

Manual

规则介绍

游戏以关卡的形式呈现，共4个小关卡和一个boss（首领）关卡。

前四个关卡为迷宫，以无向图的方式呈现。玩家需从一个起点到达一个终点前往下一个关卡。

玩家初始持有一定数量的金币，且拥有一定值的 HP_P （血量）、 ATK_P （攻击力）和 DEF_P （防御力）。

玩家在前往某一个点的路上可能会有怪物，怪物也拥有一定值的 HP_M 、 ATK_M 和 DEF_M 。

如果经过，玩家需与怪物进行战斗，战斗结束后玩家受到伤害的计算公式为

$$ceil(HP_M \div (ATK_P - DEF_M) \times (ATK_M - DEF_P))$$

即回合数乘以玩家每回合受到的伤害。HP归零时游戏结束。

部分点上可能设立有宝箱（获得金币）、旅店（回复HP）、商店（消耗金币提升属性值）等特殊设施。

玩家经过时可以使用设施。

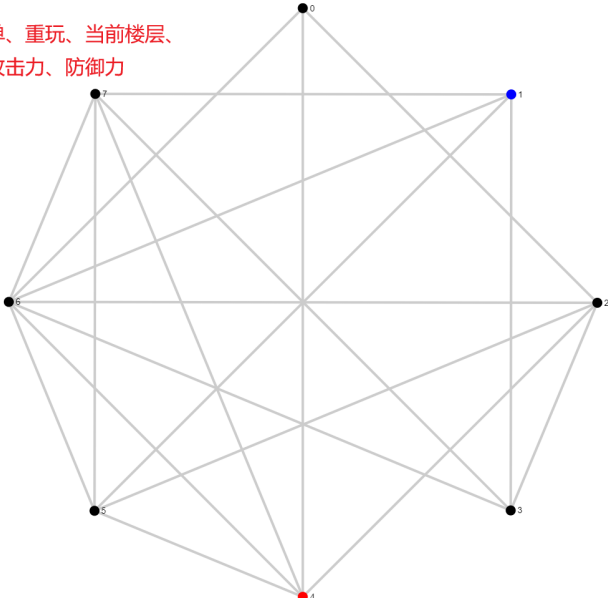
如何规划自己的路线，经营自己的属性值和金币成为了决策点。

玩家可以选择以受到最少的伤害快速前往下一个关卡或是绕远路提升自己的属性值以应对更强力的怪物。

玩法介绍

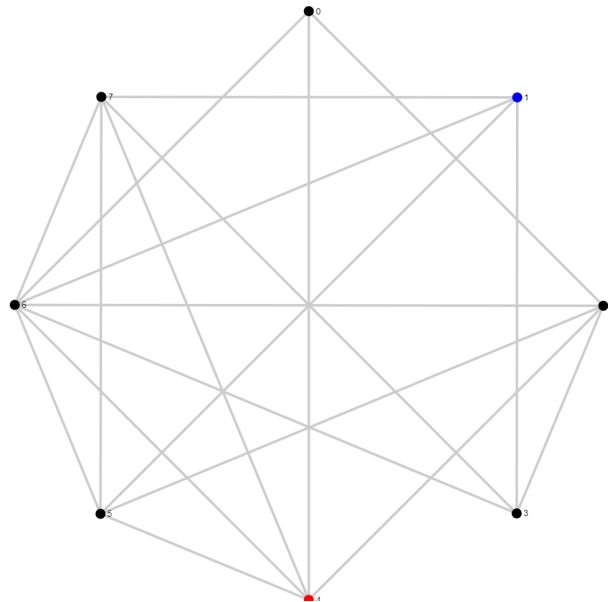
   1  50/50  \$100  12  8

依次为返回主菜单、重玩、当前楼层、
生命值、金币、攻击力、防御力



当前所在点: 4
旅店
回复20生命 - \$10

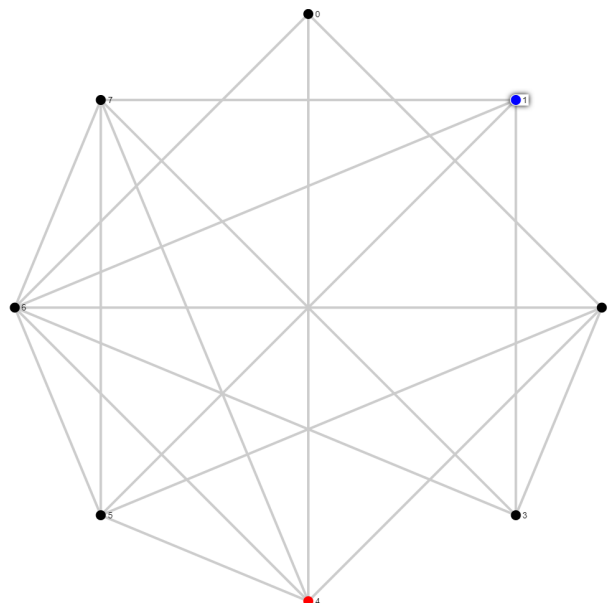
🗺️ ↻ 🔍 1 🔄 50/50 💰 \$100 📏 12 🛡️ 8



当前所在点: 4
旅店
回复20生命 - \$10

这里会显示当前所在节点的信息
点击橙色下划线字体可以获得对应效果

🗺️ ↻ 🔍 1 🔄 50/50 💰 \$100 📏 12 🛡️ 8

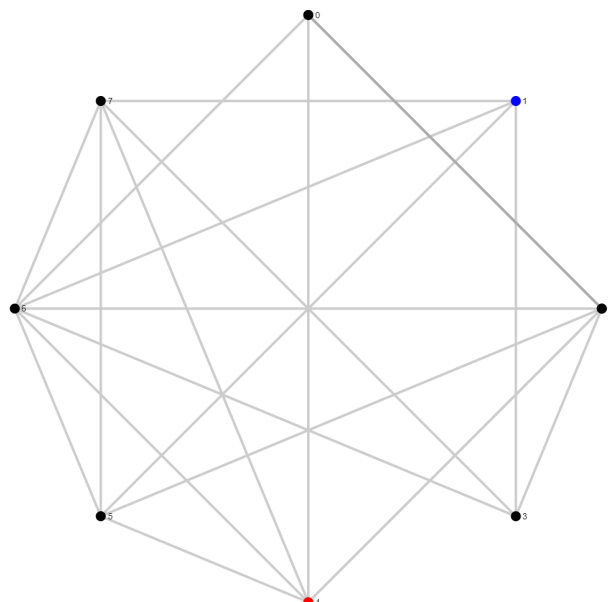


