#### 游戏立项书

关键词：

RPG 挂机 离线收益

小分队模式：

1. 有玩家角色，小分队成员作为佣兵加入战斗。如果有玩家角色，需要多设计一套玩家成长系统。
2. 没有玩家角色，全部由佣兵组成。

小分队职业：

1. 战士
2. 法师
3. 刺客
4. 坦克
5. 辅助

先写一个“佣兵编辑器”DEMO:

1. 佣兵可以自由换装，以及配置佣兵的idle动作。
2. 武器可以配置技能特效以及技能特效相对武器的初始位置，武器决定佣兵动作。
3. 可以配置武器的施法动作

技能的设计：

主动技能：

可以释放的技能

1. 攻击技能
2. 辅助技能

被动技能：

不需要释放，战斗全程给玩家加BUFF

技能的属性：

1. 火属性：造成火焰伤害
2. 冰属性：造成寒冰伤害
3. 雷属性：造成雷电伤害
4. 毒属性：造成伤害，并附加中毒效果

技能槽：

1. 技能槽的数量受限于武器品质
2. 技能分为主动技能和被动技能，可自由搭配
3. 可镶嵌技能受限于武器类型
4. 镶嵌的技能会根据技能自身的属性附加给武器特定的特效，比如火属性的技能会让武器包围一层火焰的特效。

游戏中技能常见的效果分为几类：

1. 改变玩家的某些属性（如HP，攻击力，防御力，移动速度，视野）等等；
2. 强制切换玩家状态（眩晕、沉默）；
3. 强制位移（推推棒，强制回城，传送门）；
4. 令其他效果无法生效（针对效果的）；
5. 最终呈现出来的技能效果，基本都是上述几种模式的组合；

技能思考的问题：

1. 技能是否需要区分近战和远程？

武器：

A.武器自带普攻，镶嵌技能可以增加技能，当镶嵌的全是被动技能时，此武器只有普攻

思考的问题：

武器决定idle和run动作，技能决定施法动作，武器有技能槽可以配置技能，但是可配置的技能受到武器类型限制，武器的品质决定技能槽的数量

1. 游戏开始只有一个佣兵
2. 佣兵有一次DIY的机会，之后需要购买DIY卡。可以DIY的部位：脸、头发、胡子、肤色
3. 后期新增佣兵通过各种方式获得：1.推图奖励、2.金币购买、3.看广告达到指定次数、4.任务奖励

佣兵职业分类：

1. 力量型（战士、骑士）：物理攻击力高，生命值和物理护甲高，善长近战攻击，魔法防御力低
2. 敏捷型（弓手、盗贼）：物理攻击力高，生命值和物理护甲中，善长远程攻击
3. 智力型（魔法师、牧师）：魔法攻击力高，生命值和物理护甲低，善长远程攻击

佣兵克制模式：

1. 力量型克制敏捷型
2. 敏捷型克制智力型
3. 智力型克制力量型

佣兵攻击模式：

1. 近战攻击
2. 远程攻击

伤害模式：

1. 物理伤害
2. 魔法伤害

佣兵职业：

1. 射手（Archer） ：使用弓箭和弩，攻击加成20%
2. 战士（Warrior）：使用盾牌，防御加成20%
3. 骑士（Knight）：使用剑加成20%
4. 魔法师（Sorcerer）：使用法杖加成20%
5. 牧师（Priest）：使用琴治疗加成20%
6. 刺客（Assassin）：使用匕首，爪攻击加成20%