一夫当关

游戏模式:

投掷或安放

在场景中自由放置物品

放置与投掷品

1. 爆炸物，（安放后，使用可以投掷物引爆）。【破坏类】
   1. 种类。
      1. 怪物死后出现在地上，引爆方法：投掷引信。
      2. 玩家安置，引爆方法：投掷引信，爆炸范围内有炸弹也会被引爆。【待定】
      3. 引信投掷：到达爆炸物附近有自动吸附。【待定：看制作难度】。
   2. 外形
      1. 主体为四面体。
      2. 边缘有结构框架支撑，四个角都为缺角，用于吸引玩家投掷的引爆器。
      3. 棱角分明，三角面上有明显的爆炸标志，边角线上发红光（发光材质）。
2. 掉落物，（石块，可安装引爆炸弹）。【建筑安放类】



* 1. 种类
     1. 掉落物（石块），6个面都有吸附点。有自动对齐功能。



* + 1. 吸附点使用插口（六个方向都有）。只有与摆放定位。
    2. 有物理碰撞，打击到怪物身上伤害比较高。
    3. 【待定】一种用与临时支撑的木盒，木盒可以损害，破碎。



* 1. 外形
     1. 标准的正方型，8个角有碰撞防护，12个边也有加固。
     2. 四面不能发光，有大理石的纹理，颜色相近但样式很多（UV随机移动）。
     3. 棱角和边缘是金属的。
     4. （待定）石块可以破碎。

1. 投掷物，（比较接近球型，用球上的标志区分。）【投掷类】
   1. 种类
      1. 投掷物只有一种，圆形。
      2. 材质很轻，表面有花纹。
      3. 材质质地接近塑料。
      4. 对怪物伤害不高。
   2. 外形
      1. 标志处金属嵌入环绕，十字型向四周发散，背面与正面一样有标志。
      2. 其余部分有碎裂的花纹。
      3. 金属的光泽度不高，边缘嵌入球体中
      4. 准备抛出时显示预测轨迹。
2. 材料制作器，（间歇性收集周围），收集器可以设置不同的产物（E键），标志区分。
   1. 种类
      1. 收集（掉落物），每收集4个怪物掉落的碎片，自动生成一个掉落物。
      2. 收集（爆炸物），每收集3个碎片，自动生成一个爆炸物
      3. 生成物自动增加到玩家身上。
      4. 收集器为一次性放置，放置后无法更改位置，无法取消。
      5. 每个关卡的收集器数量固定。
      6. 生成物随关卡积累。（石块与爆炸物）。
      7. 玩家经过没有收集器的区域时，碎片会自动飞向玩家。
      8. 玩家走动收集与收集器收集的效果一致。
      9. 概率上方块的掉落率大于三角掉落。

* 1. 外形
     1. 收集器为空中漂浮的气球。
     2. 收集（掉落物为方形），能看出膨胀的样子。边缘有明显的走线痕迹。
     3. 收集（爆炸物为四面体），同样有轻微的膨胀，边缘也有走线的痕迹。
     4. 【待定】随风在一定范围摆动，表面有一定褶皱。
     5. 收集器放置时，会出现收集器的有效范围。（粒子）
     6. 各种碎片自动飞到收集器中。
     7. 玩家收集位于玩家左右肩部，肩部有收集碎片种类标志。
  2. 收集器也可以制作为一种，兼顾收集方块与三角。
     1. 外观同样是类似气球的形状，略微的膨胀感，下方有收集用的空洞。
     2. 范围内的碎片自动飞起，成螺旋状缓缓的飞入。
     3. 收集器释放后大概为玩家的四倍。

