

Idea设计

一、基本名词解释

1.游戏模式为卡牌对战，双方各自会有一系列区域和卡牌供操作，同时场面上会有一些公共区域用于铺牌和发生战斗

私有区域：

- 三个将领区，一个主将，两个副将
- 一个手牌区
- 一个资源数提示条
- 一个私人牌堆
- 一个己方矿场

公共区域：

- 中立矿场
- 公共的命运牌堆

2.游戏基本规则：

- 任何一方主将死亡则另一方获得胜利，同时死亡则资源数更多者胜利，资源数也相同则为DRAW
- 任何一方资源数量大于等于50则无条件获得胜利
- 初始资源数为30，每到己方回合开始时回复已占有矿场数点资源数

3.主将设定：

主将固定有20点体力值上限，不同的主将类型将会有特殊的计数单位，例如骑士长会有额外10点护甲值而僧侣则会有额外10点体力上限。

主将可以持有武器卡、魔法卡，被持有的武器卡和魔法卡才可以发动效果，武器与魔法卡每次发动效果需消耗特定值的资源

主将持有武器卡时可以攻击攻击范围内的敌人，主将持有魔法卡时可以对全场内所有单位发动效果。

主将可以被敌方入侵的生物或对方主将攻击

主将被攻击时可以选择任意一名副将进行格挡，若副将全部死亡或副将全部脱离指挥进入矿区则无法格挡，主将即使持有武器或魔法也无法自己格挡。

主将存在指挥技能和特殊技，指挥技能持续生效，特殊技能每回合可以消耗固定资源数发动

4.副将设定：

副将的体力值上限根据其不同角色来确定，每名副将仅持有一个指挥技能或特殊技，同时每名副将拥有特定的攻击力

副将的体力值归0后无法复活，其技能也将永久失效，若特殊技是Buff技能则不会在其死后将场上的Buff效果清空，只清空其指挥技能

副将在主将被攻击时可以选择格挡操作，其代替主将受到伤害并还击

副将可以脱离指挥位进入己方矿场，成为一个生物，但无法逆操作。脱离指挥位的副将如果持有指挥技能则继续有效，若持有特殊技则特殊技失效

副将在指挥位死亡无法复活

5.手牌设定：

人物初始手牌数量为7张，每回合可以消费1点资源点从己方牌堆获取一张新的手牌，每回合可以消费4点资源点从命运牌堆获取一张新的手牌

人物手牌上限为10张，超过手牌上限则无法获取新的手牌，无论是主动或被动

手牌每回合使用的上限不限定

游戏开始前可以对当前手牌进行随机更换，每更换一张手牌需消耗一点资源点

手牌无法被舍弃，必须被使用或被动失去才能离开手牌区

6.资源提示条：

玩家在游戏开始时各自拥有一个30/50的资源条，当资源条满时，则无条件获得胜利。

每回合资源点数自动上升：1+占领中立矿坑数+特殊生物效果

每回合的资源使用没有上限，但是存在一个上限值设定以满足游戏内卡牌特殊效果

7.私人牌堆：

玩家在游戏开始前可以设置一组40张牌的牌堆，每次游戏开始前会随机打乱其顺序

当牌堆的牌被抽光后，则无法继续从私人牌堆抽牌

8.己方矿场：

玩家在开始时各自拥有一个矿场，矿场内可以容纳生物最多8只，己方矿场无法被占领

当己方矿场与任意中立矿场连接时，如果有敌方生物在此中立矿场执行入侵操作，而己方生物未执行拦截，则己方矿场会被入侵。入侵的生物可以对主将发动攻击

9.中立矿场：

游戏开始时场上存在一个（暂定）矿场，连接游戏双方的两个私人矿场，矿场内可以容纳最多5只生物

当中立矿场中只存在一方的生物时（只有墓碑不算），则宣布该矿场被此方暂时占领。被占领的矿场能够提供供给占领方额外的资源点收益。而当双方在中立矿场都有生物存在时，则此时中立矿场依然保持中立，不会为任何一方提供资源

10.命运牌堆：

命运牌堆存在100张，每一张都是独特而随机的效果，游戏开始前会对此牌堆进行一次洗牌

每个玩家的回合，玩家都可以消耗4点资源数来摸取一张命运牌，此次摸牌与摸取私人牌堆的牌不发生冲突

命运牌堆的牌被抽光后，则无法继续从命运牌堆抽牌

11.生物：

生物总共有三个数值：资源消耗值、生命值、攻击力

生物总共可处于的状态：待行动、行动后、死亡墓碑

生物可以拥有身份：暂定为冲锋者（出场即可行动）、拦截者（若存在于矿场则对方入侵时只能选择阻拦拦截者）、轻袭者（每回合可以行动两次）、不朽者（死亡后会留下墓碑站区，数回合后复活）

生物可以执行的操作分别为：攻击、入侵。无论执行了其中任一操作，生物将无法再次行动直到下一个玩家的可操作回合

每个回合至多召唤两个生物，刚召唤上场的生物处于行动后状态

12.行为：

攻击：仅能对攻击范围内的生物发动攻击，正常为1，即本矿场内与邻接矿场。主将和指挥单位的副将都视作在己方矿场外距离1处。攻击会触发战斗

入侵：从一个矿场进入另一个矿场的行为，从中立矿场退回己方矿场也是入侵操作。若要入侵的矿场内存在对方尚未行动的生物，则需指定其中之一进行攻击，攻击击杀对方则入侵成功。

13.武器：

主将可以佩戴武器，佩戴武器并不会消耗任何资源

武器共有三个数值：攻击距离、攻击力、资源消耗值

每次攻击需要消耗对应的资源数

武器可以被替换和损坏

14.战斗：

首先确定战斗双方的攻击距离是否都覆盖到对方，若一方不在另一方的攻击范围内，则单方面造成伤害。若在都在攻击距离内，则两方同时受到对方当前攻击力的伤害。如果生命值经过战斗后 ≤ 0 ，则生物进入死亡结算。

被击杀的生物将不会再占用矿场地区

存在击杀后能够复活的生物，则战斗结束后若此类生物死亡则会留下墓碑占位，墓碑若在中立矿场中无法起到占领作用，但是会占用一个矿场生物位置，如果矿场内充满墓碑，则无法进入新的生物

15.魔法：

魔法并非消耗型卡片，而是持有型卡片，类似武器

魔法只有一个数值：资源消耗值

每次使用魔法需消耗对应的资源数

魔法可以被替换和损坏

16.效果：

效果是一种消耗型卡片，使用一次后失去。

效果只有一个数值：资源消耗值

每次使用效果需消耗对应的资源数

17.回合阶段：

回合开始阶段：回合开始阶段，结算回合开始时各个buff效果

第一主要阶段：抽牌、召唤生物

战斗阶段：攻击、入侵

对方拦截阶段：当对方主将被攻击时，进入对方副将阻拦的阶段

回合结束阶段：回合结束阶段，阶段回合结束时各个buff效果

18.距离：

同一矿场内所有生物间的距离为0

相邻矿场间的距离为1

己方矿场与己方主将的距离为1（可视为己方主将处于与己方矿场相邻的虚拟矿场）