卡牌和战旗企划案

1. **参考的思路**
2. 神奇宝贝的双人对战
3. 中国象棋
4. 战旗本身的概念
5. 卡牌：炉石传说和游戏王
6. 英雄联盟
7. 三国杀
8. **市场分析**

(TODO: 几乎没有)

1. **资源设定**
2. **背景设定**

(TODO:杨磊补充)

群星和星象使啊

1. **游戏系统**
2. 玩家系统
   * 1. 【等级】（最高【20级】，用来限定前期友好度过和强力卡牌的使用）
        1. 战斗完可以获取经验值，初始为【100】
        2. 每次升级后升级会在原来基础上增加【10%】
        3. 战斗经验公式：【(对局的时长/【预估平均时长/2】)\*对方等级/自己等级\*(胜利?1.5:1)\*100】
     2. 称号系统（TODO先不做）
     3. 资源浏览（拥有的卡牌和棋子，以tab的方式浏览，参考英雄联盟的商店布局，以及资源包，可以点击开包，开出卡牌和棋子）
        1. 查看棋子，以头像显示（最好是3d），选中后下面会显示棋子的详情
           1. 棋子品级(【白色】<【蓝色】<【紫色】<【橙色】)

选择时会根据品级做数目限制（参加下文的卡组编辑）

品級越高，使用等级要求越高

* + - * 1. 棋子的基础属性（参考神奇宝贝的种族值）（有个最小值和最大值）

【血量】

【物理攻击】

【物理防御】

【特殊攻击】

【特殊防御】

【每回合移动距离】（不可随努力值和等级变）

* + - * 1. 棋子的技能

棋子等级越高技能越多，可变性增多，操作难度加大。(白色：技能数目为【1】:，蓝色：技能数目【2】，紫色：技能数目：【3】，橙色：技能数目为【4】)

棋子等级越高，技能越强大，但是消耗资源更多，会“笨重”

橙卡的选择（数目唯一），决定了卡组的构建核心

技能解锁和棋子本身等级有关

* + - * 1. 棋子的【被动（特性）】
        2. 棋子的【等級限制】
        3. 棋子的等级（默认为1级）

最大等级为n=5级

不同品级的棋子升级材料不一样，等级升高，会解锁新技能，同事其能力值会变大

棋子升级，其使用等级会为初始使用等级+升级等级\*2，不能超过角色最大等级

升级需要消耗材料

材料（可以卖了换星辰碎片）

同名称的卡牌（可以卖了换星辰碎片）

橙色的需要消耗特殊材料、紫色卡需要消耗一般材料、白色蓝色的直接星辰碎片升级就好（此處特殊和一般仅内部区分）

* + - * 1. 喂养（努力值）

棋子值是固定的，可以消耗一些卡牌，对棋子进行喂养，可以，就像神奇宝贝的努力值一样，为棋子指定不同发展方向，偏肉还是偏什么

喂养和喂养的重置是需要消耗星辰碎片，喂养还需要消耗一些棋子（不同棋子提供不同增强）

喂养消耗很少，不肝

* + - 1. 查看卡牌
         1. 卡牌品级:(【白色】<【蓝色】<【紫色】<【橙色】)

