《点击世界》游戏设计文案

# 目录

一、 游戏的基本信息 3

1. 游戏名称：点击世界 3

2. 游戏平台：手游 3

3. 游戏类型：点击放置类 3

4. 游戏题材：魔兽题材 3

5. 画面技术：2D 3

6. 操作视角：第一人称 3

7. 美术风格：Q版 3

8. 收费方式： 3

二、 游戏内容 3

1. 系统架构 4

2. 核心战斗机制 4

1) 游戏视点： 4

2) 操作方式： 4

3) 攻击范围： 4

4) 佣兵攻击： 5

3. 战斗流程 5

1) 关卡： 5

2) 普通战： 5

3) BOSS战： 5

4. 战斗属性 5

1) 总伤害： 5

2) 点击伤害： 5

3) 持续伤害： 6

4) 放置机制 6

5. 游戏角色 6

1) 主角 6

2) 佣兵 6

6. 角色成长 7

1) 主人公成长： 7

2) 佣兵成长： 7

7. 转生与神器 7

1) 转生： 7

2) 灵魂石奖励： 7

3) 神器： 7

4) 神器升级： 7

5) 神器回炉： 8

8. 经济 8

1) 金币： 8

2) 灵魂石： 8

3) 钻石： 8

4) 离线： 8

9. 商店 8

1) 消耗类技能： 8

2) 功能： 8

10. 签到 9

11. 成就 9

1) 个人记录统计： 9

2) 成就奖励： 9

12. 界面逻辑 10

# 《点击世界》游戏设计文档

## 游戏的基本信息

### 游戏名称：点击世界

### 游戏平台：手游

### 游戏类型：点击放置类

### 游戏题材：魔兽题材

### 画面技术：2D

### 操作视角：第一人称主视点

### 美术风格：Q版

### 收费方式：

一次性付费（IOS）

游戏内收费（安卓）

## 游戏内容

游戏属于点击放置类游戏，游戏时手机竖置，以第一人称视角与怪物进行战斗。战斗方式为直接点击游戏界面中的怪物，点击速度越快，对怪物造成的伤害也越高，并且可以使用各种技能攻击怪物，主要强调以第一人称视角直接与怪物战斗的爽快感。

### 系统架构



### 核心战斗机制

采用触屏点击的战斗方式，也可以挂机让佣兵自己战斗，战斗过程比较轻松，操作简便，适合手机游戏。

#### 游戏视点：

游戏采用第一人称主视点游戏模式，增强游戏的视觉效果和带入感。

#### 操作方式：

玩家点击屏幕对怪物进行攻击，也可以使用技能攻击，但技能需要时间冷却。

#### 攻击范围：

只要在目标范围框内进行点击均可对怪物进行攻击。

#### 佣兵攻击：

只要激活佣兵后，佣兵将会自动攻击怪物，可以利用佣兵攻击进行挂机。开启佣兵攻击下线也可获得收益。

### 战斗流程

#### 关卡：

关卡分为普通关卡，和BOSS战。普通关卡每关有10波小怪，同一关卡小怪的血量相同，击破10波小怪后自动进入BOSS战，战胜BOSS进入下一关卡。

#### 普通战：

小怪血量随关卡成长，越往后的关卡小怪血量越高、难度也越大，小怪死亡后掉落金币，金币掉落也随关卡增加，关卡越往后掉落金币也越多。

#### BOSS战：

BOSS比小怪拥有更高的血量，并且有时间限制。BOSS战限定战斗时间为30秒，30秒内如未成功击杀BOSS则判定为BOSS战失败，并退出BOSS战，战斗失败且无收益。退出BOSS战后自动进入普通战，但击杀小怪无法继续增加关卡进程。

在BOSS战失败后进入的普通战时，会无限循环当前关卡小怪，不会自动进入BOSS战且右上角会有重新进入BOSS战按钮，点击按钮重新进入BOSS战，玩家可随时挑战BOSS。

