# 《鸡小德历险记》体力系统案

## 设计目的

1. 控制玩家的游戏节奏，避免无限制的游戏带来的疲劳
2. 利用饥饿营销的效果提高留存和分享
3. 通过增加体力，丰富游戏内的奖励内容

## 设计思路

1. 每次进行游戏需要消耗若干体力
2. 体力有最大值上限，该上限不会变化
3. 体力会随着时间恢复，自动恢复的体力不能超过最大值上限
4. 可以通过其他途径补充体力，通过其他途径获得的体力也受体力上限限制

## 初始体力（apdefault）

1. 新玩家创建完角色后的初始体力为：25
2. 该值配在常量表中，不要写死，方便修改

## 体力消耗（apcost）

1. 每次进行游戏的消耗：5体力/次
2. 该值配在常量表中，不要写死，方便修改
3. 每次开始游戏的时候需要进行剩余体力的判断

## 体力上限（apmax）

1. 体力上限暂定为25点
2. 该值配在常量表中，不要写死，方便修改
3. 体力上限为固定值，不会因为其他因素变化

## 体力恢复（aprecovery）

1. 体力恢复暂定：1点/5分钟
2. 该值配在常量表中，不要写死，方便修改

## 其他获得体力途径

### 分享获得

1. 新增分享类型：无体力分享
2. 为了区别死亡分享和无体力分享，将死亡分享定名为求助分享；无体力分享定名为组团分享
3. 组团分享有时间间隔，在时间间隔内不会再次弹出组团分享的提示
   1. 暂定该时间间隔为3小时
   2. 该值配置在常量表中
4. 每次组团分享成功后，可以将体力补满至上限值；因为各种原因，导致分享不成功，则不会获得任何奖励u
5. 组团分享提示界面提示文字为“你没有足够的体力开始奔跑，试着和好友组团吧！”
6. 点击分享按钮，跳转到平台的分享页面
7. 组团分享内容文字“独乐了不如众乐乐，大家一起来快活~”（该内容会配置在分享内容中）

* **分享的表现流程**

1. 在开始游戏的时候判断玩家当前剩余的体力是否满足消耗
   1. 满足：扣除对应数量的体力，开始游戏
   2. 不满足：进入第8）点判断
2. 判断是否处在组团分享的间隔时间内
   1. 是：提示通用提示框，提示“你跑得有点累了，不如休息一下，来杯矿泉水吧~”
   2. 否：弹出组团分享提示界面，提示分享

### 商城购买

1. 新增2种道具及其对应功能
   1. 矿泉水：购买后形成道具放于背包，每使用1次，恢复1点体力
2. 矿泉水使用时需进行判断当前剩余体力是否达到上限值
   1. 是：无法使用，通用提示框提示“你还不渴，先去跑跑吧~”
   2. 否：扣除道具数量1，恢复体力1
   3. 咖啡机：购买直接使用，每次购买后，（不论当前剩余体力是多少）将体力补充至上限值
3. 2种道具放置在道具分页下，暂定消耗游戏币购买

### 奖励获得

1. 将上述新增的2种道具，配置成游戏内的一些玩法的奖励，参与该玩法的玩家按照玩法规则获得这些奖励
2. 奖励获得后，可以在背包中进行使用

## 美术需求

### UI设计

### 道具图标设计

1. 设计2个图标：**矿泉水**和**咖啡机**
2. 适用界面：
   1. 商城界面道具分页
   2. 背包界面
   3. 其他玩法的奖励显示界面

### 动态表现设计

1. 制作体力消耗时的表现
2. 制作体力增加时的表现