# 细胞战争小游戏策划案

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **模块划分** | 功能 | | |
| **当前版本** | V1.0 | | |
| **拟 制** | 李钇圻 | 日期 | 2019/2/18 |
| **审 核** |  | 日期 |  |

**文档控制**

1. **文档更新记录**

**A** - 增加 **M** - 修订 **D** - 删除

| 日期 | 更新人 | 版本号 | （A\*M\*D） | 备注 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2019/02/22 | 李钇圻 | \* | A | 1.增加金币规则。  2.增加红细胞替身道具。  3.修改战斗界面设计。  4.增加签到规则。  5.增加皮肤商店设计。 |
| 2019/02/26 | 李钇圻 | \* | A | 1.增加成就规则，成就界面设计。  2.修改游戏复活弹窗设计，增加金币复活选项。  3.修改结算界面、主界面、战斗界面设计，增加金币显示。  4. 增加金币道具。 |
| 2019/02/28 | 李钇圻 |  | M | 1. 增加双倍领取金币弹窗的设计  2. 修改结算界面UE，预留出广告位置与游戏推荐位置  3. 增加战斗界面超越好友的提示  4. 详细说明皮肤的使用规则 |
| 2019/03/01 | 李钇圻 |  | M | 1. 增加病毒BOSS的规则  2. 修改双倍领取分享为观看视频  3. 详细列出成就需完成的条目  4. 新增美术需求 |
| 2019/03/02 | 李钇圻 |  | A | 1. 增加三种攻击性道具  2. 补全道具图标的美术需求 |
| 2019/03/06 | 李钇圻 |  | A | 1. 删除BOSS玩法 |

注意：本文档**黑色文字**为普通描述，**红色文字**为当前版本的修改内容。

1. **文档审核记录**

| 日期 | 审核人 | 审核版本 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **文档格式** | | |
| 字体 | 表示意思 | 备注 |
| 黑字 | 首次编写，无改动 |  |
| 蓝色字体、橙色字体 | 关键字，强调说明 |  |
| 红色字体 | 有改动的内容 |  |
| *下划线斜体字* | 补充说明 |  |
| ~~灰色删除线~~ | 已删除的内容 |  |

目录

[细胞战争小游戏策划案 1](#_Toc2583912)

[1. 游戏介绍 4](#_Toc2583913)

[2. 规则概述 4](#_Toc2583914)

[3. 界面设计与操作 7](#_Toc2583915)

[3.1 主界面设计 7](#_Toc2583916)

[3.1.1 主界面信息与操作 7](#_Toc2583917)

[3.2 战斗界面设计 8](#_Toc2583918)

[3.2.1 战斗界面信息与操作 9](#_Toc2583919)

[3.3 暂停菜单设计 10](#_Toc2583920)

[3.3.1 暂停菜单界面信息与操作 12](#_Toc2583921)

[3.4 复活弹窗设计 13](#_Toc2583922)

[3.4.1 复活弹窗界面信息与操作 13](#_Toc2583923)

[3.5 双倍领取弹窗设计 15](#_Toc2583924)

[3.5.1 双倍领取弹窗信息与操作 15](#_Toc2583925)

[3.6 结算弹窗设计 16](#_Toc2583926)

[3.6.1 结算弹窗界面信息与操作 16](#_Toc2583927)

[3.7 排行榜弹窗设计 18](#_Toc2583928)

[3.7.1 排行榜界面信息与操作 20](#_Toc2583929)

[3.8 设置弹窗设计 21](#_Toc2583930)

[3.8.1 设置界面信息与操作 23](#_Toc2583931)

[3.9 签到弹窗设计 24](#_Toc2583932)

[3.9.1 签到界面信息与操作 24](#_Toc2583933)

[3.10 皮肤商店设计 26](#_Toc2583934)

[3.10.1 皮肤商店界面信息与操作 26](#_Toc2583935)

[3.11 成就界面设计 28](#_Toc2583936)

[3.11.1 成就界面信息与操作 28](#_Toc2583937)

[3.12 界面效果 29](#_Toc2583938)

[4. 美术需求 33](#_Toc2583939)

[4.1 界面需求 33](#_Toc2583940)

[4.2 图标需求 33](#_Toc2583941)

[4.3 皮肤需求 34](#_Toc2583942)

[5. 音效需求 35](#_Toc2583943)

[6. 日志记录 35](#_Toc2583944)

