

# 《輪迴登仙：魔塔Rogue》遊戲設計文件 v0.1

## (2025-09-20)

PC 網頁遊戲 | 單人開發 | 魔塔式回合制 + Roguelike | 修仙主題 | 單局 ≤ 20 分鐘

## 0. 高層摘要 (High Concept)

以「魔塔」的清爽推演為骨、Roguelike 的隨機機緣為血，包進「修仙輪迴」皮。每局 10 層「登仙塔」，玩家在有限資源下做**可預估的戰鬥取舍與風險換期望**，在失敗輪迴中累積悟道，縮短下次登頂所需的運氣幅度。

### 核心支柱 (Pillars)

1. **可預測性**：戰鬥為**完全可計算**（類魔塔），入場前顯示損血預測。
2. **輕度隨機**：地圖、事件、掉落、詞綴隨機，決策差異塑造走局。
3. **快節奏**：10 層、平均每層 ≤ 2 分鐘，20 分鐘內結束一局。
4. **輪迴進展**：週目貨幣（悟性）開小幅常駐強化（不破壞 20 分鐘節奏）。

一句話：在 20 分鐘內，用腦補資源、用膽換收益，失敗了就笑著再來一局。

## 1. 玩法概述 (Core Loop)

**局內迴圈**：探索 → 評估戰鬥（看預估損血）→ 打怪/繞路 → 撿丹藥/法寶 → 找鑰匙 → 開門 → 下樓（BOSS 層擊敗後進入下一層）。

**局外迴圈（輪迴）**：結算悟性 → 悟道樹解鎖微強化 / 新事件 / 初始道具 → 開新局。

## 2. 世界觀與故事種子

- **背景**：修仙界現「天梯十境」。凡人攀登「登仙塔」以證道，塔中萬物受「天機」擾動，每局重新洗牌。
- **角色**：流派不限，初期為「散修」。
- **目標**：於第十層擊碎「天關」獲得一縷仙緣；敗退即入輪迴，帶回微量悟性與見聞。

**敘事風格**：輕量文本、事件式旁白（兩三行即可），避免冗長劇情鎖流。

## 3. 平台與技術

- **平台**：PC 網頁（Chrome/Edge 最新版）。
- **引擎建議**：Phaser 3 + TypeScript + Vite（輕量、可控、非常適合格子/回合式 + 單開發）。
- **解析度**：設計基準 1280×720，可縮放。
- **儲存**：IndexedDB / localStorage。
- **資料**：JSON 驅動（敵人、掉落、事件、地圖模板）。

- 亂數：種子化 RNG (Mulberry32/XorShift) ，可複盤同一種子。

若後續希望拖拉式場景與可視化動畫，備選 **Godot 4 Web**，但載入體積較大。

---

## 4. 規格總覽

- 單局時長：12–18 分鐘目標，**硬上限 20 分鐘**（倒數計時僅作軟提醒）。
- 樓層數：10 層（3/6/10 為 BOSS 層）。
- 地圖尺寸：每層 11×11（可視 9×9，邊緣霧）。
- 輸入：鍵盤（方向 + 空白/Enter）、滑鼠點擊。
- 可及性：數字色盲友善配色、重要資訊帶圖示與數字。

---

## 5. 系統規則 (Rules)

### 5.1 屬性與資源

- 氣血 (HP)：歸零即敗退。
- 靈力 (MP)：施展法術/法寶。
- 攻擊 (ATK) / 防禦 (DEF)：影響傷害。
- 會心 (CRIT)：少量隨機（默認關閉，作為特定流派開啟）。
- 靈石 (Gold)：購物/洗詞綴。

### 5.2 戰鬥 (完全可預估)

- 進入敵人格發起戰鬥，**玩家先手**，你我輪流各打一次，直至一方  $HP \leq 0$ 。
- 每次我方輸出： $\max(1, ATK_p - DEF_e)$ ；敵方輸出： $\max(1, ATK_e - DEF_p)$ 。
- 回合數： $\lceil HP_e / \max(1, ATK_p - DEF_e) \rceil$ 。
- 我方承傷： $\max(0, \text{回合數} - 1) \times \max(1, ATK_e - DEF_p)$ （因我方先手）。
- UI 於踩入前顯示**預估損血與是否可擊殺**。

### 異能模板 (少量增味)

- 反傷（受擊回 20%）、破甲（每擊 -1 DEF，至多 -5）、汲血（造成傷害的 10% 治療，精英限定）、護盾（每層首回合免疫一次傷害）、飛廉（速度快，**先手**——僅精英/特例）。

### 5.3 成長與資源點

- 修為：擊殺與事件給少量修為，可在祭壇/升級面板加點（+ATK、+DEF、+HP、+MP）。
- 丹藥/符籙（消耗）：回復/增益 3 回合 / 破甲 / 驅邪。
- 法寶/裝備（裝備欄位 4）：法器、道袍、靈符、飾物。詞綴（白/藍/金）：
  - 白：+固定屬性。
  - 藍：+屬性% 或小被動（例如擊殺回 3 HP）。
  - 金：改變規則（例如「先手時首擊  $\times 2$ 」/「破甲改為 -2」）。

