《关卡和怪物系统设定案》

1. 关卡设定

《悟空》中的PVE战斗被划分为多个关卡，关卡的数量是无限的。普通关卡设定有30个小怪，每次同屏最多出现3个，当有小怪被消灭时，后续小怪自动填充，小怪全部被消灭后进入下一关。每5关设置一个小Boss关卡，每10关设置一个大Boss关卡，这些Boss关卡只有一只Boss，不设定小怪，并且有KO时长限制，没有在限定时间内KO掉Boss，就将退回上一关并自动无限挂机。

关卡数据基本是单机数据，其特征量包括：通关的最高关卡；当前进入的关卡，以及进入该关卡的方式（过关进入，意味着只要消灭足够数量的小怪就可以触发过关动作；失败回退，此时如果不主动点击挑战按钮，那么无论消灭多少只怪都不会自动进入下一关）。关卡包含的怪物信息是算法结合配置信息共同决定的，例如，当前进入关卡的编号是N，那么逢5的倍数是小Boss关卡，逢10的倍数是大Boss关卡，其它是普通关卡，普通关卡、小Boss关卡、大Boss关卡各配置了若干条怪物数据，然后循环使用，但数值呈螺旋式上升模式。

关卡血量：200\*150^（7\*关卡编号/200）向上取整

关卡单个怪物血量：关卡血量/怪物总数量

杀死怪物获得的金币：怪物血量\*0.5

离线金币收益：离线秒数\*玩家秒伤值\*0.25（在线收益的一半）

修为和内丹（魂石和英魂）：特定关卡通关时获得一定魂石，转生后魂石转化为英魂。英魂带来的攻击加成：英魂数量\*10% + 英魂总量\*1%\*（转生次数-1）

魂石掉落：

掉落概率：25%，受科技影响

掉落数量：当前关卡编号/25（向下取整）-2，意味着75关开始才会掉落魂石

挂机通关时，面板上可用的技能包括：

技能1 主角攻击提高 攻击提高100%

技能2 主角攻速提高 攻速提高100%

技能3 宠物攻击提高 攻击提高100%

技能4 宠物暴击率提高 宠物暴击率提高25%

技能5 每次点击获得金钱 =点击伤害值

技能6 自动攻击 每秒攻击10次

每个技能都有效果持续时长和技能CD

关于转生：

1. 需要到达一定的关卡高度后才能转生，该阀值和转生累计次数正相关
2. 每天赠送一次免费的转生次数，最多可以累计3次免费次数。每次转生要消耗一次免费次数，次数不足需要付费购买。
3. 普通转生后，当前关卡、金币等数据清零，图腾数据保留，魂石转化为英魂，宠物、法宝等级转化为一定的英魂数量：（宠物等级+法宝总等级）/2000；结果向下取整，最小1。
4. 高级转生时，所有英魂转为魂石，英魂奖励照样发放，其余包括当前关卡、装备、金币等数据都保持不变。
5. 转生后，如果当前关卡过低，可以免费或付费挂机，消耗一定时间后直接到达最高可挂关卡，该过程还可以使用元宝加速。
6. 小怪列表

