

格斗挂机游戏 - 核心玩法设计文档 v0.2

一句话概括

勇者在奇幻大陆冒险，收集招式、修炼属性、制定战术，观看AI驱动的实时格斗对战，最终挑战魔王。

游戏定位

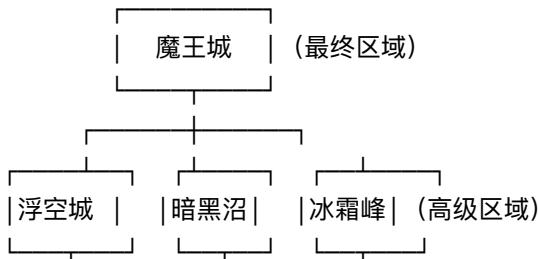
- **类型：**自动格斗 + 招式收集 + 探索冒险
- **风格：**日式奇幻 RPG（勇者/魔王世界观）
- **平台：**PC (Steam)，基于 Ikemen GO 引擎 (MIT 协议)
- **核心体验：**探索未知世界 + 配置策略的成就感 + 观战的爽感 + 收集的驱动力
- **参考：**Auto Chess 的策略深度 + 暗黑的装备系统 + MUGEN 的格斗观赏性 + 日式 RPG 的世界探索感

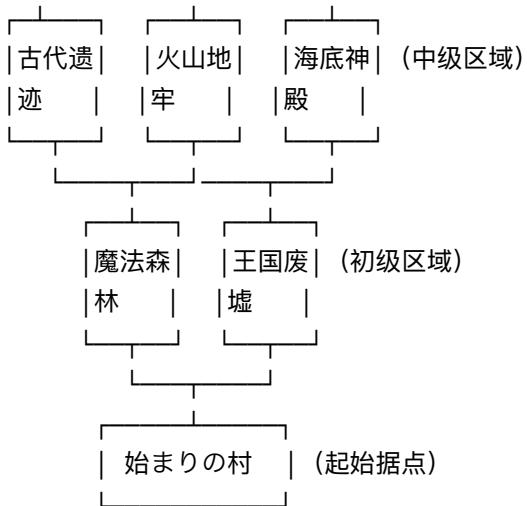
世界观

勇者降临在被魔王势力侵蚀的大陆。各地曾经繁荣的武技流派在魔王的压迫下四散凋零，传说中的招式散落各地。勇者需要游历大陆、挑战各区域的强敌和守护者，重新领悟失传的武技，集齐力量后进入魔王城展开最终决战。

世界地图与区域

大陆结构





区域设计模板

每个区域包含：

- **据点**: NPC、情报、商人、竞技场 (MVP 阶段用文字界面实现)
 - **探索路径**: 多条分支, 有隐藏房间和锁门 (MVP 阶段用简化节点地图)
 - **普通敌人**: 该区域流派的战士, 提供经验和普通招式
 - **精英敌人**: 更强的对手, 掉落高品质词缀招式
 - **区域 Boss**: 流派宗师/守护者, 有人格和故事, 掌握稀有招式
 - **环境谜题**: 需要特定招式才能开启的隐藏路径 (如火系烧藤蔓、冰系冻湖面)

区域与招式流派对应

区域	招式流派	风格特征
始まりの村	基础格斗	拳脚基础模板, 教学区域
魔法森林	自然魔法	毒、藤蔓束缚、治愈, 持久消耗战
王国废墟	王国剑术	正统剑技, 攻守均衡
火山地牢	炎之拳法	火属性、爆发伤害、自损技
海底神殿	水流体术	水/冰属性、回避、反击
古代遗迹	古代机关术	远程、陷阱、机械连击
浮空城	天空骑士团	空中技、风属性、高速连招

暗黑沼泽	暗黑法术	诅咒、吸血、debuff
冰霜峰	冰晶武技	冰冻、减速、范围控制
魔王城	混沌之力	融合所有流派的终极招式

核心游戏循环

探索世界（选择路径/区域）

↓
遭遇敌人 → 观战+教练指令 → 对战结果

↓ ↓
发现隐藏内容 获得经验/领悟招式
NPC 情报/线索
环境谜题 升级加点/调整招式配置

↓ ↓
—— 继续探索 ——

属性系统（参考 RO 加点）

六维属性

属性	影响 AI 行为	数值效果
STR (力量)	提高攻击类招式选择概率，AI 更倾向贴身近战	物理攻击伤害加成
AGI (敏捷)	提高回避/反击选择概率，AI 倾向拉扯走位	攻击速度、移动速度加成
VIT (体力)	提高防御选择概率，AI 更愿意硬扛换血	最大生命值、防御力加成
INT (智力)	提高特殊招式使用概率，AI 更倾向消耗战	特殊招式伤害、资源回复加成
DEX (灵巧)	提高连招衔接概率，AI 更擅长串联招式	暴击率、命中率加成
LUK (幸运)	提高低概率行为触发率，AI 偶尔做出意外操作	稀有招式掉落率、暴击伤害加成

