


# 《美食守护者》 策划案(真的是这个名字吗?)

## 1. 竞品简要分析

竞品	分析内容	文档链接	策划
《胡闹厨房》《食物语》	世界观文案	<a href="#">📄 美食守护者世界观文案（游戏拆解）</a>	 李怡瑾(Yijin)
《胡闹厨房》《明日方舟》	战斗系统相关	<a href="#">📄 美食守护者战斗系统相关</a>	 朱子安(Zian)
《胡闹厨房》	系统支撑	<a href="#">📄 《胡闹厨房》游戏拆解</a>	 马子旭(Matthew)

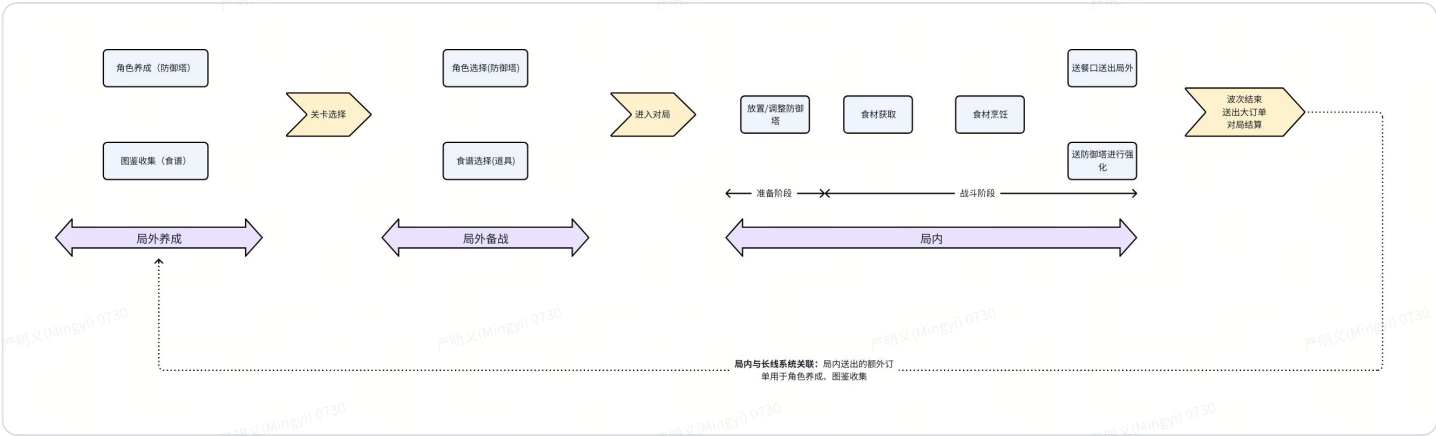
## 2. 基于核心玩法的最小可玩DEMO

 **一句话概括：**胡闹厨房+植物大战僵尸，完成订单驱动防御塔攻击敌人，敌人掉落食材，坚守固定波次后获胜

### 2.1 世界观支撑

- 📄 美食守护者——世界观  李怡瑾(Yijin)

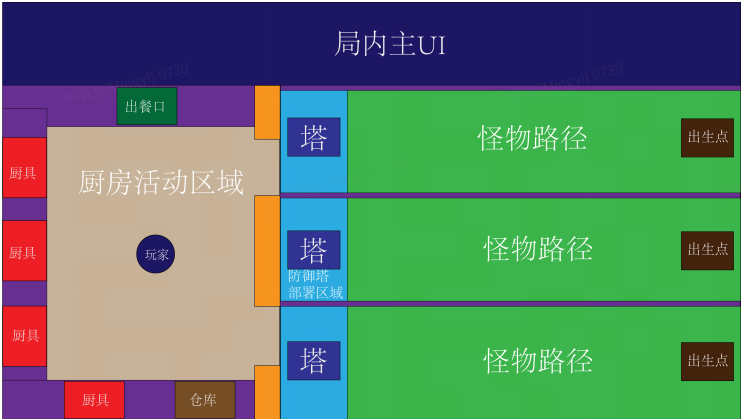
### 2.2 游戏核心循环 马子旭(Matthew)



