# **事件房和怪物房**

**目录**

1. **地图机制**
2. **怪物房设计**
3. **事件房设计**
4. **商店事件设计**

# **地图机制**

参考锈湖悖论树林迷宫桥段 （图示）

**具体描述为：**

本质上是离开上一个房间后进行三选一；

先播放结算的动画，点击前进按钮，进入一个岔路口的图片，这个岔路口有三条路，三条路实际上是事件，怪物的随机抽取，每个事件和怪物都显示其对应的图片。玩家选定其路线后，会进入事件或者战斗的页面。

每一个章节包含十二次选择，

其中最后一层（12层）是boss关卡，第五次和第11次选择会出现至少一个营地选项。

第1-5次选择中的怪物房从弱怪池中随机抽1；第6-11次选择中的怪物房从强怪池中抽1。

**选项包括：**

1. 怪物房
2. 事件房
3. 商店

# 怪物设计文档

**🧟‍♂️《敌人系统策划文档》**

**一、系统概述**

本系统定义敌人在战斗与交涉中的行为模式、技能机制、态度权重、特性效果及掉落物，用于构建具有挑战性和策略性的对战体验。敌人分为以下三类：

* **普通敌人**：基础机制，1~5点生命
* **精英敌人**：拥有被动能力或额外技能，掉落奖励更丰厚
* **Boss敌人**：机制复杂，有状态变化、卡牌干扰、形态转化等高级行为

**二、敌人属性字段结构**

| **字段** | **示例** | **说明** |
| --- | --- | --- |
| ID | Enemy\_Chameleon | 敌人唯一标识符 |
| 名称 | 变色龙 | 敌人名称 |
| 类型 | 普通 / 精英 / Boss | 敌人强度类型 |
| 生命值 | 2 | 初始生命值 |
| 态度概率分布 | 激进1/3、中立1/3、保守1/3 | 每回合出牌的态度权重 |
| 被动技能 | 变色：模仿你上一张态度牌 | 特殊机制描述 |
| 主动技能 | 心灵震爆 等 | Boss专属技能机制（回合触发/状态控制） |
| 掉落金币 | 3~4 | 胜利后获得的金币 |
| 掉落内容 | 无 / 特定卡牌 / 遗物 | 可选机制扩展（如掉落“混乱”、“挣脱控制”） |

**三、敌人列表（示例）**

**🟢 普通敌人**

| **名称** | **血量** | **态度权重** | **特性机制** | **掉落金币** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **变色龙** | 2 | 1/3 各种态度 | 模仿你上一张态度牌 | 3~4 |
| **蝙蝠群** | 1×3 | 各自独立1/3随机 | 无 | 3~4 |
| **守卫** | 5 | 保守概率较高 | 封锁你一张手牌 | 3~4 |
| **骗子** | 3 | 中立概率较高 | 文案迷惑（无实际功能） | 3~4 |
| **胆小鬼** | 2 | 中立为主 | 每打策略牌改变态度，受伤后免疫1次伤害 | 3~4 |

**🟠 精英敌人**

| **名称** | **血量** | **特性机制** | **掉落** |
| --- | --- | --- | --- |
| **史莱姆** | 3 | 粘滞（随机加费）+ 吞食（成功判定回血）+ 分裂死亡召唤小史莱姆 | 6~8 |
| **小史莱姆** | 1×2 | 同上 | - |

**🔴 Boss敌人（机制复杂）**

**💠 惑心术士**

| **属性** | **值** |
| --- | --- |
| 血量 | 6 |
| 特性机制 |  |

* 心灵震爆：摧毁牌库中所有态度牌
* 精神操纵：每回合加入“混乱”到牌组
* 不稳定连接：受/造成伤害时加入“挣脱控制”
* 心灵封锁：无法交涉成功，交涉紧张度转为惩罚 |  
  | 掉落 | 10~12金币 |

**💠 阴阳 / 阴 / 阳**

| **属性** | **值** |
| --- | --- |
| 初始血量 | 7 |
| 机制 |  |

* 阴阳分离后变为两个个体，各自有独立技能
* 勾魂摄魄：首张牌必定被消耗，叠加缠怨
* 缠怨机制：达到10层造成生命损失
* 阴：开局缠绕手牌
* 阳：每回合随机消耗弃牌堆中的牌 |  
  | 掉落 | 10~12金币 |

