

# 《幽灵射手》核心逻辑

## 一、游戏介绍

- 1、本游戏属于拥有 Roguelike 元素的射击游戏。不仅拥有丰富的技能系统，更拥有随机多变的怪物元素与场景机关。

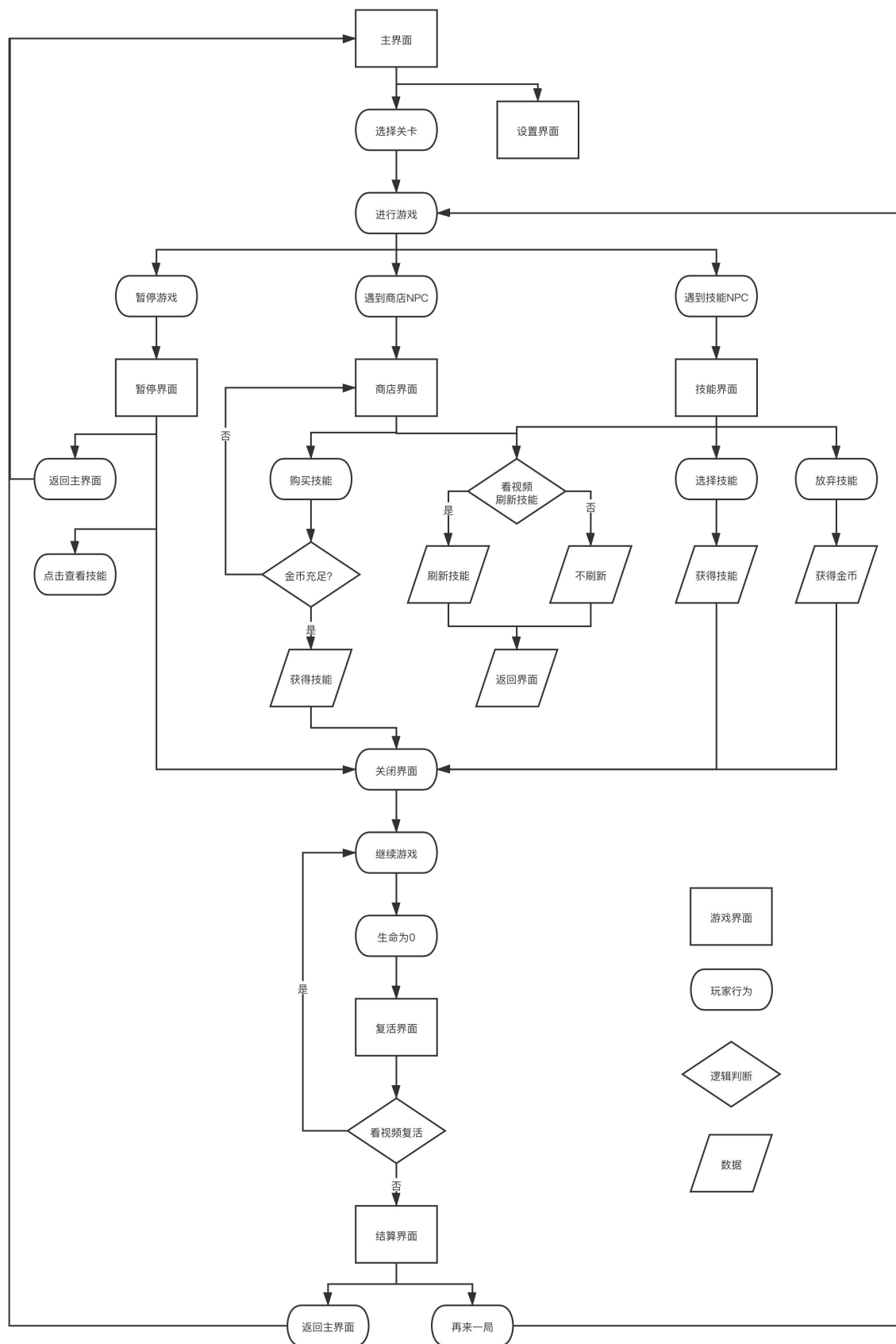
## 二、游戏目的

- 1、在角色死亡前尽可能登上更高的层数。
- 2、游戏中可自行搭配不同的技能组合。

## 三、控制

- 1、玩家通过虚拟摇杆控制角色移动。
  - a) 攻击动作未结束时不会移动。
- 2、角色在移动时不会攻击。
- 3、角色不移动时：
  - a) 地图上没有怪物：在原地待机。
  - b) 地图上有怪物：向怪物方向攻击。