阶段	阶段时长	玩家操作
对局前	战备选择阶段	30S
		<ul style="list-style-type: none"><li>选择带入对局的防御塔</li></ul>

			<ul style="list-style-type: none"><li>选择带入对局的食谱</li></ul>
对局内	准备阶段	15S	<ul style="list-style-type: none"><li>布置/移动防御塔</li></ul>
	怪物波次中	关联玩家清怪效率	<ul style="list-style-type: none"><li>布置/移动防御塔</li><li>烹饪流程<ul style="list-style-type: none"><li>捡食材</li><li>食材处理</li><li>食材烹饪</li></ul></li><li>出餐/喂防御塔</li></ul>
	怪物波次间	5S	<ul style="list-style-type: none"><li>烹饪流程<ul style="list-style-type: none"><li>捡食材</li><li>食材处理</li><li>食材烹饪</li></ul></li><li>出餐/喂防御塔</li></ul>
	最终波次结束后	玩家完成大订单并送出	<ul style="list-style-type: none"><li>玩家完成大订单并送出</li></ul>
对局后	额外的出餐可以用于局外养成	--	<ul style="list-style-type: none"><li>英雄养成界面可以升级英雄</li><li>美食图鉴界面可以升级美食</li></ul>

2.3 关卡设计 朱子安(Zian)



2.3.1.1 局内UI:

- a. 详情见UI部分

2.3.1.2 生命值

- a. 关卡拥有初始生命值
  - i. 每次怪物进入厨房区域，扣除对应的生命值

ii. 若生命值扣除完毕，则判定为失败

iii. 生命值无法补充

### 2.3.1.3 配方

a. 玩家进入关卡后，会获得配方目标

b. 配方拥有信息

i. 所需食材：制作需要的食材

1. 食材要求最多三种

ii. 烹饪步骤：对应食材需要完成的烹饪步骤

1. 单个食材，烹饪步骤最多二步（暂定）

c. 配方分为两种

i. 大配方：完成后，完成关卡胜利目标

1. 完成根据目标信息，完成全部目标后，完成关卡

a. 若玩家未完成，则关卡继续

2. 完成大配方时，若未完成关卡，则获得强力道具

ii. 小配方

1. 每隔一段时间，随机获得的配方

a. 完成后，玩家获得奖励道具

2. 小配方未完成时，会持续存在一段时间，玩家可看到剩余时间

a. 若持续时间结束，则配方会消失

i. 配方消失后，对应配方显示栏会进入回转时间，生成新的配方

b. 若持续时间未结束，则会保留至配方区域

i. 配方区域未满时，可继续获得小配方

ii. 若配方区域满时，则不会获得新的小配方

### 2.3.1.4 厨房

#### 2.3.1.4.1 厨房活动区域：

i. 玩家可以随意移动的区域

1. 仓库

a. 玩家获得的食材会自动存放于此处

i. 处于仓库区域时，按E互动键，触发仓库食材选择界面

ii. 进入食材选择界面

## 2. 厨具

- a. 玩家持有食材时，处于厨具区域内，按E互动键，进入食材选择界面
- b. 选择后，按互动键，放入厨具，关闭食材选择界面，进行读条。玩家背包中，失去刚刚选择的食材。
  - i. 若玩家未持有任何食材，则无法进入食材选择界面，并伴随文本/美术表现
  - ii. 若玩家持有食材，则可放入食材。食材放入厨具后，玩家可自由移动，读条自动进行
    - 1. 若玩家放入多个食材，则根据放入食材的数量，增加读条总时间
      - a. 总时间 = 食材数量 X 单位食材处理时间
    - 2. 处于读条进行中时，玩家可以继续添加食材
      - a. 添加食材后，当前读条剩余时间，直接增加对应食材数量的读取时间
        - i. 当前读条时间 = 剩余读条时间 + 新的食材数量 X 单位食材处理时间
  - iii. 读条结束后，处理结果将出现。玩家进入厨具范围内时，按E互动键，拾取对应的处理结果
    - 1. 处理结果出现后，拥有等待时间。生成后，自动倒计时
      - a. 若玩家在倒计时结束前，拾取道具，则玩家获得该道具，并放入背包
      - b. 若玩家在倒计时结束前，未能拾取道具，则该道具会失效，并消失，无法获得

