需求文档V8.0

1. 背景&世界观

《宝石勇士与邪恶祭祀》

一条墨色巨龙划过皇城的天际，从皇宫中带走了瑟瑟发抖的公主（Muse）。

国王派将军带兵讨伐失败，无奈之下发布悬赏，要找出一个能够救出公主的勇士（The warrior）。

你只是一个热爱健身博览群书的普通码农，本无那个自信去挑战恶龙，然而你无意间获得了操纵宝石元素的力量(The power of the Gem)，有了使用宝石元素的能力，你可以使出出神入化技能。

兴奋褪去后，你想起了公主的华颜，于是你踏上了新的旅程。

一开始只是一些很普通的怪物，它们只是勇士的踏脚石，勇士不断的成长强大，然而在接近恶龙巢穴的路上，怪物渐渐强大，勇士渐渐的感到了巨大的压力。

终于，你站在了恶龙(Vice Dragon)的前面。

恶龙凶焰滔天，但是你还是依靠了宝石元素的力量战胜了它，这时你却发现，这条黑色的龙，只是被奴役的宠物。

在巨龙的身后，一个黑衣巫师组织(Wizard)渐渐浮出水面。

原来，是邪恶巫尊主导的这起绑架，他要祭祀公主，召唤上古的邪神来毁灭世界。

巫师复活了很多怪物，他们被黑暗强化之后更加的强大。

但勇士没有畏惧和退缩，在救下公主后，继续他拯救世界的征程。

沿途，勇士又战胜了无数的暗黑化怪兽，以及黑衣组织中的几个边缘人物。

最终，勇士闯入了邪恶巫尊的宫殿，勇士决心要与邪恶巫尊决一胜负，阻止巫尊的阴谋。

最终，勇士战胜了巫尊，祭祀并没有全部完成，但是，上古的邪神（Accent One）已经降临了！虽然上古邪神的力量只有上古时期的四成，但是——

勇士竟无法直视邪神，勇士目力所及只是一片令人绝望的黑暗。

邪神的力量极为可怕，勇士几乎无法与之抗衡！难道巫尊的阴谋要得逞了吗？

此时，公主带着国王的将军和士兵赶来与勇士会合。

公主道出了自己被抓走的真相：公主在勇士之前就发现了宝石元素的力量和黑衣组织的阴谋，巫尊得知这一消息，抓走了公主，要用公主来祭祀上古邪神。

而公主此次前来，给勇士送来了元素圣石，元素圣石可以使勇士获得一个“元素的守护”的被动技能，使得勇士获得了一战之力。

终于，魔力未能得到全部恢复的邪神不得不再次被封印起来，但是其意志却意外的留在了公主体内，公主开始黑化，战斗力开始快速上升。

这时，身为救世主的你，不得不尽快将黑化的魔神公主(Dark Muse)击败。

经过一场悲情的战斗，最终你战胜了公主，驱逐了公主体内的邪神，邪神终于被完全封印住了。

但是，公主却因为被附体以及战斗，变得异常虚弱，奄奄一息，只能在世间做短暂的弥留，包括勇士在场的所有人都非常悲伤，勇士难以抑制自己的情绪，将随时都可能咽气的公主抱在了怀里，这时，奇迹发生了！

勇士抱住公主的瞬间，勇士脖子上的元素圣石和公主的额头接触，发出了奇异的五彩的光芒，元素一点一点的进入公主的体内，公主的脸色也渐渐红润起来。

然而，元素圣石却随着公主的续命而变得愈发黑化，原来，元素圣石本就是封印了各种元素的力量，善良的人得到会激发出正义的力量，而恶魔得到就会将人间变成地狱。

现在，善的元素一点一点进入公主体内，所以元素圣石中的暗元素就逐渐占据上风，最终侵蚀了勇士，就在勇士即将魔化的瞬间，公主苏醒，并亲吻了勇士，用体内的善元素中和了勇士体内的暗元素，从此，勇士和公主化身“元素的继承者”，他们立誓要永远封存元素的力量，以防居心叵测之人得到祸乱人间。之后，勇士和公主过上了幸福的生活。

1. 形式&&流程

每次战斗开始前，玩家可以选择携带三个主动技能（比如野火燎原、推行过宫、）和一个被动技能，并且默认会给玩家增加一个普通攻击（技能0）防止玩家遭遇窘境，难以继续游戏。

游戏采取回合制，以双方对战的形式进行，胜负判定条件为：第一个HP<=0的玩家败，另一个玩家胜。

每个回合内可以选择进行如下两种操作之一：

1、对棋盘进行有效移动，产生消除效果->消除的方块加入元素池中。

2、选择一个技能进行有效释放，产生技能效果->消耗相应数量的元素&技能生效

有效移动：移动之后可以触发至少一次消除的移动称为有效移动。在玩家的回合内，玩家可以点击棋盘移动，如果是有效移动，则棋盘执行（移动消除下落）\*动作，元素池更新，之后玩家回合结束。如果是非法移动，则玩家回合继续。

有效技能释放：玩家可以点击技能图标进行技能释放，如果元素池能够负担此次技能，则玩家释放技能成功，扣除相应数量的元素（如5个火元素，3个金元素），技能生效（如扣除对方血量，回复自己血量等等），玩家回合结束。如果元素池不能负担此次技能释放（元素数量不足），则为非法技能释放，玩家回合继续。

每一个回合结束的时候，判定胜负条件是否成立。根据游戏过程和结果，给予玩家经验值，元素材料（用于升级装备/技能）等奖励。

玩家可以在非战斗（静态）状态下，进行技能、装备的升级等等

1. 游戏可玩性

技能的多样性使得玩家可以尝试不同的战斗技能组合，使用出不同的配合和套路。

装备的升级路线多样，使得玩家可以尝试不同的发展方向。

何时使用技能，何时消除考验玩家的策略意识和大局观。

设计不同难度的AI，增加游戏挑战性。

剧情的推动。