

Dream Survivor (梦境幸存者)

游戏胜负条件

- **胜利条件：** 击败三个王城地形中的全部BOSS。
- **失败条件：** 在战斗过程中生命值归零（死亡）。

等级与成长系统

- **世界等级：** 初始为 1 级，随着游戏时间的流逝而增加。世界等级越高，怪物的**血量与攻击力**越强。
- **玩家等级：** 初始为 1 级，通过消耗获取的经验值升级。玩家等级越高，角色的**最大血量与所持武器的基础攻击力**越高。

战斗系统

1. 武器系统

玩家最多可获取 **6 种武器**，每种武器具有不同的攻击距离、伤害范围和独特的攻击方式。

- 开局默认仅拥有 **Saber**。
- 获得多种武器后，可以通过按键盘上的**数字键 (1 - 6)** 自由切换：
 - **[1] Saber：** 初始默认的近战武器，攻击距离短但出刀快。
 - **[2] Rifle：** 常规远程枪械，中等距离直线射击，攻守平衡。

- **[3] Gatling:** 重型远程武器，拥有极高的攻击频率，适合持续火力压制。
- **[4] Knockback:** 围绕玩家旋转的锤子，不仅能造成伤害，还附带明显的击退效果来拉开距离。
- **[5] Cannon:** 缓慢但威力巨大的重装火器，发射炮弹造成极高爆发或范围伤害。
- **[6] Shotgun:** 近战散射火力，一次性打出多枚弹片，贴脸输出伤害极高。

2. 体力与冲刺

玩家拥有体力设定，当前体力槽显示在界面的**左上角**。

- 按住 **Shift** 键可进入冲刺状态，移动速度大幅增加。
- **冲刺会持续消耗体力**，若处于非冲刺状态，体力会自动恢复。

3. 主动技能

玩家拥有两个强力的战术技能，初始技能冷却时间 (CD) 均为 **35秒**：

- **闪现 (Blink):** 对应按键 **E**，进行一段快速位置位移。
- **隐身 (Invisibility):** 对应按键 **R**，进入隐身状态躲避仇恨，持续时间为 **10秒**。

商店系统

战斗过程中按下 **G** 键可随时打开商店面板：

- **购买与强化武器:** 消耗资源购买新武器；对已拥有武器可重复购买进行升级，大幅提升其伤害。
- **Skill 包:** 提供改变战斗节奏的特殊效果，如：
 - 恢复血量
 - 减少技能冷却 (CD)
 - 经验获取与升级加速

- 提升体力恢复速度
- 获得“全武器”体验 (持续 10 秒)
- **Buff 包：** 提供持续整场游戏的属性强化增益（可叠加），如：
 - **力量增强：** 永久提升所有武器的基础攻击力。
 - **生命上限：** 永久增加角色的最大生命值。
 - **敏捷步伐：** 永久提升基础移动速度与冲刺速度。
 - **坚韧护甲：** 获得伤害减免，降低受到的所有伤害。
 - **暴击精通：** 增加武器攻击时的暴击率与暴击伤害。

怪物与地形

1. 怪物分类与 AI 行为

敌人分为**近战怪物**与**远程技能怪物**，具有多种不同的行为模式：

- **直接追击：** 发现玩家后径直前进并攻击。
- **伏击型怪物：** 处于半透明、静止隐蔽状态；只有当玩家靠近其警戒范围时，才会暴露体型并向玩家发起冲刺突击。
- **自爆怪物：** 死亡时会引爆自身，对范围内的玩家造成爆炸伤害并附带**击退效果**。

2. 特殊地形与机制

- **王城：** BOSS所在的专属区域，普通怪物无法进入王城内部。
- **随机墙体：** 散布在地图中的障碍物，用于阻挡移动和攻击。
- **刷怪笼：** 不断生成敌人的源头结构，玩家可通过**攻击将其彻底摧毁**。
- **尖刺陷阱：** 环境伤害机关，走位时需注意躲避。
- **传送门：** 地图移动机制，玩家只需在相应传送门上停留 **1.2秒** 即可触发跨区域传送。**不同颜色的传送门**对应不同的地貌区域，传送落点为所选区域的随机位置。

UI 与界面指示

- **左上角：** 显示玩家的血条、技能 CD 状态，以及当前的玩家等级与世界等级。
- **右上角：** 实时显示收集的金币与经验计数、游戏存活计时的实时计时器，以及玩家的体力条。
- **左下角：** 标注了三个王城的具体地图坐标，便于玩家寻找 BOSS 进行挑战。
- **右下角：** 实时显示玩家自身当前所在的地图坐标。