## 1. 游戏介绍

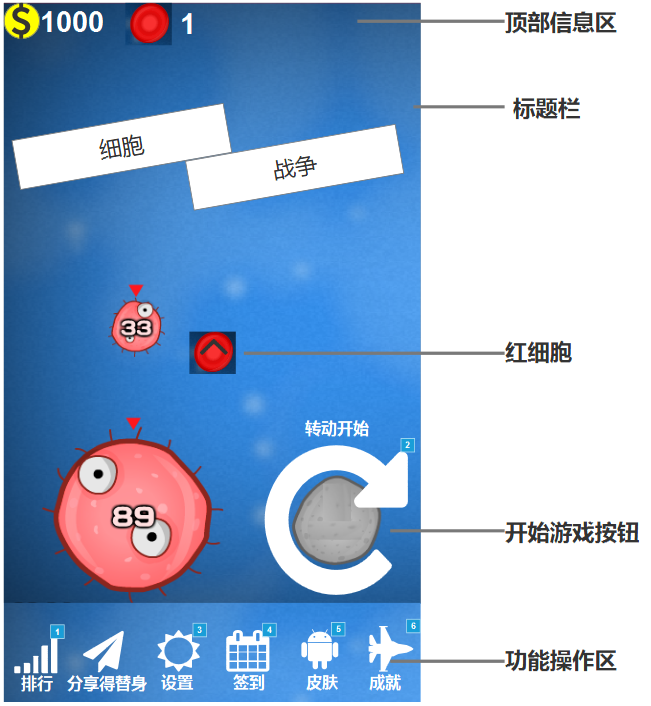
周围的细胞受到感染变成了病毒细胞！玩家将扮演一枚健康的红细胞，利用道具消灭靠近自己的病毒细胞使自己活下去。

