

ECHO

简介

Tag：俯视角射击；节奏；清房间；局内随机+局外成长；阶段性关卡

Echo是一个以“节奏系统”为核心，俯视角射击为模式的游戏。游戏过程中，玩家需要随着背景音乐的鼓点（后称为“节奏点”）来进行操作，以此获得不断提升的性能，从而在限定的时间内完成关卡，否则就会失败。

其中，每一个大地图的音乐节奏是固定的（如果有时间可能加入变调但是不会变速），一个大地图约为三层+一个Boss层，共四层构成。其中Boss战的音乐可能会额外设计（或者改为在Boss层玩家不需要压自己的鼓点，而boss会根据自己的bgm的鼓点进行行动）。

每一层大概会随机生成7-9个房间。完成一整层之后玩家可以选择一个随机的增益BUFF(该BUFF不能涉及bgm的变速)

这里暂且不讨论局外长期成长

性能/主要攻击

主角通过AWS移动

鼠标左键进行射击，右键进行冲刺闪避。“射击”表现为射出一把飞刀，会停留在墙体或者敌人身上

主角拥有六把刀刃，用完后不能射击。R可以重新装填所有刀刃

R键可以回收所有刀刃，表现为刀刃消失。称为“回收”

G键可以将所有刀刃向鼠标位置移动，称为“汇集”

R：回收

当主角成功命中、或在节奏点进行攻击时，会积攒一层“势”。（如果同时在节奏点攻击并命中则是两层），当主角使用R：回收的时候，会消耗所有”势“获得增益。目前设计为：

3层：获得小幅加速，直接重置冲刺和汇集的CD

6层：回复一定血量

6层以上的部分：按照多出来的层数给予加速和回复。至多有6层生效

G：汇集

汇集的时候，如果刀刃碰到墙壁或敌人，则会停止。否则在汇集点（即鼠标落点），会根据汇集刀刃的数量进行以下操作：

3把：周围的敌人减速，玩家加速。

6把：在3把的基础上产生一个小型的AOE爆炸

以上操作进行之后，汇集点的刀刃消失

汇集的时候，如果刀刃碰到敌人，同样会增加“势”。

节奏系统

每一层有一个**固定时长**的BGM，若到点时主角为完成任务，直接视为失败。此外：

1.在节奏点进行攻击/位移/技能释放，会增加“动能槽”。当动能槽满时，会大幅提升角色的攻击性、减少技能CD。当长时间没有在节奏点进行攻击/位移/技能释放，动能槽会清零，先转换为恢复生命，然后在转换为小幅加速

2.节奏点进行攻击会增加“势”，并且有额外效果（比如增伤）

3.倒计时：时间仅剩X秒时触发。一些BUFF或者天赋（包括局内局外）会在此生效

4.层内分数：成功的压点会增加在该层的得分，分数越高，在通过该层后选择的Buff更强（比如100分就是普通品质，1000分就是传奇品质）。此外，累积的得分还能在局外进行成长性天赋的加点

节奏系统（Boss）

1.Boss战拥有和之前不一样的BGM（可能）

2.在Boss战中，当长时间没有在节奏点进行攻击/位移/技能释放，不会导致动能槽清零。

3.Boss的行为模式会和其对应的BGM的节奏相符合