# SLG无双游戏设计概要

陈天宇

2019/10/11

## 游戏简介

1. 游戏类型：回合制策略游戏
2. 游戏角色：1-2名角色
3. 游戏平台：拟定为PC端单机游戏

## 核心玩法简介

（1）基本玩法：玩家控制1/2名（支持双人模式）角色的战棋类游戏，敌我双方在地图中轮流行动，通过移动、攻击、防御等方式击杀敌人或者完成目标从而获胜，角色死亡则失败。

（2）行动能力：玩家控制角色每回合有一定的行动能力，位移、攻击、防御均会消耗行动能力，通过特定追击系统可以回复一定行动能力。

（3）技能设定：每个角色在战斗前可以选择该场想要使用的技能，最多可选三个。除此之外，在战斗中可以通过击杀敌人、宝箱拾取、成就获取、装备熟练度获取方式得到最多两个随机技能。通过五个技能的组合来实现任务目标。

（4）连击和追击设定：技能按指定顺序释放可以产生连击效果和追击效果，连击效果可以产生更高伤害，追击效果可以带来行动力、生命、属性暂时提高等额外收益，具体见第三节。

## 玩家行动设定

### 3.1 能力值和技能设定

玩家属性包括力量、速度、防御、精神。力量影响攻击力，速度影响每回合行动能力，防御影响自身受伤，精神影响魔法攻击力。

玩家技能包括

1. 位移技能：自我位移技能，推/拉敌人技能
2. 伤害技能：物理/魔法伤害
3. 辅助技能：治疗、BUFF

### 3.2 角色成长

（1）技能成长

技能成长途径包括：主线/直线获取，野外收集获取，武器熟练度满获取，成就获取等

（2）能力值成长

取消等级概念，能力值仅可通过武器使用熟练度满后奖励获取提高

### 3.3 连击系统设定

按指定顺序连续使用伤害技能可以造成连击combo效果，假设采用类似于异度之刃的风火水土雷光暗属性，具体连击顺序待定

### 3.4 追击系统设定

玩家通过指定顺序的技能释放可以出发追击combo，从而回复一定的行动能力或者生命/buff或者得到暂时的额外属性BUFF。使得玩法更加丰富多彩。

初步预想包括（待补充）：

1. 自身位移+推/拉敌人+伤害 🡪 行动能力回复/降低敌人行动能力
2. 自身治疗+自身BUFF+位移 🡪 额外生命回复+BUFF效果增强
3. 自身BUFF+伤害+位移 🡪 暂时额外属性BUFF提升（力量、速度等）/敌方DEBUFF
4. 自身治疗+伤害+位移 🡪 额外生命恢复/敌方流血效果

## 装备系统

### 4.1 武器设定

1. 武器品级包括白、绿、蓝、紫、橙、银品级
2. 武器包括近战、中距离、远程武器
3. 武器具有熟练度设定，熟练度通过使用该装备获得，熟练度达到限定额度可以激活武器额外属性并奖励玩家一定的能力值

### 4.2 获取方式设定

主线/直线获取，打怪获取，野外收集获取，成就获取

## 剧情&世界观

略

## 创新点/玩家G点分析

略