## 四、界面功能流程



## 五、关卡

- 1、游戏目前设计 1 个大关：幽暗城堡。
- 2、每个大关都属于无限挑战的方式，即层数无上限。
- 3、每次进入下一层角色的技能、生命都会保留。
- 4、当角色死亡、主动退出关卡时结算游戏（结束），之后进入则从第一层开始挑战。
  - a) 游戏结束时需要把技能一起清除。
- 5、每次挑战后会记录最高到达的层数。
- 6、关卡内的怪物数值会随层数增加而增加。
- 7、每关的布局（敌人、障碍）、敌人技能都由配置表确定。
- 8、主角死亡游戏结束，怪物死亡会掉落金币。
  - a) 每只怪物金币掉落量与层数相关。
- 9、掉落物（金币、爱心）只有在每次怪物全部击杀后才能收集，且是自动收集。

## 六、技能

- 1、在地图中与 npc 交互后可获得技能。
- 2、每次可从 3 个技能中选择。
  - a) 3 个技能是从“剩余”技能中随机选择的。
  - b) 玩家选择放弃技能，可获得 50 金币补偿。
- 3、技能的种类与具体效果另外说明。

## 七、战斗相关

- 1、受伤方式：

a) 敌人：只有与主角的技能碰撞时。

b) 主角：

- 与敌人技能碰撞。

2、主角射出的普通弓箭会被墙体阻挡，碰撞后消失。

a) 被赋予新能力后会变化，如：反弹。

3、小怪受击时会被击退，击退过程中无法释放技能。

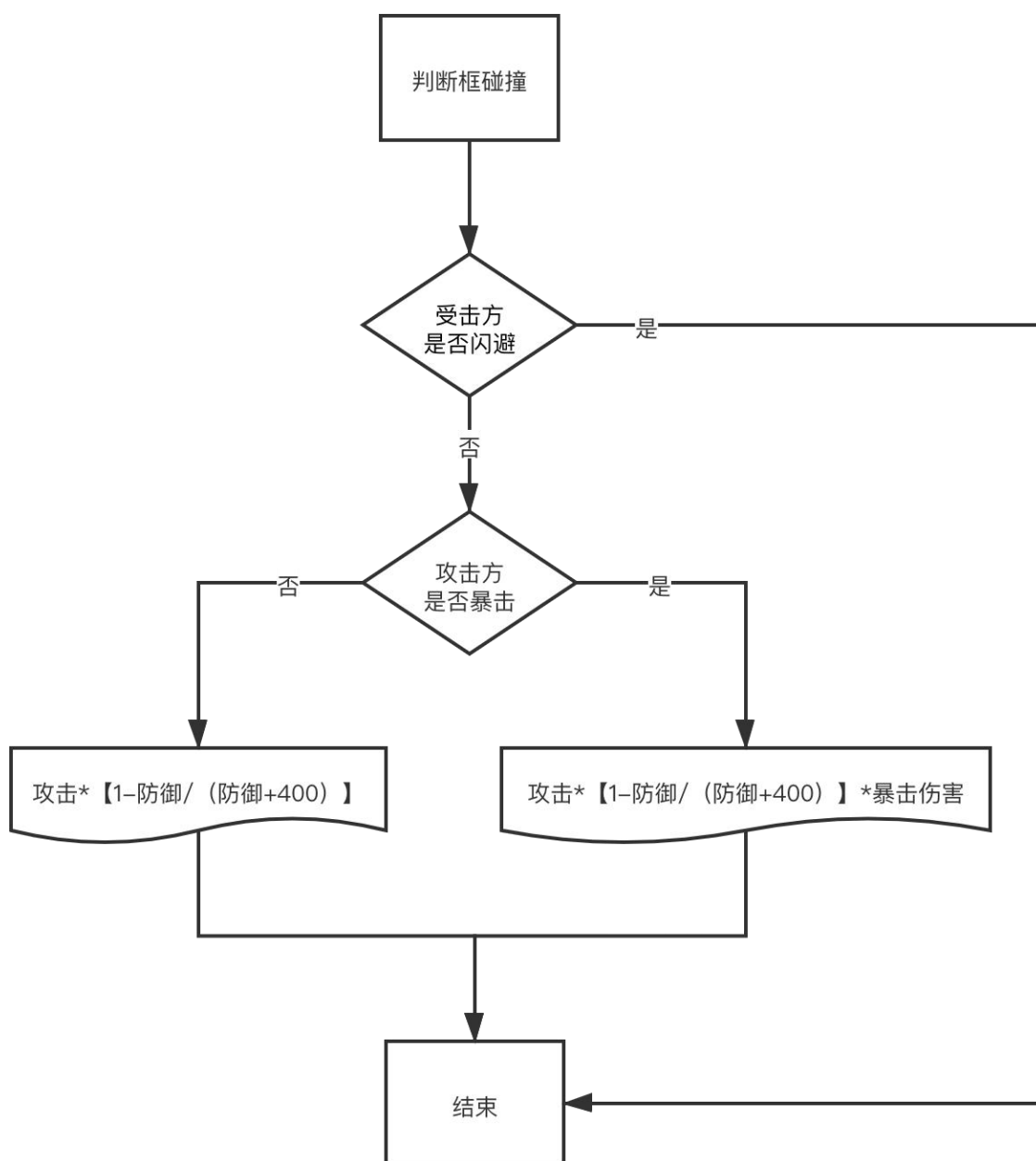
a) 主角和 boss 受击时不会产生击退。

4、目标选择：

a) 主角：全图范围搜索，攻击直线距离最近的敌人。攻击时会朝向敌人。

b) 怪物：释放技能时会朝向主角方向。

## 八、数值结算



1、最终伤害完整公式=攻击\*【1-防御/（防御+400）】\*暴击伤害

2、公式需要先判断是否闪避、暴击才能加以计算。

## 九、关卡表

- 1、层数：表示该行数据使用的层数。
- 2、地图：本层所使用的地图随机范围。
- 3、生命加成：在本层的敌人的生命总值被加成的比例。
- 4、攻击加成：在本层的敌人的攻击被加成的比例。
- 5、防御加成：在本层的敌人的防御被加成的比例。
- 6、移速加成：在本层的敌人的移速被加成的比例。
- 7、攻速加成：在本层的敌人的技能释放被加成的比例。

## 十、地图表

- 1、物件 id：敌人或障碍的 id。
- 2、布局：敌人、障碍所摆放的位置。
