

算法大战

游戏信息

- 游戏名称：算法大战
- 游戏类型：3D回合制策略游戏
- 游戏系统：windows
- 分级：E10+
- 受众：喜欢耳目一新的玩家
- 游戏模式：多人对战游戏
- 竞品：百战天虫，疯狂坦克，弹弹堂

游戏大纲



玩家被困计算机中，必须通过与其他玩家战斗角逐出唯一胜者。玩家通过频繁使用：内排序，设计模式，图形学公式，CPU/GPU式的攻击/防御手段...来提升熟练度。 根据玩家所使用电脑的显示器、操作系统、显卡、GPU算力...的不同。会使得角色拥有不同的特性（例如：Windows 98 的特性是可以使攻击造成连锁反应，对应 windows 98 的“一個程式出錯就會連帶造成整個系統崩潰的問題”）， 玩家将使用自己的电脑特性 以及 对算法的使用 角逐出最强的算法组合来与朋友挑战。

游戏故事

玩家被困在0和1的世界中，同样被困的还有别的玩家，游戏创世人在这里展开了一场又一场的大逃杀。

游戏流程

玩家会在练习场中面对和自己相似熟练点数的AI，来验证自己的算法组合配合自己的电脑配置是否合理。 熟练点数会在每次和其他玩家的对战中获得，无论输赢。 如此递归循环，直到玩家达到最高熟练点数。 就可以选择离开或者挑战创世者创造的最强动态AI。

角色

角色的组成:

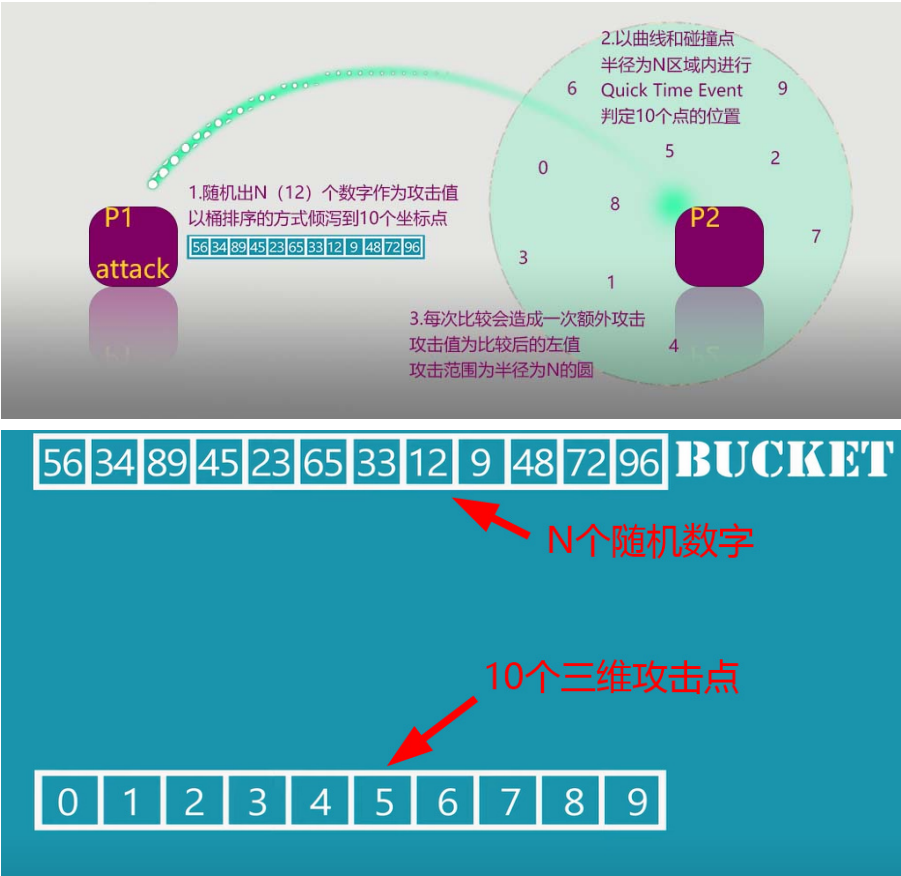
- 电脑特性: 是常量不可变换
- 形象: 可以DIY, 根据一些电脑特性会对形象有影响 (“比如: 设备类型是手持就一定比PC体积小一些”)
- 角色姓名: 是用户定义的设备名称
- 攻击防御技能插槽: 机器的算力决定了插槽的数量
- 攻击防御技能: 熟练度决定
- 熟练度: 是玩家在游戏对战中获得的 角色的操作:
- 鼠标点击UI操作