1. 主要玩法
   1. 使用方块与三角建立被动机关。
   2. 方块用于限制怪物的行走路线。
   3. 三角用于摧毁敌人。
   4. 提供简单的组合指导方案。
   5. 一些连接器，与陷阱的基本工具。
2. 连接器（自定性工具）
   1. 自动旋转（360度）。
   2. 长摆：摆动角度60度左右。
   3. 拉扯破环点用于启动陷阱。（球体投掷后，自动触发。开关的一种。）
   4. 固定长度的弹簧（投石机建造的可能性。）
   5. 【待定】自动推动装置。（前后位移装置）
   6. 拉动式模块，拉动后，铰链旋转90度。（可以用来制造落石，制作可以临时反转起来的石墙。玩家自行开发。）
3. 关卡，10+，要守卫的关卡从一个到5个。
   1. 关卡分类
      1. 守卫生活区的大门
      2. 护送（保护）通道【桥墩以及重要的支撑点】
      3. 推进，扩大的保护范围。【大门移动，周围保护墙落下。】
      4. 诱导怪物到销毁区。
      5. 彩蛋关卡。（在一定120秒内打掉可能多的箱子，箱子内是完整的爆炸物与投掷物，爆炸物多于投掷物，爆炸物产量是投掷物的3倍。）
   2. 关卡难度
      1. 简单的入门：1个大门。
      2. 进阶：多个大门同时。
      3. 确保物质运输通道。一个柱体。
      4. 保护多个柱体。
      5. 同时保护的大门与柱体。
      6. 确保一条轨道不被破坏。
   3. 关卡怪物分布
      1. 怪物的产生方式
         1. 垃圾山：产生大量怪物。怪物产生有随机性。垃圾山在较后地图中产生大型怪物。
         2. 大型垃圾箱：5到10个小怪，4个小怪为一个中怪，10个小怪为一个大怪。不产大怪。中型怪物出现概率为10%。
         3. 小垃圾箱：出小怪。5个左右。
         4. 垃圾山，垃圾箱，不可破坏。一定范围内无法放置。范围指示为红色虚线，成圆形分布。
         5. 怪物目标，周身范围内的阻挡物，随后向大门与主要目标移动，玩家并非攻击目标。
         6. 小型怪物身上的材质会有略微差异。（使用不同深度的污迹，随机变换的小插件。）
      2. 分布：
         1. 跟随关卡难度。
         2. 位置随机出现。（放置多处，随机出现，表面纹理可以手动设置。）
         3. 根据地图确定怪物生成点外观。（垃圾山还是垃圾箱。）
         4. 大门与主要目标之间有少量小怪产生。
         5. 怪物的产生完全随机，但会控制总体数量。
   4. 关卡防御武器
      1. 大门处防御武器（怪物进入大门为关卡失败。）
         1. 火焰喷射，大门的唯一武器，只能使用一次。
         2. 喷射时间10秒，销毁范围内所有小怪。
         3. 中型、大型被喷射到远处。
         4. 最后喷出滚动的火球清除沿途怪物。
         5. 防御装置位于大门的两边，与镇宅神兽功能类似。
         6. 外形设计使用中式大型，西式金属化细节。
         7. 棱角分明，金属结构布局合理。有隐藏在其中的螺栓。
      2. 主要目标（建筑结构的重要支撑点。重要部件考虑使用粒子代替强烈的破碎效果。）防御武器
         1. 主要目标为类长城时，包括破损与坍塌（等待修复完成，制作断面向上方逐步修复。）。
            1. 围墙（断墙等待修补完成。）为排水用的出水口，出水口风格与守护神兽的风格相同。
            2. 落水式的防御，从喷出时就开始燃烧，落到地面时向四周扩散，逐渐覆盖整个防御区域。
            3. 围墙的修复：机械型吊臂以3D打印机的打印方式，逐步修复墙面，修机器位于围墙之内。
         2. 主要目标为支撑物时，包括保护通路安全，保护区域防护网等。（与金属手脚架类似。）
            1. 手脚架边缘挂有支撑物，一个棍子顶端挂有一个巨大的布包（或者是箱子，两根棍子支撑顶部。）。
            2. 箱子或布包中放置球型炸弹，炸弹落下后爆炸，清除区域内小怪，中型、大型怪物被攻击后退。最后同样形成火球向前方滚动。清除沿途怪物。
            3. 怪物进入手脚架范围，初次击退后，手脚架外围保护被破坏则判定为关卡挑战失败。
            4. 手脚架外围血量不高，被破坏后向内侧倒，倒塌即游戏失败。
         3. 【待定】诱导怪物到达指定位置
            1. 任务诱导怪物到燃烧区
            2. 任务区周围有两层围栏，第一层与第二层之间的区域为保护缓冲区。缓冲区中用燃烧的铁条往复移动，移动间隔的时间比较长（但并非一次性的防御），怪物攻破第二层判定为任务失败，重新开始游戏。
            3. 本关卡属于彩蛋与收集材料关卡。
            4. 彩蛋：整块掉落方块与三角。有四个收集器自动安放在场地上空。

