**基础玩法**

本游戏的基础玩法主要参考，《超级鸡马》，《回溯》，《俄罗斯方块》

基础核心玩法是平台跳跃，rougelike和动态规划。

游戏全程在同一个关卡背景下进行，关卡中有着固定的起点和终点。玩家每一轮都会获得新的道具，并放置在起点和终点之间，并且在上一轮中放置的道具会继续保留到下一轮，玩家需要不断的尝试，尽可能挑战高的轮次，直到再也无法到达终点为止。

**游戏流程**

游戏流程为轮次循环进行，每轮的流程如下：

1. 从上方随机生成四到五个道具，玩家从以上道具中选择两个道具放置在场景之中。
2. 玩家按下确定放置的键后进入尤里卡结算环节
3. 尤里卡结算环节
   1. 弹窗提示新获得的尤里卡效果。
   2. 结算已经有的尤里卡效果。
   3. 然后进入跳跃环节
4. 玩家操控主角从左侧移动到右侧，
   1. 若过程中死亡则回到起点重新出发。
   2. 若成功则进入新的一轮。
   3. 玩家选择反悔，则回到本轮的开始，重新摆放道具。
   4. 玩家选择结束本局，则进入最终结算环节
5. 玩家进入本局结算环节
   1. 弹窗告诉玩家经过了多少轮次，并让玩家留下话语。

**设计目标**

游戏策略的核心可玩点是让玩家能够自己进行风险的控制，在选择每项道具的时候综合考虑它的形状，功能，和对应可以凑出的羁绊，并且利用羁绊给自己赢得放置的空间，亦或者是崭新的角色能力。

道具之间的羁绊设计的重点是可以考虑到机会成本和收益的平衡，让一些羁绊与某些道具产生联动，亦或者是让羁绊和羁绊之间形成联动，达成流派的效果，从而达成某种固定的套路。

还要通过合适的随机算法，限制流派达成的难度，不能太过于简单凑出羁绊，也不能让能力始终不能得到发挥，需要玩家经过合适的考量以后选择合适的羁绊来建立一条自己的路。

整个游戏流程总是在不断的循环着，“逐渐紧张——压力释放”的流程，保证玩家的心流始终保持着稳定的状态。

预计玩家平均游玩能够经历两次牌库全部发完，即大约xx轮次后结束本局游戏，保证玩家能体验到较为完整的游戏内容。

尤里卡应当有正负面各色的效果，但是上限在设计时一定要通过某种方式控制，不能过度的影响游戏进程的平衡。

**基础关卡**



蓝色表示起点和终点平台