# 待定

***Roguelike，d牌，俯视角射击游戏***

**Camera** 俯视角（参考：黑帝斯）

 

小房间视角不动，人动；大房间视角在一定程度上跟随人平移

**Character** 简易打工人形象，每次游戏开始打工人数值、技能、携带金钱和携带技能数都不同

**Control**  w a s d 移动 （参考：以撒的结合）

鼠标控制人物的开火和朝向

**关键词** 梦境 小屁孩 碎片化叙事 射击 生存 Roguelike

**地图** 固定房间随机组合成一层，大楼一共5层。每一层都会更难一些，每层时间控制在30秒左右

**玩法**

商店：

商店提供的服务如下：

购买卡牌（，每层出现高级的卡的概率逐渐变高，总的商品栏位也可以增加）

增加空格（价格递增）

刷新出售的卡牌

休息（回复20%生命）

玩家在商店花费金币来强化自身。

牌的卡牌是一种持久的强化，效果可以叠加。三张一样的牌可以合成一张更强的牌，并且获得一张下一商店等级的牌。（因为玩家最多有n个卡牌的空格（n=7），所以三连牌，腾出技能位置是很有必要的）

商店等级越高，d到强力牌的概率越大，但强力的高稀有度的牌也更贵（参考自走棋）。牌与牌之间相互配合，组合出牛逼的效果（参考以撒，黑帝斯）。

玩家需要根据出生所带数值、技能、携带金钱和携带技能数做决策。

金币获取：

击杀获得

出售卡牌

每层开始时所剩金币发10%利息

核心玩法：

玩家通过射击等方法击杀本层小怪。并进入下一层（血量不回满）。到达最上层击杀boss，获得胜利。游戏过程中一旦死亡，将重置游戏，从第一层重新开始。

**（虽然各自功能不同，但是收集齐一套后可以触发特殊效果  “羁绊”）（例如收集九张猫咪卡带可以获得九条命）（银猫：获得1次复活，三合一获得：九命猫，获得9次复活。 每次复活生命值递减）**

**先想十套 [羁绊](#_羁绊)**

**声音和画面的反馈，让玩家直观看到自己变强了**

**通过击杀敌人的效率，让玩家直观看到自己变强了**

**敌人**

只考虑近战的

可以考虑加的special feature

最好只有死亡触发，或者是首次达到玩家触发

Example：

死亡后爆炸，对周围不分敌我造成大量的伤害

死亡后生成几个小敌人（僵尸死后生成2个虫子）

死亡后给附近的敌人buff，使其3秒内无敌（最好不要做类似防御+50%）

死亡后生成3枚奥术飞弹，飞向玩家

首次打到玩家时，使玩家中毒，在5秒内受到100点伤害

首次打到玩家时，使玩家中毒，在1秒内受到200点伤害

首次打到玩家时，使玩家减速5秒

**敌人**

怪物1：让玩家学会基本的游戏逻辑

速度慢，生命中等，攻击中等

怪物2：让玩家了解怪物有强弱

速度慢，生命高，攻击高，死后生成一团毒雾区域

怪物3：让玩家难以避免费血

速度快，生命低，攻击中等，死后自爆

怪物4：让玩家有策略需求

速度中等，生命中等，攻击低，让周围无敌

怪物 5：对玩家的收益有巨大影响

速度中等偏快，生命高，攻击带毒，死后生成几个，3秒后消失的掉金币小怪（小怪乱走，不攻击）

Boss（待定）

普通攻击

召唤小怪

技能

释放毒雾

放置一个射击玩家的临时类似炮台的东西

**已有模型整理：**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Rendering | Mesh | Texture | Idle | Walk | Die | Wound(Take  Damage) | Attack | Run | Jump | Defend | Sleep | Rage |
|  |  | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |  |  |
|  | （+fly 一套 ） | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √  Fireball shoot/  Fly Fireball shoot | √ |  | √ |  | √ |
|  |  | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |  |  |  | √ |
|  |  | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |
|  |  | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |
|  |  | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |
|  |  | √ | √ | √ | √ | √ |  | √ |  |  |  |  |  |
|  |  | √ | √ | （附加一些四处观察） | √ | √ | √ | √ | √ | √ |  | √ | √ |
|  | （附加一些四处观察） | √ | √ | √  （battle/normal） | √ | √ | √ | √ | √ |  |  |  |  |
|  | （附加一些四处观察） | √ | √ | √  （battle/normal） | √ | √ | √ | √ | √ |  | √ |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# 

# 羁绊

考虑做一个闪现，左键攻击 右键闪现

羁绊1：金（肉装，出反甲）

金1：加10血量上限

金2：每秒回复1点生命（考虑改）

金2：受到伤害时，就使速度，攻击力提升10%，持续2s

金3：伤害加成：+当前金额/10

金4：**每杀掉一个随从，多获得1金币**

金5：反弹100% 近战伤害

羁绊2：火（用经济刷攻击力）

火1：加 3伤害

火3：加20% 移动速度

火4：每当你买入一张火属性卡，伤害永久加1

火4：散射攻击（+2个散射、40%伤害，100%伤害）

火5：当卖掉一张火属性卡带后，额外获得①元

羁绊3：土（吸血）

土1： 加5伤害，减5%速度

土3： 攻击加2，血量上限加2

土4： 减缓被攻击敌人速度40%，持续2s

土4： 吸血（打出伤害的50%）

土5：**保留两侧卡位的临时加成**

羁绊4：木（回血）

木1：减5%移速，加5%血量上限

木1：加2%移速，出售时加1%永久保留的血量上限

木3：装备后，每买一个木系卡带，血量上限+5（25）

木4：穿透攻击（穿透+1、+无限个敌人）

木5：卖出时无法获得金币，而是使得血量上限翻倍

羁绊5：水（辅助）

水1：加1攻击，出售时获得其他属性卡带一张（小于等于当前本数）

水2：右边卡位的效果翻倍

水3：每层随机给一张三连版卡带

水4：战斗中获得的金币翻倍

水5：所有卡带减①元

水5：每过一关，随机使另一张已装备的卡带变为三连版