游戏玩法需求

文档说明:该文档是用来描述类CS对战游戏的玩法需求，玩法是指在游戏地图中发生的行为，包括但不限于走动，攻击，死亡，复活等活动，但不包括数值设定，数值设定请另看数值需求文档。

日期：20150109

名词解释：

**一：阵营**

1.1：游戏共分两个阵营，一个为红方阵营，一个为蓝方阵营

1.2：同阵营间不可相互攻击，敌对阵营间可以相互攻击

**二：出生点和复活点，安全区**

2.1：出生点是指玩家最开始游戏时出现的位置

2.2：复活点是指玩家死亡复活后出现的位置

2.3：本游戏出生点和复活点位置重叠（即都在同一位置）

2.4：安全区是最开始游戏的一段时间内，圈住复活点并限制人物走出复活点的一个区域

**三：无敌状态**

3.1：无敌状态下，免疫所有伤害

3.2：无敌状态下，仍可攻击敌方阵营

**四：地图可走点**

4.1：地图上的可走点参照CF运输船的设置

4.2：根据文档中的地图需求做对应的修改

**五：视觉设定**

5.1：游戏采用第一人称视觉，即玩家看不到自己的身体，但可以看到自己的武器（类似CF）

5.2：人物视觉可以实现360度旋转

**六：人物动作**

6.1：人物可跑动（会发出较大的声音）

6.2：人物可走动（发出声音较小）

6.3：人物可蹲走（不会发出声音）【扩展】

6.4：人物可跳起

6.5：人物死亡会有倒地动作（看资源是否支持实现）【扩展】

6.6：人物攻击将会有后座力出现（简单地表现为位置向后移动一点）【扩展】

**七：武器**

7.1：枪支分为自动步枪和手枪

7.1.1：两者的精确度不同

7.1.2：两者的不同距离的伤害会有区别

7.1.3：两者可携带的弹药上限不同

7.2：提供匕首【扩展】

7.3：提供炸弹

7.4：除炸弹外，枪支和匕首只会对敌方阵营造成伤害，炸弹无视阵营，对范围内角色造成伤害

**八：随机血药包和弹药包**

8.1：游戏过程中，地图每隔一段时间在固定范围区域随机出现血药包和弹药包

8.2：拾取可补充对应的血量或者弹药

8.3：需一定时间才能拾取成功，拾取过程中玩家无法移动和做任何攻击动作，动作会打断当前拾取进程

8.4：可随机中断拾取

**九：地图怪物【扩展】**

9.1：地图固定区域会有怪物，怪物属于中立阵营

9.2：怪物属于被动攻击怪物

9.3：怪物只能在固定区域活动

9.4：击杀会掉落弹药包或者血药包，掉落物所有人均可以拾取

**十：游戏模式**

10.1：游戏模式是指时间模式或者其他模式

10.2：时间模式为时间达到即游戏结束

**十一：其他**

11.1：其他未罗列的参照CS,CF中的解释

**具体玩法（类似CS,CF）：**

游戏最开始的10s内，玩家只能在安全区活动，10s后安全区消失，玩家可以随意移动，但不能穿越障碍物，也不能走出地图。

人物将执行碰撞检测，即玩家角色位置不能重叠。

游戏画面中会有一个瞄准点，玩家可以通过移动视觉调整瞄准点的指向，点击鼠标左键后会使用枪支发出攻击。

攻击将消耗对应的弹药，如果弹药量为0，则无法使用枪支和炸弹进行攻击，可通过拾取弹药包补充相应的弹药，但补充值不能超过上限值。

如果被武器攻击到，则会减少自身对应的血量，如果当前血量为0，则被判定为死亡。

死亡后一段时间内玩家屏幕变灰，无法进行任何游戏动作，时间过后玩家将在复活点复活，复活后即可以自由游戏，并拥有一小段无敌时间。

死亡会重置所有的弹药数据，即重新填充弹药。

死亡不会掉落任何物品。

炸弹无视阵营对所有范围内的玩家造成伤害，其他武器不会对同阵营人员造成伤害。

击杀将在右方显示对应的信息。

击杀，死亡，助攻将会增加自己对应的战绩数据。

游戏过程中，可以通过聊天频道给所有人或者阵营玩家发送文字信息。

游戏过程中，无法更换枪支。

时间达到即游戏结束。

其他未涉及的参照CF中的设定。