**绯色幻想——试炼**

无尽试炼一款以rogue-like的战棋游戏。无尽试炼由无数张随机地图与boss地图组成。地图的数量是无限的，玩家会根据自己通过的地图数量获得递增的奖励，进而解锁更多的游戏内容

**主菜单**

游戏的主界面有以下菜单：

* 开始游戏，进入上次的游戏进度。
* 游戏设置，进行游戏相关设置的调整
* 退出，回到桌面

**积分商店**

每当玩家结束一轮的试炼时，系统将会提示玩家已拥有的积分数，并询问玩家是否访问积分商店。访问积分商店结束后，积分会清零，退出到游戏主界面。

**难度选择**

每当玩家开始新一轮的试炼时，需要选择试炼的难度。

* 试炼分为简单、挑战、地狱三个难度，每个难度有100层。
* 只有通关前一个难度才能解锁下一个难度。

**组建队伍**

进入无尽试炼前，玩家需要构筑自己队伍。系统会以30轮3选1的抽卡方式为玩家提供一个初始队伍。玩家通过初始提供的卡牌，构建自己的试炼队伍。除遇到特殊事件，否则试炼队伍的组成不可更换。

**初始抽卡**

轮抽将进行20轮，每轮玩家可以预览3张备选卡牌，然后从中选择1张。其中包括：

* 武器2轮
  + 二阶武器2轮
* 防具1轮
  + 二阶防具1轮
* 合剂1轮
  + 二阶合剂1轮
* 饰品6轮
* 英雄10轮
  + 一级英雄3轮（没有符文）
  + 二级英雄2轮（有2个小符文）
  + 三级英雄2轮（有2个小符文与1个中符文）
  + 四级英雄2轮（有完整的符文）
  + 五级英雄1轮（有完整的符文，并且可以切换指令卡）

**追加抽卡**

追加抽卡在boss战进行完毕后执行。每轮追加抽卡可以预览3张备选卡牌，然后从中选择1张。第100层的Boss战不会进行追加抽卡。追加抽卡的内容如下

**追加抽卡池**

| **游戏层数** | **卡牌类型** |
| --- | --- |
| 10 | 2阶合剂、武器、防具 |
| 20 | 3阶合剂、武器、防具或饰品 |
| 30-40 | 4阶合剂、武器、防具或饰品 |
| 50-60 | 5阶合剂、武器或防具 |
| 70-80 | 6阶武器或防具 |
| 90 | 7阶武器或防具 |

**试炼大厅**

* 玩家在大厅中可以看到自己目前拥有的深渊币数量
* 玩家在大厅中可以选择放弃试炼，提前结算
* 玩家在大厅中可以退出到桌面，若如此做，下次进入游戏时，未完成的进度会继续
* 在大厅中可以看到当前进行的层数
* 在大厅中可以查看目前的队伍及队伍人员的状态
* 在大厅中可以查看目前所处区域的全局被动
* 在大厅中玩家可以查看自己的神像加成状态
* 在大厅中玩家可以看到一个10层的洞穴界面。每当完成10的整数倍层数，10层界面就会重置
  + 玩家已经选过的牌会出现在界面中
  + 玩家尚未选牌的层数以问号表示
* 在抽卡时退出，下次进入游戏会重新抽卡；在抽卡完成后退出，下次进入游戏仍然是抽卡完成状态（已抽到卡片的信息会被保留）
* 玩家可以在进行战斗或事件的中途回到大厅，其进度将被保留，并在下一次进入深渊时继续。

**无尽试炼的团队配置更换**

玩家需要通过战斗准备界面来调整装备及出战人员，战斗准备时，默认读取上一次战斗的队伍配置信息

**无尽试炼中的神像**

| **神像名称** | **神像作用** | **lv1** | **lv2** | **lv3** | **lv4** | **lv5** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 战争神像 | 剑拼版额外伤害提高 | 4% | 8% | 12% | 16% | 20% |
| 守护神像 | 盾拼版给予护盾提高 | 5% | 10% | 15% | 20% | 25% |
| 治愈神像 | 心拼版额外回复生命 | 2% | 4% | 6% | 8% | 10% |
| 奥术神像 | 书拼版额外获得能量 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 凯旋神像 | 战斗胜利后团队回血 | 4% | 8% | 12% | 16% | 20% |
| 贪婪神像 | 战斗胜利后深渊币增加 | 8% | 16% | 24% | 32% | 40% |

