NoPlaying

Alex.Zhang

# 项目简介

NoPlaying（开发代号，以下不在说明）是一款定位移动手机上的休闲娱乐游戏。该有游戏有点类似于挂机游戏，但是是客户端的。玩家几乎可以不用参与玩游戏，便可以获得游戏内容的成长，但是会比别人慢。该游戏玩家所处的海拔、玩家本身的移动速度等设备本身数据和一些其他互动数据来照成玩家之间结果的差异。最终玩家可以将当前成绩分享到社交平台。

NoPlaying的玩法理论上没有终点的，但是是可以设置较短的理论终点，做为一种可倒计时完成任务的App。因为APP逻辑比较简单，必须要求做到大部分的业务逻辑是可配置的，这样可以快速搭建另一个APP。

# 盈利模式

广告

充值

# 首次启动故事情节

情节A

情节B

情节C

# 循环场景

# 主角数据结构

1. 当前时间缩放系数
2. 获得资源时间间隔
3. 主角速度
4. 主角运行时间
5. 主角评估分数
6. UUID(和设备有关)

注：主角最终评估分数是由“主角速度”+“主角运行时间”+ 运算规则 计算而出。

# 主角成就数据

1. 点击次数
2. 摇晃次数
3. 最大海拔
4. 最小海拔
5. 最大设备移动速度
6. 最大环境噪音次数
7. 环境噪音持续时间
8. 非光感遮挡持续时间
9. 旋转次数
10. 击杀敌人个数
11. 充电状态持续时间
12. 连网持续时间
13. 切换后台次数
14. APP打开次数
15. APP运行持续时间
16. 点击广告次数

# Buff

同一类型Buff只能叠加时间，不同Buff可以叠加效果

1. 点击Buff (S,A,B,C,D)
2. 摇晃Buff (S,A,B,C,D)
3. 高海拔Buff(S,A,B,C,D)
4. 低海拔Buff (S,A,B,C,D)
5. 移动速度Buff(S,A,B,C,D)
6. 环境噪音Buff (S,A,B,C,D)
7. 旋转Buff(S,A,B,C,D)
8. 击杀敌人Buff(S,A,B,C,D)
9. 充电Buff(S,A,B,C,D)
10. 连网Buff(S,A,B,C,D)
11. APP打开次数Buff(S,A,B,C,D)
12. APP运行时间Buff(S,A,B,C,D)
13. 长时间APP未打开奖励Buff(S,A,B,C,D)
14. 点击广告奖励Buff(S,A,B,C,D)
15. 充值奖励Buff(S,A,B,C,D)
16. 无敌Buff(S,A,B,C,D)
17. 装饰Buff(S,A,B,C,D)

# DEBuff

1. 非光感Debuff(S,A,B,C,D)
2. 切换后台Debuff(S,A,B,C,D)
3. 敌人攻击DeBuff(S,A,B,C,D)