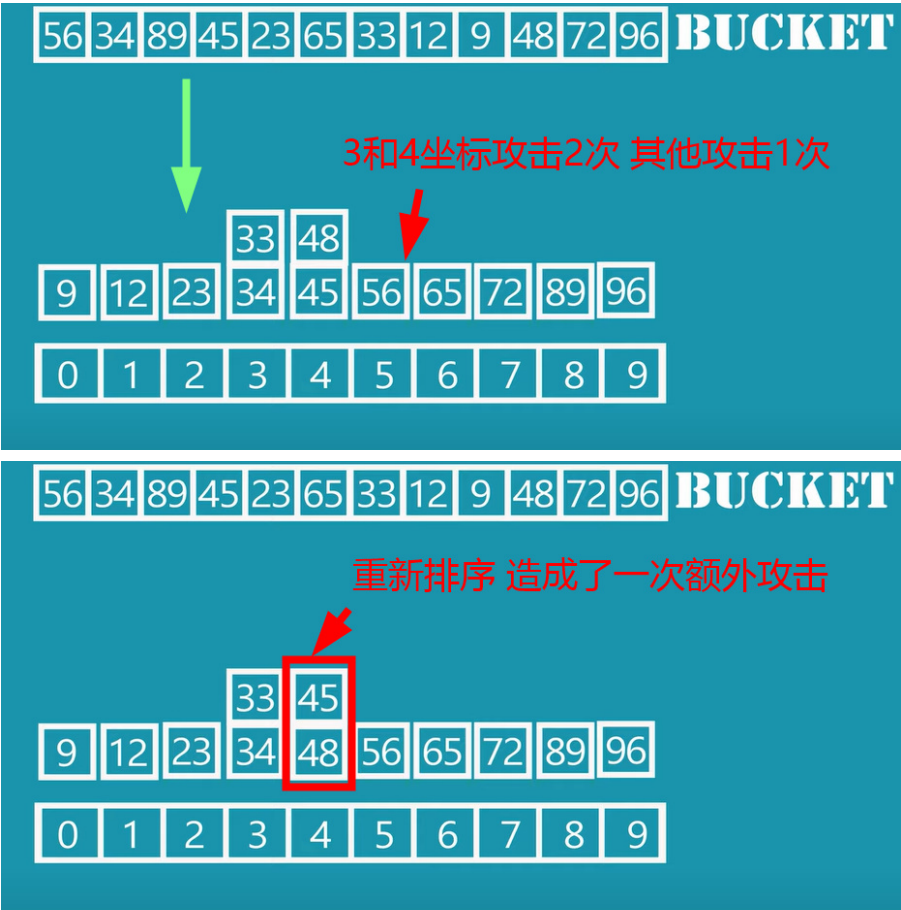
游戏玩法

玩家的攻击/防御方式 例如:

桶排序攻击:

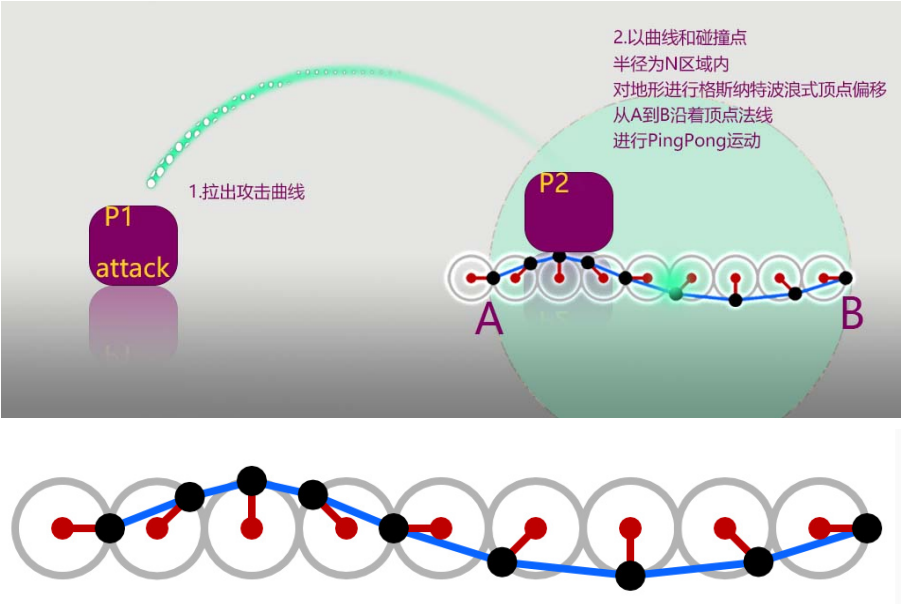
玩家通过行动力可以选择 移动/攻击 如果选择算法进行攻击 (例如: 利用 桶排序 在范围内通过玩家决定10个点, 再随机N个数字, 对比个位数攻击到10个点的位置, 不断升级可以进入下一轮排序, 就10个位置根据数字再进行一轮攻击)

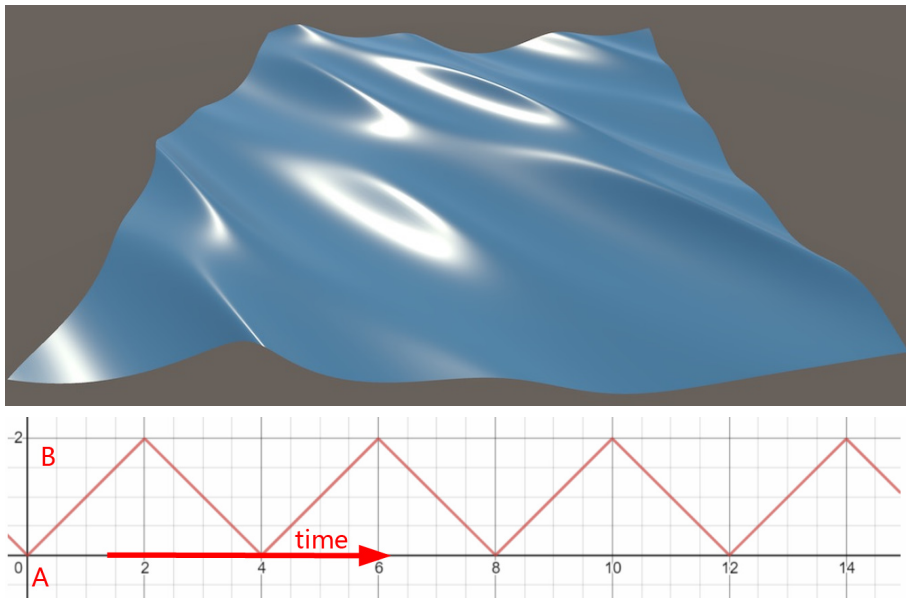




格斯纳特波浪防御:

