**《鸡小德历险记》“奴隶”系统设计草案**

1. 设计目的
2. 提升玩家留存率
3. 促进好友互动
4. 增加付费率
5. 玩法设计
6. 设计思路

玩家成功通过固定关卡后，可以开启抓奴隶系统。通过奴隶主通过通过“三星通关好友列表内某个好友当前所在最高关卡”来抓捕对方为自己的奴隶，成功捕获后，在固定的时间段内，该好友作为奴隶为自己打工，产生收益；

奴隶主在奴隶有效期间内，可多次单方面发起对奴隶的互动，互动也可以产生收益。

奴隶则可以通过通关奴隶主所在关卡等方式，逃脱奴隶主的掌控，甚至可以反抓对方为奴隶。

1. 名词解释

奴隶主：游戏里指抓捕好友为自己打工的玩家

奴隶：游戏里指被其他好友抓捕后，替对方打工的玩家

1. 玩法细则
2. 抓捕系统入口
3. 主界面新增功能按钮“抓奴隶”
4. 功能按钮位置由美术指定，需位置较明确、易操作
5. 抓捕流程
6. 在抓捕界面点击“抓捕”按钮，打开可抓捕好友列表
7. 点击想要抓捕的好友头像，开始抓捕
8. 抓捕成功：抓捕界面奴隶栏出现该好友，成为奴隶
9. 抓捕失败：奴隶栏无变化，可继续抓捕
10. 奴隶判定与抓捕条件
11. 奴隶条件
12. 互为好友
13. 当前是自由身或奴隶主
14. 被对方挑战通过自己的最高关卡
15. 抓捕条件
16. 当前为自由身或奴隶主
17. 挑战对方当前所在最高关卡
18. 互为好友
19. 抓捕与逃脱限制
20. 奴隶主每天有5次抓捕奴隶的机会（次数）；抓捕机会可通过代币购买次数
21. 奴隶每天有5次逃脱的机会（次数）；逃脱机会可通过代币购买次数
22. 代币消耗：

待补充：

1. 抓捕规则（新添加）
2. 自由身或奴隶主可以抓捕好友列表内的自由身或奴隶主身份的玩家，暂不支持抢夺功能，故如对方身份为奴隶，则暂时不可抓捕
3. 如成功捕捉身份为奴隶主的玩家，则对方成为自己的奴隶，同时对方与自己共同的好友，也自动成为自己的奴隶。
4. 被捕捉好友的奴隶与捕捉者不是共同好友的，则自动释放为自由身
5. 若被捕捉者在被捕捉时，奴隶数大于捕捉者的剩余奴隶栏位，则随机释放捕捉时多余的奴隶
6. 奴隶主玩家在被别人捕捉时，已有的奴隶打工奖励，自动结算给奴隶主
7. 奴隶主玩家在被别人捕捉时，因栏位和共同好友原因被遣散的奴隶，自动结算已有的奴隶打工奖励。
8. 从别人的奴隶主继承过来的奴隶，和新捕捉奴隶同样计算，重新计算奖励，不继承对方奴隶主的奖励
9. 奴隶主
10. 等级开放与晋级
11. 玩家通过关卡第5关，即获得抓捕资格（开启奴隶系统），可以抓捕好友列表内好友成为自己的奴隶。
12. 等级称号

初级：小富即安

中级：黑心老板

高级：横行乡里

终极：为富不仁

1. 晋级方式

每通过15关，奴隶主可晋级1次

即

通过关卡第5关，开放奴隶系统，获得初级称号

通过关卡第20关，晋级为黑心老板

通过关卡第35关，晋级为横行乡里

通过关卡第50关，晋级为为富不仁

1. 等级权限
2. 小富即安

最多可抓捕2个好友作为自己的奴隶

1. 黑心老板

最多可抓捕4个好友作为自己的奴隶

1. 横行乡里

最多可抓捕6个好友作为自己的奴隶

1. 为富不仁

最多可抓捕8个好友作为自己的奴隶

1. 解除抓捕
2. 抓捕期间，奴隶主可随时解除与奴隶的主仆关系
3. 奴隶主的奴隶系统内只要有空余奴隶位置，可随时抓捕好友列表内可抓捕的好友
4. 主仆互动
5. 主仆互动
6. 捕获奴隶的奴隶主可对奴隶进行互动
7. 互动模式暂提供5种模式，分别为：表扬、鞭打、加餐、谄媚、报复
   1. 表扬和报复为免费互动
   2. 鞭打、加餐、谄媚三项，则需要消耗指定道具，道具在商城购买
8. 奴隶主进行互动有时间间隔和次数限制：
9. 同类型每天最多互动3次；
10. 同类型每次互动间隔为10分钟
11. 三种互动模式可同时进行（即选择表扬后，可再次选择鞭打）
12. 收租收益

