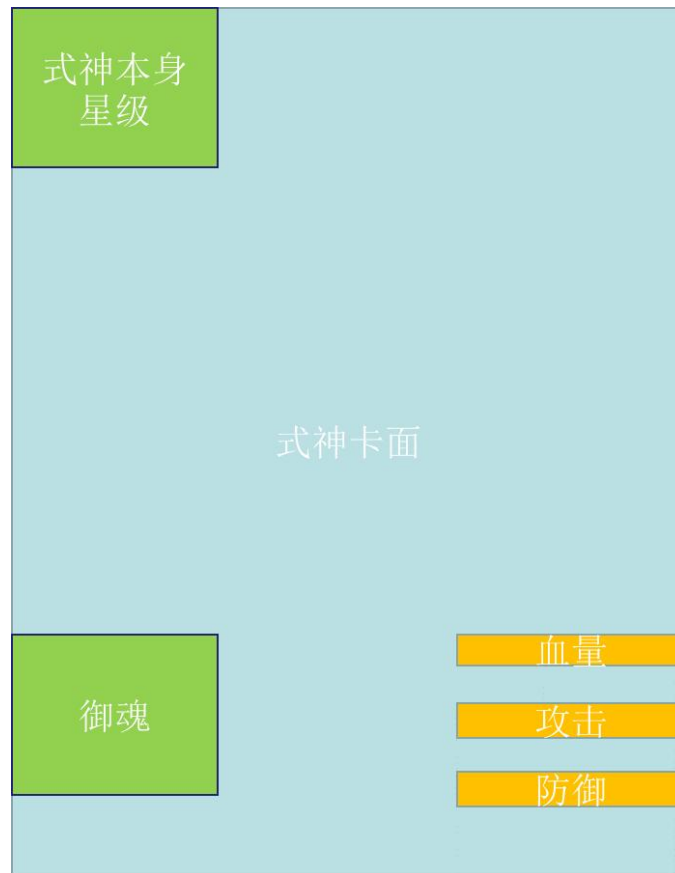


1. 派系方面，我考虑使用御魂做区分，这样做到高区分度。羁绊设计上，如果有两个御魂一样式神，触发 2 件套效果；三个御魂一样的式神，触发三件套效果；如果是三连的式神，则携带的御魂不需要羁绊联锁也有四件套效果
  - a) 这个设计的考量是给予阴阳师的战棋不方便进行大规模种族划分进行羁绊设计，因为视觉呈现不明显。但是御魂在式神脑袋上的图标是及其明显的
  - b) 现在很多最佳式神组合很难做到明显的阵容划分，但是他们携带的御魂都是有极高共通性的
  - c) 使用御魂可以减少用户学习成本
2. 仿照阴阳师正常对战，只有 5 个式神位置
  - a) 减少学习成本考量
  - b) 加快对战节奏
3. 每个玩家扮演一名阴阳师/特定的式神，作为炉石战棋里的英雄。
  - a) 我认为英雄的存在是加快对局的关键
  - b) 我们游戏中存在阴阳师，也有现成的技能。最重要的是像很多 SP、SSR 强度过高或者原有技能设计上并不适合做成自走棋中可购买的棋子
4. 三连的设计：建议参考炉石，每个卡牌只能进行一次三连。三连之后原有式神会得到升级（能力值提升同时，可能获得新技能）。三连奖励可以在下面中选择一个奖励
  - a) 更换御魂
  - b) 资源奖励
  - c) 更高星数式神（类似酒馆战棋）
5. 购买资源：钱；购买增益：火
  - a) 这里参考了星际争霸的自走棋。人为区分资源，可以极大地调动玩家分配资源，购买增益能力的积极性。
  - b) 钱用来购买式神；式神分为等级 1~6
  - c) 增益购买也是需要消耗资源的；随着本数上升，我们能购买增益的强度也不同
  - d) 火一回合会给 1 个；如果有对应的御魂 buff，会增加火的收入；和钱一样，火随着酒馆本数的上升，上限会上升
  - e) 减少了炉石中暗月奖券的 2 个问题：提升能力的同时没有资源牺牲；刷到的能力提升道具过于随机，导致很容易一张财宝逆转战局，导致很多技术向玩家失去体验
6. 对战设计：
  - a) 能力数值方面：从卡面入手
    - i. 式神只有：攻击、防御、血量三个能力值
    - ii. 暴击初始默认都是 0；初始暴击的差距预计使用式神的技能与御魂区分
    - iii. 部分阴阳师的技能与增益可以增加暴击
    - iv. 技能
      1. 所有式神都有一个主动技能。
      2. 部分式神会有一个被动技能。
      3. 部分初始没有被动技能的式神三连之后会获得一个被动技能
      4. 式神在攻击的时候释放自动释放主动技能。战棋模式中技能中不像对战一

样会消耗火

v. 卡面设计：



b) 战斗顺序：

- i. 从左到右，依次攻击，攻击目标随机
- ii. 攻击时有限攻击具有嘲讽状态的式神
- iii. 嘲讽状态获取有 2 种方式：1. 式神自身技能（我看目前好像只有兵俑）  
2. 英雄，也就是阴阳师的特殊技能（这个就需要特殊设计）  
3. 用火购买的增益
- iv. 存在无视嘲讽的状态或者式神

c) 一些对于原有战斗系统的改进思考

- i. 治疗式神的修改：原有设计中很多奶妈式神需要依靠主动技能回血；但是我的战棋体系中，主动技能就是攻击，所以可以将治疗效果设置在主动技能的附加效果上或者被动
- ii. 功能性式神：很多式神都是依靠强大的三技能或者拉条之类的机制大放异彩，我在战棋设计中为了简化设计，直接删除了火这种战斗能量资源，可能会导致这些式神疲弱，大概需要重新设计这些式神