# Ocean游戏设计

## 一、名词

1. 游戏地图：由**六边形瓦片地图块**拼凑而成，每个地图块都是一个独立的六边形，每个地图块有一个独立的地形类型。每个六边形地图块的排列方式为**有两对边垂直水平面，即每个地图块有六个方向：左上、左中、左下、右上、右中、右下。**
2. 移动：由一个地图块移动到相邻的一个地图块为移动一格。移动跨越多个地图块的，移动距离按照最近的地图块数。比如从A地图块移动到B地图块有两种方式：A-C-B与A-D-E-B，那么从A到B的距离按照A-C-B算，即移动两格。
3. 移动力：每回合能移动的格数。
4. 地形：每个地图块的类型，不同地形的地图块能放置的单位不同，具有的效果不同。
5. 单位：地图块上的独立个体，游戏的主要内容承载体，可以进行攻击、防御、移动、占领等操作。如单位“战船”，可以进行近距离的攻击，并且被攻击，还可以在深、浅海域移动，可以占领水湾地形和港口地形。
6. 攻击力：单位每回合可以造成的伤害。
7. 防御力：单位每次受到伤害时减少的伤害量。
8. 生命值：单位的生命值，在受到攻击时减少。
9. 伤害修正\*：在每次单位受到伤害（或恢复）时，单位会受到伤害值（恢复值）上下20%的随机比率伤害修正，以保障游戏的随机性。
10. 攻击范围：单位进行攻击时可以攻击的格数。计算格数的方法同计算移动格数的办法相同。
11. 建造价格：生成单位所需耗费的金钱。
12. 产出：水湾、港口地形每回合出产的金钱。
13. 船员数：用于限制船只数量上限。每个水湾和港口都会为玩家提供一定数量的船员，每建造一个单位且单位未被击毁，都会消耗一定数目的船员。

## 二、地形

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 地形名称 | 暗礁 | 深水 | 礁石 |
| 简介 | 重型火力舰和潜水艇不可航行 | 所有船只都可航行 | 所有船只均无法航行 |
| 可否航行 | 重型火力舰和潜水艇不可航行 | Y | N |
| 地形名称 | 水湾 | 港口 |  |
| 简介 | 为玩家提供人口和金钱，可占领 | 为玩家提供人口和金钱，可占领，不可航行 |  |
| 船员人口加成 | 20 | 30 |  |
| 金钱加成 | 100 | 120 |  |
| 可否航行 | 可航行 | 不可航行 |  |

## 三、单位

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 单位名称 | 战舰  WarShip | 火力舰ArsenalShip | 支援舰SupplyShip | 潜水艇  Submarine |
| 简介 | 主要的攻防单位，能进行占领 | 远程重型攻击单位，高攻弱防，只能攻击远距离单位 | 对友方单位进行生命值恢复 | 在非攻击时为不可见，攻击后一回合状态为可见，不可见状态下高伤，低防 |
| 攻击力 | 50 | 130 | -80（对友方加成） | 130（下潜状态）~40（显形状态） |
| 防御力 | 50 | 10 | 50 | 30 |
| 移动力 | 3 | 3 | 5 | 6 |
| 攻击范围 | 1 | 3-4 | 2 | 1 |
| 是否可占领地形 | Y | N | N | N |
| 人口消耗 | 10 | 13 | 8 | 5 |
| 金钱消耗 | 30 | 50 | 60 | 80 |

## 四、规则

1、开始：在预先设定的地图上，初始化游戏。两方各拥有一个港口，若干水湾，若干船只。

2、游戏过程：两方轮流进行操作。每方操作一轮为一回合，一回合内，可每个单位实行一次移动，并外加攻击和占领操作。一回合内还可以进行多次补兵，在港口周围距离为1的所有地形块都可以生成单位。

3、攻击过程：当玩家操作单位攻击另一单位时。该单位首先进行一次攻击，然后受攻击单位进行一次反击，若攻击过程中受攻击的单位阵亡，即停止本次攻击。当一方损失单位时，损失单位的购买金钱的20%反馈给另一方。

4、胜利条件：玩家使用可占领地形的船只（战舰）占领另一方的港口时，游戏结束，被占领方失败。