## 3. 出餐口：

- a. 玩家进入出餐口区域时，可进行互动
  - i. 若玩家未持有任何食材/道具，则无法进入选择界面，并伴随文本/美术表现
  - ii. 若玩家持有食材/道具，则进入选择界面
    - 1. 玩家确认选择结果后，将食材/道具放入出餐口
      - a. 若放入的道具满足大配方要求，则完成对应的大配方
        - i. 若所有大配方被完成，则结束关卡，进入结算界面
        - ii. 若所有大配方未被完成，则继续关卡
      - b. 若放入的道具满足小配方要求，则完成对应的小配方，并获得对应的奖励

### 2.3.1.5 防御塔部署区域

#### 2.3.1.5.1 防御塔

- a. 玩家处于防御塔部署区域时，可以部署防御塔
  - i. 防御塔部署区域分为可部署区域和不可部署区域

1. 玩家处于不可部署区域时，按互动键，不显示防御塔显示界面
2. 玩家处于可部署区域时，按互动键，显示防御塔部署界面
3. 玩家确定选择的防御塔时，放下防御塔，并进入建造状态
  - a. 防御塔进入建造状态时，进入读条阶段
    - i. 若处于读条阶段时，按互动键，进入互动界面（取消用）
    - ii. 读条期间，防御塔不会被攻击
  - b. 读条结束后，防御塔进入完整状态
    - i. 此时，若玩家处于防御塔范围内，可按互动键，显示防御塔互动界面

#### 2.3.1.5.2 能量槽

- ii. 防御塔部署时，能量槽默认为满
  1. 若此时为第一个回合，则能量槽不会衰减
  2. 若此时不为第一个回合，则能量槽于部署后，开始衰减
- iii. 能量槽随时间变化衰减，衰减时间恒定
  1. 若防御塔能量槽不为0时，受到怪物攻击，则防御塔能量槽扣除一定比例
    - a. 能量槽扣除取决于怪物属性
      - i. 参见怪物属性表
- iv. 能量槽分为三个阶段
  1. 亢奋：满状态-66%，此时，防御塔获得增益效果，有阻挡
  2. 正常：65%-33%，此时，防御塔处于普 状态，无额外加成，有阻挡
  3. 衰弱：32%-1%，此时，防御塔为衰弱状态，获得负面效果，有阻挡
  4. 宕机：0%时，防御塔获得宕机状态，无法攻击，没有阻挡
- v. 能量槽补充
  1. 玩家拥有补充 时，若处于防御塔范围内，按互动键，可将补充 给予防御塔
  2. 若未处于防御塔范围内时，按互动键，则会放置补充 于原地
    - a. 补充 给予防御塔时，将会补满防御塔的能量槽
      - i. 若防御塔此时为宕机状态，则会解除宕机，回复满能量
    - b. 处于亢奋状态时，若给予补充 ，则会提升防御塔属性，并延长能量槽

