

游戏机制

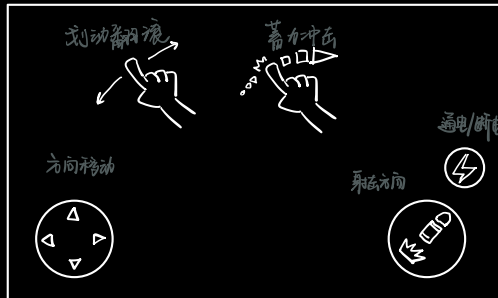
可相互连接的电柜



可变的房间地图逻辑 <连接不同电柜>

战斗策略性 通过电柜来控制/限制敌人

操作

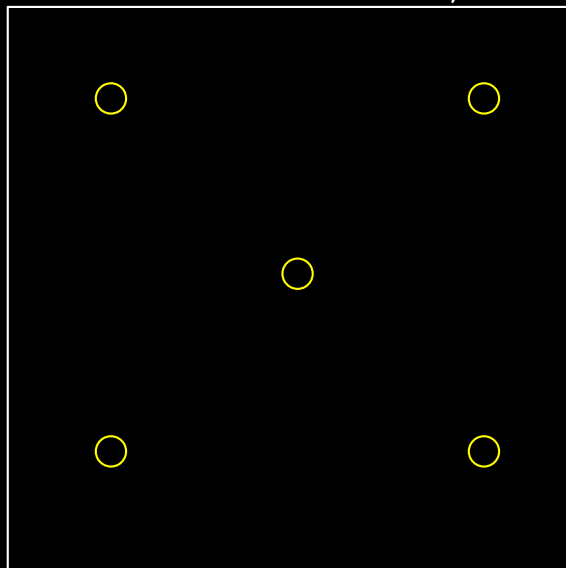


过关机制

点亮所有电柜？

只需连接开始-终点？

路线规划？
过于复杂



简单样板？

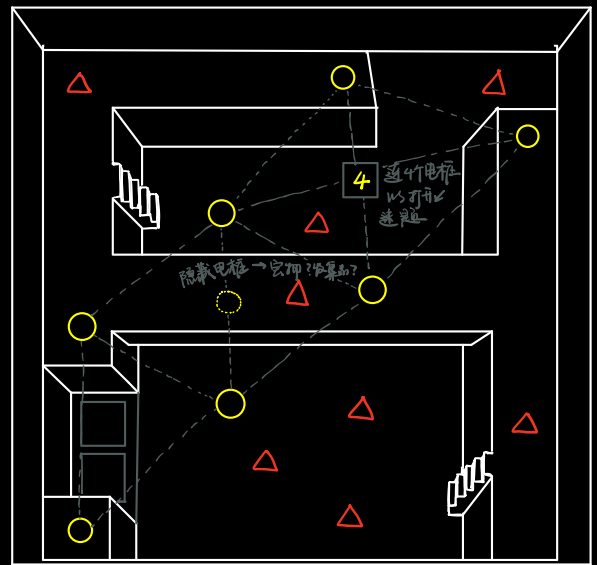


图例

○ 电柜

△ 怪物

可连接范围



怪物系统 <感知逻辑+延迟爆炸>

① 随机走动

② 跟随玩家 <如果在范围内>



普通怪物 低智 不知道电的威力
被电后即死，并爆炸造成大范围通电



绝缘性 同上
遇电会切断电路



有智怪物 会有意识的避开电网

+ 跳跃怪



+ 指挥怪



+ 遁地怪

