# 搞起

[搞起 1](#_Toc351408522)

[游戏概述： 1](#_Toc351408523)

[游戏核心： 1](#_Toc351408524)

[游戏玩点： 1](#_Toc351408525)

## 游戏概述

本案子针对的是2D策略型页游或手游，为策略养成类游戏，战斗模式采用经典的神仙道类的战斗计算模式，以卡牌培养代替伙伴。

## 游戏核心

核心理念：游戏从始至终保持着“账号”培养这一概念，围绕主角角色成长及附属宠物“伙伴”培养这一核心展开，让玩家绝大多数劳动成果置入账号中。

## 游戏玩点

始终贯穿游戏的一个培养体系，一直伴随着玩家，阶段性的爆发式增长。

* "炼妖炉"养成
* 伙伴养成
* 宠物进化
* 建筑划分 酒馆、竞技场、工坊，玩家间造成互动
* 月争霸赛
* 对阵博弈

## "炼妖炉"炼化

游戏中的所有搜集到的卡牌都一熔炼的方式融化为一种“灵魂”，这种资源可以被用在卡牌升级、卡牌进化突破等；

## 战斗系统

我养了一只宠物，我想让这只宠物拥有大象的身体蚂蚁的力气OR跳蚤的弹跳猎豹的速度？这一切皆有可能。

本系统设计目的就是要摒除一切不可能为可能。首先宠物拥有自身的成长数值都是各异的，并且宠物拥有的先天优势or略势是固定的，但宠物拥有什么技能是可以让玩家随意组合的，

* 布阵：队伍进行战斗时玩家可以让5个卡牌上阵；
* 领队：布阵时可以让卡牌成为“领队”，让场上所有卡牌拥有领队的被动技能及其他加成，领队不能直接参与战斗，而是给予场上其他卡牌加成或或辅助设定丰富的领队卡牌技能体系加强对战时的玩法；

## 职业特色

## 月争霸赛

游戏每月进行争霸赛，所有玩家一起争夺三张极品卡牌——这三张至尊卡牌是唯一的，整个游戏只有三张，玩家每个月争夺到卡牌后使用期限为29天，争霸赛时至尊宠物限制使用；

## 悬赏令系统

酒馆中每日随机刷新悬赏令，让玩家去接悬赏。

## 游戏经济系统

### 游戏货币

* 元宝 由充值或游戏内活动获得
* 铜钱 由游戏内正常产出
* “灵魂” 提升玩家强度的主要资源，由炼化卡牌分解获得

## 属性系统

### 卡牌属性构成：

1. 血量
2. 攻击
3. 抗性
4. 暴击
5. 命中
6. 闪避