## 2. 规则概述

* **失败条件**
* 红细胞碰撞到病毒细胞即游戏结束。
* 每局游戏有一次免费复活的机会，视频复活或消耗金币复活。
* **红细胞机制**
* 红细胞初始刷新在场景中间。
* 红细胞移动速度支持配置，对应设置菜单内的灵敏度，灵敏度越高移动速度越快。
* 红细胞复活，病毒细胞暂停移动，2S后恢复移动。
* **病毒刷新**
* 病毒在全屏幕随机刷新。
* 病毒刷新总量与游戏时间对应，支持配置。（用于控制难度）
* 病毒细胞出现时有2S的安全期，此时触碰不会结束游戏，颜色由半透明到实体，完全出现后开始移动。
* **病毒融合**
* 病毒细胞逐渐向红细胞靠近，触碰到其他病毒细胞会互相融合。
* 病毒细胞初始等级为1，每次融合体型变大。
* 融合后的病毒等级为所有参与融合病毒的等级之和。
* 病毒大小与等级对应，等级达到999后无法再融合。
* 病毒共有五个体型，支持配置。
* **病毒移动速度**
* 病毒移动速度与体型对应，体型越大移动速度越低，支持配置。
* **病毒击杀条件**
* 病毒细胞触碰到道具效果就会被击杀。
* ~~病毒BOSS~~
* ~~病毒体型达到不同阶段时，衍生出可以抵抗道具效果的护盾；增加病毒BOSS的移动速度，支持配置。~~
* ~~护盾可以抵御效果的次数支持配置。~~
* ~~病毒获得护盾效果的阶段支持配置。~~
* ~~BOSS的特征只会出现在等级最高的病毒上出现，同一时间只会出现一个BOSS。~~
* ~~玩家分数达到一定阶段时，屏幕上的病毒细胞暂时消失（记录当前界面的病毒信息），出现提示信息【BOSS出现！】提示信息持续1S后消失，BOSS刷新在提示信息的位置。分数阶段支持配置。~~
* ~~BOSS位置固定，不会移动。~~
* ~~BOSS有血条，击杀需要承受多次道具效果，承受次数支持配置，对应血条的比例。~~
* ~~BOSS会发射等级为1的病毒细胞，发射出的病毒细胞不会向红细胞靠近。~~
* ~~发射的病毒可以被道具效果消灭。发射的病毒类型支持配置。~~
* ~~红细胞触碰到病毒BOSS或发射的病毒时，游戏结束。~~
* ~~击败病毒BOSS，获得分数与金币。~~
* ~~病毒击败后按照BOSS出现前的分布刷新出病毒。~~
* **积分获取**
* 击杀病毒细胞获得病毒对应等级的分数。
* 击杀融合病毒，获得额外分数（大病毒等级\*2）。
* 连续击杀病毒超过10进入连击状态，连击状态的红细胞高亮显示。
* 2S内未击杀病毒细胞或游戏结束，连击状态消失，获得连击的分数。
* **道具获取**
* 道具在场景内做不规则移动；速度支持配置。
* 红细胞碰撞道具，道具立即生效。
* 道具与病毒细胞碰撞，保持原有的移动轨迹，病毒遮挡在道具上层。
* 道具碰撞到墙壁或与其他道具碰撞，重新计算运动轨迹。
* 道具在场景内存在超过5S，随机刷新为其他道具。
* 场景内最多存在5个道具。
* **道具分类**
* 道具刷新与游戏时间对应。
* **白细胞小弟。**在红细胞周围环绕三个顺时针旋转的白细胞，撞击到的病毒会被消灭，每个白细胞可承受的撞击由策划配置。
* **热水冲击波。**1S秒后在红细胞正前方发射一道水浪，消灭正前方范围内的病毒，范围和距离支持配置。
* **能量护罩。**在红细胞周围形成一层护罩，触碰到病毒细胞时产生范围爆炸，范围支持配置。
* **抗拒光环。**以红细胞为中心发出一道光圈，将病毒细胞击退到场景边缘，病毒细胞停顿1S后恢复移动。
* **能量聚集。**红细胞与该道具碰撞的位置形成一个黑洞，将场景内所有的病毒细胞聚集在一起，持续2S。黑洞范围和持续时间支持配置。
* **细胞替身。**红细胞与病毒细胞碰撞后生效，在碰撞位置留下一个红细胞躯壳，继续吸引病毒细胞聚集，玩家操作的红细胞颜色变淡，不会受到伤害；1S后躯壳消失，病毒继续向玩家红细胞聚集。（该道具最多储存三个）
* **红细胞射手**。在红细胞正前方发射子弹，触碰到的病毒细胞会被消灭。道具的持续时间支持配置。
* ~~抗生素药剂。在红细胞移动过的路径上留下气体，触碰到气体的病毒细胞会被消灭，气体残留的持续时间支持配置，若红细胞未移动，则气体在红细胞停留的位置释放。~~
* **光剑。**在红细胞正前方形成一道光柱，跟随红细胞移动，触碰到的病毒细胞将被消灭，道具的持续时间支持配置。
* **金币道具。**红细胞与道具碰撞后生效，屏幕内所有病毒细胞替换为金币图片资源，此时击杀病毒，获得积分的同时额外获得分数对应的金币，道具效果持续时间支持配置。（此时病毒任可以融合，道具持续时间结束后显示等级）
* 道具效果详情见[3.10 界面效果](#_3.10_界面效果)
* **排行榜**
* 排行榜分为好友排行与世界排行。
* 排行榜仅显示1-100名的成绩。
* 首次打开好友排行榜时仅显示好友成绩。
* 参加过对局后打开排行榜，在下方单独显示自己的成绩。
* 世界排行同上。
* **分享**
* 每日首次分享可获得红细胞替身道具。
* **金币**
* 金币可用于在皮肤商店购买皮肤。
* 可用于购买复活次数。详情见[3.4 复活弹窗设计](#_3.4_复活弹窗设计)
* 完成成就可获得金币奖励。详情见[3.10 成就界面设计](#_3.10_成就界面设计)
* 每日签到获得金币，数量支持配置，详情见签到规则。
* 对局结束后获得金币，金币奖励数量与分数对应，暂定为当前分数/10。
* **签到**
* 早上六点刷新签到次数。
* 可选择普通领取签到奖励或分享领取双倍奖励。
* 不可补签，不可重复签到。
* 签到奖励支持配置。
* **成就**
* 成就默认直接开启。
* 完成成就获得对应奖励。
* 每个成就仅能完成一次。
* 成就完成后直接发放奖励，并在屏幕上方弹出提示。