i. 优先扣除延长部分的能量槽

1. 延长部分的能量槽扣完后，扣除原本部分的能量槽

### 2.3.1.6 怪物

a. 怪物波次（详细信息，策划配置）

#### 2.3.1.6.1 波次

1. 波次拥有间隔时间、怪物数量、生成间隔、怪物种类

a. 间隔时间

i. 波次间拥有间隔时间，每波次的间隔时间相等

1. 处于间隔时间时，怪物不生成

2. 未处于间隔时间时，怪物持续生成

b. 怪物数量

i. 每个波次限定了本波次的怪物生成数量

ii. 生成对应数量的怪物后，该波次结束，进入间隔时间

1. 波次间，间隔时间固定

2. 若玩家提前击杀了全部数量的怪物，则间隔时间不变，直到进入间隔时间时，生成下一波次

c. 怪物种类

i. 怪物生成波次中，包含不同类型的怪物

1. 小怪：进入时，扣除1点生命值

2. 精英怪：进入时，扣除3点生命值

3. BOSS：进入时，扣除5点生命值

i. 精英怪

a. 防御塔进入宕机状态

iii. 怪物进入厨房区域时，则扣除对应的基地生命值

1. 若生命值为0，则判负

#### 2.3.1.6.3 怪物死亡

i. 怪物进入厨房区域时，会直接死亡，扣除对应的生命值，并且不会掉落食材

ii. 怪物被攻击时，会扣除对应的生命值

1. 剩余血量 = 当前血量 - 受到的伤害

a. 若当前血量 大于 伤害时，则怪物存活

b. 若当前血量 等于小于 伤害时，则怪物死亡

2. 怪物处于路径范围内被杀时，会掉落对应的食材

3. 怪物以任何方式死亡时，会计算波次数量

#### 2.3.1.7 素材

1. 怪物掉落素材后，玩家需要将素材捡起

a. 若玩家处于素材掉落判定范围内，按互动键，则会拾取素材

i. 拾取素材后，素材自动归类到仓库中

b. 若素材掉落时，玩家一段时间内未拾取，则素材自动消失

#### 2.3.1.8 额外：

i. 地形：

1. 墙拥有物理碰撞属性，

2. 联机玩法中：

a. 玩家间存在物理碰撞属性

## 2.4 单位设定

a. 基础属性

i. 攻击力（计算层）

1. 单位进行攻击行为时，可造成的初始伤害

ii. 伤害类型

1. 物理

a.  $\text{attackType} = 1$

2. 魔法

a. attackType = 2

iii. 防御力（结算层）

1. 单位受到物理伤害时，可减免的伤害量

iv. 魔法抗性（结算层）

1. 单位受到魔法伤害时，可减免的伤害量

v. 伤害计算

1. Int attack --攻击力

2. Int skillRate --技能倍率

3. int attackType --攻击类型

4. Int damageDeal --伤害量

5. int defense --防御力

6. Int magicResis --魔抗

7. int damageTaken --受到的伤害

8. Int health --血量

9.

10. damageDeal = attack \* skillRate

11. If (attackType = 1){

a. If (damageDeal <= defense){

i. damageTaken = 100

b. }else{

i. damageTaken = damageDeal - defense}

## 2.5 怪物设定、美术表现 李怡瑾(Yijin)

### 怪物设定

#### 常规怪物:

##### a. 茄茄章

- 构成：番茄+章鱼
- 外形：拥有番茄的外形和章鱼的触手、触手是紫色、身体是红色、头上有绿色的触角
- 颜色：紫色到红色的渐变
- 美术表现：Q版、克苏鲁、黑暗童话、



- 受击表现：受到攻击怪物眼睛会眨巴眨巴
- 章鱼嘴巴会吐出毒汁进行攻击
- 依靠章鱼触手移动、移动速度慢
- 掉落：番茄、鱼





## b. 菇菇鱼

- 构成：香菇 + 鱼
- 外形：主体是饱满的深褐色菌盖，菌盖下方是收缩成流线型鱼身的“鱼鳞”；伞盖下方的菌柄收缩成流线型鱼身，腹部呈乳白色，两侧伸出3对半透明的浅棕鱼鳍——背鳍是菌褶延伸的薄片状，胸鳍边缘带着细碎的菌膜，尾鳍则是广形的双层菌褶，摆动时会轻轻展开；香菇伞盖顶端还嵌着一对黑豆大小的鱼眼，眼周绕着一圈淡紫色的菌点。
- 颜色：深褐（伞盖主体）+ 乳白（腹部/菌褶）+ 浅棕（鱼鳍）+ 淡紫（菌点），游动时会随水流划出微光轨迹。
- 美术表现Q版、克苏鲁、黑暗童话
- 攻击方式：吐泡泡攻击防御塔
- 移动方式：跳动移动
- 掉落：香菇、鱼

