OE Tabletop Games

游戏设计文档

2021年4月12日

版本1.0.0

Runbin Dong

目录

1. 简介

这是OE Tabletop Games的设计文档。该游戏将登陆PC/Android/iOS平台. 它是使用Unity作为游戏引擎进行开发的。

该文档的目的在于阐述游戏内所有元素的设定及作用，也用于未来在商业上寻找合作伙伴。

* 1. 游戏概念

OE Tabletop Games 是一个桌游游戏平台，它提供了多种游戏内容供玩家自行选择。麻将游戏是该平台第一个进行开发的游戏，它起源于3000多年前的中国，有着非常深厚的历史底蕴。该游戏的主要目标是通过一系列的替换和选择来达成某些特定组合的牌型，并阻止其他玩家实现相同的目标。

* 1. 游戏种类

该游戏属于桌面类游戏，是由传统桌面游戏演变为电子游戏的。

* 1. 目的和目标受众

该游戏平台的目的是推广中国传统桌游。

麻将在中国的受众非常广泛，遍布所有年龄段。但是对于年轻人的吸引力相比于中年人较低。

* 1. 游戏玩法
     1. 基本规则

麻将类型：共有34种牌，没种牌4张，共有136张。万、筒、条分别有9种，对应数字1-9，还有7张役牌，分别是东、南、西、北、中、发、白。

游戏人数：最少2人，最多4人。

开始：当所有玩家都已准备就绪，则游戏开始。

庄家：4名玩家玩家进入房间时将按照顺序分别位于东南西北四个方位，游戏开始时通过投掷骰子的方式进行庄家的选定，庄家将会率先摸牌，并且在本局游戏中得失的积分双倍。

摸牌/出牌：由庄家开始摸牌，然后选择一张自己的手牌将其打出，如果其他玩家不能够进行吃碰杠胡，则按照逆时针的顺序由下一名玩家进行摸牌，以此轮流，直至有玩家胡牌或者流局。

胡牌：自己的手牌最终形成M\*AAA+N\*ABC+DD的牌型或者7\*DD则可以胡牌，视为胜利。如果最后一张牌是由其它玩家打出，则赢得该玩家的积分。如果是又自己摸到，则赢得其他所有玩家双倍的积分。

顺子：万、筒、条三种牌形中，三张相邻数字的牌视为顺子。例如123筒。

刻子：任意牌形，三张相同的牌视为刻子。例如111筒。

杠子：任意牌形，四张相同的牌视为杠子，在胡牌规则下，杠过的牌，4张视为3张。

吃：玩家的上家打出的牌，如果玩家能够组成顺子，则可以选择吃牌，吃完牌之后无需摸牌，直接打出一张手牌。

碰：其他任何玩家打出的牌，如果玩家可以组成刻子，则可以选择碰牌。然后打出一张手牌。

杠：有三种方式：

明杠：是当其他玩家打出一张牌，自己已有三张相同的牌，则可以进行明杠。

暗杠：已有三张相同的牌，然后自己又摸到了一张相同的牌，则可以进行暗杠。

补杠：已有的三张相同的牌是通过碰其他玩家的牌组成，然后又摸到了一张相同的牌，则可以进行补杠。

结算：当有玩家胡牌，则进行本局游戏的积分结算，然后自动进入下一局游戏。

结束：当所有游戏结束，将会显示所有玩家的积分情况，然后该房间解散。

* 1. 美术风格

该游戏采用写实风格。

1. 游戏机制
   1. 游戏玩法
   2. 游戏流程
2. 用户界面
   1. 流程图
   2. 更新资源界面
   3. 登录界面
   4. 主菜单界面
   5. 创建房间界面
   6. 加入房间界面
   7. 设置界面
   8. 规则界面
   9. 制作人员名单界面
3. 人工智能
4. 美术资源
   1. 3D美术资源
   2. 2D美术资源
5. 声音
   1. 音乐
   2. 音效