# Project-X 流放之境策划案

# 10页说明书

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 修改人 | 修改内容 | 修改时间 |
| ZZZZY | 10页基本版本 | 2020.7.6 |

# 封面

# Project-X 流放之境

#### ZZZZY 设计

#### 2020.7.6

#### PC Win10平台

#### 发布日期：待定

**类Roguelike暗黑地牢类游戏**

**游戏概述**

**游戏背景：**

在xxxx大陆存在着流放之境，一种未知的迷宫，迷宫中存在无数的宝藏，也存在着数不尽的凶险。与此同时还存在着一群被称之为流放者的团体，他们在迷宫诞生，且无论死亡多少次，都会从迷宫中重生。而关于他们的秘密就埋藏在流放迷宫之中。

玩家将在游戏中扮演流放者小队，集结各种各样的流放者，攻略各种流放迷宫，不仅仅是获得财富，更是为了解开流放者本身的秘密。

**游戏大纲：**

流放之境是一款中度roguelike地牢角色扮演游戏。

队伍养成：玩家将在游戏中经营一队流放者小队。每一位流放者都有着各种各样的技能，招募流放者，合理搭配队伍，发挥出最强大的战力。同时，玩家需要花费**金币**来给每一位队员购买装备，或者花费**水晶点数**来升级玩家的等级和技能。这是游戏的养成和经营部分。

迷宫移动：玩家要派遣流放者小队攻略各地的流放者迷宫，流放者迷宫各种各样，有被火焰围绕的迷宫，也沉默在海底的迷宫，也有潜伏在异空间的迷宫。玩家在迷宫中使用了俯视角，采用了移动推进时间进行的古典RPG的机制（类似于风来的迷宫），迷宫分为很多层，但不同的迷宫层数不一样，甚至一些特殊的迷宫有一些特殊的机制。在迷宫中有各种各样的敌人，和物品，在迷宫底层则有着令人恐惧的BOSS，当玩家打败BOSS之后，会攻略这个迷宫，取得一些丰富的奖励。玩家不用担心角色在地牢中死亡，流放者的特殊能力，会让死亡的角色重新复活，不过会有一些额外的惩罚（例如在迷宫中加入一个角色的克隆敌人）

战斗。玩家在迷宫一旦碰触到敌人就会进入到战斗场景，当然玩家可以在进入战斗在地图中就使用一些道具和陷阱对敌人进行消耗。

战斗采用了4x4地块VS 4x4地块的回合制战斗。战斗根据角色的速度生成角色的操作顺序，玩家在每次操作过程中，可以移动角色，也可以施行一些指令。最终当玩家杀死所有敌人或者逃跑后，战斗结束

玩家在迷宫中可以获得**金币**和**水晶点**，结束迷宫后返回营地可以继续培养小队。

游戏的最终目的，是彻底解开流放者和流放迷宫的秘密，击败最终大BOSS

游戏采用了自动存档的方式，在每个档位中，玩家可以一直尽情的培养探索，除了享受将近10个多小时（预计实现）的主线内容之外，还将能够挑战无尽的流放裂缝，这个迷宫将没有层数限制，玩家将尽最大的努力攻略到最高的层数。

// TODO : 待补充、修改

**角色和操作**

**玩点概要**

**机制和模式**

**敌人和BOSS**

**游戏经济和货币**

**相关产品和玩法**