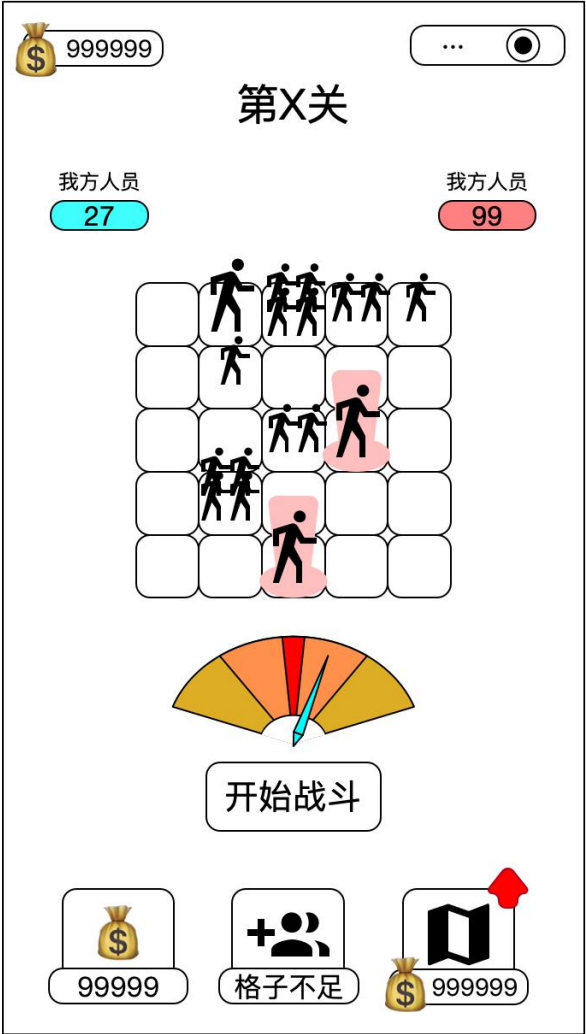


疯狂打群架

一、主界面



1、界面结构

注：屏幕上方还需要预留刘海部分。

- 1) 左上角显示当前收集的总金币数量，预留 6 位数。
- 2) 当前关卡数：
 - 最多 3 位数。每次胜利过关+1，失败则依旧停留在本关。
- 3) 两侧色块表示战斗双方人数：最多 3 位数。
 - 左边（蓝色）：玩家在阵上所有角色的数量总和。
 - 右边（红色）：表示当前关卡敌人总数。
- 4) 界面中间是玩家布阵区域。（下面说明）
 - 布阵区域会随格子增多而把视角拉远。
- 5) 表盘表示暴走盘：
 - 红色区域（10°）：选中该区域会触发暴走特效，攻击力提升为 1.5 倍。
 - 橙色区域（70°）：选中该区域攻击力提升为 1.2 倍。
 - 黄色区域（140°）：选中该区域攻击力不变。
 - 指针会持续摆动，在玩家点击“开始战斗”时停止并选择。
 - 选择不同提示有 3 种提示文字：暴走！（红色）真棒！（橙色）普通！（黄色）
- 6) 开始战斗（按钮）：
 - 点击按钮后停止“暴走”指针，并计算数据后开始游戏。
 - 开始游戏时视角会从角色后方 45 度转到以战场为中心的侧面 45 度角。
- 7) 界面最低端是 3 个功能按钮。
 - 红色小箭头
 - 在线奖励：此项不会有小箭头。
 - 购买角色：此项不会有小箭头。
 - 购买格子：红色小箭头只有在金币足够且角色占满所有格子时出现。
 - 按钮状态：
 - 在线奖励：按钮常亮，显示当前累计的金币数量。
 - ✓ 点击出现界面显示视频 3 倍领取，与普通领取两个按钮。



- 购买角色：四种状态：格子不足不可购买（按钮灰色）、看视频免费、金币足够可购买（按钮黄色）、金币不足（按钮灰色）
- 购买格子：两种状态：金币足够可购买（按钮黄色）、金币不足（按钮灰色）

