Match3RPG设计总览

1. 是一个什么样的游戏，玩家的主要目的是什么，玩家的追求是什么
   1. 总体来说是一个3消+RPG玩法的游戏，玩家通过3消来获取局内的mana资源，用于触发角色的技能，角色通过普通攻击和技能来消灭怪物
   2. 不同于其他游戏，玩家的主要目的是保护自己的老巢不被破坏，同时消灭怪物。当老巢被破坏（血量降低至0）则玩家视为失败
   3. 对于玩家的每个角色，不会有血量，也就是说每个角色都会战斗至最后一刻，直到战胜敌人或者老巢被干掉
   4. 创新点
      1. 角色的攻击分为普通攻击和特殊技能
         1. 每次玩家连接相应颜色的宝石获得法力时，角色都会攻击，并且是随机攻击一个地方单位，造成相应的伤害
         2. 当角色的法力值满时，可以发动角色佩戴武器特有的特殊技能。特殊技能可能跟3消池，怪物，基地或者同伴有关。改变其作用对象的一些属性。
      2. 怪物的攻击主要集中于攻击玩家的基地，以各种形式破坏玩家3消池的节奏，短时间内破坏武器等。具体的技能可以参见candy crush和 best feands的各种物品设计。
   5. 玩家的追求：
      1. 不同的游戏角色。不同的游戏角色会有不同的游戏加成，并且升级时得到的点数也会不同。
      2. 给主基地升级。主基地升级可以提升整体战斗能力，以及血量护甲等，解锁天赋线。
      3. 不同的武器系统。通过抽卡或者打怪获得的方式获得武器，装备到不同的角色身上以形成不同的游戏套路。
      4. 武器系统的升级。N个相同的武器装备，可以提升武器的稀有度等级，同时解锁武器的特殊属性。
2. UI框图

