**项目概述**

游戏类型：独立游戏，融合roguelike和卡牌要素的战棋游戏，pc平台

游戏画风：2D，简洁幻想风格

游戏目标：选择英雄和路线，组建自己的队伍，成长并通关

游戏节奏：单局战斗时间较短，多关卡多选择鼓励玩家重复游戏

制作目的：商业游戏发布，登陆商业平台，参与独立游戏比赛获得知名度

制作团队及安排期望：10人左右团队，核心开发期3-9个月，后续加工商业化时间顺延

制作平台：Unity

代号：Fantasy

文档名称：比赛版本总策划案

**文档详情**

目录：

一、游戏流程总述

二、大地图相关系统

三、战斗系统

四、卡牌系统

五、界面及UI

六、预期工作量

内容：

**一、游戏流程总述**

**1、预期**

参赛作品，流程完整，玩家体验完整，基本系统齐全，风格得到表现

**2、游戏流程**

玩家选择1个主角，带入主角的视角开始游戏。在极简的引导后，玩家可以在大地图的一定区域内自由探索，战斗、招募、强化自己，在战胜该区域的boss后前往下一个区域，直至最后通关。

**3、世界观和剧情简述**

1）总设定

整个世界是一本书，世界（书）由3大种族（章节）构成，每个种族的图腾作为记录者庇护着种族的传承。魔王削弱了图腾的力量，各个种族陷入危机，英雄们从自救走向联合。

2）三大种族设定

人族主要由人类组成，有教会、军队、平民、盗贼等等；

精灵族主要是精灵和自然生物组成，主要有精灵（可以将肢体的一部分幻化成植物以模拟弓箭、近战武器）、树人（担任先知等）以及各种被召唤的动物；

兔人族主要包括日光族和月光族两个种族，日光族活跃于白天，皮肤偏白；月光族活跃于夜晚，皮肤偏深。兔人族以机械见长，他们制造了各种精密的机械，可以驾驶装甲，还可以遥控各种小机器人。

除此之外，还有非玩家控制的种族，作为npc存在，

比如弹弹兽，弹弹兽（长得像弹弹球，长着小鸡嘴和豆豆眼，有细长的尾巴，用来将自己固定在某个地方，弹跳和静止时会卷起来贴在背后，行走方式也是弹跳，可以模拟环境色，没有多少攻击力，食草生物。）这是一个特殊的种族