**无尽试炼的规律**

* 玩家在每层抽3张卡决定本层可能遭遇的事情，然后在其中选择一张
* 每10层对应一个卡池，完成后，卡池会重置
* 10的倍数一定抽到3张Boss战
* 逢5层一定抽到3张巨大的裂隙
* 逢9层一定会出现一张篝火，一张训练所
* 第1层有一定概率出现一张管理员，概率为玩家拥有的管理员卡牌数量/管理员卡牌总数。
* 非10的倍数为随机抽卡机制，玩家从卡池（卡池由策划人员定义）中抽取3张卡，然后选择一张执行以下行动。玩家会遇到几种情况：
  + 篝火（每次逢9层必出一次篝火）；进行一次休息，非死亡状态的队员会回复至最大生命值；
  + 训练场，进行训练，下一场战斗每回合多1张指令卡
  + 裂隙，与普通小怪进行一场战斗
  + 巨大的裂隙，进行一场战斗，战斗中必然有一只精英怪，逢5层必出3张巨大裂隙
  + 赌场，压深渊币买单双数，可以压自己已有深渊币的10%，20%，50%，最低押注为1深渊币。每张可赌3次
  + 祭司，复活已阵亡的英雄，花费深渊币，每次递增
  + 萨满，花费深渊币换取神像升级，每次升级后花费即时递增
  + 占卜师，第21层开始出现。可以查看该阶段敌方全局的被动技能，查看完毕后，玩家也可以花费深渊币来重置被动技能，价格每次递增
  + 军需官，花费藏铁升级玩家的武器、防具或药剂
  + 老兵，花费英雄之证，使英雄提升等级
  + 被困的商队，救援关，获得随机奖励
  + 迷阵，逃脱关，获得随机奖励
  + 黑市，用已有的装备交换相同位置、相同梯度的其他随机装备一件，每张限一次
  + 精灵工匠，花费魔尘，对装备进行附魔
  + 传送阵，将一名英雄替换为相同等级的另一名随机英雄，每张限一次
  + 冒险协会，获得一项任务，完成后立即获得大量深渊币。若任务未完成，可在下张冒险协会卡中重置任务。
    - 击败某种怪物X只
    - 击破某个Boss的某个部位
    - X个英雄达到3阶
    - 获得X个深渊币
    - 在赌场赢得X局
    - 将任意武器提升到6阶
  + 岔路，开启后选择走左边或者走右边。无论选择走哪条路，都会触发随机事件：
    - 进入后立即开启本阶段的boss战，结束后开始一个新阶段
    - 什么都没发生，进入下一层
    - 获得深渊币奖励
    - 获得英雄之证奖励
    - 失去深渊币
    - 团队成员回复20%生命
    - 团队成员损失20%生命，最少为1
    - 团队某成员直接阵亡
    - 团队全部成员复活
    - 获得某件装备
    - 某个英雄加入队伍
    - 触发一场精英战
    - 某件装备失去所有附魔
* 每次Boss战后，所有人员状态重置
* 每完成一层，系统都会针对Boss战，裂隙，巨大裂隙执行一次浮动难度调整
* 每次过关后，人物的血量会保留到下一关
* 第21层开始，怪物会出现全局的被动技能（一个被动技能，所有怪物都会有），且在团队配置画面，玩家就会得到被动技能情报。第31层开始，怪物会有2个被动技能。之后不会递增
* 玩家可以随时重置试炼的进度。若如此做，玩家试炼提前结束，进入结算画面
* 玩家不能重复已经通过的试炼关卡
* 关卡失败后，或者强制退出后，可以换人再次进入，但已出场的英雄全部转为阵亡状态

**无尽试炼卡片归类**

**奖励类（管理员）**

* 保留上一轮的一名英雄（限同一难度）
* 保留上一轮的一件装备（限同一难度）
* 获得起始资金
* 额外获得1轮3阶英雄抽卡

**随机类（岔路）**

* 被困的商队
* 迷阵
* 赌场
* 泉水
* 祭坛
* 巢穴

**升级类**

* 军需官
* 精灵工匠
* 萨满
* 老兵

**置换类**

* 黑市
* 传送门

**功能类**

* 篝火
* 祭司
* 训练场
* 占卜师

**战斗类**

* 裂隙
* 巨大的裂隙
* 命运的呼唤

**特殊类**

* 冒险协会

**无尽试炼的卡池（1-10层）**

| **卡牌名称** | **卡牌数量** |
| --- | --- |
| 篝火 | 2 |
| 岔路 | 3 |
| 裂隙 | 8 |
| 巨大的裂隙 | 6 |
| 军需官 | 1 |
| 萨满 | 1 |
| 被困的商队 | 1 |
| 迷阵 | 1 |
| 黑市 | 1 |
| 赌场 | 1 |
| 祭司 | 1 |
| 训练场 | 1 |
| 命运的呼唤 | 3 |
| 总计 | 30 |

