

《拳力的游戏》游戏白皮书

一款将"象棋的策略博弈"与"石头剪刀布的瞬时博弈"熔于一炉的轻量级双人对弈电子游戏

一、项目概述

1.1 理念介绍

12 枚棋子、12 个格子、5 分钟一局 —— 在石头剪刀布的克制循环中完成一场微缩象棋对弈。

1.2 设计初衷（Design Pitch）

维度	象棋	石头剪刀布	本作
单局时长	长（10–60 min）	极短（数秒）	短（3–5 min）
策略深度	极深	极浅	中等偏深
运气成分	几乎无	主导	策略 70% + 运气 30%
学习门槛	高（多种棋子规则）	极低	极低（一句话学会）
信息透明度	完全公开信息	完全隐藏信息	半公开半隐藏

我们希望填补"想要博弈感、但没耐心下完一盘象棋"的细分需求，做一款易上手、难精通、随时开局、单局闭环的现代化轻策略对弈游戏。

二、目标用户与产品定位

- 核心用户：12–35 岁，喜欢《阿瓦隆》《飞行棋》《UNO》等中轻度策略/桌游的玩家。
- 场景定位：通勤、午休、好友联机的"5 分钟一局"碎片化对弈。
- 平台路线：Kubee平台/Mobile 优先（横屏 + 竖屏自适应），长期目标支持跨端联机。
- 品类标签：#轻策略 #1v1对弈 #不完全信息博弈 #桌游电子化

三、核心玩法规则（Game Rules）

3.1 棋盘与棋子

- 棋盘：4 行 × 3 列，共 12 格长方形棋盘。
- 棋子：共 12 枚双面棋子——
- 石头 ×4、剪刀 ×4、布 ×4
- 一面显示类型信息，一面为统一背面（用于隐藏王牌）。
- 克制循环：石头 > 剪刀 > 布 > 石头。

3.2 起始布阵

1. 12 枚棋子随机不透明平均分给两位玩家，每人 6 枚。
2. 玩家私下查看自己手中的 6 枚棋子，从中选择 3 枚出战，并指定其中 1 枚作为王牌。
3. 出战棋子上场，普通棋子正面朝上，王牌棋子背面朝下（信息隐藏）：

行/列	列1	列2	列3	
行1	[子1]	[王1]	[子1]	← 玩家1 阵地
行2	[]	[]	[]	
行3	[]	[]	[]	
行4	[子2]	[王2]	[子2]	← 玩家2 阵地

3.3 先手裁定（Pre-Game Mini-Game）

- 双方各从剩余 3 枚未出战棋子中暗选一枚，同时翻开。
- 按 RPS 规则结算，胜者获得先手权；平局则重抽。
- 此设计让"未出战棋子"也具备策略价值——它们的牌型还会以另一种方式影响牌局判断。

3.4 移动与战斗

行为	规则
回合义务	每轮轮到己方时， 必须执行一次移动 （选择一枚己方棋子并移动到合法目标格）；仅当当前没有任何合法移动时，方可跳过该回合。
普通棋子移动	上下左右四格之一
王牌棋子移动	周围 8 格之一（含斜向，类似国际象棋"王"）
移动空格	直接进入
移动到敌方普通棋子上	若能克制 → 击杀对方，占据该格；否则不可进行该操作。
移动到敌方王牌上（决斗）	① 强制翻开对方王牌；② 克制 → 击杀对方王牌（胜利）；③ 同类型 → 移动失效，回合交予对方；④ 被克制 → 己方棋子立即出局

3.5 胜负判定

- 率先令对方的王牌棋子出局者获胜。
 - 僵局平局**：若双方场上仍有棋子，且剩余棋子（含王牌）**全部为同一类型**，则无法通过克制或有效决斗决出胜负；此时判定为**平局**。
-

四、核心乐趣分析（Core Fun Pillars）

我们识别出本作的 4 大乐趣支柱：

4.1 心理博弈（Bluffing）

- 王牌信息隐藏 → "你猜我王牌是什么" 成为整局焦点。
- 主动暴露 vs. 故意误导 vs. 反向利用心理预期 —— "没翻开的那张牌，比已知的那几张更重要"。

4.2 信息逐步揭露（Information Reveal）

- 已上场的棋子类型逐渐被双方记忆。
- 通过"剩余未上场棋子的统计"可反推对方王牌的可能类型分布（牌效计算 / Card Counting）。
- 例：若场上已知出现 3 个石头、2 个剪刀、1 个布，对方王牌是布的概率显著上升。

