

Cyberpunk new era 策划案 1.0

更改履历

序号	版本	更改时间	更改人	更改章节	状态	更改描述
1	V1.0	2019.7.20	Alexander-L(刘学进)		新建	
2	V1.1	2019.12.20	Alexander-L(刘学进)		增加	增加具体描述，修改部分设定
3						

状态：新建、增加、修改、删除。

日志

时间	修改内容	更改人
2019.7.20	编写草案	Alexander-L(刘学进)
2019.12.20	编写具体内容。 将界面改为只能 2.5d 射击	Alexander-L(刘学进)

Cyberpunk new era 策划案 1.0	1
更改履历	1
日志	1
1. 系统简介	4
2. 战前准备	4
2.1 装备选择	4
2.2 消耗品选择	4
3 战前准备	5
3.1 界面初始化	5
3.2 人物初始化	5
3.3 敌人初始化	5
4 人物属性技能天赋系统	5
4.1 职业划分	5
4.2 属性系统	6
4.3 技能系统	6
4.4 天赋系统	7
5 操作人物	7
5.1 移动操作	7
5.2 普通攻击和技能释放	7
6 攻击规则	8
6.1 攻击规则	8
6.1.1 人物攻击规则	8
6.1.2 敌人攻击规则	8
6.1.3 召唤物攻击规则	8
6.2 伤害计算	8
7 装备系统	9
7.1 装备要求	9
7.2 装备栏位和其提供各项属性	9
7.3 装备品级和装备制造	9
7.3.1 装备品级	9
7.3.2 装备制造	10
7.4 装备附魔	10
7.5 装备强化	10
8 材料及制造系统	10
8.1 材料种类和获得方式	10
8.2 制造系统	10
8.2.1 装备制造系统	10
8.2.2 消耗品制造	11
8.2.3 外观制造	11
9 货币和交易付费系统	11
9.1 主要货币	11
9.2 交易系统	12
9.2.1 拍卖行交易	12

9.2.2 邮件交易.....	12
9.3 付费系统.....	12
9.3.1 付费说明.....	12
9.3.2 付费渠道.....	12
9.3.3 付费内容.....	12
9.3.4 如何提高付费率.....	12
9.3.4.1 如何实现.....	12
9.3.4.2 付费场景设计.....	12
10 数据库设计.....	12
10.1 功能说明.....	12
10.2 数据表设计.....	12
10.2.1 表名：user.....	12
11 游戏判定.....	13
11.1 副本通关判定.....	13
11.2 流程图.....	14

1. 系统简介

该射击游戏系统主要通过弹幕射击消灭敌人通关剧情。

2. 战前准备

2.1 装备选择

注: 装备选择仅在第一次引导玩家熟悉装备系统时出现， 其余他任意时间打开装备系统可换装备

装备列表：

装备位置	头盔	护肩左	护肩右	护臂左	护臂右	主手武器	副手武器	上衣	下装
是否必须装备	x	x	x	x	x	√	x	x	x

装备位置	腰带	鞋子	项链	戒指左	戒指右	护符左	护符右		
是否必须装备	x	x	x	x	x	x	x		

2.2 消耗品选择

注: 消耗品选择仅在第一次引导玩家熟悉物品系统时出现， 其余他任意时间打开装物品统可添加消耗品

消耗品列表

消耗品栏位序号	1	2	3	4
所装备消耗品	玩家自定义 (默认设置 hp 药剂)	玩家自定义 (默认设置 mp 药剂)	玩家自定义 (默认空)	玩家自定义 (默认空)