品级和效果其实无关

品级决定稀有度，和合成和拆分的值

* + - * 1. 卡牌消耗【星辰值】
        2. 卡牌关键字（给卡牌附加额外的buff）
        3. 卡牌效果描述

打出卡牌的效果

内部有标记卡牌作用对象，代码用位标识

自己方、敌方、不限制

一个还是多个（额外变量标记具体数目）

作用阶段（哪些阶段见后文战斗系统）

* + - * 1. 卡牌分类（这里只给分类，详情原因请见下文的战斗系统）

通用卡

卡牌边框颜色为白色

目前仅做内部区分，在玩家眼中都一样

指定强化类的

...（见战斗系统）

仅仅能在己方回合使用，仅能提前使用（类似三国杀装备卡）

职业卡

卡牌边框颜色为群星或者种族搭配的颜色

有限定文字在描述开头并且加粗和【】的标记，比如【种族：恶魔】或者【群星：瘟疫】，指名只能某个棋子或者种族使用

阴谋卡

卡牌边框颜色为暗黑色

与通用卡区别在于满足特殊条件才能使用（类似陷阱卡，但是不同于游戏王陷阱卡埋伏，更像是三国杀的无懈可击）

装备卡（无，以buff卡取代装备卡）

* + 1. 卡组配置

1. 游戏场景
   * 1. 登录游戏的界面（账号密码登录即可，设置界面配置音量，退出游戏的按钮）
     2. 游戏大厅
        1. 主控制设置界面（右下角）
           1. 退出游戏
           2. 调节游戏声音（配置保存在本地）
        2. 商城界面（按钮）
           1. 购买资源包（发送服务器请求，成功返回显示购买成功）
        3. 卡牌编辑界面（按钮）
           1. 选择棋子：【4个棋子】
           2. 选择卡牌：【必须30张】
           3. 【橙色棋子携带数目最大为1，紫色棋子携带数目最大为1，其余合计数目不大于选择棋子数目】
           4. 如果不满足，那么只能保存，但是不可以在战斗时选择。客户端和服务器都要校验
           5. 滿足卡片的使用等級限制
           6. 保存：在保存的时候再一起发送请求到服务器



* + - 1. 好友系统（左下角，参考炉石）
         1. 搜素，添加
         2. 同意拒绝
         3. 双击，可以发起私聊
    1. 战斗场景
       1. Pvp用匹配按钮随机匹配（发送请求，进入请求队列）
       2. Pve有副本大厅可以供选择
       3. 有训练营，初始化一个不会做任何操作的对面，熟悉技能等等

1. 背包和仓库

不存在，資源都是放在專門的瀏覽界面

1. 资源
   1. 卡牌、卡组、棋子、星辰币（点券）、尘币（碎银）、代币券（绑点）
   2. 皮肤：卡牌金色有动画、棋子有皮肤（因为游戏中是3D角色）
   3. 星辰碎片（分解卡牌棋子得到的、pvp胜利方一天有上限）
   4. 盒子：pvp胜利方得到，一天有上限，可以随机开，得到随机资源，盒子也有同样品级，品级根据对战等级、对战场景。每种品级的盒子至多能开出上级的东西。概率服从正太分布。
   5. 材料：主要是pve刷本得到
      1. 举例：【XXX·碎片】，多少个就可以合成那个物体了，碎片和卡牌棋子一样只是多个一层模糊效果（隨機碎片形狀在上面）
      2. 暂时没想到，刷本可以给很多棋子和卡牌，棋子卡牌本身可以分解，棋子可以用来升级和培养其他棋子
      3. 增加棋子和卡牌池就好
2. 战斗系统
   1. 回合概念（TODO：考虑到技能的使用，iv、v、vi可以合并成战斗阶段）
      1. PS：要区分一些卡牌是不是在己方的回合还是敌方的，还是默认全部的（位标识）
      2. 游戏初始化
      3. 回合开始阶段（系统结算，玩家开始操作）
      4. 战斗前阶段（移动阶段）
      5. 战斗阶段
      6. 战斗后阶段（休整阶段，没有移动的角色依旧可以移动）
      7. 回合结束阶段（玩家操作完毕，系统结算）
      8. PS：切换回合有专门的按钮，界面顶部，有按钮区分，蓝色的一排（自己回合时）和红色的一排（对方回合时），对应阶段的会高亮，点击高亮阶段后面的，即可进入下一个阶段
   2. 棋子
      1. Buff系统：棋子的能力值变化—以buff的形式给予要区分可以叠加和不可叠加
         1. 棋子的特性
         2. 卡牌给予棋子的
         3. 系统、场景给予的
         4. 一些可能的buff举例：
            1. 中毒buff，每回合掉血，在己方结束阶段结算
            2. 强化buff，一直持续，作用到面板上
   3. 卡牌
      1. 卡牌分类在战斗中区别
         1. 通用卡：N卡
            1. 使用阶段（！不允许战斗阶段使用）