## 3. 界面设计与操作

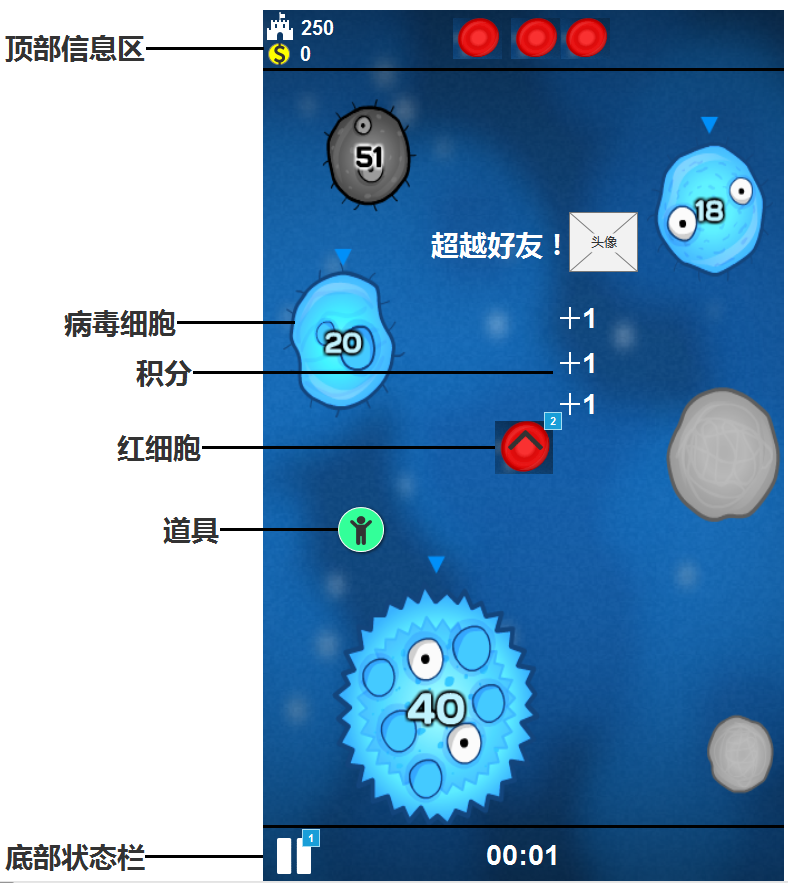
### 3.1 主界面设计



### 3.1.1 主界面信息与操作

* **界面入口**
* 点击小游戏图标进入。
* **界面显示**
* 顶部信息区
* 显示金币图标与剩余金币数量。
* 显示红细胞替身道具图标与剩余数量。
* 标题栏，仅显示游戏标题。
* 红细胞，玩家操作的角色，滑动屏幕时开始移动。
* 开始游戏按钮，在屏幕内滑动即开始游戏，进入战斗界面。详情见[3.2战斗界面设计](#_3.2战斗界面设计)
* 功能操作区
* 排行按钮，点击打开排行榜界面。详情见[3.6 排行榜界面设计](#_3.6_排行榜界面设计)
* 分享按钮，点击打开微信好友列表分享。
* 设置按钮，点击打开设置菜单。详情见[3.7 设置弹窗设计](#_3.7_设置弹窗设计)
* 签到按钮，点击打开签到界面。详情见[3.8 签到弹窗设计](#_3.8_签到弹窗设计)
* 皮肤按钮，点击打开皮肤商店界面。详情见[3.9 皮肤商店设计](#_3.9_皮肤商店设计)
* 成就按钮，点击打开成就列表。详情见[3.10 成就界面设计](#_3.10_战斗开始弹窗设计)

