游戏玩法设计草案

1. 前言

编写该案的目的在于记录本人在设计游戏玩法时的思考过程，包括具体到针对某个点的设计意图，相对与其它游戏玩法的比较分析，并对设计出来的游戏玩法进行系统性地描述，从而给程序编写提供明确的参照，并为下一阶段玩法迭代提供思路引导。

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。于是在此基础上，一个优秀的战斗系统显得尤为重要。

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。在初始阶段的考虑希望能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。
4. 游戏简介
5. 平台选择：手机应用。
6. 玩法类型：策略战棋。
7. 基本描述：玩家进入游戏后，可选择某一关卡开始战斗。战斗中，玩家可操控己方单位进行移动及攻击，在达成胜利条件之后可过关。
8. 玩法设计概述
9. 操作与交互
10. 玩法设计基本思想
11. 设计过程中参考过的游戏：
    1. 炉石传说
    2. 暗黑破坏神3
    3. 植物大战僵尸
    4. 部落冲突
    5. 帝国时代
    6. 坚守阵地2
    7. 推箱子
12. 游戏设计中需要考虑的设计思想：
    1. 简单交互
    2. 范围攻击
    3. AI设计及仇恨机制
    4. 单位配合与克制
    5. 位移触发机制
13. 未来阶段考虑的设计思想
    1. 地形设计
    2. 己方单位指向技能
14. 单位设计思路
15. 攻击方单位
    1. 位移
    2. 击杀
    3. 范围伤害
16. 防守方单位
    1. 传送
    2. 位移触发攻击
    3. 位移触发位移攻击
    4. 城墙
17. 技能抽象

1.