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

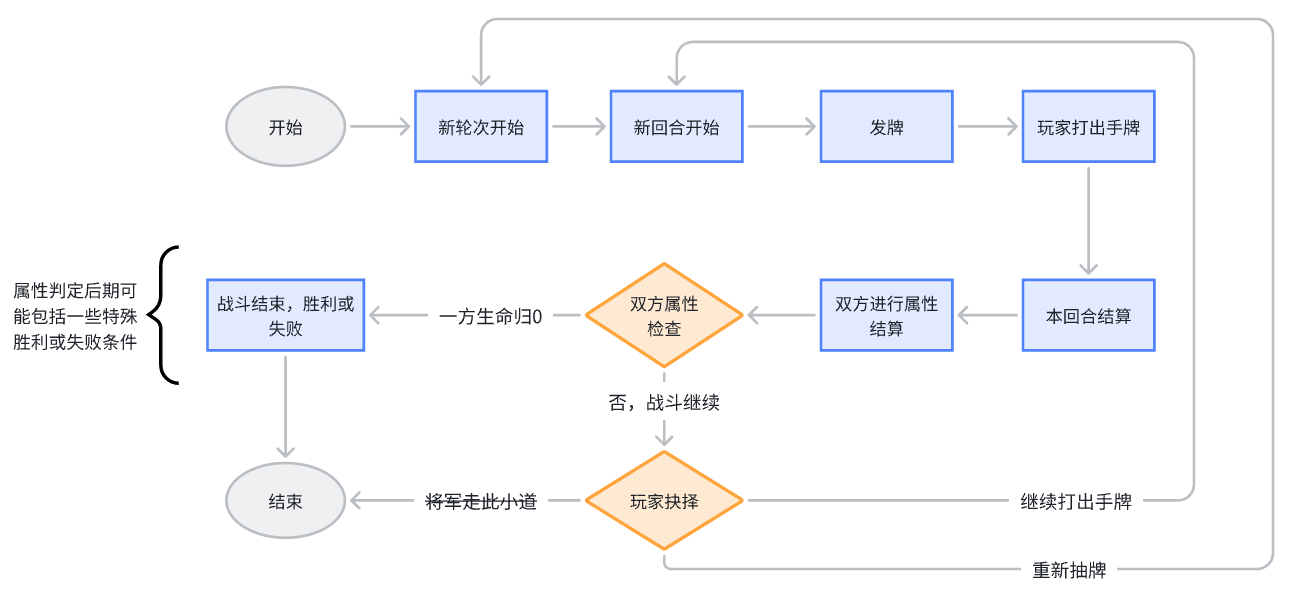
操作：

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）

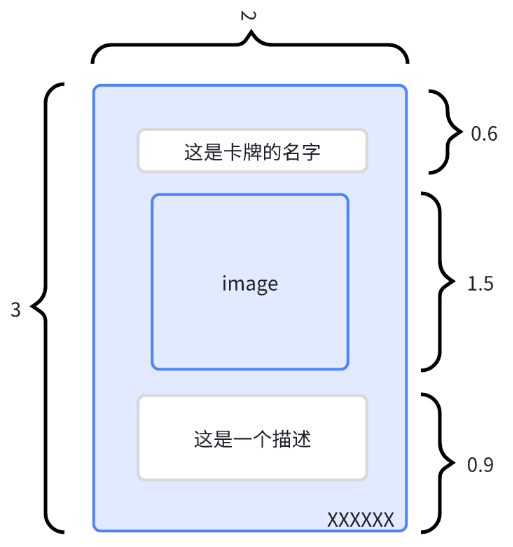
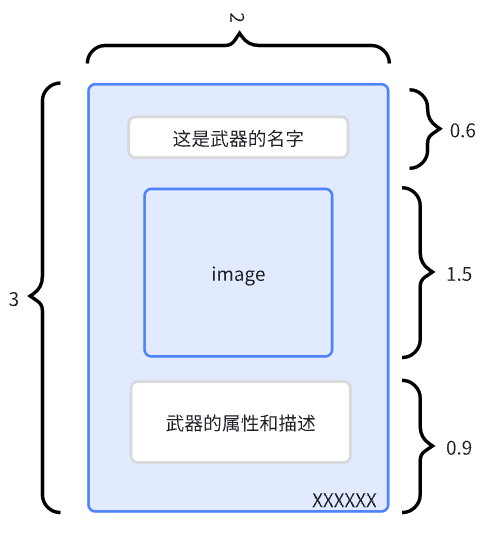
武器：不同的武器影响基础属性

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



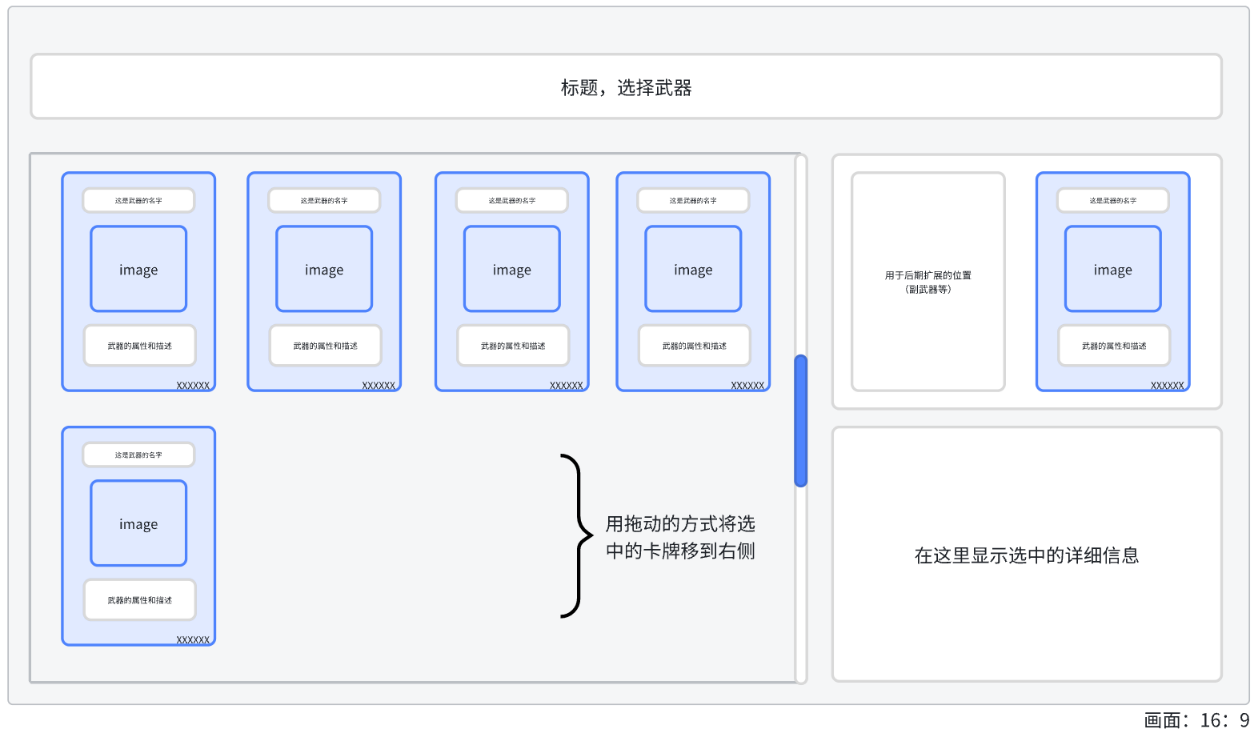
牌桌



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