当前所在点: 4
旅店
回复20生命 - \$10

节点: 1
商店
1攻击力 1防御力 - \$15
路线: 4->5->1
累计伤害: 24

鼠标经过点时
这里会显示这个节点的信息
以及前往这个节点的最短路径

🗺️ ↻ 🔍 1 🔄 50/50 💰 \$100 📏 12 🛡️ 8

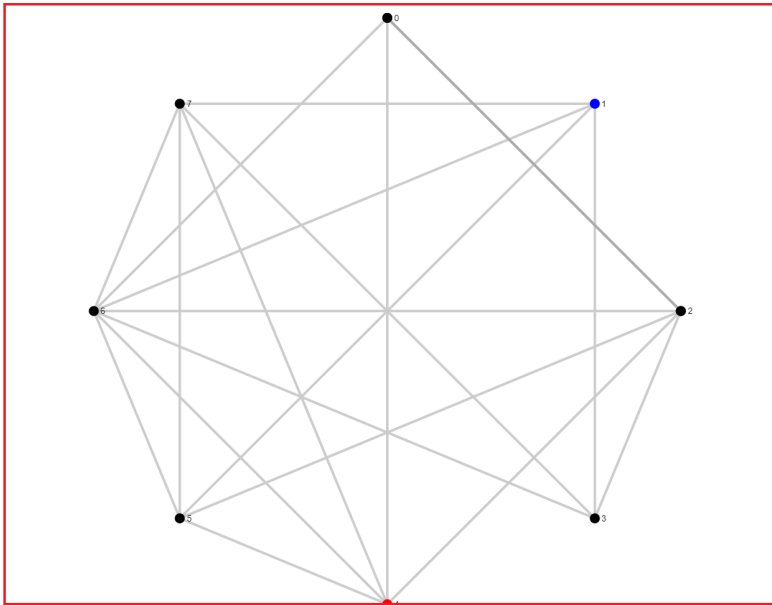


当前所在点: 4
旅店
回复20生命 - \$10

0<->2
🔄 28 📏 15 🛡️ 0
造成伤害: 21

鼠标经过边时
这里会显示这条边上
怪物的生命值、攻击力、防御力
和怪物会对玩家造成的伤害

🗺️ ↻ 📏 1 🔄 50/50 🏠 \$100 📍 12 🛡️ 8



当前所在点: 4
旅店
[回复20生命 - \\$10](#)

0<->2
🔄 28 📍 15 🛡️ 0
造成伤害: 21

这里是迷宫的显示区域
右键节点可以按最短路线
前往被点击的节点
红色节点为当前所在位置
蓝色节点为终点

🗺️ ↻ 📏 1 🔄 50/50

节点信息					
节点编号	设施	详细	状态	最短距离	路线
0	无	无		24	4->0
1	商店	1攻击力 1防御力 - \$15		24	4->5->1
2	旅店	增加15生命上限 - \$15		21	4->2
3	宝箱	金币 + \$40		24	4->6->3
4	旅店	回复20生命 - \$10		0	4
5	商店	1攻击力 - \$10		12	4->5
6	旅店	回复50生命 - \$20		12	4->6
7	商店	1防御力 - \$10		12	4->7

关闭

当前所在点: 4
旅店
[回复20生命 - \\$10](#)

2<->5
🔄 28 📍 15 🛡️ 0
造成伤害: 21

右键点击图的空白处
会出现这个表格
表格会介绍每个点的详细信息
也可以直接点击表格前往某一个点