加点规则

- 每次升级获得固定点数（如 5 点）

- 随时可以重新分配所有点数，零成本
 - 总点数 = 等级 × 每级点数，等级上限决定了属性天花板
 - 属性完全解耦于招式——任何属性配置可以装备任何招式
-

招式系统

三层架构

第一层：基础模板（约 20-30 种）

通过正常游玩即可收集齐全。定义招式的基本类型和动画：

- 攻击类：直拳、上勾拳、侧踢、下劈、飞踢…
- 防御类：格挡、闪避、弹反…
- 投技类：正面抓投、背摔…
- 特殊类：远程弹射、冲刺突进…

第二层：属性词缀（程序化生成）

每个招式随机附带 1-3 个词缀，产生海量变体：

- 元素词缀：灼热的、冰冻的、雷击的、剧毒的…
- 效果词缀：吸血的、破甲的、击退的、眩晕的…
- 速度词缀：迅捷的、蓄力的、连击的…
- 数值词缀：强化的、精准的、广域的…

品质等级：白色（1词缀）→ 蓝色（2词缀）→ 紫色（3词缀）

第三层：稀有招式（手工设计）

不可由模板+词缀拼出，拥有独特机制：

- 时停反击：受击瞬间冻结对手后反打
- 影分身突袭：分裂出残影同时从多方向攻击
- 压力爆发：血量越低伤害越高
- 招式复制：有概率使用对手刚释放的招式
- 各区域 Boss 专属稀有招式

- (后续持续更新扩充)

招式装备

- 角色有有限的招式槽位（如 8 个）
 - 玩家从收集到的招式中选择装备
 - 招式之间无门槛限制，完全自由搭配
-

AI 行为系统

核心机制：决策概率表

AI 每帧根据当前战场状态（距离、血量、资源），从决策概率表中按概率选择行为类别，再从该类别的已装备招式中选择具体招式。

状态感知维度

- **距离：**近距离 / 中距离 / 远距离
- **自身血量：**健康(>60%) / 受伤(30%-60%) / 危险(<30%)
- **对手状态：**攻击中 / 防御中 / 硬直中 / 倒地中
- **资源/能量：**充足 / 不足

属性如何修改概率表

基础概率表（近距离 + 健康状态示例）：

攻击：40% 防御：25% 回避：15% 反击：10% 投技：10%

STR 每点 → 攻击 +0.5%、投技 +0.3% AGI 每点 → 回避 +0.5%、反击 +0.3% VIT 每点 → 防御 +0.5%、攻击 -0.2% INT 每点 → 特殊招式权重 +0.5% DEX 每点 → 连招衔接概率 +0.5% LUK 每点 → 所有小概率行为触发率 +0.3%

最终概率归一化到 100%。

设计原则：“笨”但“有个性”

- AI 不追求全局最优解，而是按概率行动
- 随机性制造节奏变化和戏剧性

- 不同属性配置的角色打出截然不同的战斗风格
 - 同一配置的角色每次对战过程也不完全相同
-

教练指令系统

对战中玩家干预

对战过程中，玩家可以实时切换角色的战术倾向，修改 AI 决策概率表的偏移。

可用指令（6 种）

指令	效果
猛攻	攻击概率大幅提升，防御/回避大幅降低
压制	攻击概率中等提升，保持一定防御
均衡	回归基础概率表（默认状态）
防守	防御概率大幅提升，攻击降低
回避	回避概率大幅提升，拉开距离
反击	防御+反击概率提升，等待对手破绽

指令规则

- **5 秒冷却时间**，切换后 5 秒内不能再换
 - 一场 60-90 秒的对战中约可做 12-18 次决策
 - 指令效果受属性影响：高 STR 角色的“猛攻”比高 AGI 角色的“猛攻”更激进
 - 同一指令在不同角色身上表现出不同的“性格”
-