**无尽试炼的卡池(11层后)**

| **卡牌名称** | **卡牌数量** |
| --- | --- |
| 篝火 | 2 |
| 岔路 | 2 |
| 军需官 | 1 |
| 庇护所 | 1 |
| 占卜师 | 2 |
| 老兵 | 1 |
| 裂隙 | 6 |
| 巨大的裂隙 | 5 |
| 萨满 | 1 |
| 赌场 | 1 |
| 祭司 | 1 |
| 训练场 | 1 |
| 被困的商队 | 1 |
| 迷阵 | 1 |
| 黑市 | 1 |
| 精灵工匠 | 1 |
| 传送门 | 1 |
| 冒险协会 | 1 |
| 命运的呼唤 | 3 |
| 总计 | 30 |

**无尽试炼的战斗地图生成**

**裂隙与巨大裂隙的生成**

**第一步：选取普通底板**

首先，系统会随机从预制底板库中选取底板。预制底板是.eld文件，由策划人员编辑，预制底板内的拼版和底板已经基本定义完善。每个合格的底板应该拥有：

* 4-6个英雄出生点
* 5-10个怪物出生点

**第二步：选取怪物**

* 读取当前战斗的类型，裂隙或者巨大的裂隙
* 裂隙中，随机选取无尽试炼普通类别的怪物4只。
* 巨大的裂隙中，随机选取普通类别的怪物3只，精英类别的怪物1只
* 将选好的怪物信息保存到服务器
* 将怪物随机置入地图中
* 怪物Level为10的即为普通怪
* 怪物Level为20的即为精英怪

**第三步：分配贴图**

随机选取底板完成后，系统会为地图自动分配贴图。分配贴图需要满足以下规则：

* 人物出生区域不能分配贴图
* 怪物出生点不能分配贴图
* 属性为山、水、无的区域不能分配贴图
* 在3-10中取随机数，代表系统会分配的贴图的数量
* 取一个随机贴图，贴到随机空白区域，重复X次，X为之前系统取得随机数

**Boss战地图生成**

**第一步：选取底板**

首先，从预制的Boss战底板库中选取底板。每个合格的Boss底板应该包含：

* Boss的数据
* Boss的位置
* 玩家的出生点

底板选取完成后，Boss信息将被保存在服务器上。

**第二步：分配贴图**

随机选取底板完成后，系统会为地图自动分配贴图。分配贴图需要满足以下规则：

* 人物出生区域不能分配贴图
* Boss所在区域不能分配贴图
* 属性为山、水、无的区域不能分配贴图
* 在3-10中取随机数，代表系统会分配的贴图的数量
* 取一个随机贴图，贴到随机空白区域，重复X次，X为之前系统取得随机数

**无尽试炼的浮动难度调整**

| **怪物类型** | **初始属性** | **每层浮动幅度** |
| --- | --- | --- |
| 普通怪 | 40% | 2% |
| 精英怪 | 80% | 4% |
| Boss | 20% | 4% |

**无尽试炼战斗的战利品**

| **裂隙奖励** | **巨大裂隙奖励** | **Boss战奖励** |
| --- | --- | --- |
| 深渊币5\*层数 | 深渊币10\*层数 | 深渊币20\*层数 |

**深渊币消费报价单**

| **名称** | **初始消费** | **每次涨幅** |
| --- | --- | --- |
| 祭司 | 50 | 200% |
| 萨满 | 20 | 20% |
| 占卜师 | 50 | 20% |