1. 玩家工具
   1. 【待定】守卫的关卡在2个以上是可以放置瞬移工具。
      1. 瞬移工具
         1. 瞬间移动工具（简称：瞬移工具）
            1. 外形
            2. 瞬移工具技能
            3. 瞬移点被毁（一个瞬移点被毁，相关联的瞬移点也一起被毁。）
            4. 瞬移点原理：杀死当前位置玩家，在对应的位置建立新的，摄像机跟随。
         2. 瞬移工具成对出现。先放置一个，在置另一个鼠标滚轮或数字键切换选择。
         3. 怪物，人类废弃物聚合的活动体。3种，大，中，小型。
         4. 关卡有血量，血量到达三分之一时，激活自动防御（喷火器只能使用一次）。
   2. 快速移动工具（吸附移动工具）。
      1. 吸附到地图的快速移动点上。
      2. 使用投掷物球体即可，投掷到附近自动吸附，出现移动绳索，鼠标左键确定移动（需要等绳索出现。），鼠标右键取消移动。
      3. 吸附点样式：内凹形半球，球内四个卡位支撑点，外凸的半球为透明微光罩。
      4. 同一吸附点有使用CD（可以理解为需要充能），时间为5秒。无论是否移动，都要使用等待CD。
   3. 植入广告，挂在大型怪物身上的海报，中型怪物身上的战旗。小型怪物的投掷物。
2. 关卡顺序
   1. 初始关卡——第0关
      1. 认识世界（投掷物练习），一个小门，几个一般小怪。场景开始就已经用掉落的碎片，可以跑去吸取碎片。几处小型垃圾箱刷出几只小型怪物。介绍易碎方块与防御方块（分为可以移动（构建用）与不可以移动（攻击用）。）。街道不是很宽敞，地图大致上为T字型，玩家要守卫的地方是T字的尾端，尾端有最后的大门，门前时防御用的神兽。关卡完成条件，消灭全部小型怪物。T字型街道两边的楼一部分可以攀爬（即有楼梯，后续的关卡中可以使用吸附装置直接上去。）。
      2. 关卡目的：熟悉游戏操作，使玩家对游戏世界有一个大致的认识。
   2. 序
      1. 下一个时代，人们放弃了，在陆地上行走，楼宇与楼宇之有快速移动的通道，大部分的商铺不在位于沿街的一楼，反而位于楼顶，地面上垃圾遍布，古老的道路也不在有人进行维护。加上高出飘下来的能量碎片的聚集，使得被丢弃在地表的垃圾聚集为个体。而人类下落到地表的时间也越来越少，垃圾的聚集会对人类产生巨大的危害，于是出现了地表垃圾清理小组。
      2. 各小区的地表入口被安装隔离性大门，以及防御型神兽，用于防范一般性的入侵。玩家的任务就是保护人类，远垃圾个体的伤害。
   3. 第一关
      1. 马路上已经无法通行，地面破损，下方土层露出，一些地方零星的生长着杂草，马路两边的行人道，也同样开裂，边缘的石头也已经破碎，路旁植物的根生长出地面，道路似乎已经很久没有人打扫，小区的门口是角色生成（位于大门之后，建筑有防护型防御壁。一般打击无法击破。）。地表有阳光渗入，白天看到的是雾蒙蒙的天，阴霾的太阳（微弱而泛着蓝光。），晚上看到的是没有星星的黑布，一些地方有有颜色的气体漂浮（进入减速，垃圾怪物进入回血。），夜间天上唯一有的只是孤零零的月亮（可以控制月亮的圆缺。）。倒下的树就纷乱的躺在地上枯萎，一些苔藓在树下生长，植物的茎叶普遍泛黄。
      2. 地图大致位置：十字型路口的一条马路。需要守护的小区入口只有一个，对面是固定的建筑。怪物的主要出现方向是小区入口的两边。玩家有预先放置时间。3分钟。建造与放置的速度很快。怪物的移动速度比较慢。方块连接在一起后的破坏性还是很大的。已经攻击过的方块会消失。圆球的功能主要是引爆与移动（用抛物线预览。）。方块建造的最大体积是12X12个（144个方块。或者是其他类似大小的工具。）。（现实参照光荣街的街道分布。10到14关卡左右。每5个关卡左右安置一个彩蛋。）
      3. 垃圾桶分布在道路的两边，一些角落处有大量的垃圾堆（中型垃圾堆。）怪物走的很慢，怪物是在游戏开始时先生成三分之一，一段时间后在生成三分之一，最后在生成三分之一。具体地图见绘制。
   4. 第二关（操场与学校）
   5. 第三关（后面的小店，上下出怪，守护双大门，【出现快速移动装置】）
   6. 第四关（第一个彩蛋，获取大量材料关卡。以及连接部件。垃圾堆的处理。）
   7. 第五关（小巷尽头，守护单独关卡。）
   8. 第六关（花园前的大门【方形广场附近】）
   9. 第七关（保护两个巨大的桥墩，【立交桥，主要的交流场所，桥的上下坡度被拆除。】）
   10. 第八关（沿街旧店铺的防护墙。【防御墙为自动建造，一段一段，保护建造过程中不被垃圾怪破坏。没有怪物清除工具，破坏就需要重新建造。】）