1 拟人桃子 金

2 拟人西瓜 木

3 拟人梨子 水 整颗的梨子

4 拟人葡萄 火 成串的葡萄

5 拟人苹果 土 整颗红润的苹果

6 女弓手（金） 金 穿暴露皮甲的女性，持弓箭

7 女弓手（木） 木 穿暴露皮甲的女性，持弓箭

8 女弓手（水） 水 穿暴露皮甲的女性，持弓箭

9 女弓手（火） 火 穿暴露皮甲的女性，持弓箭

10 女弓手（土） 土 穿暴露皮甲的女性，持弓箭

11 虾兵（金） 金 参考动画片《大闹天宫》中虾兵形象，手持长枪

12 虾兵（木） 木 参考动画片《大闹天宫》中虾兵形象，手持长枪

13 虾兵（水） 水 参考动画片《大闹天宫》中虾兵形象，手持长枪

14 虾兵（火） 火 参考动画片《大闹天宫》中虾兵形象，手持长枪

15 虾兵（土） 土 参考动画片《大闹天宫》中虾兵形象，手持长枪

16 蟹将（金） 金 参考动画片《大闹天宫》中蟹将形象，手持双锤

17 蟹将（木） 木 参考动画片《大闹天宫》中蟹将形象，手持双锤

18 蟹将（水） 水 参考动画片《大闹天宫》中蟹将形象，手持双锤

19 蟹将（火） 火 参考动画片《大闹天宫》中蟹将形象，手持双锤

20 蟹将（土） 土 参考动画片《大闹天宫》中蟹将形象，手持双锤

21 童男

22 童女

1. Boss列表

1 黑熊精 金 笨拙的熊怪，采样“熊笨熊”

2 白骨精 木 参考老版西游记中金池长老形象，弓背，僧衣，持锡杖，有僧帽

3 弥勒佛 水 袒胸露乳，咧嘴大笑，手持拂尘

4 哪吒 火 参考传统形象

5 托塔天王 火 参考传统形象

6 如来佛祖 土 盘膝跌坐，双手结印（分别），宝相庄严

7 金角大王 金 身材高大，有金角；重甲，服饰为金色，手持羊脂玉净瓶

8 金池长老 水 参考老版西游记中金池长老形象，弓背，僧衣，持锡杖，有僧帽；可设计猥琐笑脸，证其心术

9 太上老君 木 参考动画片《大闹天宫》中太上老君形象，手持拂尘，身着道袍，白须冉冉，可戴高冠。

10 牛魔王 土 身高强壮，重甲持杵，牛鼻有角，可鼻喷白气

11 刁钻古怪(金） 金 人身狼头（黄鼠狼），身形瘦小，手拿钱袋（下同）

12 刁钻古怪（木） 木

13 刁钻古怪（水） 水

14 刁钻古怪（火） 火

15 刁钻古怪（土） 土

16 精细鬼（金） 金 人身狗头，身形瘦小，手持葫芦

17 精细鬼（木） 木

18 精细鬼（水） 水

19 精细鬼（火） 火

20 精细鬼（土） 土

21 奔波儿灞（金） 金 鲇鱼怪；人身鱼头；有须，脸部黏滑，瘦小

22 奔波儿灞（木） 木

23 奔波儿灞（水） 水

24 奔波儿灞（火） 火

25 奔波儿灞（土） 土

26 大钻风（金） 金 蝙蝠精，人身蝙蝠头，带蝙蝠翅，手持令牌，写“钻风”2字。

27 大钻风（木） 木

28 大钻风（水） 水

29 大钻风（火） 火

30 大钻风（土） 土

31 龟丞相（金） 金 仿《大闹天宫》龟丞相形态，站立乌龟，着官服，戴官帽，有2条鼠须。

32 龟丞相（木） 木

33 龟丞相（水） 水

34 龟丞相（火） 火

35 龟丞相（土） 土

注：部分小怪和Boss美术资源缺失

1. QA验证单元
2. 正常的挂机流程：逢5、10为Boss关卡，其余为普通关卡。主角能够流畅的挂机通关、直至达到战力瓶颈。
3. 主角能够通过普通转生回到初始关卡，需要验证转生次数限制、购买额外转生次数、转生后各项数值设定是否正确。
4. 主角普通转生后，能够通过挂机、元宝快速结束挂机等操作，快速逼近历史最高关卡。
5. 主角高级转生后的各项数值审定是否正确。
6. 主角挂机过程中的金币获取速率是否正常。
7. 主角通过升级法宝、提升战力，验证数值的合理性。
8. 主角遇到随机事件，事件的处理流程、掉落是否正常。
9. 主角通过Boss关卡是，能否顺利获取魂石（修为）、佛光
10. 佛光能否合理分配到法宝，法宝战力是否合理提升
11. 转生后魂石是否顺利转化为英魂。
12. 英魂是否可以顺利激活、升级图腾，其技能效果是否正常生效。
13. PVE战斗技能能否通过面板合理施放，技能效果、持续时间、冷却时间是否符合设定。
14. 结合宠物部分验证：宠物技能、克制Boss的效果、自动攻击次数、增加金币收入等技能是否生效，数值是否合理。
15. 。。。