P18系统概述

~~样样18元，件件18元，统统18元。~~

project18是一款**抽卡**+**rouglike**的策略回合制游戏。

整体流程参照*暗黑地牢*，战备(城镇)->战役(地下城)->战斗如此循环。

~~以下名词听不懂没关系，先图个乐，01-03看完后自然就懂了~~

* 抽卡

游戏随机生成<单位>供玩家兑换，可花费资源抽取<被动>。

<单位>以<职业>为模板，固定<技能>搭配和1个<被动>，<职业>保证基本平衡。

随机<被动>和2个自定义<被动>为玩家搭配阵容提供多样性。

<被动>为抽卡核心玩法，通过消耗资源抽取不同稀有度的资源，增加随机性。

合卡系统以随机性与保底性共存的形式存在。

* 策略回合制

战备->战役 为1个战略回合，游戏目标设定为N个回合内，完成最终战役。

战斗参照*兰斯10:决战*，与传统回合制RPG存在部分差异。普通战斗以3回合快节奏为主，BOSS战以应对策略和操作为主。

* rouglike

战役与战斗随机生成，完成战役后统一获得<EXP>和<资源>，用于玩家抽卡与成长。

最终战役完成后，游戏数据重置，给予继承奖章为下一周目提供便利。

一周目后开启自由模式，在此保留所有培养<单位>。此举针对rouglike过敏玩家。