

一种基于扑克玩法的塔防对战游戏

游戏目标

与塔防游戏相同，玩家分为防守方与进攻方。

防守方玩家有一定生命值，在进攻时间结束前，假如生命值还有剩余，则防守方玩家胜利。

进攻一方的玩家在使用完所有手牌前应将防守方玩家击溃，则进攻方玩家胜利。

因为进攻时间有限，所以本游戏具有高度的**即时、对抗性**体验。

游戏流程

A:发牌阶段

从一副标准扑克中**抽出一部分牌**(约20%),然后对扑克进行平均随机分配操作。

B:交换阶段

玩家可发起**交换请求[每场游戏只能发起一次]**,每次交换的发起方以先发起的玩家为准。

交换请求的发起方可以请求**一张或者更多[上限四张]**的手牌交换。

被请求方可以接受，也可以拒绝。假如接受，则需要返回**等价手牌**。

C:准备阶段

比赛开始前，双方玩家有15s时间进行**提前部署**。

D:进攻阶段

比赛开始后，双方玩家随时可以进行出牌，**且无出牌次序**。进攻阶段的持续时间最多为5min，假设进攻方玩家没有击败防守方玩家，则判定为输。

UI设计

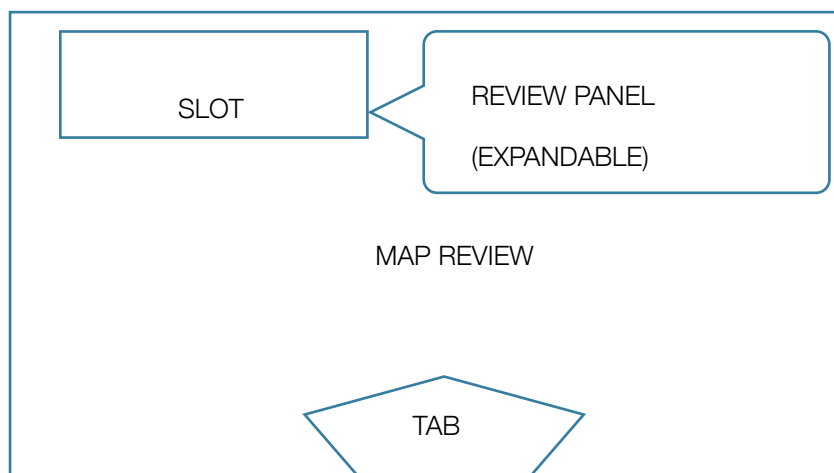
UI设计的元素应有以下几个元素

牌的TAB(可伸展)

出牌使用的SLOT

SLOT中，包括出牌能够兑换内容的预览PANEL(可拓展)

可以将PANEL内容拖入地图中



MOBILE UI DESIGN

对于进攻方:应该能移动未入场的进攻元素的位置与次序

内容设计

组合	进攻方	防守方
单牌	基准进攻者[根据手牌大小属性递增]	基准防守塔[根据手牌大小属性递增]
对牌	进攻法师/牧师[根据手牌大小属性递增]	增幅防守塔[根据手牌大小属性递增]
三连	高级进攻者	高级防守塔
四连	高级道具	屏障等
王	巨人	NUCLEAR WEAPON

虽无法对其进行细分，但大致可以定义所出手牌能够兑换的内容。

此外，根据不同花色组合，应规定不同的加成。

还可以根据花色的不同，定义召唤内容属性的不同。例如，黑色花色防御较高，红色花色进攻较高，等等。

分支玩法

- A:职业
- B:大乱斗