根据奴隶个数和奴役时间获得奖励

1. 互动分享

以文字的表现力，将具有身份特征的文字分享给奴隶

1. 奴隶权限
2. 奴隶可通过几种模式，解除抓捕关系
3. 反抗：挑战奴隶主当前所在最高关卡，挑战成功，则解除自身的抓捕关系
4. 赎身：通过花费一定量的金币（或代币）解除自身的抓捕关系
5. 期满：等待抓捕时间结束，自动解除抓捕关系
6. 可与奴隶主进行互动
   1. 谄媚
   2. 报复
7. 互动道具
8. 鸡腿：
9. 互动项目“加餐”使用的道具，可在商城购买获得
10. 背包上线999个
11. 商城售价：
12. 鞭子：
13. 互相项目“鞭打”使用的道具，可在商城购买获得
14. 背包上限999个
15. 商城售价
16. 小红花
17. 互动项目“谄媚”使用的道具，可在商城购买获得
18. 背包上限999个
19. 商城售价：
20. 奖励
21. 奖励分为奴隶主奖励和奴隶奖励
22. 奴隶主奖励内容，包含：
23. 收租奖励
    1. 获得奴隶后，根据奴隶数量和持续时间，获得一定的金币收益
       1. 获得奴隶满额时间：获得全部时间金币收益+体力收益
       2. 奴隶提前解除奴役关系：只获得对应奴役时间的金币收益
    2. 暂定数据：（待补）
24. 互动奖励
    1. 表扬：加成收租收益
       1. 每次加成10%
       2. 最高30%
    2. 鞭打：在收租奖励基础上有几率获得代币
       1. 代币数量为5~20随机
       2. 每次几率增加10%
       3. 最高30%
    3. 加餐：在收租奖励基础上有几率获得随机道具
       1. 每次互动几率增加10%
       2. 最高30%
    4. 3者奖励为相加的关系
    5. 奖励获得方式
       1. 满额奖励（金币+体力）

抓捕成功后，奴役时长为48小时；如果被抓捕者没有提前解除抓捕状态，则奴隶主获得满额奖励，金币+体力

* + 1. 时长奖励

如被抓捕者提前解除被抓捕状态，根据被抓捕时长，奴隶主获得对应时长的金币奖励

* + 1. 互动奖励

1. 每次互动可以获得游戏内的互动奖励
2. 同时以文字形式，将互动的文字分享给对方

表扬

*“您对打工仔XXX说：“最近表现的不错，还要继续加油，按照目前的进度，再有365个月，你就可以转正成为正式工了！要知道正式工可是有工资的呦！“*

鞭打

*“打是亲骂是爱，我之所以这样打你，全是因为我爱你啊！XXX，你个蠢货，赶紧干活！“*

加餐

*“XXX，最近干活辛苦了，要注意身体啊，来，多吃点”一边说，你一边将手里啃过的鸡腿放到XXX的饭碗里。*

谄媚

*“你从身后拿出一朵小红花，羞涩的递给你的主人XXX说：“能成为您的奴仆，真是我莫大的荣幸，也是我几世修来的福气啊！”*

报复

*““不要以为老实人没脾气，我也不少好欺负的！看我怎么让你生不如死！”一边恨恨的想着，你一边拿起手边的绣花针刺向XXX的汽车轮胎”*

1. 奴隶奖励仅有互动奖励
   1. 互动奖励
      1. 谄媚：缩短奴役时间
         1. 每次互动缩短5%的时间
         2. 最高15%
      2. 报复：获得小额金币（数据待补）
   2. 奖励获得方式

每次互动后获得

1. 美术需求
2. 系统分解需求
3. 主场景增加“抓奴隶”按钮
4. 设计需求

与其他功能按钮并列

图标设计需要较明确的“抓捕”内容主题

1. 奴隶系统界面（二级界面）
2. 设计参考



此处加入“抓捕“按钮

1. 设计说明
2. 该界面为二级界面，游戏内使用“返回”按钮返回主界面
3. 每个奴隶栏位应有背景
4. 收租、互动等按钮能设计为图标按钮最佳
5. 空牢笼区域显示参考所示文字即可
6. 开启牢笼区域，“锁住图片”设计为一个锁住的图片
7. 开启牢笼区域暂不做下边花费代币开启文字排版，只排上边一行字即可
8. 空牢笼和解锁牢笼处文字均为固定文字，可制作为图片，故可设计字体
9. 可抓捕牢笼出加入“抓捕”按钮，可用系统按钮，也可自行设计，概念同其他抓捕按钮统一即可
10. 实际预览可全部排好给程序预览，即：

第二行2个牢笼内文字为：角色通关20关开启该牢笼

第三行2个牢笼内文字为：角色通关35关开启该牢笼

第四行2个牢笼内文字为：角色通关50关开启该牢笼

1. 下方“主人”2字可设计为图片，同类文字还有“奴隶”，依据状态使用；不同身份可设计为不同效果，如主人为黄色，奴隶为红色（仅做参考）

称号内的称号文字设计独特一些，彰显其优越地位，也可设计为图片，共4种，依次为：小富即安、黑心老板、横行乡里、为富不仁

1. 剩余次数后方的“+”设计为按钮，通过点击获取次数
2. 去除提示剩余互动次数显示，只排版剩余“抓捕”或“逃脱”提示
3. 互动界面（三级界面）
4. 设计参考



