**游戏基本框架**

**基本交互：  
动作类**游戏，核心玩法是动态的**Buff词条**（以下简写为**BUFF**）**构建**，并融合Rouge类要素。

动态构建的BUFF + 可重复体验的内容。

**游戏背景：** - 玩家逃出冥府，不断深入击败最终Boss通关。途中会遇到各样的敌人、精英怪、区域性Boss与其他事件。

**游玩视角：**  
 - Top-Down视角

**游戏类型：**  
 - 即时动作类（冷兵器）

**胜利条件：**

- 击败最终Boss

**失败条件：**

- 失去所有生命值

**游戏周目：**（一次性通关/多周目体验）  
 - 多周目游戏体验

**多周目方案：**

- 剧情

- 收集要素

- 角色能力提升

- 敌人能力提升

- 任务

**目标平台：** - PC

**操作方式：**  
 - 键盘鼠标、手柄

**游戏机制：**

**主要机制**分为两部分：战斗机制和角色成长机制。基本表达了主要玩法，就是战斗、拿奖励（Buff或道具等）长期或短期提升角色这三个行为的循环。

**战斗机制：**

玩家使用各种类的武器为主，配合角色投掷道具、使用BUFF技能为辅的战斗玩法。

不同的武器有着不同的战斗策略，例如使用短程武器主要以近战为主，使用长弓改为远程输出，使用盾牌以弹反格挡为主或者是拳套以攻击速度为主。不同的武器配合战斗、地图事件中各种Buff可以产生不同的战斗策略。

**角色基本动作:**

**- 移动**（角色自身，不以武器模组而改变）

**- 攻击**（攻击具有击退效果）

- 普通攻击（所有武器都具备的攻击动作，默认为近战，某些武器为远程）

- 特殊攻击（所有武器都具备的攻击动作，默认蓄力攻击，某些武器为格挡）  
**- 闪避**（角色自身，不以武器模组而改变）

- 闪避时攻击会触发一次闪避攻击

- 闪避可以穿越地形（例如深渊、陷阱、矮墙）

**- 投掷道具**（角色自身，不以武器模组而改变）

- 释放角色携带的道具（投掷标记：标记会像目标方向进行投掷，在投掷的过程中对碰到的第一个敌人产生伤害，并对敌人产生一个易伤BUFF）

**- 动态BUFF构建**（Buff不会改变基本动作，会改变攻击特效，例如远程武器为弓箭，默认普通攻击为射出一根，Buff会像前方与斜前方射出三根）

**- 使用BUFF提供的技能**（选择不同的Buff会提供一个强有力的支援技能，提供无敌、提升战斗力或直接提供伤害等）

**敌人基本动作:**

**- 移动**（不同角色移动方式不一样，步行需要绕过地形，漂浮、跳跃、瞬移等可以越过地形）

**- 攻击**（攻击具有打断效果）

- 普通敌人默认普通攻击

- Boss拥有技能以需要玩家记得战斗模板

**伤害机制：**

**对敌人伤害：**

**- 以角色攻击为主要伤害手段**

**- 以Buff提供的效果**

**- 战斗时会击退敌人至与环境交互产生伤害**

**对玩家伤害：**

**- 受敌人攻击**

**- 受地图陷阱伤害**

**角色成长机制：**

角色成长机制分为BUFF机制与角色提升机制。

玩家在游戏中的会获得BUFF或者角色提升的道具。

BUFF只在角色突破地牢时生效，且下一轮游戏不继承效果。

本轮游戏中获得的货币在本轮游戏中不会即时生效，但是会在角色死亡回归后，可以提供永久的角色属性升级，该效果一旦生成作用此后每一轮游戏。

角色永久提升机制分为：角色本身提升、获得道具与武器提升

Buff机制分为角色BUFF、武器BUFF

**角色提升:**

**- 通过本轮游戏中获得的货币提升角色**（主要体现在获得额外的能力，例如闪避冲刺次数+1、血量上升、单局中生命+1等）

**- 在本轮游戏中回复血量**

**获得道具:**

**- 通过剧情解锁**

**- 提升NPC好感度**

**- 道具熟练度解锁后获得稀有道具**（稀有道具可以主动触发，可以在本轮使用N次，获得某些效果）

**武器提升/解锁:**

**- 通过剧情解锁**

**- 通过熟练度解锁**

**- 击败Boss后获得稀有道具提升武器数值**

玩家在击败BOSS后

**角色BUFF:**

**- 使玩家获得货币**

**- 使玩家获得微量提升，积少成多**

**武器BUFF：**

**- 改变武器攻击模式，获得巨量提升同时获得一个Debuff/或触发条件用以平衡**