**无尽试炼积分算法**

* 每个未消费的深渊币得1分
* 击杀每个boss额外得100分
* 每个满级神像使最终得分增加10%，加法运算

**试炼层数奖励**

* 每5层一定有一个奖励节点
* 10层为一个区间，每个区间可能存在X个额外节点，X数量最小为0，最大为8
* 额外节点随机分布在非5和10的某个层数上，若通过该层数，则获得额外节点上的奖励
* 额外节点上的奖励为随机，到达新的区间时，就会从卡池中抽取X+2个奖品，先将2个奖品分配在5的倍数层，然后剩余奖品随机分配在没有奖励的层数上
* 区间与卡池如下所示

| **区间** | **额外节点数** | **奖励类别** |
| --- | --- | --- |
| 1-10 | 0 | 1个英雄之证,1个魔尘，1个藏铁 |
| 11-20 | 1 | 1个英雄之证，1个魔尘，1个藏铁 |
| 21-30 | 2 | 2个英雄之证，2个魔尘，2个藏铁 |
| 31-40 | 3 | 2个英雄之证，2个魔尘，2个藏铁 |
| 41-60 | 4 | 3个英雄之证，3个魔尘，3个藏铁 |
| 61以上 | 6 | 3个英雄之证，3个魔尘，3个藏铁 |

**附录：无尽试炼卡牌描述**

**入场**

集结你的探险队

**抽卡**

揭示你的命运吧

**神像描述**

* 战争神像：消耗攻击指令使伤害额外增加X%
* 守护神像：消耗防御指令，获得的护盾增加X%
* 治愈神像：使用药剂后，额外回复X%最大生命值
* 奥术神像：消耗充能指令获得的能量提高X
* 凯旋神像：战斗胜利后，治疗参战成员X%最大生命值
* 贪婪神像：通过战斗获取的深渊币数量提高X%