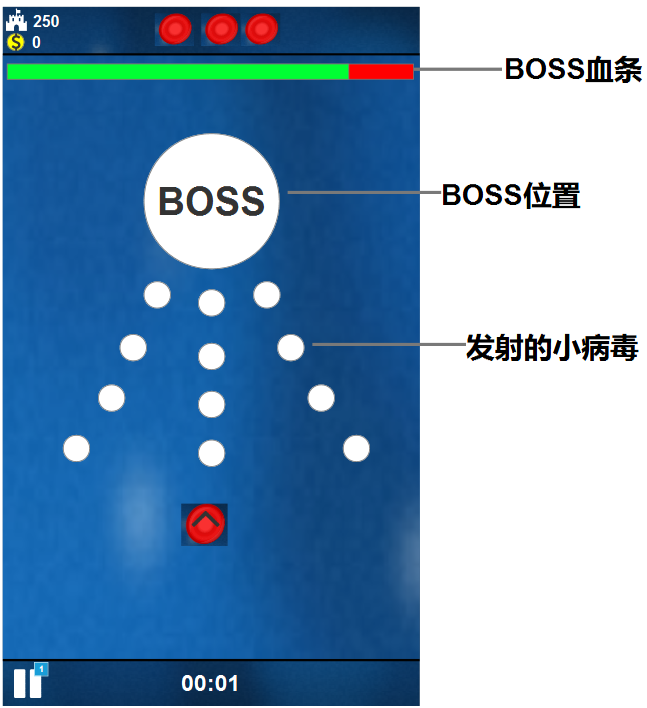
### 3.2 战斗界面设计



### 3.2.1 战斗界面信息与操作

* **界面入口**
* 滑动主界面开始按钮进入。
* **界面显示**
* 顶部信息区
* 当前分数，图标、数字，显示玩家本局获得的分数。
* 当前金币，图标、数字，显示玩家本局获得的金币。
* 红细胞替身个数，显示玩家本局剩余替身数量。
* 病毒细胞，在屏幕内不规则移动，等级超过10的病毒，将等级数字显示在细胞内。
* 积分，使用道具击杀病毒细胞飘出，最多存在5条消息，逐渐消失。
* 分数超过好友时，在屏幕上方弹出提示信息，【超越好友】与好友头像。
* 红细胞，移动轨迹与滑动屏幕的手势保持一致。
* 道具，在屏幕内不规则移动。
* 底部状态栏
* 暂停按钮，点击打开暂停菜单，详情见[3.3 暂停菜单设计](#_3.3_暂停菜单设计)
* 游戏时间，记录当前游戏进行的时间，以分、秒为单位。

### ~~3.3 BOSS战斗界面设计~~

~~~~

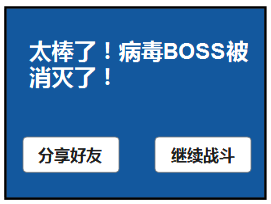
### ~~3.3.1 BOSS战斗界面信息与操作~~

* **~~界面入口~~**
* ~~玩家分数达到一定阶段时自动进入~~
* **~~界面显示~~**
* ~~BOSS血条，对应BOSS承受道具效果的次数。~~
* ~~BOSS提示信息~~