- 3、技能：本层该敌人所使用的技能，可能是 1 个以上。（这条属性对障碍无效）

## 十一、基础数据表

- 1、该表配置所有角色（主角、敌人）的基础属性，在关卡中的加成都以此为基础。
- 2、id：用于数据索引的唯一 id。
- 3、名称：主角或怪物的中文名称。
- 4、生命：角色的生命总值。
- 5、攻击：角色的攻击力数据，影响伤害。
- 6、防御：角色的防御力数据，用于抵挡伤害。
- 7、攻速：角色的攻击速度数据，决定释放技能的速度。

- 8、移速：角色的移动速度数据，决定角色在场景中移动能力。
- a) 移动速度为 0 时表示不会移动。
- 9、移动频率：角色两次移动动作的间隔，该数据只对怪物有效。
- a) 移动频率为 0 时表示一直在移动。
- 10、闪避：角色的闪避率数据，随机决定自身是否会受伤。
- a) 闪避率为 0 时表示不会闪避。
- 11、暴击：角色的暴击率数据，随机决定对方是否收到更多伤害。
- a) 暴击为 0 时表示不会暴击。
- 12、暴伤：角色的暴击伤害数据，当产生暴击时对最终伤害的加成比例。
- 13、移动方式：
- a) 地面移动：行动会被障碍阻挡。
- b) 飞行移动：可以横穿场景内的障碍。
- 14、移动模式：
- a) 随机移动：在当前位置向随机方向移动一段距离。
- b) 朝向主角：在当前位置向主角方向移动一段距离。
- c) 原地不动：只会停留在原地不会移动。
- 15、金币：角色死亡时会掉落的金币基数。
- a) 金币为 0 时表示死亡不会掉落金币。
- 16、爱心：主角击杀敌人后掉落爱心的概率。
- a) 每只怪物只会掉落一个爱心。

## 十二、技能表

注：后期已把主角和怪物的技能表分开。

- 1、技能 id：用于引用技能的唯一标识。

- 2、技能名：技能的中文名称。
- 3、技能说明：技能作用的说明文案。
- 4、技能类型：技能运行方式，如：散射、连射、buff 等。
- 5、技能特效：技能使用的美术资源。
- 6、技能图标：技能显示图标。
- 7、技能起点：技能发射的初始点。
- 8、是否穿透：技能效果是否会穿透障碍显示。
- 9、飞行速度：技能从初始点移动到终点的速度。
- 10、技能预警类型：该技能使用的预警类型（直线、直线范围、圆形）
  - a) 为空时表示不需要预警提示
- 11、价格：购买该技能所需要的金币数量。
  - a) 该属性只对主角技能有效。