DemoVI

设计文档

执行摘要

旨在制作基于Love2D引擎，在DEOT（GS）上面是可以运行的Lo-Fi游戏。你现在有权限管理一篇场地，上面可以你可以通过重新布局地块儿、购买新鲜地块；同时也要防止各种各样的灾害。来保证你的资产顺利运行。在一周内，能管理好你的场地吗？

# 游戏设计——创美部分

## 摘要

本游戏主要是在一个成矩阵的场地上，具有若干功能不同的“地块(Tile)”，经过一定的操作；在场地上组成一定的地形后就可以进行收获金钱。自然，这些地块儿都有一定的保养费，如果安排不当，则反而有可能赔钱。

游戏的时间推进的时间颗粒是对地盘操作的一个步骤，没进行一次操作会进行一次场地金钱的结算、允许购买一块地块、或者地图上有一定地块会被随机消除等等。并且一个步骤可以是设定为一天、一小时、一个月之类的。整个游戏时长就是一周、一天、一年等，这个就是包装成一局游戏的不同长度，比如展会现场就是推荐玩一个月的长度，然后网上公开游玩时就可以推荐一年或者更多的时间。

自然，玩家的游戏任务就是要保证在这段时间中尽量不要赔款（破产），反而利用这块儿资产赚钱。

## 设计目标

### 核心功能

#### 玩家目标

* 主要目标：保证游戏过程中不破产且尽可能在结束时资产更多
* 次要目标：资产的收益效率尽可能的高
* 挑战类型：排列好资产地图上的地块，并且权衡投入和收入的关系
* 冲突类型：玩家在限定步数中排列和布局的能力，和权衡收入与支出的能力
* 胜利条件：在游戏结束时未破产且排行榜最高

#### 主要规则和游戏流程

标题界面：简单的选择内容，“开始游戏”/“游戏说明”/“排行榜”/“制作名单”等

游戏界面：具体进行游戏的界面。画面的大部分由场地占据，上面的游标令玩家可以方便移动已布置地块。在画面剩下的地方由现有金钱显示，通过目前场地计算出将会获得（损失）的金钱，以及剩余时间颗粒的标记的显示。其中还包含一个可以伸缩/显示的供玩家购买地块的overlay商店页面。

游戏说明界面：独立界面，上面可以对游戏的操作、规则、地块信息相关的进行文字、图形化的说明。

排行榜界面：独立界面，里面分为不同的游戏时长排列成的不同种类的的分数排行榜

制作名单界面：简单的可能是Overlay的窗口可以展示制作组名单的窗口

#### 玩家资源

金钱：玩家计算分数和基本购买单位，降至0后游戏结束，也使用这个去购买新的地块。获取方式就是每一次时间颗粒将场地上的收获和成本结算一次，进行结算。

地块：在每个时间颗粒中，玩家可以花费金钱购买一块地块，并且会自动植入场地中。

场地：玩家的基本控制的基本场地，上面由大量的地块构成，消耗时间对场地进行操作以试图获取金钱。

#### 边界条件和限制

场地大小限制：原则上玩家可以拥有的场地大小是有极限的，目前设定为6x6，是一开始给满6x6还是慢慢放开还有讨论空间。

板块移动限制：目前按照板块只能在场地上滑动的逻辑进行移动。

板块旋转限制：

时间限制：一句游戏中时间颗粒也是有限制的，通过这个数量不同，来控制游戏一句不通的长度。大约设计为，25、75、100。

防止停止限制：板块的布局理论上可能存在一个短期的最优解，但是为了防止玩家此时积极怠工；游戏机制中必须存在以某几个时间颗粒为周期场地中有一定量的地块会被敲掉。防止玩家怠工。

### 视效

待定

## 世界观、角色背景故事

### 背景故事

### 世界观

### 角色

## 交互模型

### 用户操作

菜单操作：十字键导航，A键确认，B键返回。

游戏内操作：十字键移动光标，按住A键和方向键移动地块，B键旋转地块（顺时针），按住Y键和方向键从商店中选择购买。

## 分数和玩家表现统计