魔石矿脉策划案

目录

[角色属性： 1](#_Toc206661479)

[战斗： 1](#_Toc206661480)

[技能牌： 2](#_Toc206661481)

[角色装备： 2](#_Toc206661482)

## 角色属性：

1. 血量上限：角色血量不能大于此值。
2. 血量：角色血量为0时将会死亡，血量较低时会有一系列debuff惩罚，血量在无战斗时可以缓慢自动回复至上限的百分之80。
3. 护甲上限：护甲上限值可以依靠装备提升。
4. 护甲：护甲损失后在战斗结束后可以恢复到上限的百分之50，后续无法自动回复。
5. 攻击力：角色在发动单次攻击后将对目标造成的同等伤害，攻击也可对目标造成击退击飞效果。
6. 移动速度：角色的移动速度
7. 攻击速度：攻击速度将加快攻击的前摇与后摇
8. 属性抗性：每种元素属性的抗性，当造成伤害时会先根据抗性减少伤害。
9. 命中率：攻击时有概率打空，不会造成伤害和击退击飞。
10. 闪避率:被攻击有概率闪躲，不会被造成伤害和击退击飞.
11. 暴击率：攻击有概率暴击，暴击后目标将受到双倍伤害，并且额外击退效果。
12. 韧性：角色受到击退击飞效果后的抗性

## 战斗：

玩家操作若干角色，在场景中与敌人自动战斗。

玩家指令：

1. 移动：角色将朝着指定位置移动
2. 攻击：角色将指定目标定为攻击对象，根据战斗风格进行攻击。
3. 切换战斗风格  
   追击：角色将自动追击敌人至攻击范围内并攻击  
   立定：角色将自动攻击攻击范围内的敌人

~~玩家除了对角色下达指令还可以使用技能牌，玩家手牌上限为5，每次消耗若干魔力来d牌，手牌可以锁定，使用或丢弃后进入弃牌堆，抽牌堆没牌后重新洗牌。~~

~~玩家在战斗时可以随时暂停游戏，暂停期间可以继续d牌与使用卡牌。（如果暂停期间随意d牌与使用卡牌，那么玩家可以暂停一直d，然后从一大堆牌堆里找到需要的牌，玩家就无需构筑卡牌了，在金铲铲中，d牌是有时间限制的，玩家需要在规定时间内d到需要的牌。）（如果不构筑卡牌，而是随意使用背包里的卡牌的话，游戏难度会直线下降，游戏寿命也会降低）~~

玩家在战斗前只能准备5张技能牌，技能槽（数量与充能）可以通过科技提升，战斗期间可以随时暂停游戏，暂停期间可以使用技能与指挥角色。

## 技能牌：

1. 玩家在战斗过程中使用来改变战局，增加策略深度。
2. 在玩家有任意角色在战斗状态中时，卡牌槽不能增改卡牌。
3. 技能牌需要通过击败敌人获取，或者通过科技生产获得。

## 角色装备：

角色可以装备

两个单手武器或一个双手武器

一件服装，一件头盔

装备在穿戴后会对角色属性造成效果或为角色提供buff与主动技能

1. 赤手空拳：攻击力\*0.3，挥砍动画，攻击范围4，对第一个目标造成角色攻击力\*1点的冲击伤害
2. 路边木棒：攻击力+1，挥砍动画，攻击范围8，对第一个目标造成角色攻击力\*1点的冲击伤害，
3. 坚硬木棒：攻击力+2，挥砍动画，攻击范围8，对第一个目标造成角色攻击力\*1点的冲击伤害，
4. 生锈柴刀：攻击力+2，挥砍动画，攻击范围6，对第一个目标造成角色攻击力\*1点的切割伤害，攻击时破坏前方250坚硬度以下像素耐久2
5. 生锈铁铲：攻击力+2，攻速\*0.8，挥砍动画，攻击范围8，对第一个目标造成角色攻击力\*1点的切割伤害，攻击时破坏前方375坚硬度以下像素耐久1
6. 生锈矿稿：攻击力+3，攻速\*0.8，挥砍动画，攻击范围8，对第一个目标造成角色攻击力\*1点的穿刺伤害，攻击时破坏前方500坚硬度以下像素耐久1
7. 儿童弹弓：弹射物动画，攻击范围30，对第一个目标造成1点冲击伤害，
8. 崭新柴刀：攻击力+5，挥砍动画，攻击范围6，对第一个目标造成角色攻击力\*1点的切割伤害，攻击时破坏前方500坚硬度以下像素耐久2
9. 崭新铁铲：攻击力+5，攻速\*0.8，挥砍动画，攻击范围8，对第一个目标造成角色攻击力\*1点的切割伤害，攻击时破坏前方750坚硬度以下像素耐久1
10. 崭新矿稿：攻击力+6，攻速\*0.8，挥砍动画，攻击范围8，对第一个目标造成角色攻击力\*1点的穿刺伤害，攻击时破坏前方1000坚硬度以下像素耐久1

## 世界背景：

多元宇宙中，玩家使用电脑入侵了某个宇宙，并控制了其中几个角色。

这条设定可以解决很多问题，比如为什么角色可以随意被玩家操作而不会自主行动，为什么游戏可以开启多个存档等。

魔石：蕴含能量的石头，可以通过一些手段使其释放其中的能量。

太阳国：

神权王权合一的宗教国家，是本世界中最强大的国家之一，奴隶制，国家坐落在最大的矿脉之上。

国家建筑：皇宫是一座巨型金字塔，目的是为了接近太阳，金字塔顶端是国王所在处，金字塔的底层即为矿脉入口

等级制度：

1. 国王（太阳神祗）：太阳神的后裔，国家唯一统治者，住在金字塔的最顶端，  
   主持最重大祭祀，作为神人连接枢纽（统治本身即义务）
2. 黄金神仆：  
   a)大祭司  
   b)

经济政策：最大的矿脉属于国王，其他中小矿脉属于分封的各个贵族，

国民直接有严格的等级制度，国家严重依靠矿物产出，好在，依靠着武器出口与对外战争，并且严重排外