

《奔跑吧巨人》策划案

1.	游戏概述	2
1.1.	游戏简介	2
1.2.	操作说明	2
2.	游戏流程	3
3.	游戏机制	4
3.1.	游戏核心	4
3.2.	跑酷阶段	6
3.3.	战斗阶段	7
4.	关卡铺设	10
4.1.	道路	10
4.2.	道具	11
4.3.	机关	11
5.	游戏数值	12
5.1.	拳头与踢腿力量成长	12
5.2.	结算奖励宝箱	13
5.3.	关卡道路铺设表	13
5.4.	关卡敌人数值表	13
6.	游戏震动	14
7.	计费点设计	14
8.	统计打点	14
9.	多渠道需求	15
10.	游戏外工作	15

1. 游戏概述

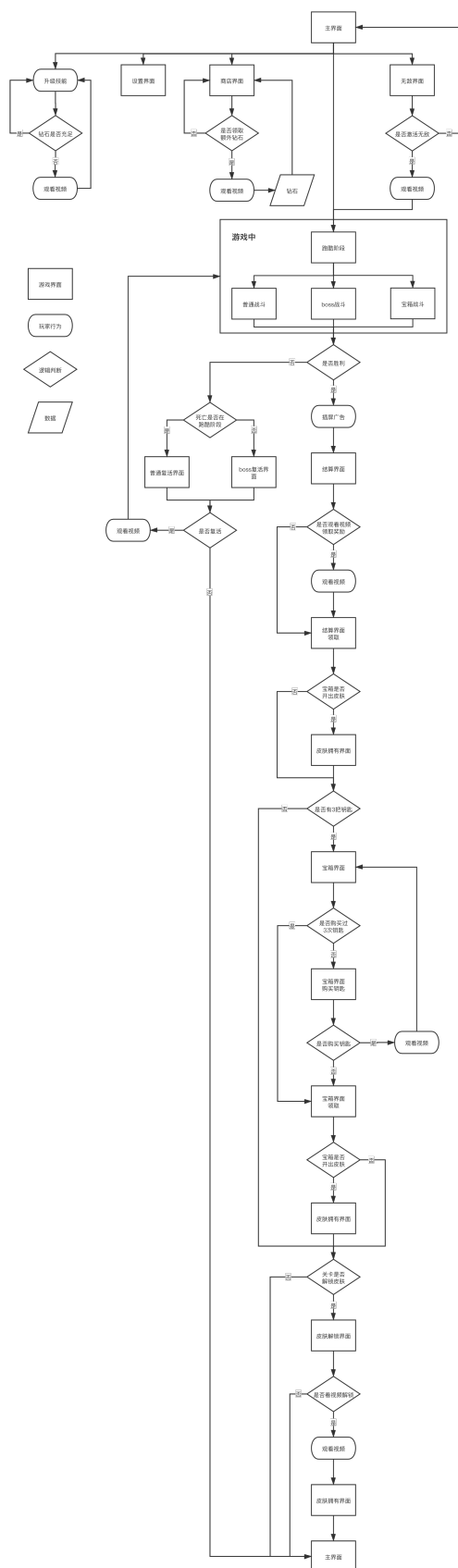
1.1. 游戏简介

- 本游戏是一款冒险闯关游戏，通过收集途中的同颜色小人壮大自己，冲过重重机关，击败守关 BOSS。
- 过关同时收集钻石，可购买解锁更多皮肤效果。

1.2. 操作说明

- 游戏中巨人会自动前进，玩家需要滑动屏幕控制巨人左右移动。
- 当进入战斗时根据提示滑动可躲避敌人攻击，点击则可攻击敌人。

2. 游戏流程



3. 游戏机制

3.1. 游戏核心

3.1.1. 关卡构成

- 游戏关卡分 3 种（由配置表决定）：普通关卡、boss 关卡、奖励关卡。
- 每种关卡又分两个阶段：跑酷阶段、战斗阶段。
- 跑酷阶段：玩家控制角色左右移动，通过吃到与自身颜色相同的小人壮大自己（数值和体积变化）。
- 战斗阶段：根据关卡类型不同分 3 种模式
 - 普通战斗：直接与敌人打架，击败后会击飞对方。
 - boss 战斗：需要躲避敌人攻击后攻击，击败后有“暴击”阶段。
 - 宝箱战斗：在一定时间内攻击宝箱即可。

3.1.2. 角色属性

- 生命：
 - 生命值会随体积 V 变化而变化，当生命为 0 时游戏失败。
 - 公式： $HP = V - 10$
- 攻击：
 - 攻击力在游戏中与体积等级 V 、拳头等级加成 G 有关。
 - 公式： $ATK = (V + 20) * G$
- 速度
 - 角色初始速度为 1，无敌触发时变为 1.3，在钉刺路上的时速度为 0.7。
- 体积：
 - 角色初始体积为 11，最小为 11，最大为 35。

