**方块棋策划文档**

1. **界面** 1280\*720
2. **棋盘**

格子数：6\*10 = 60格（最小） 10\*16 = 160格（最大）

分上下两个阵营，每个阵营6\*5=30格 / 80格（最大）

\*本次demo做最小

格子边长：80

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

1. **俄罗斯方块**

共三种。双方呈水平镜像。

问题：这样玩家的第二种方块实际上是不同的，上面的玩家是上中右，下面的玩家是上中左。

这样的设计会比较奇怪，如果有特别的理由可以说下。

实战中确实能感受到某一个形状是绝对不会出的，

绝对不出也算是一种固定的情况，精简局面复杂度，也算是有意义。

我的意见是这么做没问题，但是强迫症比较难过，可以的话，这里可以加点规则，顺便加强策略性。

1. **玩法系统**
2. 回合制
3. 轮到的一方，每次由电脑抽出三种片片中的一种，随机。
4. 抽到的片片可以摆放在棋盘中任何有空位的地方。己方地盘或敌方地盘都可以。
5. 三个以上相同颜色的方块连接在一起时，则消掉。

“连接”的定义是有共同的边。

1. **胜负**
2. 结束时，计算双方阵地内，有多少个白片。多者胜。
3. 结束条件：

有两种办法。

1. 当抽出的片片，在棋盘上已经没有空位可以摆得下了时候，结束。
2. 大棋盘时，（1）的办法，时间会很长。这时如果玩家想要缩短游戏时间，可以选择步数限定。比如，共计60步/80步/100步。下完步数就结束。

\*因本次demo做小棋盘，所以用（1）的办法就可以了。5-10分钟之内会出胜负。

1. **游戏策略性解说**
2. 游戏的目的是要尽量留住己方阵地内的白片。并尽量消除对方阵地内的白片。
3. 黑片既可以用来卡位，守住己方的白片不被消，又可以用来给敌方阵地制造障碍，让对方空位减少。
4. 因出的片片是随机的，所以有一定的运气因素。

**首局游戏试玩感想：**

很不错的游戏，有不错的图形方块策略要素在里面。

桌游中相似题材的经典游戏有，角斗士（Blokus），智谋棋（Ingenious），乌帮果（Ubongo），有兴趣可以看看。

三种卡片的固定，且不能旋转，增强了一些策略因素。

卡片形状达成策略点：

1. 黑色阻碍方块是朝向本方核心的。造成防守容易，进攻难。
2. 白色的数量平均会多于黑色，且白色会包围黑色，在黑色外围，造成白色易消除，黑色不易消除。
3. 左右的单向性，水平镜像。防止嵌套消除。精简局面复杂度。

棋盘的因素，棋盘大小影响游戏时长。

其中长宽比会稍微影响策略，宽的棋盘双方的战线更长，交互会更多。

可以考虑测试下7\*（4+4）或者8\*（4+4）的棋盘。

游戏难度：

上手简单，入门较难。

上手简单，意思是指轮到你的行动时，只有一个方块，决定放在哪儿，目的性明确，选择维度单一，就算是新人也不会纠结太多。

入门较难，意思是，你的行动和你的预期目的，并不直接挂钩，需要有一定经验才能知道怎样做才是真的有收益。

精通的上升空间不足。

这个我只是一些担心，毕竟我只玩了一局。

两个精通的选手，一个比另一个厉害很多的情况，胜率会受运气影响较多。

或者需要更大的棋盘来抵消运气带来的随机。

现阶段说这个没啥意义。

玩家的喜爱程度：

很遗憾，现在大多数玩家对抽象棋并不喜爱。

不能无脑，不能爽，还有挫败感。

玩了之后也没有上瘾，感觉很平淡。

说这一点，主要是考虑究竟要做什么样的游戏，面向什么样的玩家。

现阶段说这个没啥意义。

综合来说，作为基础核心规则，规则精简，游戏变化很多，有深度有策略，非常不错。

可拓展性来说非常强，我已经有一万种趣味性附加规则的想法。