《情绪化》策划案

# 1 游戏机制

## 1.1 游戏性设计

情绪化是一款卡牌玩法的Roguelike游戏。游戏整体设计强调了卡牌游戏的决策深度，期望玩家在进行游戏时能进行谨慎的思考并得出最优解，玩家可以在攻略地牢的同时获得巨大的成就感。在颇具深度的决策系统之外，还有Roguelike类型游戏独有的随机性和惊喜感，使得游戏整体在具有难度的同时又不失娱乐性和爽快感。

游戏的战斗系统整体上倾向于让玩家用1~2种色卡来组成卡组，这就需要玩家有选择的消耗卡牌和拾取卡牌，这是游戏中的第一个决策点。玩家在战斗时将会消耗自己使用的手牌，如何合理使用手牌是另一个需要玩家思考的地方，同时，由于同色卡越多时卡牌效果将越强大，打出卡牌又将削弱其他同色卡牌的效果，所以牌序也十分重要。消耗卡牌这种设定在现在市面上的电子卡牌游戏中较为少见，将给玩家带来新鲜感和探索感。

## 1.2 游戏规则

1.2.1 游戏胜负相关规则

游戏胜利条件：玩家击败所有6个BOSS后，游戏结束，玩家胜利

游戏失败条件：玩家在地牢攻略途中死亡，游戏结束，玩家失败

1.2.2 游戏战斗流程相关规则

游戏开始时，玩家拥有10张无色，能造成30点伤害，费用为1的卡牌作为基础牌组。

游戏开始后，玩家被展示这一层的地图。

游戏开始后，玩家能选择自己出生房间周围连通的房间进行移动。

玩家选择目标房间后，玩家将可能进入宝箱房，普通战斗房，商店中的一种。

玩家进入宝箱房时，三样宝藏将在地图之上出现，玩家可以在三种宝藏中选择一种宝藏拾取，宝藏共有五种，宝藏房里出现的宝藏将为不同种类的三样宝藏。

玩家进入普通战斗房时，将进入战斗场景，与怪物进行一对一的战斗，战斗胜利后，怪物将掉落5~6张卡牌和金钱，玩家可以选择捡起金钱和一定数量卡牌，也可以选择放弃金钱和卡牌。

玩家进入商店时，商店购买界面将出现在地图上，玩家可以通过消耗金钱来购买卡牌或道具，还可以通过消耗金钱来铭刻卡牌使卡牌不会消失，也可以通过重铸卡牌来将已有的卡牌融合为新的卡牌。

玩家完成房间内容时，玩家可以选择与当前房间相邻且连通的其他房间为目的地，也可以选择任何一个已经探索过的房间为目的地。

玩家进入BOSS房间时，将进行BOSS战，击败BOSS后，BOSS将掉落两种宝藏，玩家可以选择拿走两种宝藏中的一种或者获得一次铭刻机会。BOSS被击杀时，将会返还玩家弃牌堆中的50%的卡牌。

BOSS被击败后，本层地图将不可见，玩家只可前往下一层。

1.2.3 游戏卡牌战斗相关规则

玩家遭遇敌人时，将进入卡牌战斗场景。

战斗开始时，玩家从牌库中抽取6张卡牌。

战斗开始后，玩家回合开始。

战斗进行时，玩家和敌人的手牌上限为15张。

玩家回合时，玩家有一定的费用，费用初始为3点。

玩家回合时，玩家可以消耗费用打出卡牌，被打出的卡牌在没有道具效果影响下将被移出牌库。

玩家回合时，玩家可以选择结束自己的回合。

玩家结束回合后，敌人的回合开始，敌人从牌库中抽取3张卡牌。

敌人回合时，敌人有一定的费用，不同敌人费用不同。

敌人回合时，敌人可以消耗费用打出卡牌。

敌人回合时，敌人进行完操作后将结束自己的回合。

敌人回合结束后，玩家回合开始。玩家从自己牌库中抽取3张牌。

玩家抽牌时，如果牌库数量小于玩家抽牌数量，玩家将只能抽取牌库中剩下的牌。

敌人抽牌时，如果牌库数量小于敌人抽牌数量，敌人的牌库将被刷新，然后敌人进行抽牌。

1.2.4 同色卡牌BONUS相关规则

玩家战斗时，手牌中的同色卡牌越多，对应卡牌颜色的效果将越强。

玩家战斗时，手牌中的同色卡牌数量如果满足卡牌描述的升级条件，卡牌将升级，获得额外效果。

1.2.5 弃牌相关规则

玩家战斗时，使用的卡牌一般将从牌库中被移除。

战斗进行时，被移除的卡牌进入弃牌堆。

战斗结束时，弃牌堆将被清空。

游戏进行时，玩家可以在商店，击败BOSS后，特殊事件时获得铭刻卡牌的机会。卡牌被铭刻后将获得关键词永驻。

战斗结束时，如果带有永驻关键词的卡牌不存在于玩家牌库及手牌中，将被加入玩家牌库。

1.2.6 道具相关规则

游戏进行时，玩家可以获得主动道具和被动道具。

游戏进行时，玩家可以持有多样被动道具和一样主动道具。

战斗进行时，玩家的被动道具将被激活，玩家可以使用主动道具，主动道具有一定的冷却时间，经过特定场战斗后主动道具将重新被激活。

1.2.7 怪物相关规则

游戏进行时，玩家进入普通战斗房，BOSS房时将和怪物进行战斗，玩家遭遇某些特殊事件时也可能会与怪物进行战斗。

战斗开始时，怪物血条旁将显示怪物对应的色卡，每种小怪将对应两种颜色的色卡，每个BOSS只对应一种颜色的色卡。当玩家击杀小怪时，小怪将掉落5-6张卡牌，掉落的卡牌中将包含且只包含小怪对应的两种色卡。击杀BOSS时，BOSS将掉落两个宝藏，其中一个宝藏为BOSS对应色卡种类的宝藏，另一种为随机种类的宝藏。

1.2.8 地图相关规则

玩家进入一个新层时，生成一张此层的地图。

每张地图中有一个出生点和一个Boss房。所有路径都开始于出生点终止于Boss房。

每张地图里有且仅有3条路径。

每张地图中有30~40个房间。

每条路径中有10~13个房间。

每条路径上有0~3个房间数不多于2的分支。

左右两条路径和中间路径有且仅有一条房间数为1~2的通路。

每条路径上有1~2个商店和1~2个宝箱房。

## 1.3 用户界面

见rp文件

# 2 游戏元素

## 2.1 卡牌

游戏中的卡牌共有五种颜色，每种颜色对应一种风格。

红色对应攻击，即对敌人造成一定数值的伤害。代表冲动和愤怒

灰色对应护甲和buff。代表压抑和冷静，思考

绿色对应治疗和debuff。代表嫉妒，阴谋，宽慰

紫色对应百分比伤害和真实伤害。代表忧郁，悲伤，情感的膨胀

黄色对应特殊效果与同色连锁调整。代表喜悦，惊喜，不稳定

具体卡牌设计见excel。