**四、敌人目录**

1. **1.变色龙**
   1. 2点生命值
   2. 激进概率1/3，中立概率1/3，保守概率1/3
   3. 变色：总是会模仿你出的上一张态度牌
   4. 掉落3~4金币
2. **2.蝙蝠群**
   1. 1点生命值\*3个体
   2. 激进概率1/3，中立概率1/3，保守概率1/3（每个个体独立）
   3. 掉落3~4金币
3. **3.守卫**
   1. 5点生命值
   2. 激进概率1/4，中立概率1/4，保守概率1/2
   3. 封锁：每回合会随机封锁你一张手牌，被封锁的牌无法打出
   4. 掉落3~4金币
4. **4.骗子**
   1. 3点生命值
   2. 激进概率1/4，中立概率1/2，保守概率1/4
   3. 骗子：总是说真话（这句话不是骗子写的，绝对不是！）
   4. 掉落3～4金币
5. **5.胆小鬼**
   1. 2点生命值
   2. 激进概率1/4，中立概率1/2，保守概率1/4
   3. 胆小：你每打出1张策略牌，敌人都会改变自己的态度
   4. 躲藏：在受到伤害后的下一回合，免疫1次伤害
   5. 掉落3～4金币
6. **6.史莱姆（精英怪）**
   1. 3点生命值
   2. 激进概率1/3，中立概率1/3，保守概率1/3
   3. 粘滞：每回合使你随机一张手牌费用加1
   4. 吞食：每次判定成功，增加1点生命值
   5. 分裂：死亡后召唤2个小史莱姆
   6. 掉落6～8金币
      1. 2个小史莱姆
         1. 1点生命值\*2个体
         2. 激进概率1/3，中立概率1/3，保守概率1/3
         3. 粘滞：每回合使你随机一张手牌费用加1
         4. 吞食：每次判定成功，增加1点生命值
7. **7.惑心术士（boss）**
   1. 6点生命值
   2. 激进概率1/3，中立概率1/3，保守概率1/3
   3. 心灵震爆：战斗开始时，摧毁你牌库中所有态度牌
   4. 精神操纵：每回合开始时，将1张“混乱”加入你的手牌、牌库和弃牌堆（混乱（3）（特殊）：随机使用一张态度牌）
   5. 不稳定的连接：每当你受到或者造成伤害时，将一张“挣脱控制”加入手牌（挣脱控制（0）（特殊）：消耗，消耗手牌中所有“混乱”，将激进、中立、保守各一张加入手牌）
   6. 掉落10~12金币
8. **8.阴阳（boss）**
   1. 7点生命值
   2. 激进概率1/3，中立概率1/3，保守概率1/3
   3. 掉落10～12金币
   4. 双生：下个回合开始时，阴阳会分离。分离状态下转化为阴、阳两个敌人，平分阴阳的生命值
   5. 勾魂摄魄：每回合你打出的第1张牌会被消耗。每当你消耗1张牌，获得1层缠怨（缠怨：当缠怨累积到10层时，你失去1点生命值）
      1. **9.阴**
         1. 双生：下个回合开始时，阴阳会融合。融合状态下转化为阴阳一个敌人，生命值/紧张度为阴、阳之和
         2. 迷魂息：每回合开始时，你的2张手牌会被幽魂缠绕，将其打出会获得1层缠怨
      2. **10.阳**
         1. 双生：下个回合开始时，阴阳会融合。融合状态下转化为阴阳一个敌人，生命值/紧张度为阴、阳之和
         2. 乱情瘴：每回合结束时，随机消耗你弃牌堆中的1张态度牌

# 🎲事件系统策划文档

**一、系统概述**

\*\*事件（Event）**是发生在非战斗房间中的交互节点。事件与战斗房间操作逻辑一致，玩家通过打出一张态度牌（激进/中立/保守）\*\*来决定事件走向并获得相应奖励或惩罚。**所有事件正常执行一回合卡牌战斗流程。玩家需要进行一次卡牌战斗，根据在事件中打出的态度牌触发事件结果。不打出态度牌结束回合可以跳过事件。  
事件提供以下功能：