**卡片描述**

* 管理员
  + 人力资源专员：
  + 装备管理员：
  + 金库守卫者：
  + 入场接待员：
* 岔路
  + 被困的商队：:一群魔物正龇牙咧嘴的围着几个黑市商人，还有一些正在争抢几具尸体。商人们敞开衣服，亮出身上威力巨大的炸弹：“我们的护卫已经全军覆没，消灭这些魔物，你会得到丰厚的奖励；否则，就同我们与魔物一起炸成灰烬。”
  + 赌场：你被不远处的喧嚣声吸引。各种奇特打扮的人将深渊币摆在圆桌上，进行着一场赌局。你是否想参与其中呢？
  + 泉水：你的眼前出现了一汪涓涓流淌的泉水，泉眼深不见底，隐隐透出诡异的光芒。
    - 燃烧之泉：泉水入喉时凉爽无比，你还没来得及感叹，便感到胃部灼热无比，五脏六腑传来焚烧的剧痛。
    - 昏睡之泉：喝下泉水，阵阵睡意向你袭来，在这危机四伏的地方睡着可不是个好主意，但是你已经控制不住的合上了眼睛。
    - 麻痹之泉：刚沾到泉水你的嘴唇就失去了知觉，你感到头晕目眩，只好站在原地等待毒性散去。
    - 黑暗之泉：喝完泉水，天色渐渐暗了下来，你站在伸手不见五指的漆黑中突然醒悟，变黑的不是天色而是自己的双眼。
    - 圣光之泉：泉水让你的身体泛起一层金光，这道金光保护着你，再强大的敌人 \* 庇护之泉：在令人舒适的暖流中，一道金色的纹章出现在你的手心。“英雄不朽！”一个悦耳的声音在你耳边回响，经久不绝。
    - 愈合之泉：温暖的泉水冲涮着你的身体，让你生机勃勃。
    - 爆发之泉：潺潺泉水化为熊熊战意在你的体内勃发，你迫不及待的想开始新的战斗。
  + 祭坛：这曾是一个用来召唤英灵祈求祝福的祭坛，无尽深渊的风霜让它散发着令人不安的气息。你看到上面刻着一行字：“小心的许愿，因为愿望一旦成真便无法更改。”
    - 死神：随着你的召唤，一个手持镰刀的黑色身影出现在祭坛中。“我将赐予你不朽，你的英雄将会在我的世界中永生。”那个身影说罢便消失了，你的几名英雄随即瘫倒在地，再也没有醒来。
    - 天使：随着你的召唤，一个长着圣洁羽翼的白色身影出现在祭坛中。“我将赐予你生命，即使死亡是那么的难以逃避。”一阵圣洁的光芒降临在你的队伍中，死去的灵魂得以重生。
    - 自然：随着你的召唤，一个长满细芽的绿色身影出现在祭坛中。“嗯……我要赐予你生命力，愿你永远生机勃勃~”一道绿色的光芒降临在你的队伍里，治愈着你的身体。
    - 毒素：一股绿色的毒气从箱子中冒了出来，让你和英雄们感到头晕恶心。
    - 剧毒：一股黑色的毒气从箱子中冒了出来，让你和英雄们无法呼吸。
  + 巢穴：你穿过了一口枯井，到达了某个大型生物的巢穴。由于在穿越时发出了声响，你惊醒了这个生物。无法避免的决战到来了。
* 军需官：站在你面前的是一名全副武装的将军。他可以有偿为你打开通往军械库的传送门，这样，你的探险队就能更换更高级的装备，迎接全新的挑战。
* 精灵工匠：漫天飞舞的火星和魔尘中，一个精灵正诧异的盯着你。他说他已经很久没有在这个鬼地方见到活人了，前方道路凶险，如果你能提供一些魔尘，他愿意无偿为你强化装备。
* 萨满：几尊面目狰狞的神像吸引了你的注意。一个佝偻的老人从神像后走出来，告诉你想在试炼里生存下去，就必须上交祭品供奉他的神灵。你选择入乡随俗，还是弃之不顾？
* 老兵：一位的老者挥刀如风，向几位冒险者示意着奇异的战法。他说如果你有英雄之证，他也可以教你的英雄们两招，保证物有所值。
* 黑市：琳琅满目的军备与饰品看得你眼花缭乱，你不曾想到，深渊中竟隐藏着如此热闹的地方。这里的商人仍坚守着以物易物的古老传统，也许是时候换换装备了。
* 传送门：传送阵散发的能量扭曲了整个空间，你眼前的世界都随之震颤。这时，一名魔法学徒出现在你面前，告诉你他能够利用传送阵与远方的空间进行人员交换。你是否要让你的队友体验一番空间旅行？
* 篝火：你的前方出现了一个火堆。温暖的篝火能够让探险队成员安然入梦，帮助他们快速恢复精力。
* 祭司：一个手持法杖的旅人向你走来，斗篷之下，你无法分辨其性别与样貌。旅人声称能够有偿为你提供欺骗死神的服务，让你在冒险中消失的队友重生。
* 训练场：你发现了一个古老的训练场，虽然残破，但设施齐全。操练你的队伍，能够让你在下一场战斗中获得更多的指令卡。
* 占卜师：“世间万物都有运行的规律，即使是裂隙中的魔物，也难逃命运的束缚”，一个经验丰富的法师如是说。“我可以为你揭示未来将遇到的危机，也可以为你改变它，我只需要足够的深渊币”他向你提供了一项与命运相关的交易。
* 裂隙：你遇到了一个深渊裂隙，几个魔物从裂隙内涌现。
* 巨大的裂隙：一个巨大的深渊裂隙在你面前出现，里面似乎有一个强大的魔物，让你不寒而栗。
* 你的命运，或者带着现有的深渊币离开这个鬼地方。
* 冒险协会：一个造型奇特房子出现在眼前，招牌上显眼的写着“拉多拉多冒险家协会”。一个矮人打量了一下你的队伍后，递给你一卷羊皮纸，并说如果完成纸上的任务，他会给你丰厚的报偿。
* ？极寒：你面前突然出现了一片冰天雪地，寒风刺骨如刀般穿透你的身体。冰冷的四肢逐渐失去知觉，你必须在冻成冰尸之前逃离这里。）
* ？炸药：一群魔物正龇牙咧嘴的围在一个稻草人身边，眼尖的你发现稻草人的身体中固定着一颗威力巨大的炸弹。为了不成为炮灰，你需要在这些魔物引爆炸弹前将它们处理掉。
* ？庇护所：你在残破的废墟中找到了一个隐藏的阶梯，看起来像是冒险者临时搭建的庇护所。也许这里还有一些可用的东西，是不是应该带着队伍下去查探一番？
* ？陷阱：你踏入了一个潮湿阴暗的地窖，几个裂隙随着你的光临而打开，伴随令人不安的声响，数不尽的魔物从裂隙中涌出。你必须尽快击败这些生物，或者淹没在魔潮之中。
* ？锈铁箱：你发现了一个锈迹斑斑的铁箱，上面沾满了岁月的痕迹。打开箱子后，你在箱底捡到了少量的深渊币，聊胜于无。
* ？空箱子：庇护所中残留着几个木箱，箱子似乎都被人翻动过，里面空空如也。
* ？金箱子：你在庇护所中发现了一个金色的宝箱，几乎闪瞎了你的眼睛！你不敢相信自己竟然如此好运！