- 宝箱关卡中角色体积固定为 20。
- 正常状态下角色每次吃到同色小人体积+1，吃到不同色小人体积-1。
 - 吃到不同色的小人体积最低扣到 11。
- 能量：
 - 能量初始为 0，最小为 0，最大为 50。
 - 游戏中每次吃到同色小人能量+1，吃到不同色小人能量-2。
 - 宝箱关卡中吃到钻石会+1 能量。
 - 当能量大于 50 时会触发无敌效果，接着每 0.2 秒-1 能量。
 - 无敌期间吃到同色小人不会增加能量。

3.1.3. 游戏结算

- 胜利：
 - 普通关卡和 boss 关卡中，对手生命为 0 时获胜。
 - 宝箱关卡中攻击宝箱的时间结束后即可获胜。
- 失败：
 - 游戏中角色生命为 0 时游戏立即失败。
- 复活：
 - 复活分两种：击败头目、复活。
 - 击败头目：
 - 在战斗阶段死亡时使用此机制。
 - 从躺倒位置站起，直接播放踢腿动作，敌人立即死亡。
 - 复活：
 - 在跑酷阶段死亡时使用此机制。
 - 从躺倒位置站起，删除前方一定范围内的机关，角色继续向前跑动。
 - 死亡前假如体积 < 15，则复活后体积变为 15。

➤ 碰撞障碍死亡时不会引起体积变化，只有不死亡时才会变化体积。

- 基础钻石奖励：

- 数量 = (本关小人收集总数 + 钻石收集总数) * 战斗阶段加倍数

3.2. 跑酷阶段

3.2.1. 场景布置：

- 包括道路架设、小人站位与颜色、机关位置、钻石钥匙位置。
 - 以上内容通过填表配置。

3.2.2. 奖励机制（无敌）

- 当能量 > 40 时触发无敌效果。
- 角色形象变为彩色循环状态。
- 跑酷阶段的剩余路段所有小人变为统一颜色，该颜色与角色最后颜色相同。
 - 无敌结束后小人复原为原颜色。
- 无敌小人依旧会碰撞机关，但是部分机关不会起作用。
 - 是否起作用由配置表决定。
- 小人跑动时一定范围内的小人和钻石（不包括钥匙）都会自动被吸入身体中。
- 能量为 0 时无敌状态消失。
 - 假如无敌期间到达终点，将提早结束无敌状态。
- 无敌状态消失后巨人恢复成之前的颜色。
 - 无敌期间经过变色区域会影响恢复后的颜色。

3.2.3. 表现与镜头

- 玩家控制左右时，角色会朝相应方向转向。
 - 当角色在 X 轴有位移时就会朝相应位置转向。
- 当角色收集小人时，身体根据对错有明暗变化。
 - 收集同色小人时，身体会发出明亮的光。
 - 收集不同色小人时，身体会发出暗淡的光。
- 当角色收集小人时，头上有相应的加减提示数字。
 - 收集同色小人时，头顶飘起白色字绿色描边的“+1”。
 - 收集不同色小人时，头顶飘起淡红色字深红色描边的“-1”。
- 镜头会在角色后方斜 45°，且跟随角色上下左右移动。
 - 只有当角色在下坡时，镜头视角会倾斜到 60°。（数值待定）

3.3. 战斗阶段

3.3.1. 普通战斗

3.3.1.1. 阶段细分

- 普通战斗又分攻击阶段和击飞表现阶段。
- 攻击阶段：通过玩家点击屏幕，控制角色攻击敌人。
- 击飞表现阶段：击败敌人后敌人被踢飞的表现过程。

3.3.1.2. 流程说明

- 当角色到终点时，界面切换成对战模式，显示生命数据与操作提示。
 - 镜头从背后转 90°到右侧面。
- 玩家每次点击屏幕时角色攻击 1 次，但新的动作必须等上一次动作结束后才会开始。

- 攻击时只会使用拳头的 2 个攻击动作，顺序是左勾拳→右勾拳的循环。
- 到敌人的攻击点时会等待角色当前动作播放完毕，敌人出一拳后轮到角色攻击。
 - 敌人虽然每次只攻击一次，但也是左勾拳→右勾拳的循环播放。
- 当下一次攻击会使敌人生命为 0 时，下一次的变为踢腿动作，把敌人踢飞。
- 敌人被踢飞时会带有速度线，落地后有碰撞回弹表现。