   11. 第九关（彩蛋，旧垃圾车的埋骨场。）
   12. 第十关（中型垃圾怪物首次出现，荒野与城市的交界点。城市边界的防护长城，墙外是荒野一般的沙漠。无数的垃圾随意堆积，风吹过时，一些质量比较轻的垃圾会聚集在一起随风翻滚。【入门关卡，中型垃圾怪物初次登场。】）
   13. 第十一关（地上保护与地下保护，两个保护点，长城根部垃圾堆积过多，产生一只大型怪物，从而墙体被破坏，大型怪物去向不明，长城的位置刚好建在过于垃圾掩埋场的位置，于是有了这次的大型怪物破坏的长城事件。坑中还有许多的小型怪物与中型怪物。抵挡生成怪物的攻击。【可以在知道怪物分布后，设计防御。】长城可以被修补，坑洞不能填补。）
   14. 第十二关（坑道大作战，塌陷的余波并没有停歇，长城虽然已经修复完成，塌陷还在，坑中散落着长城的碎片，碎片的遮挡形成不同的遮蔽点与道路，怪物由上方坡道而下，路上也有一些残留的垃圾堆要处理。碎片中会有彩蛋。）
   15. 第十三关（行踪，大型Boss一路前进造成原本破损的街道变的更加破旧，Boss一路前行，地上有不少垃圾的碎片，还有可以使玩家减速的液体【液体的主色调是黑色，上面有各种颜色的漂浮物与部分小垃圾。】清除路上的小型怪物与中型怪物。关卡尽头有一只模糊的大型垃圾怪物的影子。【保护高层建筑的基部不被破坏，大型怪物经过后，已经有许多建筑的基层防御受损。】关卡中有移动点。组件需要玩家自己放置。）
   16. 第十四关（大型Boss一只，中型垃圾怪物。扇形广场的攻防战。【旧时代的广场，已经废弃了，后方的支柱为整个区域的空间支撑提供动力。】，关卡失败区域内的照明会慢慢关闭。）
   17. 第十五关（彩蛋，广场之上。经过上一关卡后，天空中出现可以移动的平台，平台上有很多的连接组件，使用移动工具在平台间移动，平台上还有植物，原本阴霾的天空也变得晴朗，纯洁的蓝色显示在玩家面前。阴霾通过上方的破损的孔洞散发到上空。Boss的死亡刚好破坏产生支撑墙壁的能力柱。平台正是能量墙壁破碎的产物。平台分布犹如一座山峰一般。平台在缓慢的消失，因为没有了能量的供给，主要是边缘部分向上方发出粒子飘散。平台与平台之中还有几丝若有若无的粒子散射。）
   18. 第十六关（建筑封装弹。防御用城堡。）
       1. 封装玩家自由组合的部件用于快速建造，仅仅被限制为建筑造型类。封装的大小有一定限制。可以分为大、中、小型。
          1. 小型：16\*16建筑格子
          2. 中型：3个16\*16建筑格子，摆放方法由玩家选择。
          3. 大型：8个16\*16建筑格子，摆放方同样由玩家选择。
          4. 建筑中的组合与连接部件对方玩家同样可以使用。
          5. 布置的快速移动点，对方玩家同样可以使用。
          6. 对战开始前，要放置对战失败后的惩罚，可以是游戏内的金币，也可以是建筑的图纸，图纸根据使用的胜负情况，价值不同（算法）。获得的图纸一共可以使用10次，游戏中金币不可交易。抵押图纸要有5场以上的胜利。
          7. 官方（只卖装饰。）装饰购买者没有使用限制，抵押图纸后对方可拥有10次的使用权，隧图纸一同消失。
          8. 在设计建筑封装弹时，必须有一个玩家出现点，建筑放置后玩家在自己放置的出现点出现。
          9. 对战模式下，先出现地图，再选择要携带的封装弹。
   19. 第十七关（控制封装弹。连续的武器效果，可以自由组合，主要为对生物武器等，【包括燃烧性液体，配合快速移动引爆等。即非及时效果武器。】）
       1. 配合地图机制型：地图中有对清理者有效的武器，也有对垃圾人有效的武器。主要是控制作用。对人伤害比较高。
       2. 单体对角色有效型：2种控制可以带3个，3种控制可以带2个。【组装时，同一种控制只能使用一次。】
          1. 控制弹的图纸不能抵押。
   20. 第十八关（大型Boss两只，大型垃圾怪物。在被放弃的体育场，原本用来活动的地方，如今已然变为了废弃的垃圾场。昔日的繁荣已不见踪影，照明设施跌落断裂，【残垣断壁】两只Boss从不同的两个方向出现，中心是垃圾分解器，边缘是高空支撑能量柱。玩家目标：一个Boss破坏垃圾处理器，一个Boss破坏能量柱。玩家要保护两者完整度在百分之三十以上。有近距离防御功能，玩家向内部的入口投掷石块，可以回复完整度。一块石块的回复值为0.25%，也就是四块回复1%。空中有大量的快速移动点。收集装置可放置数量很多。）
   21. 关卡分布地图（关卡的总地图，点击每个小块选项关卡。）
   22. 【待定】包装收集（各个类型的垃圾包装。）

