# 核心玩法：

**资源：**

木头、石头、金属

获取方式：

1. 每分钟系统为玩家发放一定量资源，称为低保。
2. 系统初始时每位玩家发放一定资源，总量固定，种类随机
3. 通过地图采集资源
4. 通过资源建筑获取资源

游戏初始：

地图场景随机生成道路，道路联通方式随机，但不会连续两个格子不连通，道路上随机生成 木/石/金 等资源，游戏进入黑夜模式，玩家在随机地域出生。玩家选择方向行进，采集资源，遇到不连通的道路，可使用资源铺设道路，开始你的发展吧。

**游戏结束机制：**

（1）主角被杀 GG

（2）BOSS被杀/被BOSS追杀xx秒幸存 WIN！

PS：主角及BOSS有一定防御值 一定血量 被攻击掉血

**道路：**

木头 + 石头 建造道路 道路可通行/可建造建筑（建筑必须建造在道路上）

**建筑：** 所有建筑因级数不同，有不同血量,和护甲。 可被boss拆除, 被拆除建筑，不退还建筑消耗资源，玩家和boss不可通过建筑（除非建筑被拆除）

**祭坛**：

木头 + 石头 + 金属 建造祭坛

1. 祭坛为中心 5 \* 5 区域内可建造所有建筑
2. 可建造保护罩，获得一次隐身能力（被扫描到后躲避一次扫描）
3. 白天模式与BOOS决战时，可与BOOS在祭坛区域下棋

**攻防建筑：**

石头 + 金属 建造/升级箭塔 攻击boss （唯一可攻击boss的道具）

金属 + 木头 建造/升级城墙 防御 阻挡boss前进

**资源建筑：**

石头 建造采石场 增加石头产量

木头 建造伐木场 增加木头产量

金属 建造采矿场 增加金属产量

**卡片：**

可抽取刮刮卡，随机获取技能 每种卡片为5张，若集齐5张相同卡片，称为某种属性天胡，跳跃、金钟罩、复活技能仅一张。

速度卡：增加移动速度，速度天胡，与BOOS速度相当

血量卡：增加血量，血量天胡，BOOS不容易砍死

护甲卡：增加护甲，护甲天胡，BOOS不容易砍死

金钟罩：每隔一段时间，进入一段时间无敌状态

闪避：BOOS攻击一定几率被闪避，闪避天胡，较高闪避几率，也要看人品，反正不易被砍死

跳跃：可跳一格沟壑，出卡几率较小，走速度流，必须有跳跃卡，否则还是堆肉吧

复活卡：春哥，出卡几率极小，春哥加高等级防御，妥妥赢了

抽卡方式：每次抽卡消耗一定资源，随机出三张卡，玩家可以选择消耗资源购买，每次可购买0-3张。

速度流：抽到速度卡，可走速度流逃命

纯肉流：堆甲堆肉

闪避流：肉和闪避，拼人品

肉流、闪避流可选择找个比较联通的场地，被BOOS追着砍，是男人就撑过30S，没被砍死就赢了

速度流就稍微堆一些肉，跑路。

**BOOS攻击：**

（1）BOOS在与玩家相邻位置时，会攻击玩家。

（2）玩家自身血量和防御下，不足以接受BOOS一击。(故玩家在非祭坛区域被BOOS降临，会铁定挨一刀，若没有抽到防御卡-至少某二级防御，则直接GG)

（3）BOOS攻击后移动速度减缓

（4）若BOOS再度追上玩家，则继续攻击

**移动：**

boss和玩家都只能在道路上行走。BOSS自带跳跃技能，玩家需抽到跳跃卡，才拥有跳跃技能。

BOOS速度大于玩家 1.xx倍？理论上，玩家速度卡天胡（抽到所有速度卡）可与BOOS速度相当，玩家可顺利逃生

**发展路线：**

可分为投资流和大乐透流，或者两者结合

**大乐透：**抽卡流，吃低保，建道路，采集地图资源，抽卡

**投资流：**建造祭坛，建造建筑，选择发展攻防或者资源建筑，攻防建筑则与BOOS硬钢， 资源建筑则可选择抽卡。

理论上，资源流玩家，更加稳妥，前期投资经济之后，在中后期经济爆发，选择建造攻防体系和抽卡，只要在前期发展阶段不被扫描到建筑，赢面较大，甚至可提前进入决战。而大乐透玩家则需要一定运气，拼到天胡，则有希望获取胜利，若找到了较好的发育地点，地图上资源比较集中，则可考虑大乐透流。

**游戏过程：**

**黑夜模式：**

黑夜时，每隔XX时间在地图随机九宫格区域扫描，扫描到区域会进行xx秒预警，预警结束后 BOOS在xx秒后降临，降临后将追 踪玩家，在BOOS降临等待过程中玩家不可移动。

（1）若玩家被扫描到，预警时间内，玩家可选择应对策略，撤离九宫格区域，则boss丢失目标，BOOS不降临，也可选择 硬（等）钢（死），硬钢则相当于提前进入白天模式

（2）若建筑被扫描，BOOS会拆除建筑，BOOS成功拆除包括祭坛等建筑，（可选择建造护罩，获取一次隐身）玩家一夜回到解放前。

（3）若未扫描到建筑和玩家，则 BOOS继续睡大觉

（4）玩家可使用一次照明弹道具，引诱BOOS前来决战，相当于地图提前进入白天模式

**白天模式**：

游戏最后xx分钟，进入白天模式，玩家不可再建造及抽卡，BOSS XX秒后降临在当前玩家周围，开始最终追杀计时，并追杀玩家，在BOOS降临等待过程中玩家不可移动。

1. BOSS降临时，若玩家在非祭坛区域，则BOOS降临在玩家当前位置相邻格子内
2. BOSS降临时，若玩家在祭坛区域内，则BOSS降临在相邻祭坛区域之外某随机位 置

**决战**：

（1）躲进祭坛区域内，获取建筑保护，BOOS降临在祭坛区域之外某随机位置，并开始追踪玩家， BOSS追杀玩家遵循最短路径原则，若前方有建筑，则拆除前方建筑，玩家可走位引导BOSS按照一定顺序拆除前方障碍，并被箭塔攻击，（此处类似下棋机制，游戏将BOSS和玩家最短路径地块高亮，玩家可选择站位，引导boss进行拆除， 考验玩家前期建筑布局，后期走位）BOSS被攻击致死，或者挺过追杀倒计时，则玩家胜利。

（2）玩刮刮乐的大乐透玩家，跑路，或者顶肉，直至撑过xx秒不死，则玩家胜利

**评分标准：**

（1）资源获取数

（2）游戏耗时，天胡玩家可选择照明弹，提前进入决战，若获取游戏胜利，则游戏耗时较少（此项加分较多）

（3）玩家剩余血量

（4）boss剩余血量