**炸弹刷新点设计**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **项目** | **行为人** | **更新时间** | **更新内容** |
| **实训项目** | 马宝勋 | **2020-6-11** | 创建文档 |

**一．设计目的**

在该游戏中，炸弹刷新点的设计是为了防止玩家因过度使用炸弹而导致卡关、避免过渡投放炸弹带来冗余与混乱以及可以通过合理布置点位引导玩家行动和游戏节奏。

**二．设计思路**

参照现有游戏中成熟的投放点设计，力求刷新点应当响应迅速，投放准确。

**三．概述**

在关卡中有多个炸弹刷新点，每个刷新点只能刷新一种炸弹，并且当刷新点有炸弹时不会刷新。

**四．设计细则**

1.参数设计

传送门装置接收三个参数：

1. 传送门位置坐标
2. 在传送门上刷新的炸弹种类
3. 炸弹刷新时间t（即当玩家从该传送门上拾取炸弹后，经过t秒后，该处会重新刷新出炸弹）
4. 流程图解释

