游戏设计文档

1. 概述

项目名：未确定（fix or destroy）

类型：单人单机、俯视角战棋肉鸽卡牌

画面风格及视觉效果：像素风格（现代），2.5D

参考游戏和参考方面：

1. 杀戮尖塔（卡组build及rogue体验）
2. 陷阵之志（怪物意图及地形刷新以简单图标显示）
3. 幕府对决（背身暴击及不同方向攻击效果不同机制）
4. 无敌破坏王（破坏！）
5. Gatedelvers（玩家掉下楼层与场景元素的交互机制）

大致介绍：（剧情不重要，看着图个乐就行）

背景框架定在现代，玩家作为一名公司的维修工，在接到上司的要求“修理”公司之后进入公司，却意外发现公司被异次元入侵，每层楼都变得不再稳定，火山，冰川，洞穴，沙漠，世界各地的奇观与地形莫名其妙地在此地出现，随之而来的还有影视、游戏中的怪物......

玩家需要操控维修工步步为营，尝试探寻公司异变的真相.....

在公司中，玩家可以使用卡牌破坏或创造地形（学土木的，造个地形不是很合理嘛！），以传统战棋模式操控维修工移动，在楼层上下穿梭，获取遗物，变得更强，迎击最终boss.

维修工死亡后会从底层重生，进行无限的死亡轮回，直至打败最终boss，成功“修理”公司。

基本玩法：移动棋子在棋盘上移动，使用卡牌进行攻击，而且棋子拥有行动条，移动和使用卡牌都会消耗行动力。同时棋盘上会随机出现不同地形（如冰块（经过时朝移动方向多移动一格），火山，洞穴（坠入下一层）等）并以相应的简单图标进行标识，玩家可以合理运用即将出现的地形做出相应的策略（如将敌人推入火山，拆除上层的地砖使敌人掉到本层对应格子的地刺上）如图。

并且玩家从不同方向攻击敌人时会有不同效果（撅菊花暴击！某些特殊攻击能从下一层对上一层的人进行攻击）。清空固定楼层的敌人后会有卡牌奖励，击败精英有遗物奖励（参考杀戮尖塔），并有不同爬楼路径选择，商店，火堆等增强角色自身的要素在棋盘中出现，作为棋盘的随机要素之一。

UI示意图：

1. 玩法详述

**维修工：**

* 维修工将由玩家控制，以四边形式可移动范围移动
* 维修工拥有体力值（用于移动），生命值，行动值（用于使用卡牌），修理值
* 具有背包系统，可用于存储建造材料，药品等消耗品
* 暂时不考虑装备系统

**数值：**

* 体力值：决定玩家一回合内可移动的距离，以及是否可以触发一些特殊事件
* 生命值：生命值归0即玩家死亡
* 行动值：卡牌能耗为行动点，使用卡牌需要消耗行动值，每回合行动值会重置到最大值
* 修理值：玩家击败怪物或触发某些事件时获得，可用于商店移除卡牌或购买卡牌及遗物，或特定事件提升玩家其他的数值

**Buff与Debuff：**

* 易伤：受到伤害增加50%
* 虚弱：造成伤害减少25%
* 缚地：本回合无法移动
* 眩晕：本回合无法做出任何动作
* 贤者：本回合无法使用任何攻击牌
* 霸体：本回合无法被任何debuff影响（清除所有已有的debuff）
* 灼烧：在后续三回合持续造成伤害（经过冰块及湖泊地块后自动清除）
* 潮湿：本回合第一次攻击/防御效果减半
* 后续补充

**牌的类型：**

* 攻击牌：简单的造成xx点伤害，造成xx点伤害后击退几格等等
* 防御牌：做出格挡防御，抵消敌人的伤害
* 破坏牌：破坏指定地砖或者地形（破坏地形会获得建筑材料，但一层内只有有怪时才能获得，且有上限）
* 建造牌：建造地砖或是建造地形（需要消耗建筑材料）
* TODO:容器牌：能将X种牌融合成一张牌（首次在非战斗状态中选择牌融合后容器牌消失，融合下的牌取而代之）（X种牌包括但不限于以上牌的类型，X取决于容器牌的品质以及当前行动值的上限）
* 关于卡牌的reach范围来说，暂时考虑不同牌的作用范围不同，因此需要添加一个reach属性

**敌人：**

* 参考《杀戮尖塔》，会展现出自身的意图
* 这些意图将通过简单的图标简捷明了地让玩家得知
* 部分怪同样也会破坏地形或建造地形
* 敌人分为普通怪物和精英以及boss（击败精英和boss均会掉落遗物）

**地形：**

* 火山：玩家或怪物经过时造成即时伤害，并附加灼烧debuff
* 冰块：在原本行进方向上多滑行一格，且该地砖更加容易破坏
* 湖泊：经过该地形及正四周4块方格时获得“潮湿”
* 沼泽：经过该地形消耗体力增加
* 普通地砖：不易破坏（需要破坏两次）
* 豆腐渣工程地砖：极易破坏（只需破坏一次）

**事件和场景元素：**

* 在某些地砖上会出现**？**的标志，这意味着踩到这块地砖上会触发随机事件
* 随机事件包括但不限于常规的增减卡组，获得遗物，转轮盘获得奖励等
* 商店提供购买遗物，购买，删去卡组的服务（都需要修理值）
* 维修工休息室提供恢复生命值，升级卡牌以及转换建材的服务
* 玩家从上层往下层坠落到怪物上可造成额外伤害，并将怪物击退至周围，自己占据这个方格图示

  描述已自动生成

**关于建材：**

* 破坏地形和地砖可以获得地砖，但不得多于3个（每个建材能建造一次地形或地砖）

1. 图示

   描述已自动生成视觉风格
2. 俯视角战棋，参考《陷阵之志》的视角
3. 画面贴合现实，尽量轻松正能量
4. 背景以室内为主，添加加班996等现代元素（）
5. 主角维修工不展示脸（不画了）
6. 画面同时有角色所在棋盘（楼层）的上一层，角色所在的本层，和角色所在楼层的下一层。如图：
7. 棋盘定为8x8
8. 人物的攻击动画为劈砍，防御动画省略，破坏动画为锤子敲击，建造动画为扳手锤子共用
9. 楼层间的本楼层的切换为玩家搭建梯子上升或直接下落，下落示意效果如图：
10. 图示

    描述已自动生成怪物攻击图标为长剑等武器（图标随着伤害不同而改变）
11. 地形出现标志以对应地形的简笔画显示
12. 其他意图同样参考《杀戮尖塔》做出相应调整

游戏流程：开始：玩家操控的维修工从大门进入，同时进入教学关卡，教授玩家认识各种标识的意义，以及游戏技巧。随后维修工开始爬塔（），每10层为一关。选择后进入战斗界面：初始位于第一层，即画面中只有上层和本层，在进入第二层后才恢复常规三层的画面。维修工在每十层的最后一层都会迎战图示, 工程绘图

描述已自动生成boss，打完boss后会获得丰厚的奖励。共有三十层。同时每一次玩家的死亡都能积累经验，在重来时获得一定的奖励，并在击败最终boss后获得胜利。