地形在接下来的N轮 别的玩家回合时 施放玩家选定区域地形会出现格斯纳特波浪。 玩家通过上下起伏左右移动 达成让其他玩家难以命中，或其他目的。

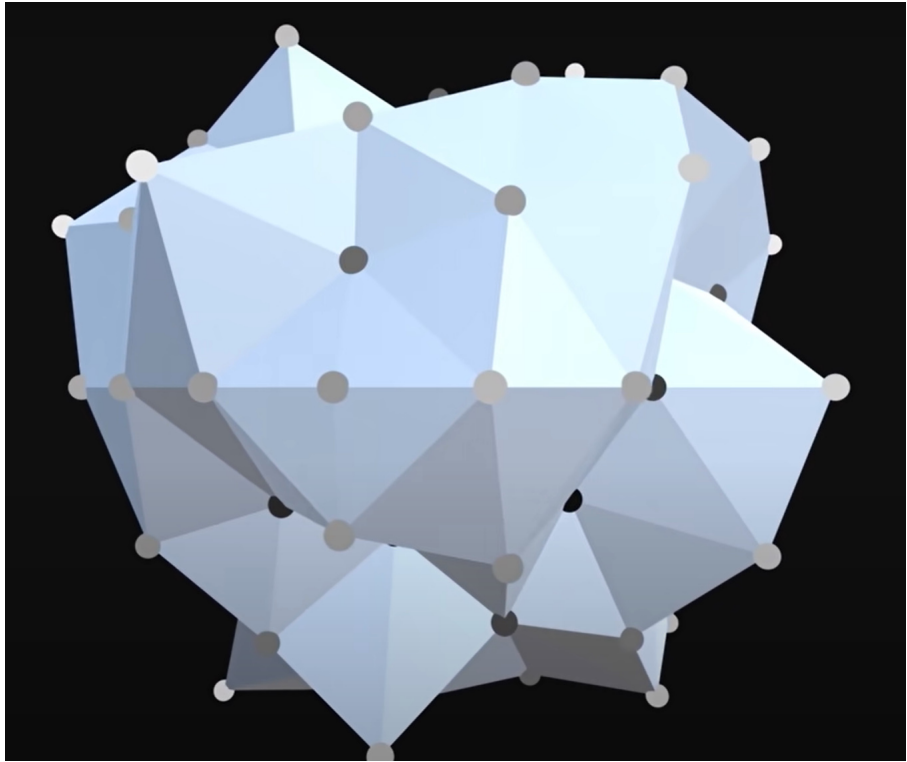




...等拓展（一定与 某算法/某算法的改进 沾边）

游戏世界

二进制的球形三维世界中：
时间是线性的回合；
环境存在：风力，重力；
空间最基础的构成单位是“顶点结构体”，“顶点结构体”中存储着：法线，与其他最多8个点的连接，三维空间的位置，顶点色（用于计算偏移，着色...），“顶点结构体”决定了世界的碰撞。
空间、环境因素、都是可由玩家在自己回合通过技能控制的。
战场为球体，玩家人数越少球体越小。
随着回合推移球体会成平面最终变成一个点。



游戏体验

因为情绪的波动而达成心流体验。自己与其他玩家的技能达成策略组合，战胜强大的敌人。

游戏机制

1. 配置技能

2. 训练技能

3. 联机战斗：

- 双方阵营共同对战AI敌人们，此时玩家不可互相攻击（站队：玩家联盟 对战：强大的无情AI） -->
- AI敌人完全消灭后，寻找敌对玩家/玩家们的阵营，与队友合作消灭敌方阵营，当双方阵营剩余人数比为1:0.618时，弱者阵营会获得额外加成。可以通过“替换指针内容”的方式替换血条，帮助其他玩家抵挡致命一击，双方均获得额外加成，“替换指针内容”仅限于致命一击发生时（站队：友方玩家联盟 对战：敌对玩家联盟） -->
- 与队友较量成为最后胜者，血量较低获得额外加成（站队：自己 对战：其他玩家） -->
- 最后胜者对战由系统生成的强大定制化AI敌人，血量较低获得额外加成，支撑回合越久玩家加成越强（站队：自己 对战：强大的定制化AI） -->
- 对战自己的镜像。（站队：自己 对战：强大版AI自己）