**王国边境Demo-设计案**

## 游戏玩法

游戏以PVP为主，养成为辅。

日漫中世纪画风。

游戏玩法为在一个空平面2D战场上，在有限的时间和在特定兵源补充条件（自己配置）的基础上，在可放置士兵区域放置士兵、英雄、佣兵等单位，最终以摧毁地方城堡为目的，进行PVP战旗对战。

## 二、demo设计[按制作顺序]

### 概述

1. 核心对战模块
2. 养成策略模块

### 分点介绍

#### 核心对战模块

PVP，1V1对战模式（核心玩法）

#### 界面设计：

120/375

其他UI

03：00

雇佣军

士兵招募区

1. 领主头像圆圈，直径为高的1/4.
2. 士兵招募区高为屏幕高的1/5。
3. 士兵招募区与英雄头像有微小间距。
4. 士兵招募去内包含6个兵牌位置，雇佣军区域包含两个兵牌位置。
5. 倒计时区域倒计时3分钟，如果超时仍未结束，加时1分30秒，字体变粗变红，初始为蓝色。颜色和字体搭配可以交给我来找素材抄。
6. 时间区域居中，没有边框，高度为1/6（预设，如果实际操作有更合适的，灵活处理）。
7. 红色分界线以下，为一条河流UI（非战场区域），分界线以上为战场区域，只有战场区域可以进行部署和操作。
8. 战场区域宽度刚好够5个单位并排站下，给玩家直观感受是一个大地图。
9. 右上角是能量区域，能量当前值/能量最大值
10. 英雄头像周围有4个UI预制件.作为领主技能
11. 左上角为其他UI比如设置，投降之类的区域。

#### 兵牌UI:

A: 一般情况下，为明亮状态，最下方有显示当前兵种储备数量如 3/4

B: 最上方为该兵种放置一个消耗的能量

C: 当能量不足以召唤该兵种到战场上时，UI变暗

D: 兵种能量不足时并可以快速补充时，UI一边转CD，一遍闪出一个加号

E: 兵种储备不足的时，会转CD且转CD的那个指针会比较明显，为实线。CD转好了就多了一个，如果兵种有储备但不满的时候，也会转CD补充兵，指针为虚线。

#### 战场UI:

主城UI

领主

红色区域为真实战场，长度为显示屏（黑色部分）的1.5倍。

战场上敌我双方各有一个主城，主城前方站着领主。主城头上有血量，英雄和主城紧挨着。两者占的面积如上绿色区域，在显示屏内，只会显示半个主城加上领主的范围。如图。

长按点击任何已经被召唤到战场的士兵，会弹出个UI，介绍该兵种详细数据和名字，再点击任何地方消失。注意，不要被拖拽兵种上战场的操作影响到，那也是长按。

#### 玩法说明：

1. 每个玩家在游戏开始前，选择自己要带的领主，士兵，雇佣军。
2. 领主拥有特性，有的能量回复快，有的当对面死了3个单位，会立刻随机补充一个兵种等等。同时每个领主对自己全局单位（士兵单位）会有属性加成，或者对对面有属性减成。日后由脚本控制比较好，灵活点。计算方式，先计算双方加成，再计算双方减成，在引入双方领主特性，加好触发器。
3. 士兵包括三种类型单位，英雄（全场战斗只能常规召唤一次），精英单位（无法快速补充，任何普通单位成长到一定，会解锁该兵种精英单位【如果有】，可以同时带该兵种和该兵种的精英单位，分别占一个格子，一共占两个格子），普通单位。
4. 雇佣军，开局前选择好，不通过能量补充，每局有使用数量限制，根据兵种来。
5. 开始阶段，匹配到玩家后，会显示自己的种族和对面的种族，请完成配兵，搭配领主和士兵，雇佣军。
6. 战斗阶段，3秒倒计时后开始，双方士兵初始补充都是上限的一半，能量一开始也是上限的一半，能量会慢慢成长，士兵补充会转CD。双方可在战斗阶段任何时间部署单位到战场，有部署区域（常规兵种区域，突袭兵种区域）。5\*9[3和5].
7. 点击不同士兵和精英士兵，会直接释放其唯一主动技能（如果有）。近战单位交战前，会进入冲锋状态，近战兵种可以攻击距离自己上一格子和下一格子的单位，最多可以同时伤害到3个格子的单位。
8. 点击英雄，英雄头上会出现若干预制件，每个预制件代表一个技能，点击释放。两个士兵重叠，长按区域，不同单位会依次发亮，并在头上显示名字，然后松手即使用该单位技能。
9. 3分钟内战胜敌人即可获得胜利，3分钟内为分出胜负，就进入加时一分三十秒，能量和补充速度加倍，英雄重生。若未分胜负，比较主城血量。
10. 领主头像上预制件可以释放领主主动技能，同时领主自动攻击靠近的敌人。（根据领主的近战还是远程属性决定），领主技能需要消耗能量。
11. 快速补充兵员需要消耗能量，与该单位部署消耗能量相同。

#### 数据：

士兵单位：

近战攻击(类型：魔法/物理)：

攻击频率：

防御：

魔法防御：

生命：

移动速度：

冲锋加成（近战）：

重量：

远程杀伤（远程，类型：魔法/物理）：

射击频率：

远程全额伤害概率：

远程miss概率：

固有唯一技能：ID

优先锁敌：

补充速度：

单局上限：

类型：普通，精英。

类型：是否可突袭部署

英雄：

与士兵相同，无有限锁敌。

主动技能：

被动技能：

领主：

技能:

攻击：

主城：

物理防御：

魔法防御：

攻城伤害防御：

血量：

护盾（特殊添加）：

雇佣军：

和士兵相同。

#### 养成策略模块