# 策划案

# 卡牌类rpg

## 人物系统／大招系统／怒气系统

1. 人物通过卡牌方式抽取
2. 挨打／出招／杀死对面 增加怒气
3. 怒气满了放大招
4. 人物2个主动技能，2个被动技能，10级开启2技能，30级开启3技能，50级开启4技能

## 人物属性

1. 物攻／魔攻
2. 物防
3. 魔抗
4. 血量
5. 敏捷：团队总敏捷决定PK谁先手

## 前中后期英雄区分

前期属性高，成长低，1-2技能厉害

后期属性低，成长高，3-4技能厉害

## 英雄成长数值

白 1级

白1 ＋3%

白2 ＋3%

绿 10级 ＋4%

绿1 ＋2%

绿2 ＋2%

绿3 ＋2%

蓝 25级 ＋4%

蓝1

蓝2

蓝3

蓝4

紫 45级

紫1-5

金 70级

总体来说，白＊110%＝绿，绿＊110%＝蓝

1级升级石＊4=2级升级石

## 装备系统

备采用能量石的概念，种类有：

加攻击，加护甲/魔抗，加闪避，加命中攻击，加暴击，吸血，每回合回血，能量消耗降低，忽视护甲/魔抗，提高hp上限

## 策略系统

1. 通过缘分来控制组队。
2. 攻击和防御分为物理和魔法。

## 技能系统

## 好友系统／公会系统

1. 公会刷集体副本，类似刀塔传奇，分配奖励
2. 公会组5队最强队，打公会竞技场。

## 商店系统

商店随机出现一些物品，可以买合成必需品。使用金币＋钻石。

## 签到系统

每日签到

## 排行榜系统

1. 队伍战力排行
2. 竞技场排行：获得钻石奖励。第一次登上最高名字也可以获得钻石。
3. 卡牌数量排行
4. 卡牌星级总和排行
5. 总战力排行

## 资源采集系统

## 邮箱系统

参考coc或者刀塔传奇

## PK系统

1. 竞技场：竞技场只能看到部分队员
2. 挑战

## 英雄升品质/装备升品质

需要材料：升品质石，白0-》金0都不一样。

1-25级前期，26-50中期，51-80后期，81-90大后期

品质提升石，前期白-蓝容易，后期紫-金难。

白，绿0-2，蓝0-3，紫0-4，金0-5

白0-绿0=1章精英 开放2技能

绿0-绿1=2章 8级

绿1-绿2=3章 16级

绿3-蓝0=4章 25级 开放3技能

蓝0-蓝1=5章 32级

蓝1-蓝2=6章 38级

蓝2-蓝3=7章 44级

蓝3-紫0=8章 50级 开放4技能

紫0-紫1=9章 56级

紫1-紫2=10章 62级

紫2-紫3=11章 68级

紫3-紫4=12章 74级

紫4-金0=13章 78级，第一期顶级80级

金0-金1=14章 82级

金1-金2=15章 84级

金2-金3=16章 86级

金3-金4=17章 88级

金4-金5=18章 90级

每章分为8小关，对应升品质：功、防，人物和装备

从白0到金0，需要升13次

## 英雄升级

和体力相关，消耗一点体力增加一点经验。升级增加100体力。

1-2=60

2-3=80

## 英雄属性分配

1. 基础属性包括技能加成使用具体点数
2. 升品质提升百分比
3. 装备提升百分比

## 记录点

1. 推图刷碎片：为了小R也能获得大R获得的英雄。
2. 拍卖：谁出价高谁获得稀有英雄
3. 人性冲突：经营人性
4. 炫耀：玩家有炫耀渠道
5. 仇恨：引发玩家之间的冲突
6. 竞争：竞技场、拍卖
7. 合作：让玩家可以合作完成副本，公会等。
8. 付费模式：酒店、KTV、赌场？
9. 调动用户的情感：没能调动用户的情感的话很很惨、很累。