* 奖励型资源（卡牌、遗物、金币）
* 结构性调节（卡组清理、升级）
* 冒险性机制（概率性结果、诅咒牌等）

**二、事件基础结构**

| **字段** | **示例** | **说明** |
| --- | --- | --- |
| ID | Event\_GoldenAxe | 事件唯一标识 |
| 名称 | 河神 | 事件显示名称 |
| 描述文本 | “你在河边发现一道神秘的光芒……” | 可选事件开场白 |
| 选择方式 | 通过打出态度牌（三选一） | 与战斗房间机制一致 |
| 激进行为 | 获得金斧头、银斧头、2张贪婪 | 玩家打出激进时的结果 |
| 中立行为 | 获得金斧头、1张贪婪 | 玩家打出中立时的结果 |
| 保守行为 | 获得银斧头 | 玩家打出保守时的结果 |
| 奖励类型 | 卡牌 / 遗物 / 生命 / 删除 / 升级 | 可支持多种奖励 |
| 特殊效果/诅咒牌 | 混乱、贪婪等不可打出的牌 | 触发式负面机制 |

**三、事件示例清单**

**📘 事件 1：河神与斧头**

| **态度牌** | **效果** |
| --- | --- |
| 激进 | 获得金斧头、银斧头、2张“贪婪”（诅咒） |
| 中立 | 获得金斧头、1张“贪婪” |
| 保守 | 获得银斧头 |

* 金斧头（遗物）：战斗胜利后多获得1金币
* 银斧头（卡牌）：销毁，造成1点伤害
* 贪婪（诅咒）：进入手牌时抽1张牌，本回合受到伤害+1，无法打出

**📘 事件 2：神秘洞窟**

| **态度牌** | **效果** |
| --- | --- |
| 激进 | 获得1张“神秘符文” |
| 中立 | 升级1张卡牌（可选） |
| 保守 | 回复3点生命值 |

* 神秘符文（特殊）：累计使用5次后转化为“破解的符文”
* 破解的符文：消耗，看破敌人本回合意图

**📘 事件 3：清澈的泉水**

| **态度牌** | **效果** |
| --- | --- |
| 激进 | 50%概率获得1条“鱼” |
| 中立 | 删除1张卡牌（任意） |
| 保守 | 回复2点生命值 |

* 鱼：使用时抽1张牌，获得1点能量

**📘 事件 4：赌局**

| **态度牌** | **效果** |
| --- | --- |
| 激进 | 50% 获得/失去 7金币 |
| 中立 | 70% 获得 / 30% 失去 5金币 |
| 保守 | 获得3金币 |

**📘 事件 5：祭坛**

| **态度牌** | **效果** |
| --- | --- |
| 激进 | 失去3点生命，删除1张卡牌并升级1张卡牌 |
| 中立 | 删除1张卡牌 |
| 保守 | 升级1张卡牌 |

**📘 事件 6：神殿**

| **态度牌** | **效果** |
| --- | --- |
| 激进 | 获得“愤怒神像”（激进克制激进） |
| 中立 | 获得“灵巧神像”（中立克制中立） |
| 保守 | 获得“宁静神像”（保守克制保守） |

**📘 事件 7：神秘低语**

| **态度牌** | **效果** |
| --- | --- |
| 激进 | 获得2张“混乱”、1张“拥抱黑暗” |
| 中立 | 获得1张“挥之不去的耳语” |
| 保守 | 删除1张卡牌 |

* 混乱（3）：随机使用一张态度牌
* 拥抱黑暗：下张牌被销毁，若是态度牌伤害+1
* 挥之不去的耳语：抽到时加入混乱，对局外可“打出”再次进入该事件
* 混乱（3）：随机使用一张态度牌
* 拥抱黑暗：下张牌被销毁，若是态度牌伤害+1
* 挥之不去的耳语：抽到时加入混乱，对局外可“打出”再次进入该事件

# **商店事件设计**

* 1. **商店事件有四个功能，分别是：卡牌购买，卡牌升级，卡牌删除和遗物购买**
     + 卡牌购买：3张普通卡牌（5-7），1张稀有卡牌（7-11），1张治疗药膏（3）
     + 卡牌升级：每次可选一张卡牌进行升级，第x次升级卡牌花费**2x**枚金币，下个商店重置价格
     + 卡牌删除：每次可选一张卡牌进行删除，第x次删除卡牌花费**2x**枚金币，下个商店重置价格
     + 遗物购买：2个普通遗物（9-11），1个商店遗物（9-11）
  2. **商店事件正常进行一回合战斗流程。**
     + 激进：花费5金币，刷新商店
     + 中立：和商人进行一场1回合的战斗，战斗结束后返回商店，重新进行抽牌流程
       - 战斗胜利：所有商品价格-50%
       - 战斗平局：无事发生
       - 战斗失败：失去5金币
     + 保守：获得3金币，离开商店