敌方美杜莎

当前血量：570205

血量上限：571597

攻击：31050

速度：6.62

护甲：11401

护甲穿透：13014

我方雅典娜

当前血量：587929

血量上限：587929

攻击：51751

速度：6.62

护甲：11207

护甲穿透：12877

涅墨西斯

当前血量：657332

血量上限：685917

供给：31050

速度：6.62

护甲：11401

护甲穿透：13014

宙斯

当前血量：575603

血量上限：571597

供给：31050

速度：6.62

护甲：11401

护甲穿透：13014

美杜莎攻击涅墨斯希造成伤害24677，无连击，不确定是否有石化

基础结算 31050+13014-11401 = 32663

游戏核心玩法：通过类似小时候玩的弹球游戏规则对敌方造成伤害，不确定是否以歼灭对方来获得游戏胜利。游戏以古希腊神话为背景，各类神将作为游戏棋子，在一个预先设定好的平面空间内，通过碰撞来产生伤害和特殊效果，以此来消灭敌方。其中的主要乐趣来源于不同棋子的战场搭配，对敌方队伍所采取的专用战略带来的思考的乐趣，类似桌球或弹珠游戏的战略思考（棋子也就是球的站位与碰撞结果的思考），类似桌球或弹珠游戏的连续碰撞带来的快感（打连击）

设定背景：废土上的神明战斗。古希腊神话，北欧神话，**【不确定】**是否参杂其他神话体系

美术风格：类似冒险与挖矿的可爱像素风格

操作方法：对选定的A目标进行拖拽（似乎是恒定击出速度，不确定与拖拽距离和棋子属性上的速度是否有关联），拖拽A目标的反方向将显示其行进路程，不显示其行进结果。A目标以虚白线所显示的行进路程中所遇障碍B，将会显示障碍B的碰撞路线，障碍B所显示的碰撞路线只显示一部分结果。如B目标为棋盘的墙，则显示其反射路径

游戏流程：

1. **【不确定】**应该存在棋子挑选，也就是备战环节
2. 棋子入场站位，**【不确定】**玩家自选站位还是系统随机站位
3. **【不确定】**我方回合与敌方回合轮替，通过上述的操作方法对对方造成伤害并尝试消灭对方
4. **【不确定】**游戏持续进行直至一方消灭

伤害判定：**【不确定】**自己人打自己人不掉血

1. 我方A目标对敌方A’目标直接碰撞，应该是通过一个计算方法类似 A目标攻击力 - （A目标护甲穿透\*系数 - A’目标护甲），无法断定系数来源，可能是棋子属性中的速度。
2. 我方A目标对敌方A’目标进行碰撞导致A’目标对其友方单位进行了二次碰撞。A’目标再被敌方碰撞并进行了伤害判定后，其在被碰撞后的行进过程中所遇友方单位均不进行伤害判定，其在行进过程中所遇敌方单位皆进行伤害判定（应该是由A’被进行伤害判定后的属性作为伤害依据）。
3. 我方A目标对友方B目标进行碰撞后导致B目标对其他友方目标进行碰撞不进行伤害判定，如碰撞到其他非友方单位，对双方进行基于当前属性的伤害判定
4. **【不确定】**敌方目标在被碰撞后，如果其碰撞到边界，似乎会产生伤害。
5. **【不确定】**敌方目标在被碰撞后，再碰撞到其他非友方单位，会造成连击效果，不确定是否会加深伤害
6. 技能伤害判定，每个棋子均有独特的技能，有回复技能，BUFF类技能，伤害技能，DEBUFF技能和**【不确定】**被动技能。这些技能将会对碰撞造成的结果产生影响。**【不确定】**这些技能伤害是否会被护甲穿透和护甲所影响。

伤害类型：

基础伤害

**【不确定】**技能伤害

**【不确定】**破甲伤害

百分比伤害

游戏界面：主要内容有

游戏背景，给出的战斗页面中，显示的是类废土环境，背后的wastecity应该可以证明这一点。

一个战斗棋盘，限制其中棋子的行动范围，并对棋子的行进过程和碰撞带来更多操作空间。

下方的菜单栏，其内容从左到右应该是：1. 显示关卡的层数与房间数。2. 投降并放弃当前的战斗 3. 备战环节中所选棋子 4. 造成伤害与承受伤害的柱状图表 5. 为空白 6. 应该是聊天窗口

下方菜单栏向上一厘米留白处显示当前棋子所造成的总伤害量。**【不确定】**也可能是当前拖拽操作后战斗所造成的总伤害量，这样柱状图的功能更加明显

左上方标签不确定作用

右上方应该是玩家头像，名称，与**【不确定】**战力点（也可能是商城点数）

右上方玩家信息栏下面应该是添加好友和**【不确定】**屏蔽信息

棋子信息栏：

|  |  |
| --- | --- |
| 英雄信息 | |
| 英雄名称 | |
| 简介 | 详细 |
| 英雄像素风全身贴图  其所属（我，敌）  其位置 | 当前血量 |
| 血量上限 |
| 攻击 |
| 速度 |
| 护甲 |
| 护甲穿透 |
| 技能介绍 | |
| 棋子造成伤害的主要目标 | |

**【不确定】**详细栏不确定是另开页面说明棋子的背景故事还是单纯的tag标注以下是棋子的详细属性

血量上限，有的棋子技能是永久提高另一棋子的血量上限，这代表被提高血量上线的棋子可以获得更多的治疗，**【不确定】**是否会改变其他其他技能带有血量百分比扣除的技能伤害的判定。

属性后标注红字的部分应该是后天因技能而增强的效果。**【不确定】**是否有减除部分

棋子的主要目标设计贴切，适合轻娱玩家（无脑撞撞撞）