

HEROARENA

回合制 | 策略战棋 | Web3.0/GameFi

回合制

对战双方每回合各自有5个AP(行动点)，每个行动点都可以自由的在draw/move/action之间三选一。

策略战棋

游戏中包含多个不同种族，比如人族、兽族、暗夜精灵、矮人还，和一个神秘族群???。每个种族都拥有能力各异的棋子，均为28张卡牌，以人族为例，一般为3骑士（近战）3弓箭手（远程）3法师（魔攻）3牧师（辅助）1忍者（灵魂兵种），装备：3剑3盾3盔2咒语2血瓶2卷轴（鸡血），目标就是消灭对方所有士兵，或者摧毁对方水晶，根据战局的不同和对应的种族，可以形成千变万化的策略并形成各种不同的流派。

Web3.0/GameFi

传统游戏最大的困难在于无法打通玩家之间的自由交易，和无法证明游戏的公平性和透明性，区块链经过10年的进化和基础环境的搭建，恰好能够化解这两个问题，例如我在王者荣耀中两三年购买了几百个皮肤，我不想玩了，或者我在游戏中获得了一个极具价值的奖励，这些财产如何变现，我如何证明对战方没有使用特殊方式篡改数据等。



什么是好玩的GameFi

在到目前为止，市面上的现存GameFi项目还停留在原始的蛮荒社会，大部分要么无法运行，要么门槛过高，例如你需要下载一个几G的IOS/Android/Windows安装包，或者等待载入的时间需要几个小时甚至更长，极少数可以运行起来的游戏仅仅只是做到了能玩(just can runnable)，而绝非好玩。

竞技性的体现

HeroArena的好玩与竞技性具体体现在易上手难精通，在判断局势的时候，其本质是在判断你的牌和AP(行动力)。在游戏中不可避免得会遇到需要和对手换牌或者决定弃子，衡量的标准往往是牌和AP上是否合算。





种族分析

1) 人族（强力回血术）

人族的奶是全种族最猛的，不仅仅是回血量（一般种族是400点，人族是兵种的50%），复活尸体单位所有种族是100，牧师一下子就是400点，站起来就可以不用再管，已经具备还击能力了，况且老子的命是捡回来的，拼掉一个回本，拼掉两个赚了的心态是很恐怖的，这个种族保证了牛皮糖的可能，你打趴他2个单位，回头一下两下全部恢复过来了，或者血比之前还多，所以对人族最好的办法就是踩尸体

2) 兽族（血之狂暴）

攻击性最强的种族，追求的是以攻待守，完全不考虑防守，特性触发的条件为，如果场上任意一名士兵被踩尸，则其它所有成员愤怒攻击力提高50%（相当于再加了一把剑，或者把加攻Buff点随身携带），可惜效果只维持一次进攻有效（但也已经很变态了有木有！！）因此，兽族这个特性有如复仇一般，你可以大胆往前冲死了有兄弟会为你报仇的！

3) 暗夜精灵

也可以翻译成不死族，核心能力是造成伤害的同时吸血，且是全族吸血，初始状态为33%，加了灵魂石之后可达到50%之高。

4) 矮人

几乎所有兵种都有AOE攻击，工程师站在加成Buff上可以得到120%加成，其它为110%。

另一大因素在于没有浮动因子，就像象棋的马不会有时跳2格有时跳3格一样，弓箭手射法师就是3回合必死，法师的闪电打弓箭手就是4回合，不会存在攻击力在一个区间随机变化的情况。它和国际象棋或围棋最大的区别在于，每个棋子并不是在任意时候都可以发挥作用的，也不是棋子完全一样没有任何区别，HeroArena的棋子是开局时随机排序并固定，且永远只有前6个放在等待区，因此局势存在一定的不确定性。例如，你在进攻时6个等待区的牌分别为盾、盾、盔、盔、骑士、牧师这样的组合有多无奈，反之如果正好抽到火球、火球、卷轴、血瓶等道具，对手是神也跪了。

最后特别说一句，游戏本身的平衡性着重体现在防御数值和血量是以百分比计算的，而不是简单给你一个数，用攻击减防御即可（类似星际争霸）。也不存在压碎性打击、双倍打击、撕裂伤口、暴击率等复杂的攻击计算公式导致攻击力和防御力的价值完全不同（类似暗黑）。百分比的好处显而易见，玩家是通过心算得出结果的，因为真正的竞技类项目最终的奥义就在于算帐，象棋要算、围棋要算、桥牌要算、打星际打王者都离不开一个算字。



项目计划

我们将会在七月底完成网站LandingPage的设计和开发，用户可以了解游戏的核心玩法并上手试玩我们的教程关卡（99%的GameFi项目做不到这点）。

八月到九月我们的重点是放在PvE关卡的设计和社群培养，并搭建项目DeFi属性的部分内容，例如Token & Swap、NFT&Marketplace、Dao、Farm & SyrupPool。并且我们会选择一个平台申请IDO。

如果前面一切顺利，我们将重点开发PvP以及数据上链，在年底前完成游戏的竞技功能，准备短期和中、长期的1V1比赛，开发赛事相关的功能，例如回看、围观、打赏、竞猜等。

后续计划

围绕将HeroArena发展成为GameFi领域首个真正数据上链回合制对战型体育竞技类项目的终极目标，展开各项工作，吸纳更多优质资源不断完善并实现自我超越。