|  |  |
| --- | --- |
| 游戏类型 | 太空策略逃生roguelike游戏 |
| 核心体验 | 核心体验为探索策略、收集道具、数值刷怪 |
| 战斗模块 | 自动战斗模式：本队自动选择一个目标，开始攻击，有CD就放技能。（并非最优攻击算法）  手动战斗模式：玩家选择优先攻击的目标，选中本队成员，该成员是否释放技能/如何走位。（让玩家最大可能控制战局） |
| 小地图 | 基础版小地图，玩家只知道自己当前的位置，探索过的地方会留下记录，未探索过的地方为一片黑。 |
| 大地图 | 整个地图的构造第一版设置为这样，结点代表房间，五角星为起点，红色圆点代表终点（为了防止一开始过于幸运，可设置集齐三样道具，抵达此地才可通关。）  IMG_256 |
| 探索模块 | 选择门→进入房间→是否逃跑（侦察兵）→战斗/探索房间→获取物品→根据事件做出选择→选择门 |
| 逃生者属性 | 生命值、行动力、攻击力、防御力，技能冷却值、士气、攻击距离 |
| 资源模块（种类、流转） |  |