### 战斗属性

#### 总伤害：

总伤害由两部分构成，点击伤害和持续伤害。

#### 点击伤害：

点击伤害为玩家每次点击屏幕对怪物造成的伤害，单次点击伤害由玩家攻击决定，点击频率上限为每秒15次。

#### 持续伤害：

持续伤害由佣兵提供，佣兵等级越高持续伤害就越高，持续伤害会每秒都对怪物造成伤害。

#### 放置机制

游戏挂机或放置时，佣兵会继续攻击怪物(包括离线时)，玩家不进行任何操作也可从中获得收益。但离线后收益降低，并且最多累积12小时，如不上线领取，收益将不会继续增加。

### 游戏角色

#### 主角

##### 等级：

使用金币提升主角等级，升级等级可以增加点击伤害，并且解锁技能。

##### 技能：

使用金币解锁技能，主角拥有6个主动释放技能。技能随等级解锁，并且可以升级，升级增强属性。

#### 佣兵

##### 解锁：

游戏开始时已显示1个英雄，可以使用金币解锁，解锁一个后显示下一个佣兵。

##### 等级：

使用金币升级，升级增加每秒伤害，到达一定等级可以解锁技能。

##### 技能：

每个佣兵都拥有7个技能，开启技能后将获得各种被动效果，如转化点击伤害，增加金币掉落等。

### 角色成长

#### 主人公成长：

包括等级成长和技能成长，等级成长就是主人公的等级，可以通过使用金币为主人公提升等级。主人公到达一定等级后，技能将会解锁，使用金币解锁技能后，即可使用该技能。主人公技能解锁后，可以继续使用金币强化该技能。

#### 佣兵成长：

佣兵解锁后，即可使用金币为佣兵提升等级，提升到一定等级后，佣兵技能将开放解锁。每个佣兵都拥有7个技能，达到相应等级后可通过使用金币来解锁佣兵技能。

### 转生与神器

#### 转生：

主角到达指定等级后开启转生功能，转生后将获得灵魂石，灵魂石是抽取神器的重要道具。但转生后游戏从第一关重新开始，现有金币、主角和佣兵的等级均不保留，商店购买的道具，增益效果及神器，灵魂石全部保留。

#### 灵魂石奖励：

转生时会根据角色等级，佣兵等级，打到的关卡进行综合统计，给予玩家灵魂石奖励。

#### 神器：

神器将给予玩家被动奖励，需要消耗灵魂石进行抽取。抽取到什么神器完全随机，已有的神器越多，抽取的费用就越高。神器可以使用灵魂石升级，但是有升级上限。

#### 神器升星：

神器抽取后可以对已有的神器进行升星，升星需要消耗钻石，神器升星能提高神器的等级上限。

#### 神器重铸：

玩家可以消耗钻石将神器重铸，重铸后返还抽取及升级的全部灵魂石。但神器升星花费的钻石不返还。

### 经济

#### 金币：

玩家击败怪物后会获得金币，金币可以用来升级主角和佣兵

#### 灵魂石：

主角转生后会根据一定条件获得灵魂石，灵魂石可以用来抽取和升级神器

#### 钻石：

通过每日任务和成就奖励可获得的货币，主要负责购买商店里的道具，技能等

#### 离线：

玩家离线后，会根据玩家的持续伤害进行计算离线收益，伤害越高，离线收益越多。离线收益仅累计12小时，超过12小时的，不再增加。

### 商店

#### 消耗类技能：

消耗类技能可以通过花费钻石购买，购买后可以在战斗中使用，技能包括对怪物造成伤害的技能，获得金币的技能以及重置CD的技能等。

#### 功能：

可以消耗钻石来解锁一些特殊功能，如离线金币收益翻倍。

### 签到

玩家每天登陆可以签到，每次签到会获得不同奖励，如金币，消耗类技能和钻石，第七天奖励可获得灵魂石，但是如果断签就需从第一天重新签到。

### 成就

#### 个人记录统计：

记录玩家的各方面数据和最高纪录

#### 成就奖励：

通过达成成就要求获得一定的奖励，例如金币和钻石。

### 界面逻辑

