**创新点**

1．非线性梦境叙事

对于游戏的结局可以有以下几点：根据玩家在梦境中的选择，最终的结局可能不同，比如「完全醒来」「被梦境吞噬」「变成梦境主宰」等。

2. 敌人也是梦境中的灵魂

一些敌人并非恶意，而是迷失的梦境旅人，你可以选择击败他们，或者帮助他们醒来，这会影响游戏进程和奖励。

3. 动态环境变化：

当玩家精神值降低，UI可能会逐渐失真，字体扭曲，卡牌边框变形，甚至让玩家难以辨认真实信息。

4 .地图

地图设计为三层 （类比杀戮尖塔中的阶段：塔底，城市，深处，终幕）名字是浅层梦境，深层梦境，梦境裂隙。背景音乐会随着梦境的深度变化，浅层梦境轻柔，深层梦境低沉怪异，甚至有时会出现反向播放的语音，增加沉浸感。

抉择不仅影响角色，还会塑造整个梦境的地图。

（1）梦境身份的影响：不同身份会影响可探索的区域，例如「旅人」身份可以更自由地选择路径，而「噩梦猎手」身份可能会遇到隐藏的Boss战。

（2）你选择帮助或伤害某些梦境生物，会改变后续地图的结构，例如救助某个梦魇生物，可能会在未来地图上获得隐藏援助，或者直接开启新的路线。

（3）梦境会逐渐揭示你的过去，当玩家接近终点时，地图可能会回溯到角色的记忆，变成现实与梦境交错的幻境，并影响最终Boss的形态或战斗方式。

5. 记忆碎片与因果抉择

记忆拼图：在梦境中找「记忆碎片」，收集足够的碎片后，可以在地图上解锁隐藏路径或特殊事件，进入隐藏Boss战或获得额外结局。

因果循环：某些选择会影响后续地图，比如击败某个强敌后，接下来的梦境可能变得更危险或更稳定，增加策略性。

6. 扭曲现实的事件

不稳定事件：某些地点可能会「变异」，比如本来是休息点，但进入时发现被梦魇入侵，变成战斗场所。（根据当前精神值）

7. 精神值（血量）博弈

精神值不仅是生存资源，也可以主动消耗来换取更强的能力或信息，在某些事件中，你可以赌上一部分精神值来换取更强大的卡牌或遗物，但如果失败，则会遭受 永久性的精神损伤（例如，最大精神值减少）。精神值过低时，世界会扭曲：当你的精神值低于一定阈值，地图会出现异常，例如事件变得更诡异，商店物品变成随机选项，甚至敌人会变得更强或更混乱。

