# 玩法大纲

玩家初始获得部分资源，炼成魔物，组织魔物队伍清扫地宫。获得资源，以炼成技能、魔物、装备等。

整体地宫随机，战斗地图基于原始地图进行怪物位置、种类、数量、胜负条件进行随机。

玩家只能在地面主城镇进行编队，队伍全灭主角不会死亡，而是逃回地面（带去出征的物品全失），魔物死亡不可逆（除部分稀有道具外）。

主角必须在大地图里走到休息点才可以传送回地面主城镇，再次出征时会直接返回上次的休息点，也就是说：玩家不能重走之前的地图。

游戏结束目标为，达成指定层数。多周目可增长地宫层数。

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——爬到地牢最底一层，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口胡了，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）。

# 炼金系统

把移动速度、飞行能力等各种基本特性都做成卡，然后炼成魔物的时候，可以把卡扔进去，丢进哪些卡就拥有哪些能力，可以理解为组合模式。比如说最垃圾的史莱姆带一个“变形”特性，在干掉史莱姆后，它会有几率掉落“变形”卡，这张卡在大部分情况下没什么用，但可以用来和其他一些特性形成Combo什么的。

再有一个想法是，对于玩家拥有的这些各种各样的基础卡，可以在一个类似状态机的界面里，把这些卡进行连接，比如有一张使地面变成油的卡，一张点火燃烧的卡，玩家把这两张卡按顺序连接起来，最终合成的一张卡，其效果就是先把地面变成油、然后点火燃烧，即用于合成的所有卡按状态机进行发动，有点类似于自创技能的概念（甚至可以像金庸群侠传那个Flash游戏里一样，玩家自己可以对这张卡进行命名，如果以后我们做联机系统的话，战斗日志就会变得很有意思，XXX玩家对YYY玩家释放了屁股向后平沙落雁式这样子）。

当然这样合成卡肯定有一些限制，比如最多只有连接N张卡，或者给每张卡设定一个价值点，总的加起来不能超过多少点来着，再比如可以像塞尔达里的武器系统一样，所有卡都做成消耗品，玩家不管合成多牛逼的卡，用掉就没了这样子，必须重新去打材料进行合成。

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，玩家可以在主城向这些空位中填入法术。

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。

# 城镇系统

主城和野外这种大地图都是类似于兰斯啊、AVG啊里面那种的简易地图，就一张底图，然后上面拍了几个按钮。

比如主城，就是一个主城背景的图，上面有几个按钮分别代表商店、家、工会什么的，点击商店，进入商店页面，里面也是一张底图，加一个商店UI。

比如野外，有一些按钮代表xxx采集点、xxx魔窟之类的，只不过这个点击之后，是转场景进入体素战场。

这样主要是想着比较省，而且只是几张底图和立绘的话，可以把这些地方雕琢得精美一点。

游戏大地图参考《杀戮尖塔》的地图：只能往前推，有一定的自由度，可以选择走哪条线。

大地图里面的地点分为几种类型：

1. 战斗地图，玩家一进去就进入战棋模式，必须打通整个地图的那种。
2. 采集地图，整个地图里不存在怪物，专门用来给玩家采集各种材料的。
3. 休息点，这个是纯 UI 表示，可以传送回地上的主城镇。

城镇不用专门建 3D 地图，直接用 UI 来表示。地上主城包括了炼金工会、酒馆、主角家等等地点。

在主城里，玩家只能传回上次的休息点，不能重走之前的地图。

# 战斗系统

在炼金系统里配好应该上的阵容：比如说 8 个角色。

进入战斗场景伊始，在战场上放置这 8 个角色，每个场景都有一个单位可放置区域，这个是手工在地图编辑器里指定的。

生物每回合可以执行三种动作：

特殊动作，

移动（每个角色有着自己的移动范围），

攻击（施放法术或者普通攻击）

在一场战斗里，法术是个消耗品，放一个少一个，放完就没了。

一个角色有多少个法术位是动态配置的，比如一条龙所拥有的法术位肯定比人要多。

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

基本相克关系：土与气，水与火

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。

法术位只能在休息点恢复，每场战斗结束时不会恢复。

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)

传送术：五环

消耗时间：立即生效

施法者可以将相邻格子上的友方单位（包括施法者自己）立即传送到指定格子上。

一次可以传送的生物最大数量=施法者等级/3（举个例子，角色5级的时候学了这个技能，可以传一个单位，升到6级刚好能传两个单位）。

所有被传送的生物都必须与另外一个生物接触，而其中至少有一个生物要与施法者接触（比如连成一条直线）。

指定一个格子传送过去，

要求目的地格子距离施法者原位置不能超过1格\*施法者等级，

传送过去后，所有单位的相对位置不变（如果不能保证这一点，比如有单位超出了地图边缘，就禁止传送），

注意目的地格子上不能有单位。

高等传送术：七环

作用：与传送术唯一的不同是没有距离限制。

传送术的好处：一是能够直接把友方单位传到指定位置，从而快速结成阵法，二是在阵法结成以后，所有单位统一传送，而不是让单个单位挨个移动，从而避免了破坏阵型。

结阵：有专门的阵法牌，施放后场景上几个指定格子高亮，

法术组合系统：

不同法术的组合效果单独写，有点类似法术1+法术2合成法术3。

制作场景的时候指定几个格子为关键据点，玩家让自己的生物站上去可以获取特殊 Buff。