《博雅战斗剧场》一期工程策划

以下是计划用qt编写的六边形格塔防游戏的防御塔类、敌人类和地图（暂定）。时间有限，因此一期工程先不实现可视化的地图编辑器功能，在代码端编辑一个关卡文件。防御塔技能和敌人技能看时间选择是否实现。

一、游戏防御塔类如下：

1. 攻击间隔：如每回合一次，每回合两次，两回合一次等等；

2、攻击力：决定着子弹的基础伤害，是一个范围内的随机整数；

3、伤害类型：分为物理伤害，魔法伤害；

4、攻击类型：一次攻击攻击目标六边形格内队列的第一个敌人，还是队列内的全体敌人；5、射程：防御塔最远能攻击距离为几个六边形格外的目标；

6、造价：从上一等级到当前等级需要消耗多少金币；

6、总造价：从无到有建造此防御塔需要消耗多少金币（初级塔价格+升级价格）；

7、回收价：拆除此防御塔可以获得多少金币（总造价\*40%，向下取整）；

8、类型：此防御塔的类型。

二、敌人类如下：

1. 生命值：当生命值降为0或以下时，该敌人死亡；
2. 护甲类型：分为物理护甲和魔法护甲，拥有物理护甲的敌人受到的物理伤害会下降，拥有魔法护甲的敌人受到的魔法伤害会下降；
3. 防护程度：从低到高分为无甲、轻甲、中甲和重甲，防护程度越高，受到护甲类型对应伤害的降低幅度越大；
4. 移动力：一回合移动几个六边形格；
5. 危害：一个此类型敌人抵达大本营时，我方生命值会下降多少；
6. 战利品：每击杀一个此类型敌人，我方将获得多少金币的奖励。

三、地图将由六边形格组成。地图中可以出现如下地形（地形的效果以后可能还有改动）：

1. 平原：可以放置防御塔地基，敌人不能通过；
2. 树林：不能放置防御塔地基，敌人不能通过；（暂时只是好看）
3. 丘陵：可以放置防御塔地基，丘陵防御塔地基上建造的防御塔射程+1；
4. 水域：不能放置防御塔地基，敌人不能通过；（暂时只是好看）
5. 道路，不能放置防御塔地基，敌人可以通过；
6. 敌方大本营：不能放置防御塔地基，敌人可以通过，新敌人从这个六边形格产生；

7、我方大本营：不能放置防御塔地基，敌人可以通过，当敌人到达此六边形格时，我方生命值下降敌人对应的危害值。

8、防御塔地基：只有有防御塔地基的六边形格才能放置防御塔。

四、防御塔类型：

1、弓箭塔：

伤害类型：物理伤害

攻击类型：单体攻击，攻击最靠近我方大本营的一格里队列中最靠前的敌人

1级：初等弓手塔。

攻击间隔：2次/回合

伤害：5～7

射程：2格

造价：70

出售价格：28

2级：熟练射手塔。

攻击间隔：2次/回合

伤害：8～12

射程：3格

升级价格：110

出售价格：72

3级：神射手塔。

攻击间隔：3次/回合

伤害：10～16

射程：3格

特殊效果：【倒刺箭头】每次攻击有30%的概率使该敌人进入持续3回合的流血状态。流血状态下，每回合生命值减少8，这个伤害无视任何护甲

升级价格：160

出售价格：136

1. 法师塔：

伤害类型：魔法伤害

攻击类型：单体攻击，攻击最靠近我方大本营的一格里队列中最靠前的敌人

1级：见习法师塔。

攻击间隔：1次/回合

伤害：11～17

射程：2格

造价：90

出售价格：36

2级：术士塔。

攻击间隔：1次/回合

伤害：23～42

射程：2格

升级价格：150

出售价格：96

3级：巫师塔。

攻击间隔：1次/回合

伤害：41～74

射程：3格

特殊效果：【法力溢出】每次攻击，给格子中其他敌人造成10%的魔法伤害

升级价格：220

出售价格：184

1. 火炮塔：

伤害类型：物理伤害

攻击类型：群体攻击，攻击最靠近我方大本营的一格里全体队列的敌人

1级：土制炮塔。

攻击间隔：1次/2回合

伤害：10～16

射程：2格

造价：110

出售价格：44

2级：加固炮塔。

攻击间隔：1次/2回合

伤害：22～44

射程：2格

升级价格：200

出售价格：124

3级：榴弹炮塔。

攻击间隔：1次/2回合

伤害：32～67

射程：3格

特殊效果：【弹震症】每次攻击有25%的概率使被攻击格子内的所有敌人本回合内不移动

1. 敌人类型：
2. 哥布林

生命值：20

护甲类型：物理

防护程度：无甲（减免0%）

移动力：中等（每回合3格）

战利品：3金币

危害：1生命值

2、兽人

生命值：80

护甲类型：物理

防护程度：轻甲（减免30%）

移动力：慢（每回合2格）

战利品：9金币

危害：1生命值

3、土狼

生命值：35

护甲类型：物理

防护程度：无甲（减免0%）

移动力：快（每回合4格）

战利品：5金币

危害：1生命值

4、萨满：

生命值：100

护甲：魔法

防护程度：高（减免80%）

移动力：慢（每回合2格）

战利品：10金币

危害：1生命值

特殊技能：每6回合恢复除自己外同单元格和相邻单元格所有敌人20点血量

1. 显示：
2. 当前回合数
3. 当前金币数
4. 当前大本营生命值
5. 当前地图，及地图上的各种地形、防御塔和敌人
6. 显示下一波敌人的列表：【x】个【敌人种类】将在【y】回合后抵达。
7. 每格敌人的显示：显示队列的第一个敌人与其血条，血条下方是这个队列的敌人总数

鼠标光标点击这一格时显示队列内每个敌人的种类血量，点击无敌人的格子停止显示

7、防御塔信息：鼠标光标点击防御塔地基时显示各种塔的图标及其所需金币数，金币足够显示绿色金币数，金币不足显示红色金币数。

8、点击防御塔时显示其伤害类型、攻击力、射程和射速。显示升级和售出两个选项及其花费/获得金币数，金币足够显示绿色金币数，金币不足显示红色金币数。点击无防御塔或防御塔地基的格子停止显示。

1. 关卡内全局：

【游戏开始】

一回合流程（循环进行）：

放置、升级、拆除防御塔，同时更新防御塔图像，增减相应的金币

点击“结束回合”

防御塔按各自规则进行攻击。攻击顺序：弓箭塔->法师塔->火炮塔，同一顺序的塔同时攻击

【实时播放攻击动画】

结算每个敌人收到伤害，实时更新血条

结算敌人死亡，实时更新每个六边形格内的敌人队列和金币数

【根据每个六边形格内的新敌人队列更新贴图】

敌人按顺序移动。移动顺序：土狼->哥布林->兽人->萨满

【播放移动动画，动态更新格子内新敌人队列贴图】

若有敌人抵达我方大本营，消除该敌人，我方血量减少

检测我方大本营血量

若血量归零或小于0，【失败】

回合数+1

根据回合数，在敌方大本营放置新敌人

【更新下一波敌人信息】

若无新的敌人可放置，且地图上所有敌人全部被消灭，【胜利】