2、布阵区域

1) 布阵区域从最少 3 格叠加到最多 50 格。（以总 100 人为极限设定）

- 只要金币足够可以一直扩充到满，无限制。

2) 增加规则：

- 3-9 格：以 9 宫格（3X3）为目标，从下方的中间开始增加，再左右依次逐个增加。
- 9-20 格：以 20 宫格（4X5）为目标，依旧先从下方的中间开始，再左右依次逐个增加，最后往上增长补满。
- 20-50 格：从下方的中间开始增加，再左右依次逐个增加。加满一行后新增一行。
- 新增角色时也以中间开始，左右依次逐个增加的方式填充空格。

3) 操作交互



- 阵内玩家交互（点击、长按、拖动）时响应区域是格子，不是角色。
 - 交互的格子会有选中状态，会随着拖动变化。
 - 长按格子过程中该格子的角色会变大显示，其他格子的角色会全部变为半透明。
 - 3 中标志：
 - 向上双箭头：拖动角色到相同等级角色上时显示，表示可升级。
 - 循环箭头：拖动角色到其他不同等级角色上时显示，表示可交换位置。
 - 星星：实星表示当前等级，空星表示等级上限。
- 最多 5 颗星。
- 点击拖动过程中角色形象（包括星数和升级标志）都只会依附在离手指最近的格子（空格和可升级格子）上。

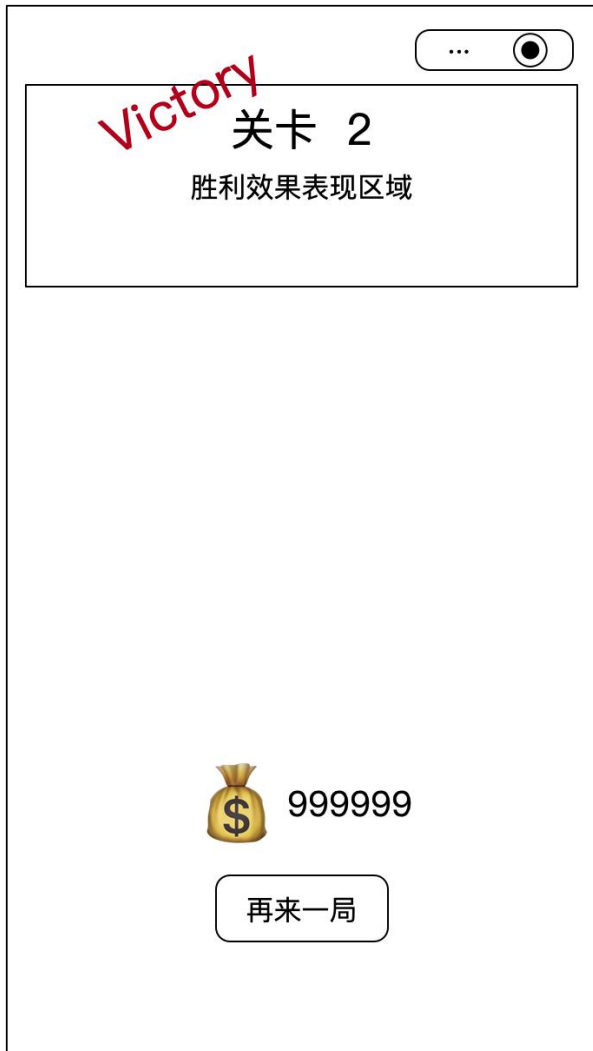
二、战斗界面



- 界面左上角是重玩按钮，点击返回主界面。
- 界面顶部是关卡信息，显示本关卡数。
- 两侧色块表示战斗双方当前人数：
 - 左边（蓝色）：阵上所有角色的总和。
 - 右边（红色）：当前关卡敌人总数。
 - 战斗过程中数字表示场上存活个数。
 - 中间数据条表示双方人数比例。