3 战前准备

3.1 界面初始化

默认 2.5d 射击界面，可在设置更改为 2d 射击界面（考虑到代码简洁度也为后续设计减少难度整个游戏变为 2.5d 射击）。界面顶部左边界显示进入关卡时间，顶部中间显示 boss 出现进度条，boss 出现时该进度条变为 boss 血条，血条下方显示击杀 boss 时间限制。顶部右边界显示地图名称以及小地图，初始小地图默认显示最多信息，可缩放。界面主体显示地图，天气状况，敌人，玩家控制人物。底部左边界显示人物血条，血条中间白色字体显示具体血量。底部右边界显示蓝条，蓝条中间显示魔法值具体数字。底部中间显示技能栏和消耗品栏左 1-4 为消耗品栏位，5-10 显示技能栏。所有栏位左上角显示该栏位施法快捷键。界面所有 ui 贴图悬浮于地图之上避免颜色干扰看不见。

3.2 人物初始化

根据玩家自己的装备提供相应属性，buff。默认出现在地图最左边界中间。人物呈现准备战斗姿态。超过 10 秒玩家未操作进入等待动作。

3.3 敌人初始化

怪物随机出现在地图除障碍物位置以外任意位置。种类视关卡难度而定。敌人头顶显示血条和名称，当玩家击杀至 boss 出现进度条满时 boss 出现。

4 人物属性技能天赋系统

4.1 职业划分

- 1) 人物初始选择 4 种职业：暗影游侠，嗜血猎手，战场主宰，机械先驱。
- 2) 所有人物初始属性天赋均相同。区别在于专精技能选定职业终极技能只能该职业学习其余不能学习。职业选择开始为任意一种，升级到 10 级以后开放第二职业。两两组合，或者不选第二职业。
- 3) 职业表

职业名称	暗影游侠	嗜血猎手	战场主宰	机械先驱
暗影游侠	暗影游侠	死亡之主	战地指挥	时代终结
嗜血猎手	死亡之主	嗜血猎手	战争领主	科技猎人
战场主宰	战地指挥	战争领主	战场主宰	机械战狂
机械先驱	时代终结	科技猎人	机械战狂	机械先驱

