# 炼金系统

玩家通过收集材料炼成各种东西，包括随从、道具、法术（可以理解为主动技能）、护符（可以理解为被动技能）等等，所有这些东西都是以卡牌的形式存在的（不过卡牌其实只能算是一种表象）。

法术包括奥术（由吟游诗人、术士和法师施展）和神术（由牧师、德鲁伊、圣骑士和游侠施展）。

每个生物身上都带了有限个法术位（包括主角自己），在战斗之外，玩家可以自己对各个生物手动 build，把法术和护符挂到法术位上，战斗的时候就可以直接召唤这些已经 build 完成的随从了。

注：法术位（Spell Slots）是一个角色职业每场战斗可以施展的法术总量，玩家可以在非战斗场合向这些空位中填入法术，每场战斗开始时会刷新次数。

把法术牌挂到随从身上的优点是：该法术将视为该随从自带的类法术能力（Spell-Like Ability），在战斗中使用时使用时不消耗玩家自身的法力值。缺点是：该随从一旦死亡进入坟场这个法术就用不了了。

每个法术都有一个定好的法术环位（即法术等级，从0到9），只有随从的施法者等级（Caster Level）满足了该法术的环位要求才能挂到该随从身上。

由于这个炼金系统的存在，玩家需要预先考虑几种build或者combo：

爆发流，长效毁伤流，机动流派，控制流派。

核心战略内容：

抉择：需要在困难时刻做好抛弃部分人物的决定和使用某些高价值物品的决定。

权衡：需要预先判断可能遇到什么样的情况，做好对应的法术准备。

脑暴：

方向1: 可将锻造系统做成音游模式，参考osu+loveLive，拖拽+点击式，四周飞向中心，点击，长按，长按螺旋，长按往返，变幻前进路线。根据当前炼成的道具的突发事件会导致判定点变动或者移动或者减小判定。玩家可以选择使用技能或者学习被动技能，装备道具，升级炉子解锁不同的特性，增大判定，增加稳定等等。可以考虑在过程中增加有所提示的技能触发音符，点击以后才会触发异常和技能。

方向2：

可将锻造系统做成打牌模式，参考杀戮尖塔，卡组相当于你当前可以对道具施加的效果和材料等等，道具可能会产生波动，比如缺水了，爆燃了，需要用当前手段或者材料进行缓解压制。

# 战斗系统

## 基本玩法

关键词：打牌+战棋

在进入战斗场景时，初始只有主角自己和 BOSS 两个人站在场上，然后双方开始施放卡牌召唤随从到场上，或者主角也可以自己直接冲到BOSS脸上攻击敌人，血量先掉到 0 的一方战斗失败。

战斗一开始玩家手里握的卡牌就不设上限，但其实释放还是会受到法力的限制。

## 地形场景

普通场景：地牢有若干层，兼有一个主城，主角随时都可以回城修整（接任务，交任务获取炼金用的材料），下一次进入地牢时直接从该层休息点开始。

注：游戏主线待定，之前的想法是主角为了成为正式的炼金术士，接受了工会任务——爬到地牢最下一层，拿到传说中的 One Piece，证明自己的能力（同时上面的返回地牢最近层休息点也可以解释了，本来这个地牢是未开辟的，主角爬到哪一层，工会就把已知领域扩展到哪里，并在那一层建立休息点）。

战斗场景：触发战斗时角色会进入单独创建的特殊场景里。

地形里的方块共分为以下四种颜色（这也是基本元素系统）：

蓝色：水

红色：火

黄色：土

白色：气

## 卡牌属性

玩家在战斗时所能抽取和打出的卡牌只有随从牌。

法术牌和装备牌等必须在战斗前挂到生物（主角自己或随从）的法术位、装备位上才能发挥作用。

#### 攻击力/血量

#### 技能

在炼金系统里build

#### 卡牌颜色

每张卡牌都独属于一种颜色（颜色同地块）。

基本相克关系：土与气，水与火

#### 可召唤范围大小

主角可以在自身周围多大范围内直接把这个生物给召唤出来。

注：随从根据自身颜色只能从对应颜色的地块上召唤出来，当然，召唤出来后可以在各种类型的地块上走动。

以上两条都是用来限制玩家一开场就把生物丢到 BOSS 脸上的。

#### 卡牌费用

一般卡牌都需要消耗法力才能释放，法力从何而来呢？

生物可以执行挖掘动作，从所在地块里挖出对应颜色的水晶（构成地形的方块也有着独属于自己的颜色属性，比如河流方块属于蓝色，火山方块属于红色等），水晶就蕴含着法力。

法力只有在每回合手动挖掘才会产生，不管是召唤出来的随从还是主角自己都可以挖掘水晶。

显然，法力根据来源的地块也是有颜色区分的，举个例子，一张随从牌的费用可以是 1 点蓝色法力 + 2 点其他任意颜色法力。

通过法力来限制玩家在每回合所能打出的牌的数量和强度。

## 战棋

生物在施展法术时，会经受两次检定：

第一次，当对有SR（Spell Resistance，法术抗力）的生物施展法术时，必须先进行一次施法者等级检定（1d20+CL），结果需大于等于该生物的SR，法术才会影响到该生物，法术穿透的专长可以在这一步起到加成作用（获得+2加值）。

第二次，法术通过第一次检定后，已经可以影响到受术者，但能否真正起作用还要进行一次豁免检定（Saving Throw），通过则对受术者无效（可以理解为抗住了此法术的副作用？），法术穿透在这一步是没用的。

Buff整合： 混乱 倒地 失明 残疾 魅惑 中毒 灼烧 冰冻 感电 易伤 沉默 晕眩 出血 恐惧

超魔专长

一个法术牌可通过占据更高法术位或者消耗更多法术位来使该技能获得某种加强：

魔法极效(让魔法在波动范围内取最大值) 魔法固化（可固定在地上作为陷阱触发） 魔法增距 法术溅射 法术暴击 法术穿透 法术坚韧(增加buff或效果持续时间) 法术默发(无视沉默效果) 法术双持(不消耗ap) 法术瞬发(持咒法术减少回合消耗，高ap法术减少ap消耗)