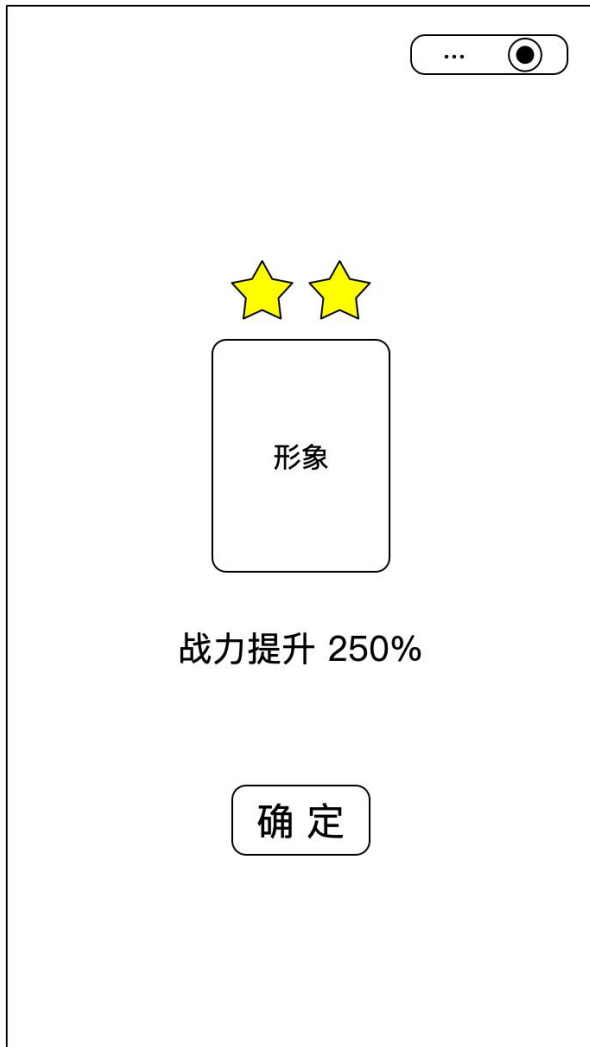
- 金币：表示本关中获得的金币数量。
- 中间区域表示战斗场景。
- 左下角是技能：陨石
 - 成功观看视频后对地图上小范围敌人造成 50%生命伤害。
 - ~~○ 对近战兵总数和远程兵总数进行一次判断，然后当前数量多的类型，再根据该类型所有兵位置的 xy 平均值作为陨石中心点。~~
 - 新规则：优先对所有近战兵的平均坐标点进行攻击，当近战死光后改为对远程兵的平均坐标点进行攻击。
 - 陨石伤害范围半径 250。
 - 技能有 10 秒冷却时间。

三、结算界面



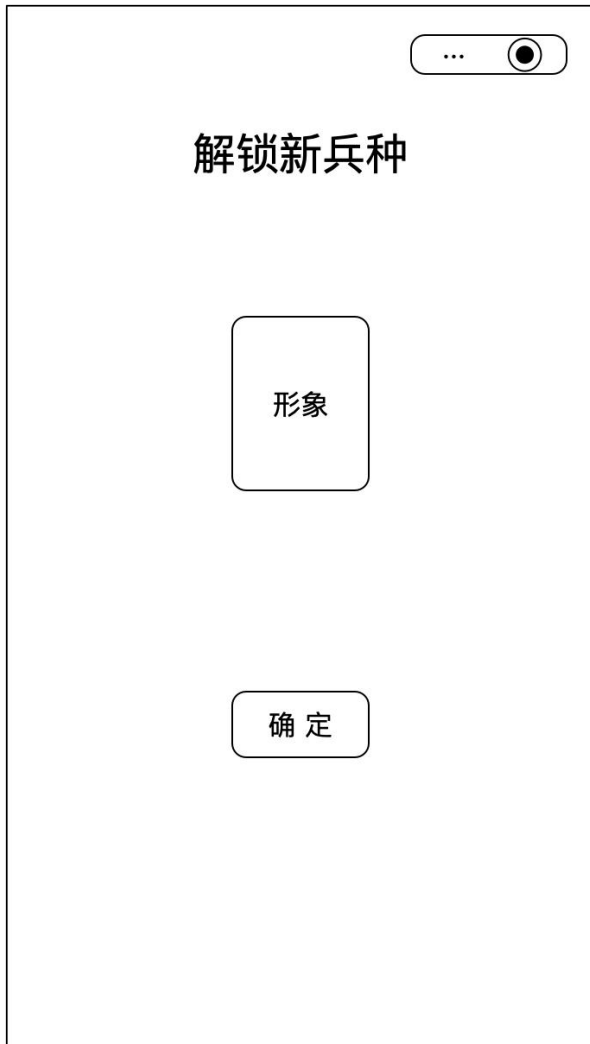
- 界面顶部显示关卡数和胜败标志。
 - 上部区域有明显的胜败效果（静态）。
- 下方显示的是本关获得金币数量。
- 再来一局：点击后返回主界面。

