# 《地牢指挥官》项目计划书

## 项目概述

巨大的地牢隐藏着无数的危险与宝藏，英雄们孤身前往地牢探求着未知的秘密。随着沿途不断有旅行者加入，冒险队伍日益壮大。同时，愈发危险的魔物与陷阱也在同时考验着英雄自身与他所领导的队伍。。。。。。

玩家需要选择一名英雄挑战地牢。每位英雄有独特的属性与技能。地牢是一个随机生成的无限副本，在其中玩家可能遇到随机的魔物，随机的陷阱，随机的boss，随机的同伴，随机的事件，随机的装备道具。副本强度随着层数逐渐增大。在完成一次挑战后，玩家获得经验提升英雄等级，英雄装备以及pt点数用以强化英雄。在达到一定层数后可以解锁更为困难的模式，高难度下的副本变难，结算时收益也更为丰厚

**关键词：Roguelike 地牢 英雄 队伍 随机性 难度 无限**

* **首选命名：地牢指挥官**

名字直观地表明游戏的背景与游戏中玩家需要同时操纵多名单位

* **备选命名：地牢英雄**
* **游戏类型：Roguelike-RPG**

融合了团队指挥，装备，技能等RPG要素的roguelike地牢探险游戏

* **游戏背景：地牢幻想**

以冷兵器与魔法为主要元素，融合了宗教，恐怖，二次元等元素的奇幻题材背景

* **美术风格：简约像素风格**



## 系统概述

* **战斗系统**

地牢配置——玩家最多可以选择1名英雄

* 英雄有1个普攻技能
* 英雄有3个主动技能
* 英雄有等级，星级区分

玩家在地牢中可以招募随从

* + - * + 随从占据人口
        + 强力随从占据更多人口
        + 随从有1个普攻技能
        + 稀有随从有1个必杀技能
        + 随从有等级，品质，星级区分
        + 遭遇强度随地牢难度上升
        + 人口上限随着英雄等级提升

玩家在地牢中可以获得装备

* 装备无法带出地牢
* 英雄与随从都可以装备
* 装备有武器，头盔，防具，鞋子4个部位
* 掉落强度随地牢难度上升
* 装备有等级，品质区分
* 装备有职业限制
* 装备强化属性
* 稀有装备有1个被动技能

地牢结算后可以获得饰品

* + - * + 只有英雄可以装备饰品
        + 英雄最多可以装备4个饰品
        + 掉落强度随通关地牢难度上升
        + 饰品有品质，星级区分
        + 饰品有特定英雄限制
        + 饰品强化属性
        + 稀有饰品强化英雄技能

玩家在地牢中会遭遇魔物

* 魔物有普通，精英，BOSS3个种类
* 魔物有等级，品质区分
* 普通魔物类似随从，只有最多1个被动技能
* 精英魔物类似英雄，有主动技能，行为模式单一
* BOSS魔物出现在地牢特定位置，属性强大，多种技能，行动多样
* 魔物有概率变异，大幅提升某一方面属性或获得特殊技能
* 魔物强度随地牢难度提升

玩家在地牢中会遭遇事件

* + - * + 事件分为主线事件与支线事件
        + 每一层地牢遇到一个主线事件
        + 主线事件内容限时发现BOSS房间并击败BOSS
        + 主线事件时间随地牢难度提升缩短
        + 主线事件奖励随完成时剩余时间增加
        + 支线事件为地牢内遭遇的随机事件
        + 支线事件可以选择进行，非必须完成
        + 支线事件难度根据当层地牢难度左右浮动
        + 支线事件不限时
        + 支线事件内容宝箱发现，随从发现，精英遭遇，陷阱遭遇，商店发现

地牢流程——玩家选择一名起始英雄

玩家选择起始难度，后续难度在此基础上递增

关卡开始随机生成地图并在其中添加随机事件

玩家进入地图接受主线事件

玩家探索地图遭遇随机事件

玩家发现BOSS房间

玩家击败该层BOSS结算主线奖励(金币与装备)

进入下层关卡，提升关卡难度

中途阵亡或退出游戏结束结算奖励(pt与饰品)

胜负条件——消灭BOSS当前关卡胜利

英雄阵亡或手动退出挑战失败

行动规则——英雄可在地图中自由移动

随从跟随在英雄周围移动

魔物在刷新点小范围内移动

英雄自动锁定最近的魔物为攻击目标

英雄向锁定目标方向使用普攻

随从自动攻击普攻范围内的魔物

魔物有警戒范围与追踪范围

警戒范围为被魔物发现的范围

追踪范围为逃脱魔物追杀的范围

英雄技能冷却时可使用

随从自动使用技能

魔物自动使用技能，有多个技能选择其一

控制规则——圆形手柄控制队伍移动

按键Tap使用英雄普攻

按键Tap使用英雄技能

靠近目标使用英雄普攻触发事件或捡起掉落物

* **成长系统**

英雄成长——攻略关卡中击杀魔物获得经验提升等级，提升基础属性

关卡结算获得pt升级星级，提升属性成长，解锁新技能

攻略关卡中获得装备

关卡结算获得饰品

难度提升——共有多个起始难度选择

击败特定关卡boss解锁更高的起始难度

难度随着关卡数上升

道具提升——攻略关卡中装备等级随关卡数提升

饰品品质区间由起始难度决定

关卡结算饰品掉落数量与品质由完成关卡数决定

消耗pt合成相同饰品提升星级

消耗pt熔炼2件饰品获得不超过原材料品质的随机新饰品

出售饰品获得pt

* **任务系统**

每日任务——进行一定数量战斗

在线任务——在线每隔一段时间随机刷新任务

使用特定人物进行战斗

成就任务——引导玩家升级游戏内项目，收藏特殊物品，提升全队属性

提升特定人物星级

收集套装饰品并达到一定星级

收集特殊饰品并达到一定星级

## 市场分析

* **游戏类型定位**

Roguelike作为一种经典的游戏类型一直经久不衰，其引入的随机性也可以稀释玩家重复游戏的疲劳感与新鲜感的流失。地牢探险也是经典的游戏题材

* **游戏玩法定位**

魔塔游戏的风靡一时证明了地牢冒险游戏对玩家的吸引力，本游戏中特色的随从招募玩法比较迎合玩家的收集与经营天性

* **美术风格定位**

一般的美术风格有3d，矢量，像素与手绘。考虑到本作有较多的同时上场单位以及流畅的动画表现以体现紧张刺激的压迫感，选择矢量或者像素风格。再考虑制作难度，最终确定采用简约像素风格。像素游戏在市场上也有相当一部分的受众

## 可行性分析

* **SWOT分析**

略

* **工作量评估**

略

* **工作周期评估**

略