**卡牌设计**

**「旅人」——流浪于梦境的探索者**

**核心特色**：

**控制、连锁效果、灵活应变**。

**攻击类**

1. **梦影涟漪**（1能量）

造成 **6** 点伤害，并可选择 **1** 张牌洗入抽牌堆。

1. **流动之刃**（1能量）

造成 **5** 点伤害，并获得 **1** 点「梦境能量」。

1. **意识涌流**（2能量）

造成 **12** 点伤害，若本回合抽过至少3张牌，则额外造成 **6** 点伤害。

**防御类**

1. **回响护盾**（1能量）

获得 **7** 点护甲，下回合开始时，再获得 **3** 点护甲。

1. **迷失心境**（1能量）

选择1张手牌，将其暂时移除（本场战斗不再抽到），并获得 **8** 点护甲。

1. **镜中倒影**（2能量）

获得 **10** 点护甲，并将手牌中的一张牌复制一张到抽牌堆。

**技能类**

1. **梦境漫步**（1能量）

抽 **1** 张牌，并随机改变一个敌人的意图（攻击 → 防御，或防御 → 攻击）。

1. **命运编织**（1能量）

从弃牌堆选择1张技能牌，放入手牌，并抽 **1** 张牌。

1. **分裂现实**（2能量 | 技能）

使所有敌人 本回合行动延迟（不会攻击），但他们在下回合的伤害提高 **50%**。

1. **记忆回溯**（1能量 | 技能）

选择一张 已经使用过的卡牌，复制一张进手牌，但其效果变为强化版。

1. **梦境编辑**（2能量 | 技能）

选择1个敌人的 **攻击意图**，改变其目标（可令敌人攻击其他敌人）。

1. **镜像未来**（1能量 | 技能）

查看 接下来3回合内敌人的行动，并可选择调整你的3张抽牌顺序。

1. **双重梦境**（3能量 | 终极）

立即重置本回合，恢复已使用的能量，并抽回本回合打出的所有卡牌

**终极卡牌（一套卡组仅能选择1张）**

**1星海漂流**（3能量）

造成 **14** 点伤害，并复制目标的状态（如护甲、增益）给自己。

**2命运回响**（2能量）

立即抽 **4** 张牌，所有本回合打出的牌，下一回合会再次回到手牌。

**「魔法师」——拥有强大的魔法能力**

**攻击类**

1. **梦魇火焰**（攻击 | 消耗1能量）

对敌人造成 **6** 点伤害，若目标正在睡眠状态，改为 **12** 点伤害。

1. **心灵冲击**（攻击 | 消耗2能量）

对所有敌人造成 **8** 点伤害，并使其下一次攻击失误（伤害减少50%）。

1. **幻影利刃**（攻击 | 消耗1能量）

对敌人造成 **5** 点伤害，并获得等量的 **护甲**。

1. **破碎幻梦**（攻击 | 1能量）

对敌人造成 **7** 点伤害，若此牌被丢弃，则对所有敌人造成 **4** 点伤害。

1. **意识撕裂**（攻击 | 2能量）

造成 **14** 点伤害，若敌人处于 **沉睡** 状态，则本回合减少 **1** 点能量消耗。

1. **梦影穿梭**（攻击 | 1能量）

造成 **5** 点伤害，抽 **1** 张牌，若该牌为攻击牌，则立即将其能量消耗减少 **1**（最少为0）。

**防御类**

1. **梦境护盾**（防御 | 消耗1能量）

获得 **8** 点 **护甲**，若回合结束时未被击破，则下回合额外获得 **4** 点护甲。

1. **扭曲现实**（防御 | 消耗2能量）

取消一张手牌的消耗，并随机变成另一张防御牌。

1. **虚无屏障**（防御 | 消耗1能量）

获得 **6** 点护甲，并有 **50%** 概率完全抵挡下一次攻击。

1. **泡影护盾**（防御 | 1能量）

获得 **6** 点护甲，若本回合未受到攻击，则下回合额外获得 **6** 点护甲。

1. **虚空折叠**（防御 | 1能量）

获得 **4** 点护甲，并使下一张牌的能量消耗减少 **1**（最少为0）。

1. **时空回响**（防御 | 2能量）

获得 **12** 点护甲，并在下回合开始时抽 **1** 张额外的牌。

**技能类**

1. **梦境回溯**（技能 | 消耗0能量 | 消耗）

抽 **2** 张牌，并将本回合使用过的一张技能牌放回手牌。

1. **沉睡咒语**（技能 | 消耗1能量）

使一名敌人 沉睡 1回合（无法行动，受到的下一次攻击额外伤害）。

1. **幻象分身**（技能 | 消耗1能量）

复制一张手牌，并将其费用减少 **1**（最小为0）。

**10梦境碎片**（0能量 | 技能）

选择手牌中的一张牌，使其变为「沉睡」状态（本回合无法使用），但在下回合变为升级版。

**终极卡牌（一套卡组仅能选择1张）**

**11梦境重塑**（技能 | 消耗2能量）

随机将手牌中所有牌变为随机法术牌，所有费用变为0。

**12梦境编织**（技能 | 3能量）

复制 **1** 张手牌，并将其费用永久减少 **1**（最少为0）。

**13无尽沉眠**（技能 | 3能量）

使所有敌人 **沉睡** 2回合（无法行动，受到的第一次攻击伤害翻倍），但你本回合无法造成伤害。

**「噩梦猎手」——游走于黑暗中的梦魇驱逐者**

**核心特色**：

**诅咒、噩梦状态、精神消耗换取强大能力**。

**攻击类**

1. **噩梦割裂**（1能量）

造成 **7** 点伤害，并使目标获得 **1层「梦魇」**（每回合开始时，受到等量伤害，持续3回合）。

1. **暗影吞噬**（2能量）

造成 **10** 点伤害，并回复等量精神值。

1. **恐惧之刃**（1能量）

造成 **5** 点伤害，若敌人已受「梦魇」影响，则改为 **12** 点伤害。

**防御类**

1. **黑暗屏障**（1能量）

获得 **6** 点护甲，并使敌人失去 **1点能量**（仅本回合生效）。

1. **扭曲梦境**（2能量）

获得 **12** 点护甲，并使所有敌人受到 **3点「梦魇」伤害**。

1. **影界庇护**（1能量）

选择1张手牌，移至弃牌堆，并回复 **3** 点精神值。

**技能类**

1. **梦魇侵蚀**（0能量）

选择一个敌人，使其在下回合开始时，额外失去 **2** 点精神值（如果适用于敌人）。

1. **恶梦束缚**（1能量）

使敌人 **沉睡** 1回合，期间无法行动，受到的第一次攻击伤害翻倍。

1. **狩猎意志**（2能量）

本回合所有攻击牌的伤害增加 **10**点，但下回合开始时，失去 **5** 点精神值。。

1. **深渊低语**（2能量 | 技能）

选择一个敌人，使其在 **下回合随机攻击自己或队友**（概率50%）。

1. **梦魇共鸣**（1能量 | 技能）

选择一个已受「梦魇」影响的敌人，使它的梦魇层数 **复制** 到另一个敌人身上。

**终极卡牌（仅能选择1张）**

1. **梦魇支配**（3能量）

使所有敌人获得 **8层「梦魇」**，并造成 **等同于梦魇层数的伤害**。

1. **深渊降临**（3能量）

牺牲 **10点精神值**，对所有敌人造成 **30** 点伤害，并清除他们所有的增益状态。