

# 《Ding丁老头》卡牌策略RPG策划设计文档

## • 一、游戏概述

### • 1.1游戏类型

- 结合卡牌构筑、剪刀石头布玩法的策略rpg，加入轻度的Rougelike元素（如随机事件，局外成长，永久死亡惩罚），并融入一条较为精简的线性叙事剧情。核心体验为策略性资源规划，卡组动态构建和剧情驱动探索。

### • 1.2题材与世界观

#### • 主题

- 异世界冒险，主角丁老头是一名石匠，在工作过程中误入了石像中的世界。他需要找到使他误入这个世界的原因并且逃离石像世界。

#### • 叙事风格

- 短篇线性叙事，通过碎片化文本、环境叙事与NPC对话展开，关键剧情阶段受玩家选择影响。

#### • 美术基调

- 像素风格，融合奇幻风格和画像石图案。

## • 二、核心玩法循环

### • 2.1 核心循环结构

#### • 探险阶段

- 在探险阶段，玩家会在线性地图上前进，可能遭遇敌人、营地、商店或特殊事件，玩家每次前进在1~3个方向中选择。随机刷新路牌为玩家预示接下来出现的事件。玩家可通过地图标记走过的路线并在某些事件结果中获得前方事件的预告。
- 游戏探险流程共分为三张地图，每张地图由一定数量的岔路组成，并且有该地图特有的事件和敌人。每张地图末尾玩家会遭遇boss，boss战胜利后进入下一场景并回复所有生命值。

#### • 战斗与交涉

- 遭遇敌人后，可以选择与敌人交涉或者战斗。某些敌人只能进行交涉或只能进行战斗。选择交涉后如果交涉失败则强制进行战斗；选择战斗后则无法再交涉。选择战斗或交涉可能导致后续剧情差异。

##### • 交涉

- 交涉无需面临生命值风险，即使失败也不会死亡。如果交涉成功则无需与敌人战斗即可过关。如果没有交涉成功，根据交涉进度为玩家在接下来的与该敌人的战斗中提供buff或debuff。交涉成功还可能获得独特的奖励。
- 交涉时，敌人拥有一定的紧张度和耐心值，每回合耐心值减少，当耐心值降为0时强制结束交涉。当敌人的耐心度保持在一定范围内持续数回合，即为交涉成功。玩家使用卡组与敌人进行对抗：当敌人不表示态度时，依玩家使用“激进”“中立”“保守”态度分别使敌人的紧张度增加、保持不变或减少。当敌

