《秦征》游戏策划案

目录

[1 团队介绍 2](#_Toc521072949)

[2 产品定位 2](#_Toc521072950)

[3 目标用户定位 2](#_Toc521072951)

[4 游戏创意点说明 2](#_Toc521072952)

[4.1 即时制战棋 2](#_Toc521072953)

[4.2 基于兵马俑的棋子设计 2](#_Toc521072954)

[4.3 围棋规则的巧妙融合 3](#_Toc521072955)

[5 核心玩法 4](#_Toc521072956)

[5.1 胜负条件 4](#_Toc521072957)

[5.2 操作方式 4](#_Toc521072958)

[5.3领土规则 4](#_Toc521072959)

[6 游戏乐趣点介绍 4](#_Toc521072960)

[6.1刺激的胜者通吃博弈 4](#_Toc521072961)

[6.2兵种配合以弱胜强 5](#_Toc521072962)

[6.3紧张的即时战斗 5](#_Toc521072963)

[7 美术风格 5](#_Toc521072964)

[7.1 场景风格 5](#_Toc521072965)

[7.2 建模风格 5](#_Toc521072966)

[7.3 UI风格 5](#_Toc521072967)

# 1 团队介绍

本团队由来自中山大学的三名程序员组成。

朱逸渠（队长）程序 中山大学软件工程专业大二在读 曾参加微软idxbox并入围复赛、完美世界游戏创意大赛GameJam并获得亚军。

杨芮 程序 中山大学软件工程专业大二在读

周远笛 中山大学软件工程专业大二在读

# 2 产品定位

RTS（即时战略类）与战棋的杂交、支持联机对战（目前是AI作为敌方）的轻量级slg、

# 3 目标用户定位

性状：我们的作品是轻量级，一局大概花费两分钟左右，轻操作重策略的RTS

用户需求：喜爱策略类游戏，希望在碎片时间内得到一个完整的游戏体验。

产品对应用户：中轻度玩家，愿意在通勤等待的碎片时间花三分钟进行一局游戏的玩家。他可能是策略类游戏爱好者，也可能对冷兵器时代的阵形很感兴趣。他可能对兵种之间的配合很感兴趣

# 4 游戏创意点说明

## 4.1 即时制战棋

常见的战棋类游戏往往有回合等待时间长、节奏慢的缺点。将其改成即时制可以保证在三分钟内有一个完整的游戏体验。这样的设计和RTS（即时战略类游戏）比较类似，应该说本游戏是对RTS进行了减法设计：减去旁支末节的边缘系统，减少对操作速度的要求，只保留对战策略部分的体验。同时加上战棋类游戏的一些特性比如占领区，这样可以增强策略性而轻操作性。

## 4.2 基于兵马俑的棋子设计

本游戏以兵马俑作为设计基础，根据兵马俑的分类，分成了步兵、弓兵、战车。

4.2.1立俑

攻击范围：上下左右一格范围。可以挥剑进行攻击，攻击力和防御力都是中等的基础兵种

血量：100

攻击：55

防御：40

4.2.2 跪射俑

攻击范围：以自己为中心的九宫格。可以射出弓箭进行攻击，攻击力高于立俑，但是防御力比较弱。一种比较有优势的兵种配合是步兵在前线扛伤害，弓箭手在侧翼进行输出。

血量：320

攻击：100

防御：40

4.2.1战车俑

攻击范围：当前朝向的正前方一格

特性：1. 对步兵会造成比非常大量的伤害。2. 相应的，被步兵攻击侧面也会有很大损失。此外，战车俑有冲锋加成的概念：从上一次转向开始计算，每走一格累计一点冲锋加成，转向时清零。冲锋加成会造成额外的伤害。

血量：320

攻击：55

防御：40

## 4.3 围棋规则的巧妙融合

围棋是最古老的战棋之一。在本游戏中吸纳并融合了围棋中的“围”和“势”的思想。

4.3.1 围的思想

根据兰彻斯特方程，在本游戏中若想获得优势则应该在局部范围集中优势兵力。而且一旦一个棋子开始攻击了另一个棋子，两个棋子将都无法被操控，直到双方中的一方死亡。这也是本游戏规则上的一个创新点：化RTS中的连续攻击为离散攻击，从连续扣血变为非死即活，这增大了博弈的紧张感而减少了对操作性要求。

4.3.2 势的思想

本游戏中想获得优势的另外一个方向就是占领尽可能多的地盘。在我方领土上的移动和攻击会有比较大的加成，这阻止了孤军深入的打法，鼓励以阵形为主的多兵种协同作战。

对交通要道的抢占就非常重要，在这样的地方可以用少量的兵力就达到好的控制效果。

# 5 核心玩法

## 5.1 胜负条件

5.1.1胜利条件：攻占敌人的宫殿或者时间结束时，我方所占有的格子数比敌方多

5.1.2失败条件：自己的宫殿被摧毁，或者场地中我方所占有的格子数目比敌方少

5.1.3 平局条件：既不满足胜利条件，也不满足失败条件的情况（一般不可能出现，除非双方都挂机）

## 5.2 操作方式

操作简洁直观，主要交互有 放入棋子、让棋子攻击敌人、让棋子移动到指定位置。

5.2.1 在场地内放入棋子：拖动兵牌到场地内属于玩家的格子上(蓝色区域)

5.2.2 操纵我方棋子攻击敌方棋子：点击我方棋子，再点击要攻击的敌方棋子，我方棋子会移动到合适位置进行攻击

5.2.3 操作我方棋子进行移动：点击我方棋子，再点击要移动到的位置，我方棋子会移动到指定的位置。

## 5.3领土规则

5.3.1 当周围领土上属于我方的格子比较多时，棋子的移动速度会变快、攻击力会变高

5.3.2 只能在属于自己的领土上放置新的棋子。

5.3.3 某一时刻，只能有一个棋子站在一个格子上。

5.3.4 有一些格子是不可走的，在demo中标红（美术资源还没做）。

# 6 游戏乐趣点介绍

## 6.1刺激的胜者通吃博弈

在围棋中，时常会出现这样的局面：区域的死活只取决于几个关键目。在本游戏中一个棋子一旦发动攻击就不能移开了，直到击溃对手或者被对手击溃。这会导致两双方的各一队兵最后的结局一定是一方全灭，拱手让出该战场附近的领土。这会增加刺激感。

## 6.2兵种配合以弱胜强

6.2.1一种常见的打法套路

中间放步兵，两翼放弓箭手，

6.2.2特殊兵种车兵的攻防

战车俑是一种特殊的兵种，优势在于直线速度快、对步兵伤害高，劣势在于侧翼暴露的话很容易被击败（转向速度慢），和战车相关的战斗很容易带来快感。

一般步兵打战车主需要优势兵力。不要让俑站在战车可以攻击到的正前方

## 6.3紧张的即时战斗

场上局面瞬息万变，需要灵活的根据地形和局势指定战术。每一局都有不一样的体验。比如守角战术、围绕山脉的攻防

# 7 美术风格

## 7.1 场景风格

采取明度较高的配色方案，看起来比较清淡。

## 7.2 建模风格

采用低面的兵马俑模型，风格简约

## 7.3 UI风格

UI的兵牌采用鼠绘萌系风格（其他一些UI项还没来得及做）