

## 游戏设计文档（精简版）

1.游戏简述：roguelite 玩法，分为大厅和肉鸽，大厅陈列游戏进度、成就和过剧情，肉鸽进入冒险//TODO:大厅需要增加更多功能

2.镜头形式：2d 游戏第三人称

3. 基础设定（角色篇）

1.力量：伤害加成

2.敏捷：架势加成

3.架势：受伤优先扣除架势，架势清空会被破锁

4.血量：清空则死亡

5.感知：帮助玩家看穿敌人行动

6.幸运：增加良性事件概率

7.潜行：开出怪物减少立刻进入战斗概率，增加扒窃成功率

//TODO:可以增加更多属性

//TODO:数值待设计

4.基础设定（道具篇）

道具分为硬道具（直接增加战力，进而可以在战斗中获胜获得更多资源）和软道具（通过各种其他 rpg 方式转化成战力）

//TODO:可以增加更多玩法

硬道具：1.武器：人物通常能双持两把单手武器或一把双手武器，每个武器设定不同（详细见 7），只有携带相应武器才能将对应的牌加入构筑。

2.遗物：也就是常见的主动/被动道具

3.卡包：五花八门的卡包，会以不同的概率掉落各种卡牌资源

软道具：

1. 场景：可以调查出 npc、线索、怪物、箱子、门等

2. Npc：可以交易、做任务、扒窃、强化、学习

3. 线索：剧情信息，遇到特殊的怪物和 npc 可以推进任务线，  
比如钥匙，信件

4.货币：可以交易

5.玩法流程

游戏循环：开始->开包（场景、事件、npc、装备、资源都在卡包里通过算法控制，卡牌间互动代替传统 rpg 展示剧情）->操作资源获得战斗卡片+遗物->构筑卡组战斗->升级+获

得更多类型的卡包---→战胜 Boss/死亡->解锁卡牌/职业->新的一局

6.

战斗为 1v1，一回合可分配的资源包括卡牌资源和帧数资源（\*一回合战斗区拥有 15 帧的资源，释放动作需要消耗帧数），通常卡牌会在被使用后进入战斗区，玩家通过规划战斗区的动作来进行最优对策。

7. 基础设定：（动作篇）

动作：通常用 x-y-z 来描述帧数消耗，x 指前摇，y 指有效帧，z 指后摇。也就是说当一张动作进入战斗区后，总共占用 x+y+z 的帧数资源，通过在后摇帧数内放置另一个动作可以取消后摇并且把两个动作连锁，连锁的两个动作视为一个动作，在一个动作任何时候受击，都会导致整个动作连锁失效。

架势：被打先会掉护甲，掉护甲不算受击，不会打断动作，再扣架势，再扣血，架势被打空，敌人会进入一回合修整，架势在一回合后恢复。

附赠动作：不消耗卡牌的动作，每回合限一次。初始附赠动

作有：防御、翻滚闪避、重铸最多 3 张牌。

防御：附赠动作,0-1-0，仅在该帧获得临时护甲；弹反：临时护甲大于等于敌人攻击力，敌人会受到自身攻击力的伤害；精防：临时护甲正好等于敌人攻击力，先击碎敌人全部架势。

翻滚闪避：附赠动作，1-1-1，闪避所有伤害。

极速：略过战斗区直接使用的牌

看穿：对手的战斗意图本来是不可见的，但是随着与对手交战时间的增加和初始感知加成，看穿的战斗区信息会增加  
(TODO:可以增加更多词条)

霸体：即使受到伤害也不会被打断的动作。

//暂未完成

武器特点：（武器篇）（TODO:可以增加更多武器）

剑盾：特殊词条：刃反：拼刀可以触发精防

单手剑：大量变招

巨剑：蓄力时间长，大量伤害，可以选择蓄力时间，随着蓄力时间越长完成度越高

双手剑：双形态，可以打钝击掉架势，可以打穿刺直接扣血

匕首：大量极速

盾：增加临时护甲，主动恢复架势

斧：对临时护甲造成更多伤害

棍：大量派生

回旋镖：不进入弃牌堆，直接进入牌库