四、购买角色



- 该界面从主界面购买兵种后打开。(该界面打开时金币已经扣除)
- 每次购买随机的兵种从已经解锁的兵种里随机,随机后给出 1 星和 2 星两个供选择。(原机制会判断格子数和合成优先级,我们暂不考虑)
 - 每次解锁新兵种的下一次购买一定出新兵种。
- 界面中显示两个一样的兵种,左侧直接获得的是 1 星兵种,右侧看视频获得的是 2 星兵种。
- 成功选择后在主界面阵内的格子上显示。

五、解锁提示界面



- 兵种由关卡解锁，所以在通过某关卡返回到主界面时，触发这个解锁提示。
- 内容显示标题、形象和确定按钮。只有点击确定的操作，点击后关闭界面。
- 该界面的确定按钮会加入位移误触机制。

六、兵种说明

1、分类

- 近战基础兵：只会单体攻击的近战兵。
- 近战牛角兵：有圆形（角色周身）攻击能力的近战兵。
- 近战短棍兵：有扇形攻击能力的近战兵。
- 远程斧头兵：只会单体攻击的远程兵。
- 远程弓箭兵：只会单体攻击的远程兵。（攻击范围比斧头远）
- 远程炸弹兵：炸弹爆炸造成圆形攻击的远程兵。

2、动作

- 目前有 5 种动作：待机、攻击、移动、胜利、死亡倒地。

3、升级表现

- 目前设定有 10 个等级，通过同等级同兵种两两合成后升级。
- 等级 1：1 个角色
- 等级 2：2 个角色（牛角兵为体积变大）
- 等级 3：4 个角色（牛角兵为体积变大）
- 等级 4：每个角色戴白色皇冠
- 等级 5：每个角色戴金色皇冠

- 等级 6-10：样式上是前 5 级的循环，但小人更换为绿色。
 - 关于彩色小人可以是 6-10 的变化，或增加 11-15 的等级。(已删)

4、涉及属性

- 生命：生命为 0 时角色死亡。
- 攻击：对敌人造成的生命损失。
- 攻击速度：角色每两次攻击的间隔。
- 攻击类型：
 - 近战单体：只对单个目标造成伤害。
 - 近战圆形：跳起踩踏周围，造成全体伤害。
 - 近战扇形：挥舞武器，对前方扇形造成伤害。(暂用圆形逻辑)
 - 远程单体：投掷武器对单目标造成伤害。
 - 远程范围：投掷武器对圆形范围造成伤害。
- 移动速度：角色在场景中移动的速度。
- 索敌范围：这个直接统一设定为全地图即可。

5、自动战斗逻辑

注：角色有体积碰撞。

- 战斗开始时向各自对应的点移动，移动中假如遇到敌人会直接开始攻击。
 - 会随机向附近一个目标点移动。
- 检查目标是否在攻击范围内：
 - 是：直接开始攻击。

➤ 否：开始移动。

- 当攻击范围内无敌人时会再次索敌。
- 当目标在攻击范围内时，攻击会一直持续到目标死亡，然后再次索敌。
- 死亡后的角色会在地面上留下尸体。（暂无）
- 死亡后有掉落金币的物理动画效果。（视性能情况开发）
- 当一方角色全部死亡时游戏结束。