4.2 属性系统

1) 主属性为 3 大属性：力量，智力，体力。

力量：决定能学习的物理系技能以及物理系技能倍数加成，影响物理攻击/物理暴击率

1 力量获得 2 物理攻击力 0.5 敏捷 0.1 物理暴击率

智力：决定能学习的魔法系技能以及物理系技能倍数加成，影响魔法攻击/魔法暴击率

1 智力获得 2 魔法攻击力 0.5 智慧 0.1 魔法暴击率

体力：决定能装备防具标准以及生命值。

1 体力获得 20 血量 0.5kg 最大负重

2) 其他人物属性：

血量：人物 hp 数值

敏捷：1 敏捷获得 0.5 物理攻击力，0.05 闪避率，0.15 物理暴击率

智慧：1 智慧获得 1 魔法攻击力，2 魔法护盾，0.15 魔法暴击率

最大负重：和力量，智力共同影响装备穿戴，力量/智力达不到装备最低力量/智力要求或者超出最大负重不能装备该装备。

物理攻击力：普通物理攻击所造成伤害数值。魔法攻击力：普通魔法攻击所造成伤害数值。

物理暴击率：物理攻击有几率造成暴击概率。魔法暴击率：魔法攻击有几率造成暴击概率。

物理防御力：受物理伤害减免值。魔法防御力：受魔法伤害减免值

闪避率：闪避敌人攻击概率。

魔法护盾：抵消敌人攻击的护盾值脱战可恢复，受防具加成。

生命恢复：每秒生命恢复量。魔法恢复：每秒魔法恢复量。

火属性：火系攻击转化率及火系属性攻击加成

冰属性：冰系攻击转化率及冰系属性攻击加成

毒属性：毒系攻击转化率及毒系属性攻击加成

电属性：电系攻击转化率及电系属性攻击加成

风属性：风系攻击转化率及风系属性攻击加成

光属性：光系攻击转化率及光系属性攻击加成

暗属性：暗系攻击转化率及暗系属性攻击加成

流血：流血概率和流血量

石化：石化概率石化后敌人防御减益

移动速度：角色行进速度

攻击速度：每秒普通攻击次数

释放速度：施法速度

4.3 技能系统

1) 4 大职业人物有相应主动/被动/buff/控制技能。

2) 1 技能点能升级一级技能，最高 10 级。

3) 每个角色只有两点专精技能点，游戏初始时系统赠送。每个职业有两个专精技能，点一点即满级。双职业可学两个职业技能和专精但专精点数只有两点不变。

具体技能树：

技能名称	角色名称
技能名称 1	技能 1 描述：
技能名称 2	技能 2 描述：
技能名称 3	技能 3 描述：
。。。	。。。

4.4 天赋系统

- 1) 所有人物天赋树均相同，1 天赋点获得一项天赋， 终极天赋有前置天赋点， 必须点完前置天赋才能点终极天赋。
- 2) 天赋加点有属性点（力量， 智力， 体力， 生命值， 防御等所有属性）
- 3) 百分比加成（力量， 智力， 体力， 生命值， 防御等所有属性）
- 4) 主动/被动/buff/控制技能。

具体天赋树：

天赋名称	天赋描述
天赋名称 1	天赋描述 1
天赋名称 2	天赋描述 2
。。。	。。。

5 操作人物

5.1 移动操作

鼠标左键点击地面移动至点击处。遇障碍物显示移动动画但不继续移动。移动受移速加成。

5.2 普通攻击和技能释放

- 1) 右键普通攻击需选择射击方向或敌人。
- 2) 快捷键释放技能需选择方向或敌人。
- 3) 增益技能默认释放给自己或者选择释放给队友。
- 4) 减益技能我方不受影响， 释放需选择释放位置或敌人。

6 攻击规则

6.1 攻击规则

6.1.1 人物攻击规则

- 1) 主要通过弹幕射击击杀敌人，敌人血量为 0 视为击杀敌人，击杀任意敌人获得该敌人提供经验。
- 2) 有几率获得金币/装备/材料/消耗品。可选择自动拾取或手动拾取。
- 3) 技能可在任意地方释放技能，技能消耗 mp，mp 为空或小于该技能释放要求最低 mp 值则不能释放。
- 4) 升级设计正反馈获得满 hp/mp 状态/1 点技能/1 点天赋/3 点任意分配属性点。死亡设计负反馈丢失该副本所获金币和 70%经验。

6.1.2 敌人攻击规则

- 1) 当玩家人物出现在敌人视野中，敌人仇恨值转移至玩家，敌人会主动攻击玩家。
- 2) 普通敌人只会普通攻击有远程，近战，魔法师，牧师等普通敌人。精英敌人在普通敌人之上会释放 1-2 种技能，有霸体属性攻击等状态。boss 会释放至少 4 种技能有霸体无敌等状态。高级 boss 根据血量下降状态分阶段会有不同形态技能

6.1.3 召唤物攻击规则

- 1) 所有召唤物默认自动锁定最近敌人自动攻击直到敌人血量为 0，玩家相应技能可改变攻击对象。
- 2) 普通建筑类/机器类召唤物有时间限制，攻击生命周期结束自动消亡，只会普通攻击。在相应人物技能加持下，高级建筑类/机器类拥有技能攻击和普通攻击 buff 等。
- 3) 拥有生命值召唤物，无时间限制，血量为 0 时自动消亡，普通生命召唤物只能普通攻击，在相应人物技能作用下，高级生命召唤物拥有技能攻击和普通攻击 buff 等。

6.2 伤害计算

伤害计算模型：

7 装备系统

7.1 装备要求

准备必须满足

- 1) 符合该装备最低力量/智力/体力要求
- 2) 全身装备负重不超过人物属性值中最大负重量

7.2 装备栏位和其提供各项属性

注：随机属性词条可为空

装备位置	头盔	护肩左	护肩右	护臂左	护臂右	主手武器	副手武器	上衣	下装
提供属性	防御力性和随机 5 项人物非攻击类属性	三大属性和随机 5 项人物非攻击类属性	三大属性和随机 5 项人物非攻击类属性	三大属性和随机 2 项攻击类属性	三大属性和随机 2 项攻击类属性	攻击力和随机 3 项攻击属性	攻击力和随机 3 项攻击属性	防御力和随机 5 项人物非攻击类属性	防御力性和随机 5 项人物非攻击类属性