招式获取方式（与对战绑定）

所有招式获取都发生在对战过程中：

方式	触发条件	说明

被动领悟	被某招式命中	有概率学会该招式。鼓励挑战强敌“偷师”，输了也有收获
碰撞融合	双方招式同帧交换	小概率产生新变体招式（如火拳+冰踢→蒸汽冲击）
连招领悟	AI 打出特定招式组合	触发隐藏连招发现，鼓励尝试不同招式搭配
压力突破	血量极低时	小概率顿悟新招式，为翻盘局增加戏剧性

- 不同获取方式倾向产出不同品质的招式
- LUK 属性提升所有获取概率
- Boss 关卡的招式获取概率更高、品质更好

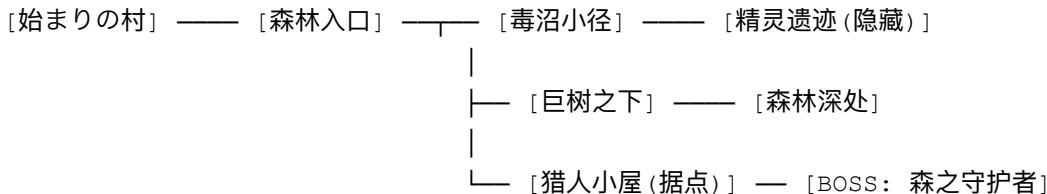
探索获取（非对战）

- **NPC 情报：**酒馆冒险者透露稀有招式线索和获取条件
- **环境发现：**隐藏房间中的武功秘籍碎片，收集齐全可合成稀有招式
- **传说验证：**世界中流传的传说描述了特殊获取条件（如“在冰霜峰用纯火系招式击败Boss”），玩家需自行验证真伪

探索系统

MVP 阶段实现方式

世界探索采用节点地图 + 文字描述的方式：



- 每个节点有文字描述，营造氛围

“浓雾弥漫的森林深处，远方隐约传来金属碰撞声。一个身影在巨树之间穿梭修炼，他的拳头带着淡绿色的光芒。”

- 节点之间的路径有条件锁（需要特定招式/属性/道具）
- 隐藏节点不显示在地图上，通过 NPC 线索或特定行为发现
- 据点节点提供 NPC 交互（文字对话菜单）

后续迭代方向

- 像素风 2D 俯视角地图（可自由移动）
 - 区域环境动画和音效
 - NPC 立绘和对话演出
 - 动态事件系统（世界 Boss 出现、限时区域开放等）
-

成长与进度

经验与升级

- 对战获得经验值（胜利多、失败少，但失败也有）
- 升级获得属性点数
- 等级上限决定属性总点数天花板

长期目标

- 收集全部基础模板
 - 获取高品质词缀变体招式
 - 获取稀有招式（Boss 掉落 / 传说验证 / 秘籍碎片）
 - 探索全部隐藏区域和路径
 - 通关所有章节，击败魔王
 - （未来）PVP 天梯排名
-

技术方案

- **引擎：**Ikemen GO (MIT 协议, Go 语言, 支持 Windows/macOS/Linux)
- **角色素材：**全部原创 (AI 辅助生成像素画 + 手动调整)
- **AI 系统：**基于决策概率表, 属性和教练指令实时修改概率权重
- **招式系统：**模板 + 词缀程序化生成, 数据驱动
- **探索系统：**MVP 用节点地图 + 文字描述, 后续迭代升级为 2D 地图

- 平台: Steam 发行
-

MVP 范围 (第一版)

包含

- 完整战斗系统 (AI 决策概率表 + 属性影响 + 教练指令)
- 属性系统 (六维加点, 随时重分配)
- 招式三层架构 (基础模板 + 词缀生成 + 少量稀有招式)
- 3 个区域 (起始村 + 2 个冒险区域 + 对应 Boss)
- 节点地图探索 (文字描述 + 条件锁路径)
- 简化据点系统 (文字菜单: NPC 情报、招式管理)
- 4-6 个原创角色模型 (玩家角色 + 各区域敌人)
- 对战中的招式领悟机制
- 基础升级/成长系统

不包含 (后续迭代)

- PVP 对战和匹配系统
 - 像素风 2D 自由移动地图
 - NPC 立绘和演出
 - 完整的 10 区域世界
 - 动态事件系统
 - 招式分解/合成
 - 多角色养成
 - 觉醒/爆发系统
 - 音乐和音效打磨
-

待定 / 后续讨论

- 单角色 vs 多角色 (MVP 先做单角色?)
- 对战时长和节奏的具体数值
- 招式背包容量上限
- 观战 UI 设计 (显示哪些信息)
- 具体的数值平衡框架
- 游戏名称