### 5.4 經濟與商店

- 每 2–3 層有**行腳仙**：售丹藥、洗詞綴、買斷低階法寶。
- 價格區間以「本層平均收益」為錨，保證可做選擇但不易通殺。

## 5.5 事件（輕敘事 + 風險）

- **機緣**：消 20% 當前 HP，得金色詞綴機率 +15%。
- **劫難**：下一場戰鬥多受 30% 傷害，換取 +50 靈石。
- **試劍台**：付 1 把鑰匙，選擇 +ATK+DEF 或 金色丹藥。
- **賭坊**：50% 機率翻倍靈石，50% 失去 30%。

## 6. 關卡設計草案

### 6.1 結構

- **每局 10 層**：1-2 新手、3 精英 BOSS、4-5 中期、6 BOSS、7-9 後期壓力、10 天關。
- **每層要素**：敵群、鑰匙×1、門×1、祭壇/商店（擇一，20/80 機率）、寶箱×1、事件×1。
- **特殊地形**：
  - 靈泉：回 25% HP。
  - 毒沼：路過 -5% HP，掉落率 +10%。
  - 陣法：戰鬥首回合傷害 ±20%。

### 6.2 地圖生成（Seeded）

1. 從模板庫取 11×11 連通圖（保證門與階梯可到達）。
2. 隨機擺放門/鑰匙/事件，確保「鑰匙→門→階梯」路徑存在；另置支線獎勵。
3. 依層數從敵人池抽樣，插入 1-2 精英。
4. 生成 0-2 條「風險捷徑」（毒沼/強怪換短路）。

### 6.3 BOSS 層

- 3F/6F：單 Boss + 雜兵 2；10F：多段 Boss（兩條血條、第二段獲得新異能）。

## 7. 敵人設計草案（首批池）

數值為區間/比例，最終以曲線表為準。

| 類型 | 名稱   | 能力                 | 出現層 | 基礎屬性（相對玩家起始=100）                     |
|----|------|--------------------|-----|--------------------------------------|
| 小怪 | 山寨流寇 | 無                  | 1-3 | HP 80-100 / ATK 80-90 / DEF 80-90    |
| 小怪 | 狐魅   | 首回合魅惑：使我方首擊 -20%   | 1-4 | HP 70-90 / ATK 90-100 / DEF 70-80    |
| 小怪 | 樹妖   | 反傷 10%             | 2-5 | HP 110-130 / ATK 80-90 / DEF 100-110 |
| 小怪 | 陰兵   | 免疫會心               | 2-6 | HP 90-110 / ATK 90-100 / DEF 90-110  |
| 小怪 | 巨石像  | 緩行：我方先手但每 2 回合少打一次 | 3-6 | HP 140-160 / ATK 80-90 / DEF 120-140 |
| 小怪 | 蛇妖   | 毒：戰後 -5% 當前 HP     | 3-6 | HP 90-100 / ATK 100-110 / DEF 80-90  |

| 類型   | 名稱         | 能力                | 出現層 | 基礎屬性（相對玩家起始=100）  |
|------|------------|-------------------|-----|---|
| 精英   | 飛廉         | 先手                | 3-7 | HP 100-120 / ATK 140-160 / DEF 90-100                         |
| 精英   | 夜叉         | 破甲每擊 -1（至 -5）     | 4-8 | HP 130-150 / ATK 130-150 / DEF 120-130                        |
| 精英   | 食鐵獸        | 每受擊+DEF 5（最多 +20） | 4-8 | HP 150-170 / ATK 120-140 / DEF 130-140                        |
| 精英   | 地煞鬼帥       | 召喚雜兵一次（+一次額外承傷）   | 5-9 | HP 160-180 / ATK 150-170 / DEF 130-150                        |
| BOSS | 三目金烏（3F）   | 護盾首回合免疫一次         | 3   | HP 220 / ATK 180 / DEF 140                                    |
| BOSS | 玄冥白虎（6F）   | 反傷 20%            | 6   | HP 260 / ATK 200 / DEF 160                                    |
| BOSS | 天關・赤霄（10F） | 二段：第二段獲汲血 10%     | 10  | 第一段：HP 300 / ATK 220 / DEF 180；第二段：HP 240 / ATK 260 / DEF 160 |

## 8. 數值曲線草案（v0.1）

玩家起始：HP 120 / ATK 30 / DEF 15 / MP 20

每層期望：戰鬥 6-8 次、事件 1 次、商店/祭壇 0.5 次、恢復點 0.5 次

成長節奏：每層平均拿到 +ATK 3、+DEF 2、+HP 15 之等效收益（裝備+點數合計）。

損益模型（示例）：

- 若  $ATK_p - DEF_e = 15$  且 敵 HP 120  $\Rightarrow$  回合數=8；敵 ATK 28、我 DEF 12  $\Rightarrow$  我承傷  $= (8-1) \times 16 = 112$ 。
- UI 提示「勝：-112 HP」。玩家可決定是否繞路或使用丹藥。

