家携带的牌库会被随机打乱，且对应召唤师的生命值都为初始上限值30点。生命值先变为0点或以下的召唤师对应的玩家在此局游戏中被判负，另一方则为胜。

（这里及以后的回合都分为先手后手，即先手玩家的第一回合结束后，接下来的是后手玩家的第一回合，如不特殊说明先后手则表示对于先后手玩家都相同）在先手的回合中后手方不能主动发起任何操作，后手回合中先手方不能主动发起任何操作。先手第一回合，先手的玩家会从其携带的牌库中按顺序抽取3张牌。而后手的玩家由于能量值的劣势，会获得补偿：在后手第一回合，后手的玩家会从其携带的牌库中按顺序抽取4张牌，且增加后手玩家对应召唤师2点护甲值。之后的每回合开始时，召唤师都会在牌库中按顺序抽一张牌。如果所携带的20张卡牌被抽完，则召唤师会在下一次抽牌时受到伤害，具体为：在20张卡牌用光后的第一次抽牌动作会对相应召唤师造成1点伤害，第二次抽牌动作会造成2点伤害，之后每次抽牌动作都会使伤害值比前一次增加1，以此类推。

在每回合召唤师所使用的卡牌都受到能量值的限制，每次使用卡牌，当前回合召唤师的能量值都会减少所使用卡牌的所需能量值的数值。每回合内所使用卡牌的所需能量值之和必须不多于召唤师当前回合具有的能量值。每回合消耗的能量值会在下一回合得到补充。先后手第一回合相应召唤师会获得1点能量值，之后每回合相应召唤师的能量值增加1点，且最多为10点。即第二回合召唤师拥有2点能量值，第三回合拥有3点，以此类推，第十回合拥有10点能量值，之后的回合都只拥有10点能量值。

**伤害计算机制：**英雄攻击英雄：一方的英雄都会受到另一方英雄对应攻击力数值的一次伤害。（不论攻击力为多少，这都只是一次伤害）；若伤害有溢出（即某一英雄的攻击力大于另一英雄的剩余生命值），溢出的伤害不会被其他对象承担。造成伤害后英雄的剩余生命值减少相应数值。

英雄攻击召唤师：被攻击的召唤师受到该英雄对应攻击力数值的一次伤害。造成伤害后召唤师会先减少其护甲值，若护甲值小于此次伤害的数值，则溢出的伤害会继续减少其剩余生命值相应数值。

技能牌直接造成的伤害：按照技能牌的具体效果而定，技能牌可对同一目标造成一次伤害或多次伤害（如技能牌描述为：造成3点伤害，随机平均分配给敌方所有英雄。 此时敌方场上只有一个英雄，则会对其造成3次，每次为1点伤害的，总共为3点的伤害）。造成伤害后英雄的剩余生命值减少相应数值。

1. **特殊说明**

召唤师护甲值与生命值的区别与关系：护甲值没有上限，生命值的上限为20点；召唤师受到伤害时，若具有大于0点的护甲值，则先损失其护甲值；若单次受到伤害大于所具有的护甲值时，溢出的伤害会继续从生命值上扣除。如某召唤师当前具有20点生命值和7点护甲值，受到单次为5点的伤害后，状态会变为具有20点生命值和2点护甲值；如某召唤师当前具有20点生命值和2点护甲值，受到单次为5点的伤害后，状态会变为具有17点生命值和0点护甲值；

卡牌描述中**恢复与增加**的区别：对于生命值，恢复后不可超过其本来的上限，而增加则可以增加其上限。如一个原来有6点生命值的英雄现在剩余5点生命值，对其恢复2点生命值后其具有6点生命值，而增加其2点生命值后其具有7点生命值（上限变为8）。