3.3.1.3. 其他

- 刺激进度条每次点击进度条增加 15%，同时每 0.03 秒减少 1%。
- 战斗中攻击判定在拳头击中人物时生效。
- 飞行距离=1+ 踢腿力量成长系数，单位为 m。
- 敌人落地后，根据距离计算战斗阶段加倍数。
 - 战斗阶段加倍数=向上取整(飞行距离/0.5)*0.2+1

3.3.2. boss 战斗

3.3.2.1. 阶段细分

- boss 战斗也分 2 个阶段：躲避阶段和攻击阶段。
- 躲避阶段：通过玩家左右滑动屏幕，躲避 boss 的攻击。
- 攻击阶段：通过玩家点击屏幕，控制角色攻击 boss。
- 昏迷阶段：依旧是玩家控制角色攻击 boss，但是是作为加分的手段。
- 当 boss 生命 > 0 时，在躲避阶段和攻击阶段循环，当 boss 生命=0 时，进入昏迷阶段。

3.3.2.2. 流程说明

- 当角色到终点时，界面切换成对战模式，显示生命数据与操作提示。

- 躲避阶段：
 - 给玩家 X 秒的时间做出滑动躲避操作。
 - X 秒后 boss 开始播放攻击动作，假如玩家已经成功操作，则立即开始攻击动作。
 - 角色闪避和 boss 攻击同时进行。
 - X 秒内玩家未正确操作时，角色被击退，之后返回原位置。
 - 假如攻击后角色生命为 0，则游戏结束。
 - X 秒内玩家做出正确操作时，角色向玩家滑动的方向做出闪避动作。
 - 每次闪避动作会移动到“以 boss 为中心的圆”的 90°位置。
 - boss 开始攻击到结束复位的过程中玩家操作无效。
 - boss 每次攻击结束后会转向面对角色。
- 攻击阶段 boss 眩晕，玩家可以持续攻击，Y 秒后会曝气弹开角色，终止角色攻击，进入躲避阶段。
- 当 boss 生命为 0 时，boss 立即进入昏迷阶段，此阶段有 5 秒倒计时，期间玩家每次点击会增加加倍数。
- 昏迷阶段 0 秒后的下一次的点击会触发踢腿动作，把 boss 踢倒在地。
 - 同时会播放胜利礼花。
- 结束时胜利的一方会播放跳舞动作。

3.3.2.3. 其他

- 躲避阶段的等待时间和循环次数由配置表决定。
- 攻击阶段的 boss 眩晕时间也由配置表决定。
- 躲避阶段包含多次攻击，结束后才会进入攻击阶段。
- 战斗阶段加倍数=点击次数*0.1*踢腿力量成长系数

3.3.3. 宝箱战斗

3.3.3.1. 流程说明

- 宝箱战斗只有一个倒计时阶段。
- 当角色到终点时，界面切换成对战模式，显示时间倒计时。
 - 镜头从背后转 90°到右侧面。
- 时间倒计时期间玩家通过点击屏幕控制攻击动作。
 - 宝箱有被击动作。
- 当时间结束时，下一次的点击会触发踢腿动作，宝箱打开。
- $\text{攻击加倍数} = \text{点击次数} \times 0.1 \times \text{踢腿力量成长系数}$

4. 关卡铺设

4.1. 道路

4.1.1. 规则说明

- 游戏中的关卡道路根据配置表在游戏创建时生成。
- 所有道路都以固定单位为基础按比例制作（长宽高=1*1*1）。
- 道路可以 X、Y 轴反转，以适用不同的样式。

4.1.2. 类型

- 平路 1 (1*1*1)：完全平坦的低路。
- 高低路 (1*1*1.5)：道路分成 2 部分，左右两部分高度分别是 1 和 1.5。
- 上/下坡 1 (7*1*1.5)：衔接正常高低平路的道路。
- 上/下坡 2 (6*1*1.5)：用于衔接高低路，一半路是上坡，一半是平路。

- 圆盘 (3*2*1) : 圆盘由中心的圆形和两端的拼接路段构成。
- 击飞翻倍道路 : 该部分道路使用和平路 1 的模型一样 , 但是会在路面涂上不同的颜色 , 并且显示递增的翻倍数字。
 - 每 0.5 米为 1 个单位 , 显示一个颜色和一个加分段。
 - 加分段以 0.2 倍递增。

4.2. 道具

4.2.1. 规则说明

- 道具指在道路上可收集的物品。
- 道具的铺设也是通过关卡表配置。

4.2.2. 类型

- 小人 : 一共 3 种颜色、收集后可使角色体积增加。
- 钥匙 : 每关有一把钥匙 , 当收集到 3 把时结算后会触发宝箱奖励。
- 钻石 : 收集后用于增强角色属性或购买皮肤。

