

# GDD

## 游戏流程

- 大厅：展示游戏进度，成就，剧情等
- 肉鸽冒险：游玩体验，获得局外成长

## 游戏镜头

2D侧视角固定镜头

## 基础设定（所有数值待定）

玩家与敌人都有各自的生命值与架势值（可以根据角色职业，敌人品类差异设计）

- 生命：基础上限为20，清零则死亡
- 架势：基础上限为20，为零则得到【力竭】buff，停滞一回合行动，随后补满
- 感知：上限100，阶段值能使玩家看穿敌人未揭示的牌（大于等于30看穿第2张牌，大于等于50看穿第3张牌，大于等于70看穿第4张牌，大于等于90看穿第5张牌，大于等于100看穿第1张牌）

增加幸运事件概率

- 行动点：基础为10点每回合刷新，可通过技能，道具等临时增减
- 牌库：玩家拥有的所有类型牌，包括基础牌，技能牌等等
- 手牌：每回合从牌库中抽取10张，使用后的回到牌库

## 卡牌（所有数值待定）

### ▼ 基础牌

- 攻击牌
  - LV1，2行动点，对敌人造成2伤害，自身失去2架势
  - LV2，2行动点，对敌人造成2伤害，自身失去1架势
  - LV3，2行动点，对敌人造成2伤害
- 防御牌
  - LV1，2行动点，自身受到的**攻击**减半，自身失去1架势
  - LV2，2行动点，自身受到的**攻击**减半，自身恢复1架势
  - LV3，2行动点，自身受到的**攻击**减半，自身恢复2架势

- 防反牌

- LV1, 4行动点, 免除自身受到的**攻击**, 自身失去3架势, 进行1次攻击
- LV2, 4行动点, 免除自身受到的**攻击**, 自身失去1架势, 进行1次攻击
- LV3, 4行动点, 免除自身受到的**攻击**, 进行1次攻击

- 闪避牌

- LV1, 4行动点, 免除自身受到的**攻击**, 自身失去3架势, 下回合行动点+1
- LV2, 4行动点, 免除自身受到的**攻击**, 自身失去2架势, 下回合行动点+1
- LV3, 4行动点, 免除自身受到的**攻击**, 自身失去1架势, 下回合行动点+2

- ▼ 职业牌

包括不同职业的特有技能牌

- ▼ 战士

- 

- ▼ 刺客

- 

- ▼ 其他牌

道具、技能、敌人等添加的临时牌, 不计入牌库

## 战斗逻辑

1. 回合伊始, 玩家抽取10张手牌 (数量待定)
2. 回合准备, 玩家依次放入5张牌作为预计的行动顺序 (预消耗的行动点不得超过持有)
3. 回合进行1, 玩家按键确认, 与敌人同时揭示第一张牌, 扣除对应行动点, 进行各自的行动
4. 回合进行2, 玩家在揭示牌前可以任意改变已放入的未揭示牌或  
替换: 用手牌替换已放置牌, 被替换牌洗入牌库;  
交换: 使两张已放置牌交换顺序, 则每次消耗1行动点
5. 步骤3~4循环进行, 直至5张牌全部揭开
6. 若玩家生命小于等于0, 则游戏结束进行结算, 回到大厅  
若敌人生命小于等于0, 则击败敌人, 继续冒险
7. 若一方架势小于等于0, 则下回合不能出牌 (待定, 或只能出两三张)
8. 若双方生命值仍大于0, 已放置的牌洗入牌库, 随后抽5张牌 (数量待定), 回到步骤2

## 增强道具/改变状态的设定

### ▼ 武器

装备的武器不同，攻击具有额外效果（初步构想借鉴warframe，武器分为冲击、切割、穿刺3种类型）

冲击型，使敌人【失衡】造成伤害时使敌人失去少量架势

切割型，使敌人【蹒跚】行动点数上限减1

穿刺型，使敌人【流血】持续失去生命

### ▼ 遗物

带有正负效果的被动道具

带有正负效果的主动道具

## 状态

buff

debuff

## 死亡

失去肉鸽冒险进度，回到大厅

## 奖励与经济

货币：战胜敌人；出售道具等获得。用于购买道具，升级卡牌，回复生命等

线索：战胜敌人；特定NPC交互等获得碎片化剧情信息；唯一收集品。用于解锁特定卡牌、遗物、职业

## 检查点系统

类似杀戮尖塔爬塔，每到一层自动存档