1. 设计说明
2. 界面大小根据设计内容调整，总体大小不能超出奴隶界面大小（约为235\*260）
3. 界面上半部区域为互动表现区域

此处需出图片，表示形式为图片+配文格式

文字可由策划提供配置

图片完美情况下根据实际情境制作5张图片，如时间不充裕，则制作2张，一张主题为鸡小德趾高气扬，一张主题为鸡小德委屈可怜

1. 界面下半部区域为互动操作区域
2. 三个按钮最好可以制作为图标按钮，如果制作图标按钮，则总数量是5个，分别为：表扬、鞭打、加餐、谄媚、报复
3. 0/3、2/9等为次数，前面为剩余次数，后面为道具数量。故需制作鞭打、加餐2个道具图标（该道具会在商城出售，故需考虑精度及大小）
4. 抓捕对象界面（三级界面）
5. 设计参考



1. 设计说明
2. 每个条目大小由美术根据美观程度及图片规模自行设计
3. 头像即为遨游列表内好友头像
4. 自由身或奴隶2字，需用特别颜色标明
5. 需要设计关闭按钮
6. 抓捕结算界面
7. 设计参考



1. 设计说明
2. 设计为4个界面，分别为：抓捕成功，抓捕失败，逃脱成功，逃脱失败
3. 按照参考图修改配图和文字
4. 配图

抓捕成功：角色形象喜笑颜开，得意万分，可参考手中拎着一个鸟笼，笼里是缩小的其他角色

抓捕失败：沮丧万分，可设计为一角色瘫坐在地，垂头丧气

逃脱成功：兴高采烈，可设计为一角色蹦起来欢呼雀跃

逃脱失败：无助又茫然，可设计为一角色扶着监狱的铁栏望月兴叹

1. 文字

抓捕成功：你成功捕捉一名奴隶！幸福生活开始了！

抓捕失败：吃的苦中苦，方位人上人，继续加油！

逃脱成功：自由的空气原来是这么动人！

逃脱失败：皇天不负苦心人，你成功的失败了，再接再厉！

1. 表现判断
2. 界面有否可操作
3. 奴隶系统开启、互动cd完成且道具满足、免费互动cd满足，则奴隶系统图标出现红点
4. 无可操作项目，则红点不显示或消失（操作后）
5. 奴隶抓捕与反抗
6. 用户点击“抓捕”按钮或“反抗”按钮时，弹出通用提示框，提示内容为：“是否现在前往 抓捕/反抗 奴隶/你的主人？ 确认 取消”
7. 用户点击是，则跳转到对方的最高关卡的选角色界面，选择角色后进入关卡开始挑战
8. 用户点击否，则提示框消失，停留在奴隶界面
9. 身份显示
10. 判断当前用户为奴隶主时，则界面内显示身份：主人
11. 判断当前用户为奴隶时，则界面内显示身份为：奴隶
12. 刚开启系统时或为自由身时，则界面内显示身为：自由身
13. 奴隶主被其他奴隶主抓捕后，需要收到消息提示：“你不幸被你的好友XXX抓获，奴隶也都跑光了，你从此开始了水深火热的生活。”
14. 因自己的主人被抓而被释放为自由身的奴隶，在释放后会收到消息提示：“普天同庆！你的主人被人打倒了!你重新获得了自由！”
15. 头像区域操作内容显示
16. 判断当前用户为奴隶主时，显示可操作项目为：收租、互动、释放奴隶
17. 收租

用户点击收租，则弹出通用提示框，提示内容为：“你的奴隶此次缴纳了XXX金币，敬请收取。 确认”

1. 释放奴隶

点击释放奴隶按钮，弹出通用提示框，提示内容为：“是否释放你的奴隶XXX，释放后他将获得自由身。 确认 取消”

1. 判断当前用户为奴隶时，显示可操作项目为：反抗、互动、赎身
2. 反抗

见上文表现判断四.2

1. 赎身

用户点击赎身按钮，则弹出通用提示框，提示内容为：“是否花费XXX代币为自己赎身？ 确认 取消”

1. 称号显示
2. 玩家通关第5关，显示称号小富即安
3. 玩家通过20关、35关、50关后，即更换称号
4. 抓捕次数

抓捕次数后方的“+”号按钮常亮，点击后弹出通用提示框，提示内容为：“是否使用XXX代币增加1次抓捕机会？ 确认 取消”

1. 互动界面
2. 玩家进行过互动，进入互动cd，则对应互动按钮下方出现倒计时
3. 需要使用道具的互动项，后方始终显示“+”号按钮
4. 判断用户为奴隶主时，显示互动项目为：表扬、鞭打、加餐
5. 判断用户为奴隶时，显示互动项目为：谄媚、报复
6. 抓捕选择界面
7. 直接使用游戏好友列表内排列及头像等资源
8. 判断对方为自由身时，后方显示“抓捕“按钮
9. 判断对方为奴隶时，后方不显示按钮（暂，如范围扩大到游戏所有玩家时，加入抢夺功能，当前不执行）