~~~~

~~出现在BOSS位置，闪烁2S后消失。~~

* ~~BOSS位置，BOSS刷新的位置。~~
* ~~发射的小病毒，小病毒路径形态为固定的几个类别；发射的形态，发射间隔，发射速度，支持配置。~~
* ~~击败病毒BOSS后，弹出提示框~~

~~~~

* ~~点击分享好友，打开微信好友列表分享，分享成功后返回游戏继续战斗~~
* ~~点击继续战斗，关闭该弹窗，继续BOSS出现前的战斗。~~

### 3.4 暂停菜单设计



### 3.4.1 暂停菜单界面信息与操作

* **界面入口**
* 战斗界面点击暂停按钮进入。
* **界面显示**
* 暂停标题；仅显示作用，不可点击。
* 灵敏度进度条，初始默认为5，最高为10，最低为1。向左滑动减少，向右增加。
* 音乐开关，默认开启，点击关闭，图标显示为。
* 音效同上。
* 震动同上。
* 继续按钮，点击后返回到战斗界面，屏幕中央显示倒计时3S，结束后恢复战斗。

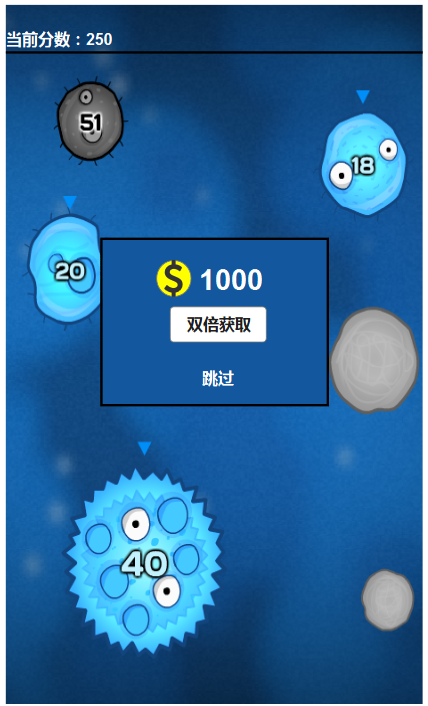
### 3.5 复活弹窗设计



### 3.5.1 复活弹窗界面信息与操作

* **界面入口**
* 游戏结束时弹出。
* **界面显示**
* 标题栏，仅提示作用。
* 视频复活按钮，点击后立即复活，本次复活再次死亡时播放广告再弹出结算界面。每局游戏仅能广告复活一次，再次结束时直接进入游戏结算弹窗。
* 消耗金币复活，点击后判断金币数量
* 金币数量足够，扣除对应金币数量，返回到战斗界面继续游戏。
* 金币数量不足，购买失败，在屏幕上方弹出提示《金币不足，分享好友可获得金币》。
* 视频复活与金币复活每局游戏只能选择一种，复活后再次死亡直接进入游戏结算界面。
* 跳过按钮，点击打开游戏结算弹窗。详情见[3.5 游戏结算弹窗设计](#_3.5_游戏结算弹窗设计)

### 3.6 双倍领取弹窗设计



### 3.6.1 双倍领取弹窗信息与操作

* **界面入口**
* 本局游戏结束时弹出。
* **界面显示**
* 本局获得金币数量，显示图标与数字
* 双倍获取按钮，点击观看视频，完整观看后获得本局金币奖励的双倍数量，进入结算界面，未完整观看无法获得双倍奖励。
* 跳过按钮，在该界面停留2S后出现。点击进入结算界面。

### 3.7 结算弹窗设计



### 3.7.1 结算弹窗界面信息与操作

* **界面入口**
* 点击双倍获取弹窗内按钮进入。
* 点击双倍获取，观看视频后进入。
* 点击跳过，直接进入。
* **界面显示**
* 本次得分，仅显示文字。
* 分数，结算时从0向总分数滚动播放。
* 击杀总数，显示本局游戏击杀的总数。
* 最大融合，显示本局游戏最大融合病毒的等级。
* 游戏时长，显示本局游戏的时长。
* 获得金币数量：显示图标与数字，若玩家是双倍获取则显示双倍后的数量。
* 排名区域
* 显示前一名好友与后一名好友的排名，头像，分数。
* 自己的成绩位于中间显示，名次与分数标注颜色。
* 主界面按钮，点击进入主界面。
* ~~炫耀一下按钮，点击打开微信好友列表发送分享信息。~~
* ~~双倍获取按钮，点击打开微信好友列表，分享成功后返回游戏，获得本次结算的双倍金币数量。~~
* 再玩一局按钮，点击进入战斗界面重新开始游戏。

### 3.8 排行榜弹窗设计



### 3.8.1 排行榜界面信息与操作

* **界面入口**
* 点击主界面排行按钮进入。
* 默认显示好友排行。
* **界面显示**
* 关闭按钮，点击返回到主界面。
* 排行榜标题，仅显示作用。
* 分页按钮
* 好友排行，点击切换到好友排行，显示好友的成绩，列表支持上下滑动。
* 世界排行，同上。
* 列表下方单独显示自己的成绩，未参与过对局则不显示。

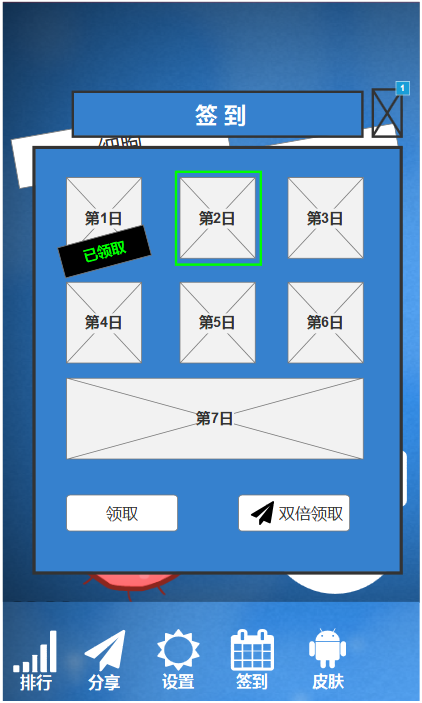
### 3.9 设置弹窗设计



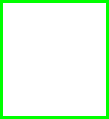
### 3.9.1 设置界面信息与操作

* **界面入口**
* 点击主界面设置按钮进入。
