# 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）

鼠标位置控制人物朝向

**故事背景** 梦境 小屁孩

**地图** 固定房间随机组合成一层，大楼一共5层。

**敌人** 每一层都会更难一些，每层时间控制在30秒左右

**玩法**

玩家最多有n个卡牌的空格（n=7）

牌的效果可以叠加

提升层血量上限不会回满

商店无需升级，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

商店可以购买的东西如下：

卡牌

空格（价格递增）

刷新

休息（回复20%）

玩家初始在商店花费金币d牌，玩家根据出生所带数值、技能、携带金钱和携带技能数思考，用金币购买想要的牌并装备或者提升商店等级。通过射击等方法击杀小怪可以获得金币。下一层开始时，根据所剩金币发利息，并d牌、买牌、卖牌（卖牌得到的钱会比买来花的钱少很多）或提升商店，以此类推。到达最上层击杀boos，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。

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。（因为角色身上可以装备的技能数量是有限制的，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）。牌的种类有单纯增强属性的、改变射击效果的、增加特殊主动技能的、增加特殊被动技能的、特殊道具…

不一定要稳扎稳打，慢慢提升才能让玩家变强，玩法流派多种多样（和自走棋一样），甚至可以前期卖血狂升商店等级，去找强力怪，等等不同玩法。

**（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）**

**先想十套** [**羁绊**](#_羁绊)

**实际游戏中最好可以显示装备技能后的数值，让玩家直观看到自己变强了（可以放在背包栏）**

**卡牌**

Attack

攻击力+3（7）

**每卖掉一张卡带  攻击力加1%**

**受到一点伤害   攻击力加10%持续十秒**

Attack buff

穿透攻击（穿透+1、+无限个敌人）

散射攻击（+2个散射、40%伤害，100%伤害）

吸血攻击（20%，40%）

反弹攻击（）

Hp

血量上限+10（25）

Movement

移动速度+

黏液残留（闪现后留下:对经过的敌人造成20%伤害，50% &持续时间增长50%）

毒刺残留（闪现后留下:对经过的敌人造成20%速度减益，50% &持续时间增长50%）

闪现中刮人

闪现次数+1（3星）

Special

对动物伤害翻倍，对恶魔伤害-50%

对雪人可以有50%几率一击必杀

**反甲**

**多一条命**

**召唤东西攻击**

**卡带费用减①**

**每杀掉一个随从，多获得①**

**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**

**普通怪：…：（**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**）**

**奖励怪：血厚，伤害低，出现十秒就自动消失，死亡掉三倍金币（小概率刷出）**

**亡语怪：**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）

死亡后生成3枚奥术飞弹，飞向玩家

**灵敏怪；会闪现突刺，血薄，攻击力高，近战，攻击频率慢**

**防御召唤怪；会格挡，要绕到背后打，逼迫走位，还会不停召唤小怪（小怪不给钱）**

**Buff怪：本身没有攻击力存活给附近的敌人buff，使其无敌**

**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

羁绊1：金（肉装，出反甲）

金1：闪现后使周围敌人静止，持续0.5s

金1：加15%血量上限，卖了不拿钱

金2：加10%暴击

金2：每受到一点伤害，就使速度，血量，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4：抵挡敌方伤害25%

金5：反甲效果（反弹45%）

羁绊2：火（用经济刷攻击力）

火1：加 2伤害

火1：加15%速度，15%暴击，15%伤害，减50%血量上限

火2：闪现后点燃周围敌人，持续5s，（每秒伤害是玩家伤害的5%）

火2：召唤物死亡后，获得一枚金币

火3：敌人被自己击杀后，从尸体中爆出一个召唤物攻击其他敌人（伤害是玩家伤害的25%）

火3：加10%速度，可原价卖出

火4：每买一张火属性卡带 攻击力加1%（永久保留）

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2： 泥泞岩刺（闪现后留下:对经过的敌人造成20%伤害，50% &持续时间增长50%）

土2： 闪现次数加2，速度-40%

土3： 攻击加2，血量上限加2

土3： 闪现后2秒内造成的伤害翻倍

土4： 减缓被攻击敌人速度25%，持续2s

土4： 吸血（打出伤害的50%）

土5： **保留左边卡位的临时加成（）**

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2：木刺残留（闪现后留下:对经过的敌人造成20%速度减益，50% &持续时间增长50%）

木2：每射击5次，召唤一次召唤物攻击

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：召唤物数量翻倍

木5：已装备的其他卡带效果翻倍

木5：加一闪现次数，并吞噬左边的卡，且获得被吞噬卡的功能

羁绊5：水（辅助）

水1：加2%攻击，出售时获得其他属性卡带一张（小于等于当前本数）

水1：加5%移速

水2：右边卡位的效果翻倍

水2：闪现次数+1

水3：每层随机给一张三连版卡带

水3：每消灭一个敌人，使随机属性增加2%

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