人表示态度时，依据玩家态度牌判定结果胜利、平手或失败分别使敌人紧张度增加、保持不变或减少。

- 战斗

- 战斗时玩家需要面临生命值风险。每回合玩家出牌与敌人对抗，每回合拥有独立的战斗结果，根据态度牌相克结果决定每轮胜负。每回合战斗失败的一方扣除一点生命值。

- 结算

- 战斗或交涉胜利后，玩家获得三选一卡牌奖励和金币。与精英怪战斗胜利后会额外获得随机遗物。与boss战斗结束后则会额外获得boss遗物。

- 营地

- 在营地中，玩家可以选择进行休息或者强化卡牌。
  - 休息：回复一定量的生命值。
  - 强化：选择一张卡牌，强化其效果。

- 商店

- 在商店中，玩家可以花费金币购买卡牌、遗物或者删除卡牌。

- 特殊事件

- 在特殊事件中，玩家抽取卡牌并进行一回合操作，之后选择一张态度牌打出，根据玩家选择的态度不同产生不同的结果。

- 2.2 资源管理系统

- 核心资源

- 在游戏过程中，玩家需要管理自己所拥有的资源并时刻权衡风险与收益。

- 生命值

- 主角拥有十点生命值，当生命值归零时，主角死亡，本局游戏失败。

- 能量（出牌费用）

- 每回合玩家获得3点能量供打出卡牌。

- 遗物（全局加成）

- 玩家在与精英怪或boss战斗胜利后获得遗物，遗物会提供永久性加成。

- 金钱

- 战斗胜利后会玩家会获得金钱，可在商店中使用。

- 资源转化机制

- 玩家可以根据局势需要在某些场合进行资源的转化。如在商店中可以使用金币改良牌组、购买遗物，在营地中需要抉择是回复生命值还是升级卡牌等等。

- 2.3 卡牌系统

- 卡牌类型

- 态度牌（保守、中立、激进）类剪刀石头布玩法，游戏中可以为态度牌赋予特殊效果。

- 策略牌（为态度牌赋予加成效果等）用于辅助态度牌。
- 构筑规则
  - 态度牌三种，初始各有三张，共九张。
  - 策略牌开局发放指定一张，并追加三选一。
- 三、战斗系统设计
  - 3.1 战斗机制
    - 回合制卡牌战斗
      - 玩家和敌人交替行动。每回合玩家从卡组中随机抽取5张卡牌并获得3点能量。能量用于使用策略牌，打出态度牌不消耗能量。使用过的卡牌会进入弃牌堆，回合结束时未打出的手牌也会进入弃牌堆。当抽牌堆内卡牌被全部抽取完毕后，将弃牌堆中的牌洗混并移至抽牌堆。
      - 玩家可以使用策略牌的各种效果获得增益，最后打出态度牌，当打出态度牌后回合强制结束并进行判定，由态度牌相克关系决定每回合胜负，失败者扣除一点生命值。玩家也可以不打出态度牌直接结束回合，但是不打出态度牌的回合不论对方打出何种态度牌玩家均会受到伤害。
    - 卡牌克制关系
      - 激进（剪刀）克制保守（布），保守克制中立（石头），中立克制激进。
    - 环境互动
      - 在战斗前通常会设计与敌方单位进行简短的对话，在对话中点选特定选项将获得临时或者永久策略牌，对本次战局有特殊效果。
  - 3.2 难度与平衡
    - 游戏遵循线性难度设计，随着游戏进程的推进，敌人会越来越强，需要玩家不断优化卡组、遗物并精进战斗策略以进行应对。
    - 在每一张地图中前几场战斗/交涉难度较低，在一定数量的战斗/交涉后难度逐渐上升，之后趋于稳定，到boss战难度达到最高。进入下一张地图后提升基础难度并重复此过程。
    - 每场游戏胜利后，游戏会解锁更高难度供玩家挑战。
    - 随着玩家多次游玩，对敌人的行为模式越来越熟悉，不可避免会出现观察与博弈带来的紧张感消退的情况。假设玩家已经了解所有敌人的行为模式，之后只需尽量削减卡组，保证每回合打出应打出的态度牌即可获胜。为尽可能避免一段时间的游玩后仅需删牌即可获胜，重复度过高的问题，游戏前期即会设置一定数量的特定敌人用于引导玩家扩充卡组。如群体性怪物每个敌人各有一个态度，需要玩家一回合打出多张态度牌，某些敌人会破坏玩家的卡组或手牌，要求玩家留有卡牌冗余，等等。
- 四、叙事与关卡设计
  - 4.1 线性叙事结构
    - 除了敌人，玩家在前进过程中还会随机遭遇一定数量的剧情屋或中立npc，在与他们互动的过程中，玩家会逐步完善对剧情的认识，并获取推动剧情的线索。
    - 玩家在前进过程中会探索石雕表面、洞穴中与石雕核心共三张地图，每张地图独特的环境与事件均会提供剧情线索，随着地图的切换，剧情会不断推进。

- 4.2 Rougelike关卡设计

- 地图随机生成，每次游戏玩家都会随机遭遇不同的事件和敌人，获得独特的体验。
- 玩家在游戏胜利后可以解锁新的卡牌和遗物，他们会在之后的游戏中出现。
- 每次角色死亡后游戏都会从头开始，无法保留卡组 and 遗物，可以保留永久解锁项。

- 五、美术与音效规划

- 6.1 卡牌与角色立绘设计
- 6.2 场景与ui设计
- 6.3 音效设计