* **界面显示**
* 标题显示为设置。
* 返回按钮，点击返回到主界面。
* 其余规则与暂停菜单一致。

### 3.10 签到弹窗设计



### 3.10.1 签到界面信息与操作

* **界面入口**
* 每日打开游戏，未签到状态下自动弹出。
* 点击主界面签到按钮进入。
* **界面显示**
* 标题，签到；仅展示作用。
* 关闭按钮，点击返回到主界面。
* 奖励列表，仅展示作用。
* 选中框，表示当前奖励。
* 已领取，领取奖励后覆盖在对应的奖励上，选中框消失。
* 领取按钮，点击领取当前奖励。
* ~~双倍领取按钮，点击打开微信好友列表，完成分享后获得当前奖励的双倍奖励。~~
* 双倍领取按钮，点击观看视频，完整观看视频后获得当前奖励的双倍奖励。

### 3.11 皮肤商店设计



### 3.11.1 皮肤商店界面信息与操作

* **界面入口**
* 点击主界面皮肤按钮进入。
* **界面显示**
* 标题，换个皮；仅展示作用。
* 关闭按钮，点击返回到主界面。
* 皮肤名字，仅展示作用。
* 皮肤展示，仅展示作用，打开后默认显示已装备的皮肤页面。
* 翻页按钮，，点击切换到下一页；处于第一页时隐藏左侧翻页按钮，翻到第二页时两侧翻页按钮均显示，处于最后一页时隐藏右侧翻页按钮。
* 体验按钮，点击打开微信好友列表，成功分享后获得该皮肤的体验权限，持续一局游戏后结束（该局游戏内复活也有效果）。
* 购买按钮，点击判断金币数量
* 金币数量足够，购买成功；体验按钮与购买按钮隐藏，置中显示
* 金币数量不足，购买失败，在屏幕上方提示《金币不足，分享好友可获得金币》。
* 使用按钮，点击使用即装备上该皮肤，按钮切换为【已使用】。
* 切换到其他皮肤点击使用，卸下已装备的皮肤，按钮切换回【使用】，装备上新使用的皮肤。

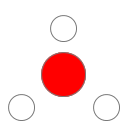
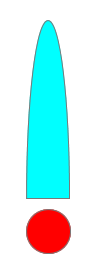
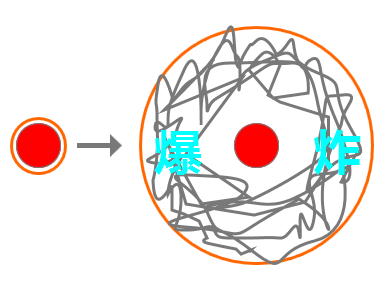
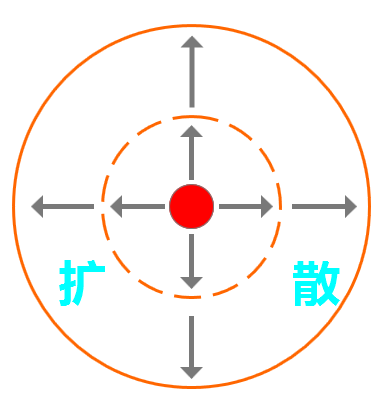
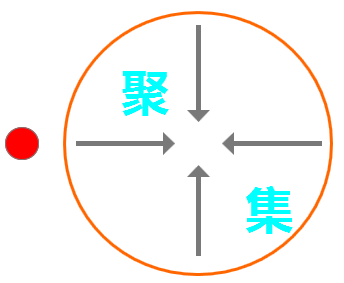
### 3.12 成就界面设计

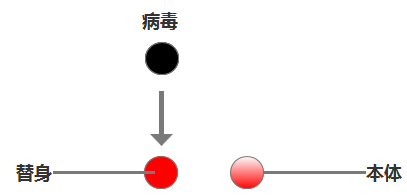


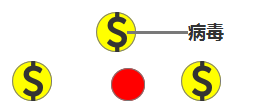
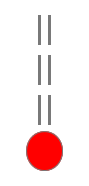
### 3.12.1 成就界面信息与操作

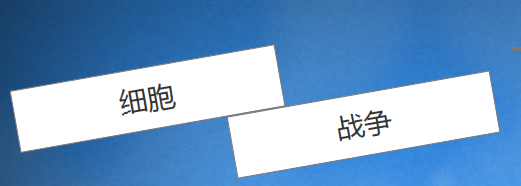
* **界面入口**
* 点击主界面成就按钮进入。
* **界面显示**
* 顶部信息区
* 返回按钮，点击返回主界面。
* 头像，显示玩家当前头像。
* 已解锁的成就，仅显示作用，显示玩家当前解锁的成就数量与成就总量。
* 成就列表
* 显示成就名称。
* 显示成就描述与奖励。
* 未完成的成就显示上锁图标。
* 成就列表支持上下动。
* 成就详情
* 青铜杀手。分数累计达到10000
* 白银杀手。分数累计达到20000
* 黄金杀手。分数累计达到30000
* 钻石杀手。分数累计达到50000
* 王者杀手。分数累计达到100000
* 病毒终结者。分数累计达到150000
* 病毒连连看。连续消灭100个病毒
* 大神连连看。连续消灭300个病毒
* 融合新人。单局融合等级达到100
* 融合熟手。单局融合等级达到500
* 吞食天地。单局融合达到最大等级
* 速度与激情。使用灵敏度10，获得1000分
* 心随意动。使用灵敏度10，获得5000分
* 道具新人。单局使用10个道具
* 道具熟手。单局使用50个道具
* 道具大师。单局使用100个道具
* 情有独钟。连续使用10个相同道具
* 生存新人。单局生存时间超过1分钟
* 生存大师。单局生存时间超过5分钟
* 铁血战士。单局生存时间超过10分钟