3）英雄设定

共有六位英雄（主角和普通英雄都从下面六位中选择）：

人族：年轻的平民修女和胡子贵族骑士；

精灵族：元气精灵少女和装大人的树人先知；

兔人族：无口的机械师和宅属性的月之法师。

**4、整体风格**

游戏，较为自由的探索、构筑和随机风格，战斗偏策略性；

美术，手绘线稿的画风辅以淡彩，吟游诗人传说的艺术风格。

**二、大地图相关系统**

**1、大地图产生逻辑**

大地图事先设计好，采用读取地图文件再生成游戏地图的方法。

大地图分为多个区域，每个区域有一个boss，战胜boss即可前往下一个区域。

**2、大地图移动与遭遇**

大地图的地形格为正六边形，玩家可以自由选择向邻近的地形格移动。

如果移动到的地形格上有元素存在，玩家会与该元素发生交互。

每次移动消耗金币，在大地图上没有金币时无法移动，并得到“穷困潦倒”结局。

**3、大地图元素**

1）刷怪点

地形格上有怪物标记，这个地形格上有刷怪点元素。

遭遇刷怪点后，进入战斗。

如果战斗成功，玩家获得效果牌和金币奖励，该刷怪点元素消失；如果战斗失败，玩家回到遭遇刷怪点前一步的地形格。

2）酒馆

地形格上有酒馆标记，这个地形格上有酒馆元素。

遭遇酒馆后，进入酒馆菜单。

酒馆菜单包括雇佣单位界面，在这里可以购买单位牌以及刷新商店内容。

离开酒馆菜单后，玩家在该地形格上不可以再次打开酒馆；酒馆一直存在，下一次玩家返回该地形格与酒馆遭遇，会再次进入酒馆菜单。

3）随机事件

地形格上有问号标记，这个地形格上有随机事件元素。

遭遇随机事件后，触发产生随机数，根据随机数决定玩家遭遇的事件。

随机事件有以下几种：刷怪点，宝箱：直接掉各种卡牌，宝箱：获得大量金币。

进行随机事件后，该格随机事件消失。

4）重要关卡

地形格上有显著标识的记号，这个地形格上有重要关卡元素。

遭遇重要关卡后，玩家进入剧情或者boss战斗。

完成重要关卡后，该格重要关卡消失，并开放新的探索区域。

**三、战斗系统**

**1、卡牌行为**

1）抽牌

从卡库抽一张牌

2）出牌

使用单位牌，可以在己方控制的战区里生成对应单位，然后单位牌进入冷却池；

使用效果牌，可以对场上释放对应效果，立即生效，然后效果牌进入冷却池。

3）循环洗牌

每张卡牌使用后都会进入冷却池，在冷却池cd结束后会被重新洗回玩家卡牌。

效果牌使用后进入冷却池，并立即开始计算cd；

单位牌使用后进入冷却池，等该张卡牌对应的实例单位在场上死亡后，才开始计算cd。

**2、单位行为**

1）产生

使用单位牌，可以在己方控制的战区里，选择一个空白格子生成对应单位；

某些效果触发时，在对应的区域，选择一个空白格子生成临时的单位。

2）属性

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性分类 | 单位id | 实例单位id | 单位名称 | 攻击力 | 血量 |
| 说明 | 单位在总单位库中的固定id | 本次战斗中，战场上生成的实例单位的临时id | 单位的名字 | 本次战斗中，该实例的当前攻击力 | 本次战斗中，该实例的当前血量 |
| 属性分类 | 移动力 | 攻击距离 | 效果 |  |  |
| 说明 | 本次战斗中，该实例的当前移动力 | 本次战斗中，该实例的当前攻击距离 | 本次战斗中，该实例当前携带的战斗效果 |  |  |

3）移动

选中场上的单位，会显示该单位可以移动的区域，点击区域内的格子，单位移动到目标格子。

4）伤害

单位可以对敌方单位造成伤害。伤害分为两种，主动攻击伤害和反击伤害。战斗时，一个单位主动攻击另一个单位，然后被攻击单位如果没被消灭会反击。

5）死亡

一个单位的血量归零时，该单位死亡，从战场消失。

**3、战斗地图**

战斗地图的生成，读取预先定义的地图文档生成，包括敌人和触发机制也一并生成。

**4、战区**

战区是指战斗地图的一种划分方法，玩家可以将单位部署在自己控制的战区内。

1）划分

战区的划分包含在战斗地图的生成中，记录在预先定义的地图文档中。一张战斗地图一般会有数个战区组成。

2）控制权归属和改变

战区具有控制权，由敌我双方争夺。

战区控制权的初始化：

战斗开始时，只有玩家单位在的战区属于玩家控制的战区，只有敌人单位在的战区属于敌人控制的战区，其余情况的战区没有控制者。

战区控制权的改变：

战斗开始后，第一个进入一块无控制者的战区所属方，拥有该战区的控制权；

一块已有控制权归属的战区，当另一方的单位进入时，变成争夺状态，该战区将没有控制者；

争夺状态下的战区，争斗后只有一方的单位存在于该战区时，战区的归属权归该方所有。

**5、敌方AI**

进入到敌方单位的可攻击范围(包含移动后可攻击)后，敌方单位会攻击。

**6、胜利和失败条件**

胜利条件：占领对方所有战区，击杀重要目标等。

失败条件：

1）玩家的主将死亡

2）达到最大回合数

**四、卡牌系统**

**1、卡牌分类**

卡牌分为单位牌和效果牌两种。

**2、卡牌颜色**

卡牌颜色分为红、绿、蓝、紫、白五种，每张卡牌都有自己的颜色，相同颜色的卡牌更容易组成卡组。

卡牌颜色的定义类似于职业。红色偏力量型，绿色偏敏捷型，蓝色偏智力型，紫色偏魅力型。

**3、主将**

1）主将概念

主将是战斗开始就存在于己方场地上，拥有较多血量和技能的核心单位。主将血量归零意味着战斗失败。

2）主角概念

主角是玩家每次开始游戏时，自己选择的一个初始角色，该角色是玩家的视角。玩家使用该角色游历和冒险，招募英雄，收集卡牌，组建自己的队伍。

主角在战斗的时候，就是主将；在战斗之外，相当于队伍的领袖，可以在大地图行动时提供一定的效果。

3）成长体系

主角每次战胜重要关卡的boss，开启新的区域的时候，获得一次升级的机会。

4）技能树

技能树是主角成长的具现化，主角等级到达要求后可以解锁一层的技能，然后选择其中之一获得。

技能树的技能主要包括两个类别，战斗系技能和冒险系技能。

战斗系技能会在主角进入战斗后生效，是主角作为主将在战场发挥作用的关键；

冒险系技能会在主角一行的大地图冒险中生效，比如减少路费花销、更容易开出宝箱等，是主角在大地图游历的辅助技能。

技能大部分为被动技能，也有一些为主动技能，使用主动技能会有代价，比如消耗战斗中的行动力、消耗玩家持有的金钱等。

5）英雄和主角

主视点（主角）设定：玩家在开始游戏时可以选择一个主角，这个主角在叙事层面担当主视点，以他的视角观察整个世界和经历故事；这个主角在玩法层面担任最重要的主将概念，作为己方一个关键的场上单位发挥牌组效果。

英雄（团队成员）设定：玩家扮演的主角可以在地图中招募英雄，英雄在叙事中担任配角以完善整个故事和世界观；英雄在玩法层面担任核心精英单位，作为己方牌库里一张重要的牌出战，此外，英雄可以培养羁绊。

