

MipaProject 选题报告

郑嘉诺 2013010383 环 31

韩雨骊 2013011657 航 32

颜晴 2013012093 数 31

冯乔俊 2013011460 自 32

回答三个问题:

what:

这是一个基于炉石传说的卡牌规则而设计的卡牌游戏,具有卡牌类游戏应当具有的可以自由使用卡牌组建自己的卡组的功能,以及与其它玩家通过网络进行对战的功能。

游戏规则与炉石传说类似:

基本规则:卡牌分为“随从”与“法术”,随从卡使用后召唤到场地上,可以互相攻击或者攻击对方玩家,法术卡一次性使用后发挥卡片上所说明的效果。

随从具有“攻击力”与“生命力”,随从之间互相攻击时,互相对对方的生命力造成和自己的攻击力等值的伤害。如果随从的生命力降为 0,则随从死亡

所有的卡牌要使用都要消耗“法力水晶”,并且越强力的卡牌消耗的法力水晶越多。每个回合,玩家会获得一定的法力水晶(第 1-10 回合中第 x 个回合: x 个水晶; 11 个回合后: 10 个水晶)。法力水晶不能累加,每个回合没有用完的下个回合不能继续用。

胜利条件:玩家本身具有一定的生命力,如果生命力降为 0 则直接死亡。

who:

现在的预期用户只能是小范围同学之间使用。但是会预留足够的可供修改的接口,面向更大范围的年轻人群体。

why:

因为十分有趣!将自己设计的卡牌游戏提供给其他人玩的想法我们觉得很 coooooooooool!

DIY 卡牌的人非常多,但是大部分都是纯粹脑补,没有具体实现过。而我们希望能够将其实现,我觉得那可能会非常有趣!

市场上已有的卡牌式游戏十分多,最著名的传统是《游戏王》《万智牌》等,现在另外一个很火的卡牌游戏是《皇室战争》,我们模仿的是暴雪公司出品的《炉石传说》,与之模式几乎一模一样的游戏还有日本手游《shadowverse》等。

另外:除了游戏模式本身以外,我觉得额外的新机制也是很有趣的。在炉石传说里,每周都有打破规则的“乱斗模式”,而我们也想实现一些有趣的新游戏机制,例如炉石传说里从未实现过的“双人模式”,等。

其余说明:

程序使用平台: windows 平台, Qt 作为设计框架,如果有可能,使用 QtOpenGL

运行平台: windows 平台。