目標：在正常資源下，前 6 層不需爆丹即可過關；7-9 層需要 1-2 次爆發；10 層需帶入至少 1 張金色資源。

## 9. 裝備與掉落

欄位：法器（武）、道袍（甲）、靈符（飾）、佩環（飾）

基底詞綴：

- 白：+ATK、+DEF、+HP、+MP（固定值）。
- 藍：+% 屬性、擊殺回復、對某類怪增傷。
- 金：規則改造（例：先手首擊  $\times 2$ 、破甲效果加倍、遭反傷改為扣 MP）。

掉落池：普通 70%（白/藍）、精英 30%（含金 10%），BOSS 保底 1 金。

鍊金台（稀有事件）：3 件藍  $\rightarrow$  1 件金（詞綴隨機）。

## 10. 輪迴 (Meta) 與難度

- **悟性 (週目貨幣)**：通關/敗退發放，與最高層數、精英擊殺數掛鉤。
- **悟道樹** (三線，最大 +10% 等級上限)：
- **力道**：起始 +ATK、破甲效率、對精英增傷。
- **靈覺**：初始 MP、法寶冷卻、事件機緣機率。
- **福緣**：商店折扣、掉落品質、初始靈石。
- **難度階**：凡俗 / 修士 / 真人 / 地仙 (每階加怪物屬性 5-10%，掉落權重微調)。

## 11. UI/UX 草案

- **佈局**：左側 11×11 地圖；右側卡片區 (角色屬性、裝備、丹藥快捷、當層目標)；上方進度 (層數/鑰匙/門/倒數軟提示)。
- **快捷**：Z 攻擊/互動、X 使用丹藥、C 法寶。
- **資訊**：游標懸停顯示敵人細節與**預估損血**；事件顯示風險/收益對比。
- **節奏**：踩入敵格立即計算→展示結果 0.2s→自動收尾。

## 12. 美術與音效方向

- **風格**：玄幻清亮，墨色線條 + 扁平上色，低成本可迭代。
- **配色**：青 (背景)、赭 (地面)、金 (金詞綴/獎勵)、緋 (危險)。
- **特效**：破甲 (甲片剝落)、汲血 (淡紅吸附)、反傷 (棘刺返光)。
- **音**：點擊、移動、戰鬥、升階、金詞綴掉落 (清脆鈴音)。

## 13. 資料結構 (JSON 草案)

```
// enemy.json (片段)
{
  "id": "yaksha",
  "name": "夜叉",
  "tier": "elite",
  "spawnFloors": [4,8],
  "base": {"hp": 150, "atk": 40, "def": 25},
  "scaling": {"perFloor": {"hp": 10, "atk": 4, "def": 2}},
  "mods": ["armor_break:1:max5"]
}
```

```
// item.json (片段)
{
  "id": "golden-firststrike",
  "slot": "weapon",
  "rarity": "gold",
  "mods": ["first_strike_x2"],
}
```

```
"desc": "先手時首擊傷害 ×2"
}
```

```
// floor_template.json (片段)
{
  "size": [11,11],
  "guarantees": {"stairs": true, "key": true, "door": true},
  "rooms": [ ... ],
  "spawnRules": {"elites": {"min": 0, "max": 2}}
}
```

## 14. 原型與里程碑（針對單人開發）

- **M1：玩法原型（\~1 週）**：11×11 地圖可走、1 種小怪 + 預估損血、拾取鑰匙開門下樓。
- **M2：事件/商店（\~1 週）**：2 個事件、商店成交、丹藥與基礎裝備。
- **M3：精英/BOSS（\~1 週）**：異能套件、3F Boss。
- **M4：內容擴充（\~1-2 週）**：敵池 12+、詞綴 20+、事件 12+、全 10 層。
- **M5：輪迴系統（\~0.5 週）**：悟性結算、悟道樹 UI。
- **M6：打磨與優化（\~0.5 週）**：節奏/數值回歸、效能與載入體積。

## 15. 風險與對策

- **重複感**：靠事件與金詞綴破局 → 每局必出 1 個建構式金詞綴選項。
- **數值失衡**：建立自動回歸腳本（模擬 10,000 局），將通關率目標鎖在 15-25%。
- **網頁效能**：避免大圖集，貼圖打包分層；音效延遲載入。

## 16. 驗收標準（本階段完成定義）

-

## 17. 開放議題與下一步

1. **引擎最終定案**：Phaser（預設）或 Godot。
2. **會心是否常駐**：目前預設關閉，只作特定流派開關。
3. **10 層硬上限機制**：是否加入軟倒數（過時即怪物強化）。
4. **商店頻率**：目前 2-3 層一遇，需測後調整。

v0.1 完。待 v0.2 針對數值曲線與事件權重進行細化表格化。