# 仿蛊

1. 地图
   1. 星露谷物语那种**网格化地图**
   2. 在传送点传送至另一个地图
2. 摄像视角：和星露谷物语一样
3. 角色属性：
   1. HP
   2. MP
   3. EXP
      1. 通过战斗、击杀敌人、提升
   4. LEVEL
      1. EXP达到足够值后 可以进行突破挑战
      2. 突破成功则LEVEL提升
      3. 如果突破失败则扣去 10%的当前EXP
      4. 使用某些道具将导致LEVEL被锁定无法突破
   5. AP
   6. AD
   7. 防御力
   8. 天赋
      1. 分为 甲乙丙丁 四等
      2. 开局时将有一个初始天赋 将决定EXP获取的速度 LEVEL突破的难度
      3. 有特殊道具可以提升
   9. 魂魄力
4. 角色可用行动：
   1. 和吸血鬼幸存者一样的 上下左右移动
   2. 交互键F
   3. 普通攻击H
      1. （与角色属性AD 成正比）
      2. 攻击范围 攻击时间间隔 会被某些装备改变
   4. 操作蛊虫（伤害性蛊虫的伤害 将与角色属性的AD、AP成正比）
      1. 分类
         1. 需要主动调用的
            1. 伤害型
            2. 防御型（）
            3. 功能型（改变角色属性 如生命移速等 ）
         2. 被动使用的
      2. 调用方法
         1. 第一步：按下J键后 再按“I”“K”“,”键分别选择攻击型防御型功能型
         2. 若选择 攻击型蛊虫 则给已装备的每个攻击型蛊虫分别即时分配 一个 3位随机由 “I”“O”“P”组成的字符串
         3. 若选择防御型蛊虫 则给已装备的每个防御型蛊虫分别即时分配 一个 3位随机由 “K”“L”“;”组成的字符串
         4. 功能型蛊虫同理 字符串由“,”“.”“/”组成
         5. 第二步：输入目标蛊虫对应的字符串，即可进入准备释放模式，此时再按一次J进行释放
         6. 在以上步骤执行过程中都可以按C键取消调用 回到第一步前
      3. 实例
         1. 老树盘根蛊
            1. 释放后玩家进入 树人状态（提升AD MP 防御力 不能移动）
            2. 按C退出 树人状态 返回默认状态同时给予玩家减速百分之50%的buff持续 30秒
         2. 强夺蛊
            1. 激活后，会在每个带有蛊虫的单位上 生成4个字母，此时需要打字来锁定需要施加强夺蛊的单位
            2. 激活期间 其他操作被禁止（原有的状态不会清除） 可以按C键退出激活
            3. 此时被攻击将承受1.5倍伤害 并强制退出激活状态
5. 战斗机制
   1. 先做一个最简单的像吸血鬼幸存者一样的战斗系统
6. 家园：
   1. 玩家和特殊的NPC会有自己的家园
   2. 每个家园是一个独立的地图
   3. 种植园
      1. 放下一个种植元气桩，种植元气桩将周围的土地升级成可以种植的土地。升级元气桩会扩展其影响范围，增加受影响的土地格数
      2. **元气桩的影响范围** 是一个 **边长为 N 的正方形区域**（N 为偶数），满足：
         1. 元气桩位于该正方形的**几何中心**（即两条对角线的交点）。
         2. 影响范围覆盖所有满足 |x| ≤ N/2 且 |y| ≤ N/2 的坐标点 (x, y)（以元气桩为原点 (0, 0)）。
      3. **升级机制**：
         1. 初始 N = N₀（如 N₀ = 2）。
         2. 每次升级，N 按固定步长增加（如 N += 2），使影响范围逐步扩大。
      4. 可种植土地的使用方法和星露谷物语的种田一样
   4. 奴隶系统（设想，先不用写实际代码）
      1. 奴隶拥有的属性类型和角色一样
      2. 功能
         1. 在种植园中自动种植
      3. 使用鼠标左键直接拖奴隶把ta放在指定设备中
   5. 塔防系统（设想，先不用写实际代码）
      1. 入侵事件：声望过低时 会更容易招致入侵
   6. 攻城系统（设想，先不用写实际代码）
7. NPC
   1. NPC属性
      1. 和玩家的一样
8. UI
   1. 分辨率先按1080P来做
   2. 角色属性面板
      1. 展示角色当前属性数值
   3. 蛊虫面板
      1. 展示当前已经拥有的蛊虫
      2. 将鼠标移到对应蛊虫上方时候可以显示蛊虫的介绍
   4. 背包面板（设想暂时不用做）
   5. 设置面板
      1. 包含
      2. 音乐声音大小调节
      3. 音效大小调节
      4. 存档保存
9. 保存系统
   1. 具体要保存什么我也不知道，你按主流RPG游戏的做法给我推荐几个成熟方案并告诉我它们对应的代码逻辑