游戏玩法设计草案

1. 前言

编写该草案的目的在于为游戏玩法设计提供思路引导，记录设计过程中的想法。包括具体到针对某个点的设计意图、基于某种理念的选择取舍。

该草案不同于普遍意义上的游戏策划案，不包含详细的市场需求、用户分析、文案设计等游戏策划案所蕴含的东西。

该游戏仅为一个简单的玩法demo，不包含新手指引、成长系统、用户账号等实际游戏应有的东西。

该草案所设计的玩法为一种战斗系统，在市面上的大多游戏中，战斗系统常作为一个游戏的核心玩法。这里核心的意思指的是，在一款拥有众多玩法的游戏中，它的其他玩法的收益和成长及基本形式都在一定程度上会围绕核心玩法进行展开。

因此，作为该玩法的设计者，希望能设计出一种新颖而有趣的战斗系统，并尽量使其满足以下特点：

1. 良好的可扩展性。易于游戏单位设计的横向拓展。
2. 多维的博弈模式。用以丰富的玩家思路。
3. 明确的思维导向。避免玩家陷入可行决策过多的思维困境。

以上为该玩法的设计初衷所在。

1. 游戏简介
2. 平台选择：手机应用。
3. 玩法类型：策略战棋。
4. 玩法概述

1.