## 项目概要

游戏名：决斗纸牌？（3s想出的low名字，暂定）

简介：

本项目旨在Godot引擎和设计稿编写的联系。

平台：PC

游戏核心：

基于TobPaCharge规则的枪械决斗题材卡牌制回合制

## 核心机制简介

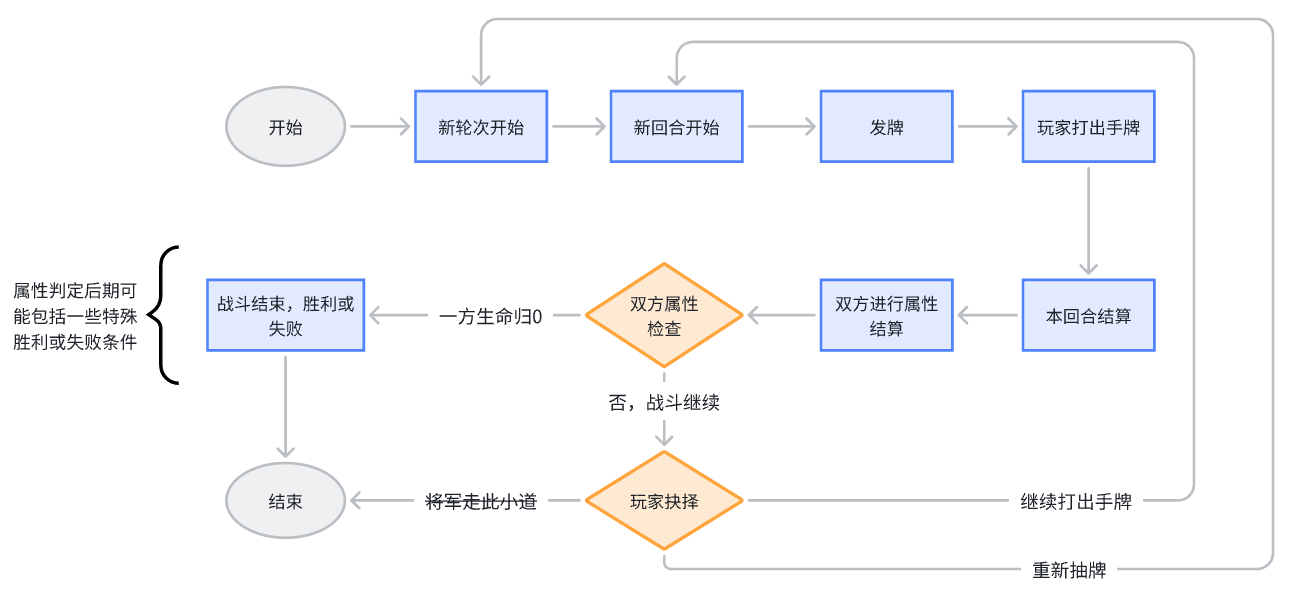
操作：

鼠标点击

战斗机制：

回合制，博弈，卡牌

战斗循环：



## **卡牌**

打出卡牌逻辑：

原则上每一轮出牌只能打出一种名称的卡牌，部分同名称的卡牌可以复数打出

卡牌分类：基础行动牌：

装弹：为当前武器装一发子弹，子弹不能超过弹匣上限，复数的装弹可以一轮打出

射击：消耗一发子弹，攻击对方，弹匣足够的情况下，复数的射击可以一轮打出

闪避：进行一次闪避，躲避一发子弹，复数的闪避**不能**一轮打出

齐射：弹匣达到上限，新的回合开始时自动在手中加入这张卡

立刻消耗全部弹药，发动全部射击

新的回合开始时，丢弃玩家手中原本的齐射

特殊规则

装备（后期）

状态牌（后期）

## 战斗结算：



备注：

装弹失败：不会增加弹药

二人幸终：齐射均造成全额伤害，生命同时归0时，玩家失败

