方块系统策划案1.5

一、设计目的

因为我们minigame的核心玩法定位是以方块为核心的攻防战，游戏整体的操作以及体验都是围绕着方块来进行的，所以方块的多样性对于游戏性高低有着几乎决定性的影响。同时，方块属性的丰富带来的玩家选择策略的更多变化是我们希望在一个对战游戏中看到的。

二、设计原则

- 方块有最基本的两种状态：

1. 在初始化时或被玩家放置在地图中（静态）

2. 被玩家以投掷的动作扔出，带有明确的运动轨迹（动态）

\*动态下方块将被转化为能量球等特殊表现形式（以下称为“能量体”），具体效果由美术结合方块属性决定\*

**-** 方块设计重点在于方块之间的互动

**-** 保证游戏平衡性

三、设计思路

初步思路：

对抗性

-> 对抗过程中玩家兼具攻击和防守两种行为模式 -> 方块在不同状态下具有不同的性质作用 -> 方块在静态动态下有不同的判定以及数值设计 -> 方块互动基于部分基础属性数值（强度）

策略性

-> 方块之间存在相克相生性质 -> 在种类不同的方块在互动时触

发不同的效果 -> （由于）方块之间基于强度数值 -> 产生的效果方向应该是去影

响方块的属性数值

-> 方块应带有基础的物体属性 -> （结合）需要有一定成形的互动体系 -> 选用基础的自然元素进行再设计

多样性

四、具体规则

**1. 方块种类：（初版策划中暂仅以颜色进行区分）**

**共9种：**

灰：石头之类（基本环境方块）

棕（头上带点绿）：泥土之类（基本环境方块）

亮白：较硬金属（基本环境方块）

红：火（元素方块）

黄：电（元素方块）

蓝：水（元素方块）

绿：藤蔓（元素方块）

粉红：泡泡（特殊方块）

紫（黑）色：能量块（特殊方块）

**2. 方块数值：**

**- 强度：** 作为方块在发生碰撞判定或者功能互动判定时的数值基础。

当方块强度降为0或0以下时，该方块将被摧毁。

当动态方块碰撞到静态方块时，被碰撞的静态方块减少强度差值（静-动）

的强度值，碰撞的动态方块强度值直接降为0，即碰撞后被摧毁（默认情况下）。

**- 速度：** 方块被玩家扔出时的运动速度。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 方块 | 灰 | 棕 | 亮白 | 红 | 黄 | 蓝 | 绿 | 粉红 | 紫 |
| 强度 | 1 | 1 | 2.5 | 2 | 1.5 | 2 | 1 | 1 | 3 |
| 速度 | 1 | 1 | 0.5 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0.8 | 1.5 |

**3. 方块操作：**

**- 放置：** 方块依靠根据准星的位置出现的预设方块进行放置

**- 扔出：** 玩家可以把方块，按属性转化为能量体，按照选定的方向扔出，扔出的能量体被转化为按照既定的运动轨迹以及运动速度进行飞行，直到发生碰撞。

**- 拾取：** 玩家可以拾取起己方区域中的面向方向的处于静态的任意类型方块。被拾取的方块消失，被储存于玩家的背包中。

**4. 方块功能属性：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 状态 | 静态 | 动态 |
| 灰 | 无 | 无 |
| 棕 | 无 | 无 |
| 亮白 | 无 | 在与一静态方块发生碰撞时，可以同时对其相邻两个方块触发碰撞判定 |
| 红 | 不会触发 “导电”效果  触发“湿润”效果则变为灰色方块  不触发“藤蔓”效果 | 在与一静态方块发生碰撞时，触发“爆炸”效果， |
| 黄 | 触发“湿润”效果时强度翻倍 | 只能直线扔出。在与一静态方块发生碰撞时，触发“导电”效果， |
| 蓝 | 不会触发 “爆炸”效果的判定  接触方块会触发“湿润”效果， | 不会发生碰撞判定，接触方块会触发“湿润”效果 |
| 绿 | 使相邻的4个方块产生“藤蔓”效果 | 在与一静态方块发生碰撞时，使与其相邻的4个方块产生“藤蔓”效果， |
| 粉红 | 只能触发碰撞判定  不会触发任何属性效果 | 可以 “融合”其它方块能量体，同时具有被“融合”方块的效果 |
| 紫 | 强度可恢复，5秒没有受到碰撞则回复至强度3  且在一次判定中强度最多-1 | 在与一静态方块发生碰撞时，发生“黑洞”效果 |

|  |  |
| --- | --- |
| 效果 | 详情 |
| 爆炸 | 使以碰撞位置为中心的半径为2单位的圈内所有方块强度-2 |
| 导电 | 可以同时对被接触方块的后4个相连方块（传递）方块强度-1 |
| 藤蔓 | 方块强度+1，被触发爆炸效果时方块强度改为-3 |
| 湿润 | 被触发爆炸效果时方块强度改为-1，导电长度（直线上触发判定的方块数）增加为6个，且导电方块强度改为-2 |
| 融合 | 可以把“2”种不同方块转化的能量体进行结合，扔出时同时具有两者的属性（注：紫色方块不能被融合） |
| 黑洞 | 直接破坏对以碰撞位置为中心的半径为2单位的圈内的所有方块 |