核心玩法

**如果对此文档有疑问请找负责人。**

# 目的与要求

本游戏面对的对象为3岁以上的群体，所以在游戏操作方面会尽可能简单，没有复杂的操作指令。

另外本文档将会详细阐述游戏本体的核心玩法——跑酷，其中主要叙述操作方式、场景、障碍物的详细内容，次要介绍道具等其他系统在玩法上面的影响。

# 操作方式

玩家将手指触摸屏幕，并往某一方向划动就可以让角色做出对应的动作。

1. 向上划动，角色将会向上跳起；如果角色已经在空中，则不能再次跳起；如果角色处于下蹲状态，将会停止下蹲并立刻跳跃。
2. 向下划动，角色将会进行下蹲；如果角色处于下蹲状态，则不会响应操作；如果角色处于空中状态，将会立刻着地并下蹲。
3. 向左划动，角色将会往左跳；若角色处于空中，也会向左移动；若角色处于下蹲状态，也会向左移动。
4. 向右划动，角色将会往右跳；若角色处于空中，也会向右移动；若角色处于下蹲状态，也会向右移动。

# 玩家游玩角色

角色拥有三点生命值，当以下方方式碰上障碍物时，则会扣除一点生命值：

1. 以错误的时机使用躲避方式。如提前使用跳跃，在跳跃的过程中没有完全避开障碍物而与障碍物有所接触。
2. 碰上侧方障碍物。如左方跑道上有墙壁类型的障碍物，此时使用向左跳跃的操作。

角色的生命值在受到伤害后，N秒内不再受到任何伤害时则可以恢复到满值。当生命值为0时游戏将会失败。

# 游玩场景和狂奔

**游玩场景：**

1. 三条跑道固定于屏幕中央，角色将于三条跑道中跑动。
2. 镜头不会随着角色的左右移动而改变，不过将会随着角色的上下浮动而改变。
3. 角色不能往没有跑道的地方跳跃（移动），如：玩家处于最左侧的跑道则不能往左跳。
4. 游玩场景中将会随机出现障碍物，金币，积分，物品等要素。

**狂奔：**

**全力狂奔**（暂定名称）：使用后将会让角色拥有一段无敌时间，无视所有障碍物高速前进。

玩家将会在获得积分的同时获得相对应的能量，当能量积蓄到MAX时，即可获得一次免费发动机会；如果没有免费发动机会则将会消耗对应的物品进行发动。

特殊场景：

当在游玩的时候拾取到【金币奖励（暂定名）】道具时，将会进入特殊奖励场景，该场景没有任何障碍物，只有金币，一段时间后跳转会正常的游玩场景。

# 障碍物

妨碍玩家前进的物体，根据阶段不同，障碍物的数量与种类也不同。

下面将介绍一下障碍物的种类：

1. 横置式障碍物：可以利用向上跳跃或者下蹲操作进行躲避的障碍物；根据障碍物的长度亦可以利用向左向右跳跃进行躲避。
2. 竖置式障碍物：可以利用向左向右跳跃操作进行躲避的障碍物。
3. 可排除妨碍物：在恰当的时候，利用跳跃或者下蹲等操作接触妨碍物从而达到排除妨碍物的目的。如——角色前进的跑道上有一颗小石头，可以在碰上前利用下蹲进行滑行，在滑行的时间内碰上小石头，即可将小石头踢走；如果错过了滑行的时间而碰上了小石头，则会视为碰上了障碍物而判定游戏失败。
4. 可动式妨碍物：以一定规则活动的妨碍物。如：迎面冲来的火车，突然伸出来的岩石。

# 怪物

怪物，可以视为拥有AI的妨碍物，目前设计的怪物只有BOSS这一类型。

BOSS类怪物，将会在当次游戏进行中获得的积分达到指定数值后就会出现的怪物，击败BOSS后，将会提升游戏的难度。

BOSS类怪物含有以下的基本行为：

1. 面对玩家，与角色保持一定距离向后退，距离可以时远时近但是不能与角色有接触。
2. 每隔一段时间，会放出数个障碍物与一个可以攻击BOSS的物体。
3. 将会随机在三条跑道上移动，但是不会超出跑道范围。

# 经济、物品

## 经济

金币：游戏内可以获得的固有经济，可以通过进行游戏、利用钻石购买、完成任务等方式可以获得。

钻石：通过充值的方式获得的RMB经济，通过任务等方式也可以获得少量。

## 物品

游玩时将会出现的物品——

**积分加倍**（暂定名称）：使用后可以在一段时间内让获得的积分翻倍。

**金币加倍**（暂定名称）：使用后可以在一段时间内让获得的金币翻倍。

**磁铁**（暂定名称）：使用后可以在一段时间内让角色拥有磁铁的能力，吸收范围内所有的物品。

商城出售的物品——

**永久双倍金币**（暂定名称）：购买后，玩家游玩时获得的金币翻倍。

**全力狂奔**（暂定名称）：不需要能量积蓄，可以在游玩中立刻使用。使用后将会让角色拥有一段无敌时间，无视所有障碍物高速前进。

**双倍积分**（暂定名称）：在游玩开始后3秒内使用，可以让该次游玩所获得的积分翻倍。

**宝箱：**使用后将会随机获得钻石，金币，物品等，数量种类不等。