# 标题：《武侠切磋》

## 游戏体验描述：

玩家扮演的是武侠但不实际操控，通过指令进行间接对战，思考关于内力，招式分配进行动态决策，决出胜负。

实际的过程是，玩家通过观察自己与敌人的自动接招、拆招，了解敌人的出招习惯和内功运转路线，再针对性地改变角色出招方式，以及对应的内功对应方式，包括不限于经脉封锁，贯通，回避，对碰，借力。借多重措施降低敌人战斗力，最终击败对手。

自动对战有一个攻守计量条，实时表现当前切磋的对战状态，但不绝对代表优劣势和胜负。

## 目标：

玩家需要不断的击败武林高手。

## 设计价值

### ——体验：

《武侠切磋》是一个基于自动战斗的模拟、策略的PVE游戏。基于武侠自身的多维属性赋予玩家多样化的决策，玩家不仅体验到类金庸武侠切磋的游戏具象化流程，同时也专注策略的正确性。

### ——主题：

武侠、招式切磋、内功碰撞、策略

### ——观点：

《武侠切磋》在3D自由视角呈现，思考并改变切磋对策，挑战在于感知武侠切磋和多样策略——专注于化解对手招式和内功并伺机转守为攻，重视策略，同时略为挑战快速反应。

### ——挑战：

游戏挑战在于策略，知己知彼再针对性攻击。

### ——决策：

玩家可以随时暂停，基于对手和自身状态和攻击偏好，针对性给予决策，并能在关键QTE做出合理动作。

### ——技巧、策略、运气和不确定性

技巧：QTE和决策时机，（WADSZC大字形确定攻击方向，并防反？）

策略：玩家可以通过指令（进攻路线、经脉封锁路线、内功迸发位置等）间接操控角色，将对战状态带入利于自己的局面。回合制，策略多样性：合理分配内力到招式or点穴皆可击败对手，本质是内力比拼

观察对手角色的前摇、音效、身体信息等做出预判。

运气：根据当前与敌人状态，决策的效果可能会打折扣。

不确定性：敌人的出招习惯、性格、武功路数和内功路线都为未知数。

### ——背景：

类金庸武侠世界观，虚拟场景（擂台、梅花桩、水面、屋顶等），对手为AI。

### ——情感：

感受类金庸武侠文化，并体验决策快感。

## 基本元素

### 玩家：单人，用一个武侠角色表示。

### 身体部位：

身体分为眼、鼻、耳、四肢、心脏、丹田。招式的施展可能需要运用多个部位协调。

### 外伤：

对应每一部位都有对应值对应，过低则无法使用该部位。

### 外功：

基于身体施展方式不同的有机组合，有不同招式拼合而成。

### 招式：

外功的基础单元，并决定内力的流动方式、迸发方式。

### 经脉：

一般来说，每个人的经脉图都是一样的并遍布全身各个部位，作为内力流动的管道。管道截面面积可大可小，也可能堵塞。

### 内伤：

经脉每一部位都有对应值对应，会被反噬、过大流量、堵塞等原因影响，影响某部位的内力运用效率。

### 穴位：

经脉的阀门。决定是否让内力流通。

### 内力：

作为武侠施展招式的消耗代价，可以提高威力，也可以附着他物，也可以提高部位的抗击打能力，肢体进行物理碰撞时发挥效用（力/毒/等），找不到作用物会反噬自身。

### 内功：

根据不同内功，可以被动的增强某个部位的内力运用效率。决定内息数值大小和内功属性。

### 内息：

根据不同内功，单位时间内恢复的内力大小。

### 攻击路线：

分为上三路、中路、下三路三种。

### 招式表：

进攻时一般会按照招式表出招。但可以根据攻击路线分重点进攻方向。

### 攻守计量条：

武林高手受到小辈偷袭仍可能受重伤，所以两方通常处于一攻一守的状态。

### 点穴：

可以开关对手或自己穴位的阀门，进而间接控制对手或者自己的内力流动。

### 敏捷：

衡量人物当前的移动力、躲避能力的大小，受内力影响。

### 攻击：

衡量人物当前某个部位的攻击威力，受内力影响。

### 防御：

衡量人物当前某个部位的防守强度，受内力影响。

## 接口和控制

### 控制：

玩家只可以通过指令间接控制角色。

### 屏幕：

屏幕中间上方显示攻守计量表，左上方可以查看角色信息，右上方查看对手信息。右下角时间控制。

## 游戏流程：

待补充。

## 艺术方向：

武侠、水墨风

## 技术概述：

内力碰撞是否可以用局部角色物理处理？能否断肢的技术难点是否可以实现？

若没有相对真实物理用数值表现是否可以当作备选方案？

时间暂停。

根据AI，招式表、风格随机自动化敌人出招习惯。