不论如何，打出的牌均从手牌中消失

## 卡牌系统：

卡牌名称：卡牌的名称

卡牌标签：根据卡牌名的特殊标签（暂定）

例如：

卡牌——射击 标签：射击牌，基础行动牌，攻击牌

特殊规则（暂定）

## 角色

简介：玩家扮演的角色

基础属性（包括暂定默认值）：

生命：6——生命归0时战斗立刻结束

攻击：2——每次射击造成的伤害

弹匣：3——拥有子弹上限，到达上限时可以齐射

初始弹药：0——开局时自带的弹药

扩展属性：（暂定）

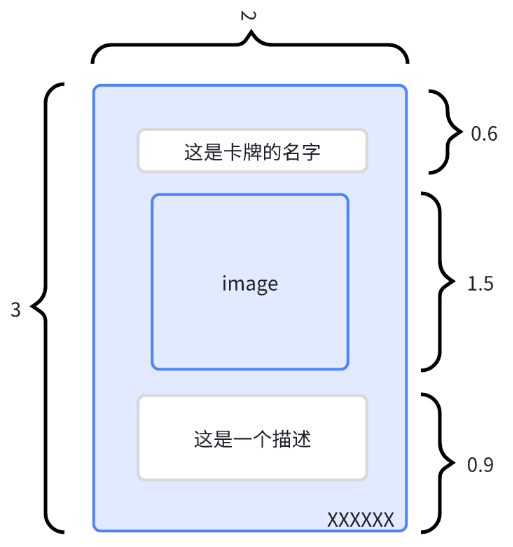
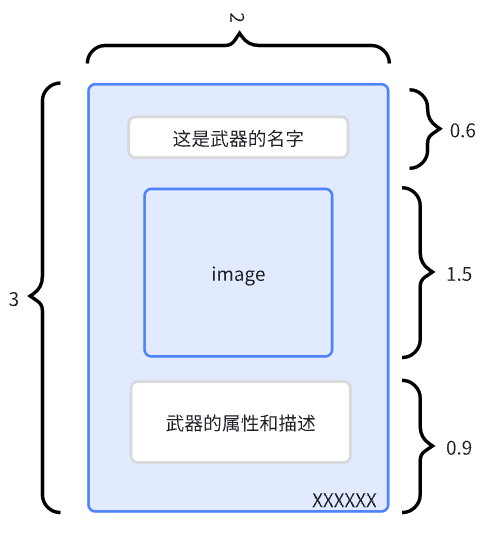
武器：不同的武器影响基础属性

卡组：基础行动牌的组合

其他扩展：

## 用户界面（UI/UX）设计

参考UI布局

卡牌

主菜单



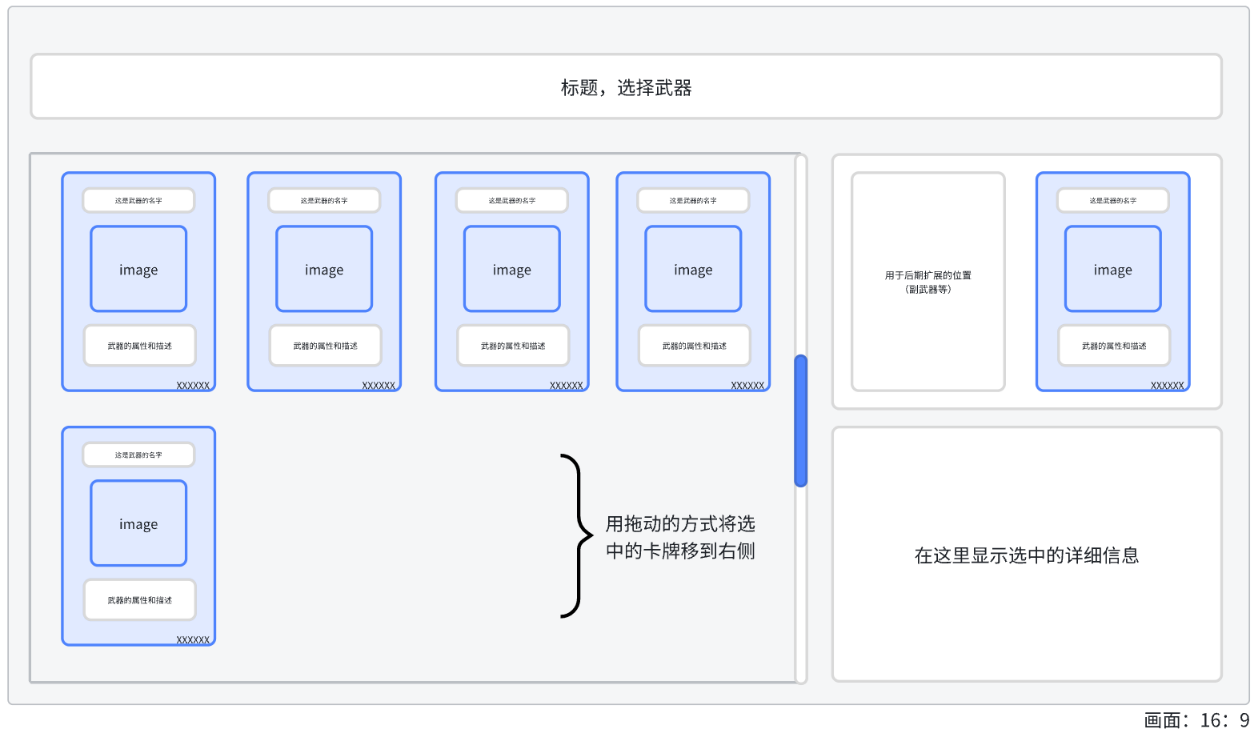
牌桌



查看卡牌信息界面



武器选择



## 美术风格与参考

卡通与简约风格

## 开发计划与资源清单

## 技术需求

游戏引擎：Godot