# 《特攻队》策划案

# 游戏系统功能规则

**·操作规则：**

游戏中玩家通过虚拟摇杆控制玩家移动

**·货币规则：**

金币：

1. 获得：游戏内道具，通关，或任务获得
2. 用途：用于升级装备和天赋

钻石：

1. 获得：游戏内道具，通关，或任务获得
2. 用途：用于抽卡

钥匙：

1. 获得：任务获得
2. 用途：只用于代替钻石抽卡，优先使用

**·场景规则：**

游戏关卡场景有以下几种，具体使用由策划配置：

1. 四方连续:四方不受限制的无限大小地图，角色固定在视角中心
2. 上下二方连续：上下无限，左右有边界的地图，角色上下方向固定在视觉中心
3. 左右二方连续：左右无限，上下有边界的地图，角色左右方向固定在视觉中心
4. 固定大小：四周都有边界的地图

**·通关规则：**

玩家打败关卡内最后一个boss

**·失败规则：**

玩家被击杀

**·结算规则：**

玩家正常结束游戏时获得奖励，奖励内容为下：

1. 经验值：每个关卡根据玩家存活时间计算，每存活1分钟获得一定经验，每关每分钟经验值由策划单独配置
2. 金币：本次在关卡获得金币的总和，在关卡结算后计入玩家金币数
3. 装备设计图：游戏中拾取到的设计图，在关卡结算后计入玩家背包

**·体力规则：**

玩家进入关卡时会消耗一定体力，由策划按配置，体力有以下属性：

1. 体力值自然恢复有上限，由策划配置
2. 体力值会自然恢复，每一定时间恢复1体力，由策划配置
3. 体力不足时，玩家可以观看广告恢复体力，恢复量由策划配置

**·角色规则：**

角色有以下属性需配置：

1. 基础血量
2. 基础移动速度
3. 基础攻击力
4. 基础拾取范围

角色还可装备以下道具：

①武器（苦无，太刀，霰弹枪）

②项链

③手套

④衣服

⑤腰带

⑥鞋子

角色未装备武器时，默认使用苦无

**·关卡内道具规则：**

掉落的道具有：

①金币：拾取后获得少量金币，具体数值由策划配置（区间）

②金币堆：拾取后获得一定金币，具体数值由策划配置（区间）

③金币袋：拾取后获得较多金币，具体数值由策划配置（区间）

④保险箱：拾取后获得大量金币，具体数值由策划配置（区间）

⑤炸弹：对有所敌人造成一定伤害（基础伤害+百分比攻击力）

⑥磁铁：直接吸取场景内所有掉落的经验

⑦肉：拾取后恢复玩家血量，数值由策划配置

⑧设计图：随机获得一张装备设计图

**·经验规则：**

经验会从死亡的怪物身上掉落,以下属性需配置

1. 经验有多个模型，每个模型代表的经验数值和经验不同，由策划配置
2. 每个怪物有各自的经验价值，死亡后累计，达到其配置的掉落经验模型数值后，才开始掉落经验值

**·怪物规则：**

怪物分为以下4类：

1. 箱子：死亡后掉落1个道具，每个道具掉落几率由策划配置
2. 普通小怪：死亡后掉落经验
3. 精英怪：死亡后必然掉落宝箱
4. Boss：死亡后必然掉落宝箱，随机掉落多个道具（肉，磁铁，设计图），几率由策划配置
5. 栅栏：伴随boss生成，无法被摧毁，只有boss死亡时才会消失，会正常掉落经验，碰到时会对角色造成伤害，栅栏不会成为技能的锁定目标

每个怪物的的固有属性为：

1. 移动速度
2. 技能（可能会配置多个）
3. 重量（用于应对玩家技能击退效果，和怪物间的相互碰撞）
4. 血量
5. 攻击力
6. 经验价值
7. 模型

**·关卡规则：**

每个关卡的场景会发生变化，由策划配置

每个关卡游戏时长不同，具体由策划配制

在关卡内，普通的怪物刷新的规则如下：

1. 怪物刷新时，会刷新在角色周围一定距离以外，一定距离以内的环形范围内随机位置，尽量要刷新得均匀一些，具体由策划配置
2. 若刷新范围内有障碍（边界，箱子道具），则重新判定刷新怪物在障碍内怪物的刷新位置，直至刷新怪物数量足够
3. 怪物为固定时间刷新，具体以下属性需要配置

①刷新时间

②刷新怪物种类

③刷新速度

④刷新总数量

特殊的怪物刷新波次（除boss外，其特殊余怪物刷新位置同上）：

1. 抱团怪物刷新：在特定时间点，会刷新一批抱团怪物，抱团怪物会朝角色方向直线移动一段距离，开始移动后，其方向不会再发生改变，直至本次移动结束，团内怪物移动路线相对平行，保证其阵型不会改变，一下属性需配置：

①刷新时间

②刷新抱团怪物的团体数量

③每个团体的怪物种类和数量

1. 怪海波次刷新：刷新前有特殊UI提示，其余无变化
2. Boss刷新：固定时间刷新，刷新前有特殊UI提示，刷新时，秒杀当前所有小怪和精英怪，且不会掉落经验，但宝箱还是会掉落，根据玩家当前位置生成封闭栅栏，随后在栅栏中心位置生成boss，boss存活期间，不会计算游戏时间，以下属性需配置

①boss的种类

**·角色升级规则：**

角色拾取经验即可升级：

1. 角色一局游戏内等级无上限
2. 角色每级所需经验值由策划配置

**·技能规则：**

角色技能分为三类

1. 武器技能：最高可升到5级，可与补给技能组合成超武，具体技能搭配由策划配置
2. 补给：最高可升到5级，可与武器技能组合成超武，具体技能搭配由策划配置
3. 超武：武器技能达到5级，且有至少1级对应的补给技能时，才会出现在技能随机池，但是会优先被随机到，超武只有1级

角色共有6个武器技能栏和6个补给栏

1. 角色每次升级时，可以从随机的三个技能中选择一个技能
2. 当武器技能栏被占满时，则不会再出现玩家未选择过的武器技能
3. 当补给栏被占满时，则不会再出现玩家未选择过的补给
4. 被玩家选择的技能，后续再被随机到时，则该技能升一次级
5. 满级的技能不会再出现
6. 当玩家获得超武时，会替换掉对应的武器技能，对应的补给技能不受影响
7. 当玩家无技能可获得时，技能随机池里只会出现回血技能（肉），效果与游戏内掉落的肉道具相同
8. 苦无，太刀，霰弹枪只会在玩家选择该武器时才会出现在随机池
9. 默认装备武器的对应技能为1级

**·宝箱规则：**

角色拾取到宝箱，可以从中获得技能：



1. 宝箱内有16个格子，随机填充玩家已有的技能或补给
2. 玩家点击继续后，开始播放随机技能动画
3. 玩家有概率获得1个，3个，5个技能，具体几率由策划配置
4. 获得1个，3个，5个技能的动画效果不同
5. 获得1个或3个技能时，为纯随机
6. 获得5个技能时，则为宝箱内相邻的5个技能
7. 若玩家已经达到获得超武的条件，则超武会被放入宝箱中，且优先被玩家获得
8. 若玩家可获得的技能不足3个或5个，则不会让玩家随机到3个或5个技能
9. 若玩家已无可升级技能，则在宝箱内填充肉道具

**·震动规则：**

1. 角色受到伤害时震动