装备位置	腰带	鞋子	项链	戒指左	戒指右	护符左	护符右		
提供属性	防御力和随机 5 项类属性	防御力和随机 5 项类属性	随机 7 项属性	暴击率及随机 6 项属性	暴击率及随机 6 项属性	闪避值及随机 4 项属性	闪避值及随机 4 项属性		

7.3 装备品级和装备制造

7.3.1 装备品级

- 1) 装备品级：普通-高级-传说-史诗-神话品级
- 2) 装备均能通过敌人掉落获得。
- 3) 普通怪物只掉落普通-高级品质装备
- 4) 精英怪物会掉落普通-高级-传说品质装备。
- 5) Boss 会掉落普通-高级-传说-史诗-神话品级品质装备

7.3.2 装备制造

- 1) 装备制造公式：装备设计图+装备材料
- 2) 制造有几率产生普通-高级-传说-史诗-神话品级装备。视设计图而定
- 3) 有概率失败。失败返还 80%材料。
- 4) 神话装备只能通过设计图设计制造，神话装备设计图只会产生神话品级装备
- 5) 设计图使用次数无限制
- 6) 制造成功率计算公式：

7.4 装备附魔

- 1) 附魔公式：装备+附魔材料。
- 2) 每种附魔材料能附魔装备类型为 1-2 种。
- 3) 附魔有概率失败，不损坏装备，失败返还 50%材料。
- 4) 一种装备只能附魔一种材料
- 5) 附魔成功率计算公式：

7.5 装备强化

- 1) 装备强化公式：材料+装备
- 2) 装备强化等级及失败惩罚：
1-5 级不会失败，6-8 级强化失败变回 5 级，8-10 级强化失败变回 0 级，11-15.强化失败损坏装备。
- 3) 装备强化成功率计算公式：

8 材料及制造系统

8.1 材料种类和获得方式

- 1) 材料分为制造装备材料和制造消耗品材料外观材料。
- 2) 均由怪物掉落或活动奖励发放通关副本获得。

8.2 制造系统

8.2.1 装备制造系统

参见 7.3.2 装备制造。

8.2.2 消耗品制造

- 1) 制造公式：设计图+消耗品材料。
- 2) 消耗品制造必定成功。
- 3) 消耗品设计图无限使用一次制造只能制造一个消耗品，可选一次多重制造。

8.2.3 外观制造

- 1) 制造公式：外观材料达到指定数目即可合成。
- 2) 外观制造不会失败。
- 3) 每种外观背包只能装一个。

9 货币和交易付费系统

9.1 主要货币

货币名称	货币作用	来源与去向

9.2 交易系统

9.2.1 拍卖行交易

9.2.2 邮件交易

9.3 付费系统

9.3.1 付费说明

9.3.2 付费渠道

9.3.3 付费内容

9.3.4 如何提高付费率

9.3.4.1 如何实现

9.3.4.2 付费场景设计

10 数据库设计

10.1 功能说明

10.2 数据表设计

10.2.1 表名：user

字段名	类型	可为空	默认	注释
admin_id	Int	否		Key
password	Varchar	是		

o o o o o

11 游戏判定

11.1 副本通关判定

- 1) 当玩家击杀一个地图上所有随机出现敌人可进入下一地图，击杀 boss 可通关该副本选择返回城市或选择下一副本。
- 2) 死亡判定为 人物血量归 0 或者击杀 boss 超时。此时跳转失败界面传送回副本入口城市处。

11.2 流程图