主角和英雄的联系设定：主角和英雄出于同一个英雄设定池，当玩家开局选择一个作为主角时，其他的单位就扮演英雄角色。

**4、卡牌属性**

卡牌分为单位牌和效果牌，分开说明。

单位牌属性包括：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性分类 | 卡牌id | 实例卡牌id | 卡牌名称 | 攻击力 | 血量 |
| 说明 | 卡牌在总牌库中的固定id | 该张实例卡牌的固定id | 牌面的名字 | 卡牌的牌面攻击力 | 卡牌的牌面血量 |
| 属性分类 | 费用 | 颜色 | 移动力 | 攻击距离 | 冷却cd |
| 说明 | 使用这张卡牌需要消耗的费用 | 卡牌的颜色 | 生成单位的基础移动力 | 生成单位的基础攻击距离 | 场上生成的单位消失后，从冷却区回到牌堆的回合数 |
| 属性分类 | 效果 |  |  |  |  |
| 说明 | 生成的单位具有的战斗效果 |  |  |  |  |

效果牌属性包括：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性分类 | 卡牌id | 实例卡牌id | 卡牌名称 | 费用 | 颜色 |
| 说明 | 卡牌在总牌库中的固定id | 该张实例卡牌的固定id | 牌面的名字 | 使用这张卡牌需要消耗的费用 | 卡牌的颜色 |
| 属性分类 | 冷却cd | 效果 |  |  |  |
| 说明 | 从冷却区回到牌堆的回合数 | 使用后，触发的效果 |  |  |  |

**5、卡牌效果及触发**

1）单位牌效果及触发

单位牌具有的效果，会在对应生成的实例单位上生效，该实例单位携带效果；

触发包括两种：被动式，即对实例单位一直生效；条件式触发，满足一定条件时对实例单位生效。

2）效果牌效果及触发

效果牌具有的效果，在使用效果牌时立即生效。

**6、卡牌获取系统**

酒馆获得单位牌，战斗获得效果牌，随机事件获得各种牌。

注：酒馆每次有3张牌可供购买，可以花金币刷新。

注：战斗胜利后，每次给两张牌供选择，玩家可以选择其中一张。

注：随机事件获得的卡牌数不固定，在1-3张之间，也有可能只获得金币。

**五、界面及UI**

**1、主菜单界面**

包含选择角色进入游戏、卡牌展示、关于我们、退出的界面，这个界面可以有一张概念图，然后文字和ui排布一下。

期望：目前的三个角色围成一圈，玩家点其中之一，被选中的角色出现光圈，然后进入以该角色作为主角的游戏。（目前只有一个精灵妹子能点开，另外两个点了是“请期待”）

卡牌展示链到完整的卡牌书界面即可。

**2、大地图及相关界面**

1）大地图界面

大地图是六边形的方格组成，玩家在上面就像走格子一样，格子上面有地形。

关键UI包括，金币持有量，一个链到卡牌书的ui。

2）卡牌书界面

展示玩家拥有的卡牌，有种书籍的质感，玩家能够看清楚每张卡的数值和介绍。（时间来得及可以做一个放大）

**3、战斗界面**

结合卡牌和战棋的要素，凸显重要要素，设计下布局。

1）要素：

重要要素：牌堆，弃牌堆（冷却池），手牌，对方头目名称和增益说明，战斗场地（棋格和棋子），己方当前费用

需要做点击牌会放大展示的功能

棋子：要求能显示当前血量、攻击

需要强调的一个点，战斗场地可能界面是放不下的，这时候需要局部视角移动

2）战斗场景：

考虑到工作量问题，我们的设计是这样的，2d的方形棋格，上面采用统一某种形状（比如椭圆，像炉石那样）的棋子，棋子中间有卡牌的头像，然后四周有数字，会根据不同的指令或者buff做出统一的动作和变形。

然后后续如果有时间，我们会给核心卡片加过场动画，比如一个剑士做出攻击的指令后，不仅仅是场上的棋子撞对面棋子一下的动画，还会加上一个跳出来的剑士攻击的动画，强化视觉效果。

3）细节操作：

玩家点击一张手牌，应该能放大看牌面；

玩家使用手牌的方式为将手牌推向战场；

将单位牌推向战场后，不松开鼠标，会在战场生成一个虚化的棋子，这个棋子可以在己方控制的战区的空白格子上出现；当有虚化棋子时，松开鼠标，会在虚化棋子处出现一个实化的棋子并创建单位实例；没有虚化棋子时，松开鼠标，单位牌使用失败。

还有应该能看得见敌方单位的攻击范围等。

**4、其他UI**

对话框、文字说明框等。

**六、预期工作量**

1）卡牌预期

英雄（主角）卡牌：3张，固定精灵弓箭手为主角，修女和兔人机械师为英雄。

普通卡牌：18张，红色牌6张绿色牌6张白色牌6张，其中，单位牌7张、效果牌11张。

单位牌触发效果：采用被动效果且尽量使用统一效果。

敌人单位牌：小兵采用普通单位牌的黑影设定，boss单位3个。

主角升级体系：

主角只升2次级，在重要关卡之后，每次升级从3个天赋中选一个获得。

2）关卡及流程预期

3个重要关卡，通过后即可通关。

10以内随机战斗关卡。

3个重要关卡各一张地图，随机战斗关卡共用2张地图，共计5张关卡地图。