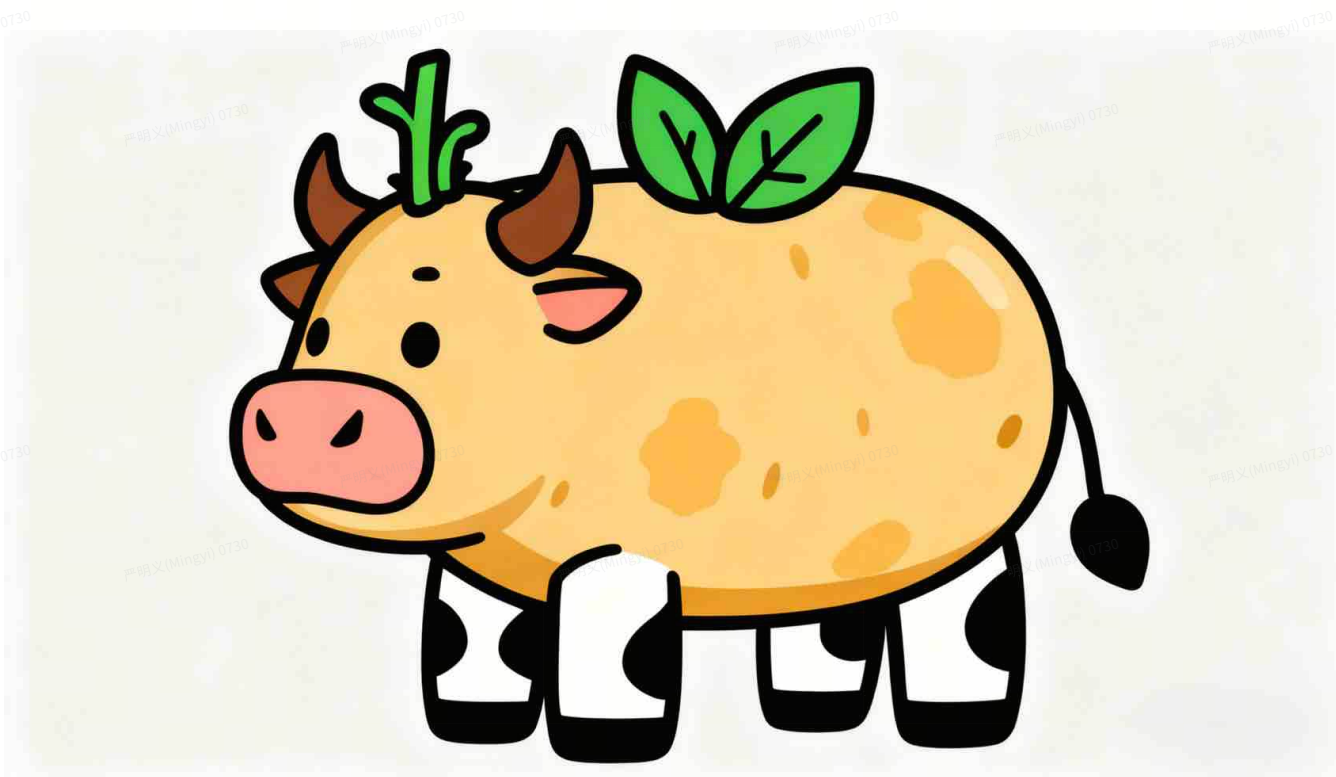


### c. 豆豆牛

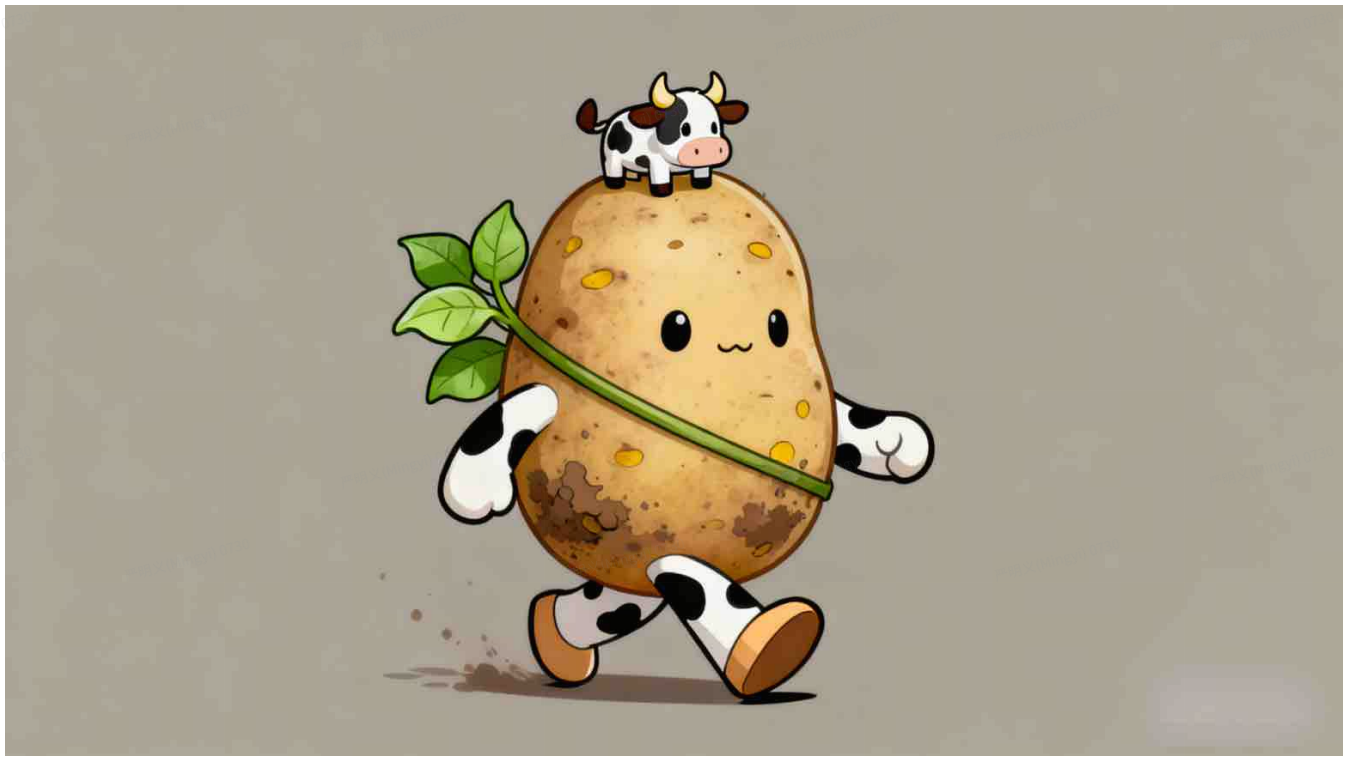
- 构成：土豆 + 奶牛

- 外形：主 是拳头大小的土豆，土豆顶部冒出迷你奶牛头，头顶有两对短小的深棕色牛角，牛角尖泛着浅黄；两侧伸出4条粗短的奶牛腿，腿上有黑白相间的斑块，蹄子是浅棕色的硬质“土豆皮”质感；土豆背部还斜挎着3片翠绿的土豆嫩叶，叶片边缘微微卷曲。

- 颜色：土黄（土豆主色）+ 黑白（腿部）  
阳光下会泛出淡淡的蜡质光泽。
- 美术表现：： Q版、克苏鲁、黑暗童话
- 攻击方式：可以快速撞击撞
- 移动方式：模仿奶牛的小碎步前进，因土豆身较圆，移动时会很笨拙，一段时间后加快动作
- 掉落：土豆 牛肉 牛奶







#### d. 葱葱鸡

- 构成：洋葱+鸡
- 掉落：洋葱、鸡肉、鸡蛋

精英怪物：

#### a. 火辣卜

- 构成：萝卜+辣椒
- 掉落：萝卜、辣椒、泡辣椒、泡萝卜（随机掉落特殊食材）

#### b.

boss怪物：

#### a. 猪猪收集者

##### i.

#### b. 牛牛

## 2.6 局内订单/道具系统、配方 😊 马子旭(Matthew) 李怡瑾(Yijin)

### 2.6.1 局内订单系统

1. 大订单系统、送出局外系统

小订单系统	详细描述	示意图
UI表现	<b>呈现的信息</b> <ul style="list-style-type: none"><li>需要的成品</li><li>成品对应的的食材和烹饪方式</li></ul>	
核心逻辑		