4.3. 机关

4.3.1. 机制规则

- 机关指在道路上阻碍角色前进的障碍。
- 机关有 “复活是否隐藏” 、 “是否对无敌有效” 、 “扣减体积量” 三种配置属性。
- 会扣体积的机关 , 在角色碰撞时需要先检查血量 , 再决定播放的动作。

4.3.2. 类型

- 石墙：
 - 阻挡角色前进，碰撞时-10 体积。
 - 假如角色存活则墙面破碎倒地。
 - 假如角色死亡则墙面形变后依旧屹立。
- 变色光幕：
 - 角色穿过光幕时会改变角色的颜色。
 - 光幕的颜色由填表配置。
- 尖刺板：
 - 尖刺板会左右摆动。
 - 当角色碰撞时-25 体积。

5. 游戏数值

5.1. 拳头与踢腿力量成长

5.1.1. 说明

- 拳头力量会影响战斗阶段的伤害。
- 踢腿力量会影响踢飞敌人的距离。
- 每次消耗一定量钻石升级一次，力量系数会增加。

5.1.2. 属性

- 等级：该技能等级。
- 钻石消耗：当前等级消耗钻石数量。
- 拳头力量系数：当前等级提升拳头力量的系数。

- 踢腿力量系数：当前等级提升踢腿力量的系数。

5.2. 结算奖励宝箱

- 结算宝箱中的奖励有三种：皮肤、钻石、钥匙。
- 奖励以概率抽取：皮肤（30%）、钻石（40%）、钥匙（30%）。
- 随机到皮肤时会再从所有皮肤中随机一个，假如皮肤已经全部解锁，则直接改为钻石奖励。
- 钻石奖励的数量=钻石基础奖励*4

5.3. 关卡道路铺设表

5.3.1. 属性

- 每一关为单独一个配置表。
- 序列 id：排列顺序。
- 物件 id：包括道路、道具、机关三种类型的所有内容。
- XYZ 轴坐标：物件在游戏空间中的坐标。
- 比例：在游戏中的显示比例。

5.4. 关卡敌人数值表

5.4.1. 属性

- 关卡名：关卡的名称，如：第一关为 001。
- 生命：敌人的生命值。
- 攻击：敌人攻击时的伤害。
- 攻击间隔：敌人两次攻击之间的间隔时间。

- 攻击次数：只针对 boss 的属性，指躲避阶段会攻击的次数。
- 进攻时间：只针对 boss 的属性，攻击 boss 持续的时间。
- 眩晕时间：只针对 boss 的属性，指眩晕阶段的持续时间。

6. 游戏震动

- ui 按钮点击（包括宝箱）。
- 关卡中收集小人、收集钻石、收集钥匙、变色、攻击、受击、倒地、撞墙。
- 小 boss 被击飞着地。
- 结算计算累加过程。

7. 计费点设计

- 游戏底部常驻 Banner；
- 每局游戏胜利结束后进入插屏（在结算界面之前）；
- 跑步过程中，如果遇到死亡，可以通过看视频复活；
- 手脚力量升级点，当钻石不足时可以通过看视频进行升级；
- 关卡结算奖励时，可以通过看视频获得多倍奖励；
- 商店中可以通过看视频获得更多的钻石。
- 游戏开始前可以通过看视频获得“无敌”开局。

8. 统计打点

使用 Cocos Analytics，在进入游戏初始化前初始化统计 SDK，统计点尽量早；

打点需求：

- 游戏主界面；
- 首次开始游戏；
- 首次游戏结束；
- 每关开始及结束，需同时上报当前的关卡数；
- 每个计费点分开统计打开次数和成功次数。

9. 多渠道需求

使用 Cocos SDKHub 来实现多渠道的 SDK 便捷接入，本次需要支持的平台类型：

- 纯 H5；
- 微信小游戏；
- 抖音小游戏；
- 原生 APP：
 - 投放版：接广点通和穿山甲；
 - 华为 AG：接华为 AG 专用 SDK；

10. 游戏外工作

- 正式名字的确定；
- icon 设计：前期设计 3 个不同风格的；
- 游戏正式宣传图：
 - 游戏精彩截图：竖版 5 张；
 - 基于游戏截图的宣传图制作：竖版 5 张、横版 5 张；
- 软著申请；

业务类型	办理周期	含票价（元）代写材料价格另议
软件著作权（新办加急） 变更/转让/补证费用+150	31-35 工作日	450
	26-30 工作日	550
	21-25 工作日	750
	16-20 工作日	1000
	11-15 工作日	1300
	6-10 工作日	1600
	3-5 工作日	2100
	2 工作日	6000