1. 怪物
   1. 大型
      1. 技能
         1. 垃圾喷射，轻松摧毁玩家建筑。
         2. 快速爬行，移动速度加快，撞飞路上的小怪（包括玩家）。
         3. 挥手打击，毁坏建筑，攻击力是小兵的三倍。
         4. 死亡后，炸飞周围的小怪，建筑。
      2. 外形
         1. 大型废弃垃圾组成，例如大型木箱，机械设备吊臂，报废管材等等
         2. 躯体连接：网状垃圾，扭曲的软管，电线等等。
         3. 左手：
         4. 右手：
         5. 左脚：
         6. 右脚：
         7. 头：
   2. 中型
      1. 技能
         1. 小怪强化，强化血量。
         2. 跳跃，破坏力是小怪的二倍。
         3. 掉落材料制作器。
         4. 掉落连接组件。
      2. 外形
         1. 头：
         2. 左手：
         3. 右手：
         4. 左脚：
         5. 右脚：
         6. 躯干：
   3. 小型
      1. 技能
         1. 直线行走，摧毁路线上的阻挡物。
         2. 被动，自动聚集在中型与大型周围
      2. 外形
         1. 头：
         2. 左手：
         3. 右手：
         4. 左脚：
         5. 右脚：
         6. 躯干：
2. 玩家角色
   1. 男性
      1. 外形
      2. 装备
      3. 角色特点
      4. 独有技能
      5. 天赋：暂无
      6. 技能树：暂无
   2. 女性
      1. 外形
      2. 装备
      3. 角色特点
      4. 独有技能
      5. 天赋：暂无
      6. 技能树：暂无
3. 游戏收集内容
   1. 收集各种垃圾的包装（包装浏览窗口中的包装为全新）。
   2. 收集物获得方式
      1. 大型怪物掉落一次1个。
      2. 关卡角落收集，出现有随机性（模型相同，材质不同。）
      3. 【Ps】没有广告联系时，只显示的大致名字（例如罐头，辣酱，方便面等。）
      4. 当收集到足够多时，可以用来换连接器。（连接器在一些角落可以被捡到，数量很少。）
      5. 【待定】可以有电影海报。