4.3 决斗高潮（Duel Moment）

- 决斗机制将整局推向情绪峰值——翻开瞬间决定胜负或惨败。
- 类比：UNO 的"质疑+4"、炉石的"奥秘揭开"、扑克的"showdown"。
- 电子化呈现可设计慢镜头翻牌、心跳音效、特写表情等强反馈，最大化情绪释放。

4.4 可控的运气（Controlled Randomness）

- 起始随机发牌保证重玩性（每局开局不同）。
 - 但玩家通过"选 3 枚出战 + 选 1 枚王牌"的两层主动决策，将运气转化为策略空间。
 - 即使发到糟糕的牌（如 4 石头 2 布），也存在"押宝对方王牌类型"的反向操作可能。
-

五、策略深度（Strategic Depth）

尽管棋盘仅 12 格，本作蕴含的决策维度远超表面：

- 建队决策：6 选 3 出战 + 选王牌 → $C(6,3) \times 3 =$ 将近60 种开局组合。
- 王牌伪装：王牌可以是任意类型，对手需推理。
- 阵型选择：哪种类型放中路（王牌位置），哪种放侧翼，影响推进路线。

- 4. 资源管理：6 枚棋子中 3 枚未出战，但参与"先手裁定"，部分信息会被泄露。
- 5. 路径规划：4×3 棋盘距离短，最快第 3 回合即可发生接触，每一步移动都需要权衡进攻/防守/伪装。
- 6. 概率推理：基于已暴露信息推算对方王牌类型的贝叶斯更新。

我们粗估：单局有效决策点约 8–15 个，平均决策时间 10–20 秒，单局总时长可控制在 3–5 分钟。

六、电子化的独有价值（Why Digital?）

相较于纯桌游版本，电子游戏带来不可替代的体验升级：

维度	电子版加成
视觉表现	棋子翻面动画、决斗特效、棋盘氛围光效
音效反馈	移动音、心跳决斗音、克制成功的爽快音效、被克制的失败音
AI 对手	不同难度（蒙特卡洛搜索 + RPS 心理模型），随时单人匹配
联机匹配	全平台随机匹配、好友房、排位赛
复盘系统	自动记录每一步、AI 标注关键决策点
新手引导	互动式教学关卡，3分钟内完成上手
公平性保障	自动洗牌、隐藏信息加密、反外挂

七、可拓展玩法（Roadmap of Modes）

7.1 标准模式（基础版）

即上述完整规则。

7.2 经典+ 模式（进阶版本）

- 特殊棋子：引入"变化子"（每次移动时切换类型，每局限 1 枚）、"陷阱子"（被吃时反杀）等扩展。
- 技能王牌：王牌附带一次性技能（如"窥视：查看对方一枚未上场棋子"）。

7.3 闪电模式

- 每步限时 5 秒，强化心理压力。

7.4 棋盘变体

- 5×3、4×4菱形棋盘等。

7.5 叙事 / 角色化

- 为每个棋子类型设计角色 IP ("岩石战士"、"利刃刺客"、"幕布法师")，赋予剧情，增加情感投入。

八、商业化方向（简述）

本节仅做轮廓性描述，不展开细化。

- Kubee 发行
- F2P + 外观付费：棋子/棋盘皮肤、决斗特效、动作表情、头像框。

九、开发路线图（参考）

阶段	周期	关键产出
Phase 1：原型验证	3天	纸面原型/网页原型
Phase 2：数值与平衡测试demo	3天	利用多局对战数据、规则微调； 初步制作可完整游玩demo
Phase 3：美术与音效一轨	3天	视觉风格定稿、UI/UX、决斗演出（?）
Phase 4：CBT 封测	4 天	邀请玩家测试，迭代/Kubee试行
Phase 5：上线	—	Kubee发布

十、风险与挑战

1. 平衡风险：石头剪刀布天然平衡，但与位置、王牌信息结合后可能出现强势开局组合，需大量对战数据验证。
2. 首发留存：单局过短可能导致"玩腻快"，需考虑运营策略：追求玩家长期黏性/追求快速吸引新玩家。

3. 联机体验：决斗机制对网络同步要求较高，需保证翻牌动画与逻辑结算的强一致性、防作弊。
 4. 玩家教育：虽然规则简单，但"王牌伪装/概率推理"的乐趣可能需要 1-2 局才能领悟，新手引导需精心设计。
-

十一、结语

"一分钟学会，一辈子琢磨。"

《王牌对弈》希望成为这样一款游戏：

- 它有象棋"步步为营"的克制感，
- 也有石头剪刀布"一翻定胜负"的爽快感，
- 在 12 格棋盘上完成给玩家的短时速通快乐。

我们相信——最好的策略游戏，未必是规则最复杂的那个；而是那个让玩家的大脑在最短时间内，做出最多有意义决策的那个。

文档版本：v0.1（初步白皮书）