2. 小订单系统

小订单系统	详细描述	小订单UI示意图
UI表现	<b>呈现的信息</b> <ul style="list-style-type: none"><li>生命值、攻击力</li><li>三段式倒计时条</li><li>需要的成品</li><li>成品对应的的食材和烹饪方式</li></ul>	
核心逻辑	<b>1. 防御塔部署时、被喂食时：</b> <ul style="list-style-type: none"><li>a. 三段式倒计时条回满</li><li>b. 生命值、攻击力回满</li><li>c. 从随机池中生成一个新的订单，随机池要求：订单需要的食材必须是当局怪物可掉落的</li></ul> <b>2. 防御塔攻击、被攻击时：</b> <ul style="list-style-type: none"><li>a. 三段式倒计时条减少</li><li>b. 生命值、攻击力减少，归零后停止运行且没有碰撞体积</li></ul>	

• 制作方式

- a. 炒——铁锅
- b. 炖——砂锅
- c. 炸 ——炸锅
- d. 烤——烤炉

1. 食材种类：

## • 订单

### ◦ 一星订单：对应一种食材

- i. 薯条：土豆+炸——炸锅
- ii. 牛排：牛排+炒——铁锅
- iii. 烤鱼：鱼+烤——烤炉
- iv. 烤鸡串：鸡肉+烤——烤炉
- v. 烤牛肉：牛肉+烤——烤炉
- vi. 铁板章鱼：章鱼+炒——铁锅

### ◦ 二星订单：对应两种食材

- i. 番茄鸡蛋：番茄+鸡蛋+炒——铁锅
- ii. 洋葱炒蛋：洋葱+鸡蛋+炒——铁锅
- iii. 小炒肉：辣椒+牛肉+炒——铁锅
- iv. 香菇牛腩煲：香菇+牛肉+炖——砂锅
- v. 番茄牛腩：番茄+牛肉+炖——砂锅

### ◦ 三星订单：对应三种食材或者掉落特殊调料

#### i. 三种食材 or 两种食材+两种制作方式

- 1. 鱼香肉丝：泡辣椒+大葱+猪肉+炒——铁锅
- 2. 跷脚牛肉：牛肉高汤（炖锅先制作完成）+牛肉+萝卜+炖——砂锅
- 3. 水煮鱼：辣椒+炒——铁锅+鱼+炖——砂锅
- 4. 回锅肉：猪肉+炒——铁锅+洋葱+炒——铁锅
- 5. 香菜牛肉：香菜+生姜+牛肉+炒——铁锅

#### ii. 特殊制作（特殊调料）

- 1. 咖喱炖牛腩：咖喱块（怪物掉落 or boss随机奖励）+牛腩+土豆or洋葱+炖——砂锅
- 2. 尖椒鸡：青花椒（怪物掉落 or boss随机奖励）+辣椒+鸡肉+炒——铁锅
- 3.
- 4.

## 2.7 防御塔 朱子安(Zian) 李怡瑾(Yijin)

a.

## 2.8 局内UI交互逻辑、美术风格 马子旭(Matthew)

 徐领超(Lance)  李怡瑾(Yijin)

## 3. 核心玩法扩展

额外道具buff

## 4. 外围系统扩展

## 10.17日下午快速讨论 李怡瑾(Yijin) 朱子安(Zian)

 马子旭(Matthew)

### 1. 世界观与长线追求

- a. 世界观：保卫美食世界
- b. 长线追求：解锁世界美食地图与图鉴，例：四川-->折耳根
- c. 关联局内：每局对应一个城市、一个代表性美食以及对应的图鉴（美术风格对应）

### 2. 局内：胡闹厨房+植物大战僵尸

- a. 做饭
  - i. 生成的大订单送出局外，关联美食图鉴、美食地图，建设外围世界
  - ii. 生成的小订单送给局内英雄，维持英雄战斗，获取食材
- b. 食材获取
  - i. 英雄击败入侵的美食，掉落食材