灵植采集进阶玩法

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 雷孟侚 | 2021-10-14 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

增加游戏趣味性，丰富采集玩法。

# 名词注解

# 玩法

## Step1 玩法规则

* 玩家在进行采集灵植时，有概率触发进阶玩法；
* 触发后弹出游玩界面，点击屏幕后开始游戏；
* 游戏目标：控制光标处于集中区使进度条增长，在灵植的灵气耗尽之前使进度条充满则挑战成功；
* 失败条件：进度条充满前灵植的剩余灵气值降为0；

## Step2 玩法界面

图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成

点击关闭关闭界面

长按开始游戏

图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成

点击操作区域

控制条

集中区

进度条

剩余灵气

光标

## Step3 游戏结果表现

* 游戏成功：成功后直接弹出奖励弹窗；
* 游戏失败：弹出提示：“采集失败，未获得奖励。”
  + 无论成功失败，无法再次点击对象进入小游戏；

# 游戏设定

## Step1 集中区

背景图案

描述已自动生成

* 游戏过程中集中区会在控制条内随机左右移动；
* 控制条长度：暂定为600px；
* 集中区长度：根据配置表进行控制；
* 可移动区：集中区的坐标可移动范围；
  + 可移动区长度=控制条长度-集中区长度；
  + 起点位置：使集中区左边缘与控制条左边缘对齐的坐标位置；
* 集中区移动：
  + 起始位置：可移动区域内随机选择一个点作为起始位置；
  + 移动间隔：暂定为每5s移动一次，可通过配置表进行控制；
  + 移动方式：每次移动时，在可移动区域内随机选择一个点为终点位置，随后匀速移动至终点；
  + 移动速度：根据配置表进行控制；

## Step2 光标操作

* 操作方式：按住屏幕可控制光标向右移动，松手后光标自动向左回落；
* 移动速度：当前版本为匀速，具体数值通过配置表进行控制；
* 回落速度：当前版本为匀速，具体数值通过配置表进行控制；
  + 整个界面框体内区域为有效操作区域；

## Step3 剩余灵气

* 灵气值上限为100%，游戏开始后逐渐减少，减少至0时游戏失败；
* 减少速率：
  + 光标处于集中区内：暂定为2%/s，通过配置表进行控制；
  + 光标处于集中区外：暂定为4%/s，通过配置表进行控制；

## Step4 进度条

* 进度条初始为0，增长至100%时游戏成功；
* 增长速率：与玩家境界和灵植境界挂钩；
  + 计算公式：最终速率=基础速率\*max[0.7,（玩家lv-灵植lv）\*加成系数]（通过配置表控制）；