移动阶段

休整阶段

* + - * 1. 不满足使用条件时，为灰色，不可选中状态
      1. 职业卡（与通用卡区别仅在于使用对象，往往效果强大而且量身打造。比较有使用范围限定的代价，也区分是N卡还是C卡，c卡需要使用对象是某职业）
      2. 阴谋卡（C卡，与通用卡区别在于：使用判定交给系统）
         1. 满足条件，系统会自动判断，给予【10s】的考虑时间，要不要使用
  1. 移动
     1. 角色移动
        1. 常规的
           1. 战旗的常规移动，会被障碍物等阻挡
        2. 特殊的
           1. 因为特性或者卡牌效果，直接瞬移到某点（可以跳过一些障碍物等特殊机制判断）
     2. 摄像机可以平面移动，好纵观全局
  2. 地图

TODO：大小、资源、内容均在考虑中

* 1. 手牌
     1. 每回合抽一张
     2. 每回合可以拖拽使用（根据类型）
        1. 对于自己方的，拖拽到自己角色身上
        2. 对于敌方的就必须拖到敌方身上
        3. 对于移动类型的，要选择一枚角色（根据卡牌描述），然后拖出手牌区域（或者拖到角色身上，如果没有目标那么拖出手牌区域即可，【不会出现要选中2个角色的卡牌、技能情况！！！简化】）即可出现边框特效，然后即可选中某个区域或者什么的，使用了。
        4. 互换类型的移动：比如某个职业技能（不会出现在卡牌身上！），互换自己和某个棋子的位置（参照控制面板）
  2. 控制面板
     1. 选择一个角色的时候会出现
        1. 敌方会显示介绍（不会显示具体数值，或者只显示基础数值，努力值肯定不会显示）
        2. 己方会显示具体数值、和操作指令
           1. 操作指令

使用技能

举例

互换和某个棋子的位置，点击使用技能“互换”，然后选棋子，然后即可互换了位置，huhuan(Object source,Object target)

技能火球，点击技能，选择某棋子，然后触发火球的伤害，huoqiu(Object source,Object target)

攻击（平A）

进入移动界面

取消选中（待命）

* + - * 1. 具体数值：面板
    1. 如果跳出控制面板会忽视手牌，或者控制面板已小UI的形式附加在角色身上，不占用平面UI手牌的位置（可以参考3ds游戏王，右键选出）
  1. 资源
     1. 每过5回合，地图中间位置大概都会出现资源点，资源点有一回合的保护时间（先手方可以强占资源点，后手方可以夺取），资源保护时间结束后（回合结束阶段判断），在资源点上的棋子所属方将会获取该资源
     2. 资源：有不同效果的卡牌、或者阴谋卡，相比一般的会更加强大。详情请见游戏玩法的资源diy
  2. 毒圈
     1. 经过X回合后（目前设定为满星辰值后，也就是10回合后的第11回合开始阶段），将会在已方身后，将最后一排设定为毒圈
     2. 效果：每次回合阶段后，先叠加中毒buff一层，然后计算：每回合损失最大生命值1/16\*buff层数的生命。
     3. 系统给予的buff，无视一切不可选中、不可中毒等
     4. Buff用专门名称区分，以区分玩家间的中毒buff
     5. 目的：既然星辰值已满，就没必要苟了，加快战局
     6. 每过n=2回合（毒圈开始计算，也就是11+index\*2的回合，毒圈蔓延一格），n的值用于策划把握战斗节奏以及根据地图大小设定。
  3. 特殊机制的效果统一说明（见额外的文档描述）
     1. 棋子特色
     2. 卡牌特殊标识
  4. 操作时间限制
     1. 每回合最多60s，超过将自动结束，最后15s出现提示

1. **游戏玩法**
2. 战斗流程图
3. 棋子diy类型概述
4. 卡牌diy类型概述
5. 资源diy概述
6. **游戏模式**
   1. Pvp
      1. 1v1联网对战
      2. 擂台赛
   2. Pve
      1. 2v1，可以和玩家合作一起刷本
      2. 1v1
      3. 无尽模式
7. **配置详情**

见excel