

地雷棋

I. 玩法簡介

估計15-20回合結束，長方形棋盤(7*24，長處24各分12*2為我方跟敵方)，預設兩方只有隨機各4個掩體並3*3不相鄰並點對稱，遊戲後期將有許多建築(見進化)。主要元素為地雷，角色也圍繞在其中，唯一能造成高額傷害(一般8點，只能看到自己的地雷)者。共有五個角色，分別是將軍、掃雷、遊俠、製雷、解雷。旗幟在雙方皆看的到的地方，勝利條件為搬運我方旗幟至原先敵方旗幟的位置或擊殺將軍，分別預設各有一功能：

1. 將軍: (HP:28)

唯一能搬運雙方水晶者(在搬運時消耗能量多，一格5點)，但唯一可直接對相鄰格造成傷害(預設4點傷害消耗8點)。

2. 掃雷: (HP:14)

透過進化獲得各種指標來提示哪裡有地雷，一開始為1X1標記(4點能量)，立即顯示是否標記成功，若移動後標記失效。

3. 遊俠: (HP:16)

移動所需能量低(一格2點)，可搬運我方地雷，透過走位(敵人無法知道是否搬著地雷，此時移動一格3點)將地雷放到敵人容易踩到的地方，也讓對方的掃雷失去地雷方位。

4. 製雷: (HP:12)

在自己所在格子(生產動作不會被看到)製造炸彈(消耗5點)，有各種各樣的地雷。

5. 解雷: (HP:18)

透過本體對地雷的減傷(50%)，可以踩炸彈來解除，或者已被標記可不受傷害去主動解除(消耗3點)。

當將軍死亡時，若隊伍中有其他成員存活，可消耗極大能量(如 40% 總儲備)立即復活，但僅限一次，這能增加翻盤機會。單位在死亡下1/2回合一開始復活，分界線在第10回合。

II. 回合管理

在開局時小隊五個角色(除了將軍仍在第二行第四列)其他都是在隨機在最後四行不同列(直行橫列)出現 並給玩家30秒去交換這四個角色的出生位置(從這四個點挑，點位置不能改)稱為佈陣狀態

每一回合由我方和敵方分別皆移動過五個角色後結束，輪流移動一個角色但不一定需要跟對手移動同一個角色，因此有一些策略在(有點像bp)。也可以連續移動兩個，但對手下一輪也將連續移動兩個。例如：

遊俠---->製雷---->解雷、將軍---->遊俠、將軍---->製雷---->掃雷---->掃雷---->解雷 (此為1回合結束)

能量可由以下四渠道獲得：

- 1.每回合一般固定量回復35點。第4/8/12回合開始時基礎能量回復提升至40/45/50
- 2.憑上回合能量剩餘量獲得能量利息(每10點獲得1點, 有上限7點)
- 3.使用地雷炸掉出現在中央附近的能量原石, 分小中大(小/中/大提供4/7/10點), 隨回合進展, 中大出現機率越高
- 4.擊殺敵方單位, 依比例獲得敵方總量(3+15%)能量

能量可用在所有角色的移動(基本上一格3點)和局內進化(T1/T2/T3=4/7/10), 每個角色無能量使用下限, 但不得超過能量總額之1/3。

III.局內進化系統

當完成一個任務可解鎖技能, 但需要消耗大量能量升級一角色, 可依玩法風格針對一任務發展, 這裡列出兩個進化方向(完整版將針對此設計更多方向)：

1.將軍：

A)主動造成4/12/20點傷害可進化武器傷害。

Tier 1:傷害增加至6, 踩到地雷會受到永久+2點傷害

Tier 2:增加一格攻擊距離, 受到傷害者下一回合移動一格所需能量+2

Tier 3-1:現在拿著旗幟也能進行攻擊, 持旗時攻擊會回復將軍2點生命

Tier 3-2:現在每次攻擊都會伴隨1格攻擊方向的移動, 並擊退敵人1格

B)背負旗幟移動6/13/20格可獲得背負時的增益(額外減傷/治療自身)。

Tier 1:旗幟所在該行後方整個區域的腳色每回合回復1點生命值

Tier 2:旗幟所在5X5範圍可提供30%減傷

Tier 3-1:現在每個腳色都能持旗, 並統一減少背負旗幟移動1格的能量至4

Tier 3-2:旗幟周圍形成3X3的傷害區域, 每回合結束範圍有敵方單位造成4點傷害

2.掃雷：

A)標記成功2/5/8個地雷, 解鎖一可檢測地雷之建築。

Tier 1:獲得新的行動, 可在自身位置, 可偵查3X3範圍的地雷, 需要8點能量, 兩回合自動消失, 場上只能有一個

Tier 2:建築永不消失, 解除辦法為敵方任一腳色站在其上消耗4點能量, 多一個拆除建築的行動

Tier 3-1:場上能同時出現兩個

Tier 3-2:若建築範圍內有地雷可花費2點引爆這些炸彈, 但同時拆除建築

B)累積2/4/6回合, 我方皆沒有踩到地雷(除解雷), 獲得不同的檢測地雷方式。

Tier 1:新增一個行動, 可以像經典遊戲掃雷者那樣, 告訴這點周圍有多少地雷, 但不會說該點是否有地雷, 需要5點能量, 僅維持一回合。

Tier 2:現在可顯示該點是否有地雷(相當於中央使用了基礎掃雷), 並消耗減少至4點。

Tier 3-1:現在使用此能力時, 也會顯示腳下周圍的地雷數, 能量消耗減少至3點。

Tier 3-2:該行動使掃雷可以把周圍3X3的地雷拉至中心, 消耗增加至6點。

3.遊俠:

A)遊俠移動了8/18/28個格子, 可解鎖可減少行走在範圍內能量的建築。

Tier 1: 解鎖新建築, 在所在格子放置, 3x3 範圍, 我方經過該路徑移動能量 -1, 消耗8點能量, 解除辦法為敵方任一腳色站在其上消耗4點能量, 多一個拆除建築的行動。

Tier 2: 遊俠解鎖新能力, 可以瞬移到建築處, 不須能量, 但建築消失。

Tier 3-1: 在建築產生3X3迷霧, 敵人無法看到迷霧中的方位, 並且無法在此處進行一般掃雷。

Tier 3-2: 所有角色皆能傳送至傳送點, 非遊俠角色需要6點, 遊俠本身能耗減少至4。

B)遊俠移動了3/7/11個地雷, 獲得可遠距操控地雷的能力(拿起加放下)。

Tier 1: 遊俠的拾取範圍加至3X3。

Tier 2: 遊俠獲得新能力, 每格消耗3點進行隱匿行動, 敵人完全看不到遊俠行動, 除非踩到炸彈。

Tier 3-1: 刪除該能力, 遊俠預設行動即為隱形, 能量消耗為2。

Tier 3-2: 遊俠獲得新能力, 可以往周圍3X3投放手持的炸彈, 能量消耗為4。

4.製雷:

A)2/5/8個地雷被踩到可進化新的地雷類型。

Tier 1:解鎖減速雷: 傷害較低, 但踩到後該角色下回合移動能量消耗加倍, 能量消耗2點。

Tier 2煙霧雷:傷害較高, 踩到後該區域進入「迷霧」狀態, 敵方暫時失去該區視野, 能量消耗3點。

Tier 3-1:解鎖連鎖雷: 造成周圍5*5格的範圍傷害, 若範圍有其他地雷也會使引爆造成3*3格的範圍傷害, 能量消耗5點。

Tier 3-2:解鎖終極地雷: 高額傷害, 進入周圍3X3即引爆3X3範圍, 並且我方也會踩到受傷, 只不過條件為踩到(不是3X3)。

B)製造3/6/9個地雷可解鎖一建築可自動製造地雷

Tier 1:解鎖新建築, 在所在格子放置, 放置後"放置地雷"3X3範圍也能放置地雷, 最多1個地雷(不算入最多5個地雷之限)跟建築, 消耗6點能量, 解除辦法為敵方任一腳色站在其上消耗3點能量。

Tier 2:現在支援所有類型的地雷且範圍增至倒5X5, 最多2個地雷。

Tier 3-1:建築之地雷不需要能量即可製造, 最多3個地雷。

Tier 3-2:場上允許出現兩個建築，並範圍增至正5X5，每個同樣允許2顆地雷，該處地雷能量消耗減至3

5.解雷：

A)踩到2/5/8個地雷，可獲得踩到後的增益。

Tier 1:全隊受到地雷傷害減少1，生命值低於50%時減少2。

Tier 2:每次解雷踩到地雷時，全隊各增加兩點生命上限，並回復1點生命值。

Tier 3-1:每次角色踩到地雷時，對敵方生命百分比最低的角色造成2點傷害，若是解雷踩到傷害提升至4點。

Tier 3-2:全隊受到地雷傷害減少3，生命值低於50%時減少4，解雷受地雷傷害減免提升至75%。

B)主動拆除2/5/8個地雷，獲得可遠距離拆除的能力。

Tier 1:拆除炸彈範圍加一圈

Tier 2:獲得新能力，範圍為倒正方形兩圈，可移動敵方的地雷至範圍的另一處但不拆除，消耗2點。

Tier 3-1:拆除地雷能力進化，可將敵方地雷調包成自己的地雷，場上允許出現1個調包地雷，不佔最大地雷數，能量消耗變為5點。

Tier 3-2:移動敵方地雷能力進化，當範圍有敵方單位，可將其移動至敵方上，對其造成該地雷傷害40%傷害，當造成傷害時能量消耗為5點。

6.全隊能力

A)透過利息生成14/30/52點能量可解鎖一可生成能量的建築。

B)全隊移動了18/40/64個格子可解鎖全隊新的移動方式。

我方地雷在場上不得超過5個

當跳過回合時回復4點生命值

當下消耗上限能量 $\frac{1}{3}$

將軍一回合持旗移動不得超過5步

我想增加一個設定 當我方腳色一進入敵方領地時 所有行動能量消耗小於5(包括0不包含5)者增加1 5以上者增加2

sk-user-K4oACKeskVgqTLXxEJoCK6ySCI71m4Mdh4T-z0DgKkXq_ILPOD1aB4PUslW70zPOx
mkvJiWEJAsoXcIPM3ej7Gpuvvc9T3O_QVWB4E88SpXJpxz9TU3iedBVM9tiFbfhf00