* 内奸。三秒内死亡
* 无敌的寂寞。不使用任何道具获得5000分
* 鬼见愁。进行100次游戏
* 功成名就。解锁所有成就

### 3.13 界面效果

* **道具效果示意图**
* 白细胞小弟
* 热水冲击波
* 能量护罩 
* 抗拒光环 
* 能量聚集 
* 红细胞替身



* 金币道具
* 红细胞射手 
* 光剑 
* **主界面效果**
* 进入主界面时，标题栏从左右两侧碰撞到一起。



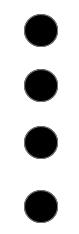
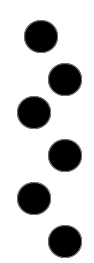
* 主界面病毒细胞图片动态播放，放大缩小的抖动效果。

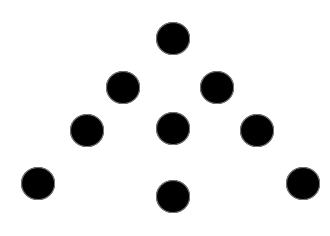


* 开始游戏按钮，播放顺时针旋转的轨迹。



* **通用效果**
* 点击按钮，按钮有放大缩小的抖动效果。
* **成就提示效果**
* 成就提示信息显示在屏幕正上方，停留1S后消失。
* **击杀效果**
* 击杀融合病毒时，屏幕有震动。
* **病毒BOSS效果**
* 发射的小病毒做成固定的类别，参考：



## 4. 美术需求

### 4.1 界面需求

* [**3.1 主界面设计**](#_3.1_主界面设计)
* [**3.2 战斗界面设计**](#_3.2战斗界面设计)
* [**3.3 BOSS战斗界面设计**](#_3.3_BOSS战斗界面设计)
* [**3.4 暂停菜单设计**](#_3.4_暂停菜单设计)
* [**3.5 复活弹窗设计**](#_3.5_复活弹窗设计)
* [**3.6 双倍领取弹窗设计**](#_3.6_双倍领取弹窗设计)
* [**3.7 结算弹窗设计**](#_3.7_结算弹窗设计)
* [**3.8 排行榜弹窗设计**](#_3.8_排行榜弹窗设计)
* [**3.9 设置弹窗设计**](#_3.9_设置弹窗设计)
* [**3.10 签到弹窗设计**](#_3.10_签到弹窗设计)
* [**3.11 皮肤商店设计**](#_3.11_皮肤商店设计)
* [**3.12 成就界面设计**](#_3.12_成就界面设计)

### 4.2 图标需求

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **图标名称** | **图标描述** | **示意图** |
| 被感染的红细胞 | 特征与红细胞相似，适当改变一半的颜色 | **，** |
| 病变的红细胞 | 参考孢子起源的特征 |  |
| 单链病毒细胞 | 同上 |  |
| 双链病毒细胞 | 同上 |  |
| 癌细胞-白色 | 同上 |  |
| 癌细胞-蓝色 | 特征同癌细胞，仅改变颜色 |  |
| 癌细胞-绿色 | 特征同上，仅改变颜色 |  |
| 癌细胞-灰色 | 特征同上，仅改变颜色 |  |
| 白细胞小弟 | 道具图标均采用原型边框，内部表现尽量贴合道具效果。  表现出三个原型小球 |  |
| 热水冲击波 | 参考波浪 |  |
| 能量护罩 |  |  |
| 抗拒光环 |  |  |
| 能量聚集 |  |  |
| 细胞替身 |  |  |
| 金币道具 |  |  |
| 红细胞射手 |  |  |
| 光剑 |  |  |

### 4.3 皮肤需求

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **皮肤名称** | **图标描述** | **示意图** |
| 红细胞 | 玩家操作的细胞，有能表示正前方方向的特征 |  |
| 闪亮的红细胞 | 特征与红细胞一致，改变颜色。 | **，** |
| 卧底红细胞 | 在原有特征上增加病毒的特征。 |  |

## 5. 音效需求

* 背景音乐。
* 按钮点击音效。
* 死亡音效。
* 道具使用音效。

## 6. 日志记录

* 记录本局游戏时间。
* 本局击杀数。
* 本局道具使用数量。
* 本局最大融合等级。
* 金币获取数量。