**死神OL策划大纲**

1. **游戏背景及策划原则**

死神OL;游戏背景是根据日本漫画《死神》来设定的（做好这款游戏的前提必须了解死神），以下所有策划的游戏人设、任务剧情、角色技能及对战地图背景均需要严格围绕漫画《死神》风格来设定。

1. **游戏类型**

小型Q版休闲web-game，基于社区大厅、开房间对战、剧情刷图、角色养成四项基本玩法，同时增加其他一些具备可玩性的分支系统。

1. **游戏元素（大致按玩家接触流程）**
2. 登陆部分
   1. 域名登陆：显示登陆界面。包含账号、密码输入框，确定按钮，注册按钮，登陆界面背景图片，loading界面背景图片，loading进度条。
   2. 联合运营网站登陆：通过联合运营网站选择服务器列表，直接使用网站账号登陆游戏，不显示游戏登陆界面。包含loading界面背景图片，loading进度条。
3. 角色创建
   1. 玩家只需要输入角色名，选择性别即可
4. 社区大厅建筑设定
   1. 游戏对战建筑：进入游戏对战等待界面，可设定出战角色，创建、加入对战房间。
   2. 装备、技能强化建筑：进入装备、技能强化界面。
   3. 工会建筑：进入公会系统界面，具备创建、加入、查看工会等基本功能。
   4. 好友建筑：进入好友系统界面，具备添加、删除、查看好友等基本功能。
   5. 剧情推图建筑：进入剧情推图系统，随着剧情发展，玩家可操控的死神角色将逐步解锁，角色技能状态（始解、卍解等）解锁，特殊装备道具解锁。
   6. （分支系统建筑待补充）
5. 新手引导
   1. 初入死神世界，由于到处都有虚在作祟，玩家需要招募死神来保证自己在这个世界安身立命，引导玩家解锁第一个死神——黑崎一护；
   2. 引导第一章剧情推图任务，开始第一场战斗（1V1），及战斗讲解；
   3. 引导玩家对死神实力的认知（经验槽、升级、属性加点）；
   4. 引导第二场战斗（1V1）；
   5. 引导玩家对死神实力的进一步认知（装备强化、技能强化）；
   6. 引导第三场战斗（1V1）；
   7. 剧情引导玩家解锁第二个死神——朽木露琪亚；
   8. 引导玩家对出战概念（界面）的认知（可设定多个出战角色，增强推图实力）；
   9. 引导第一章剧情BOSS战（2V2）；
   10. PVE引导结束，让玩家了解过剧情任务对增强自身实力的重要性；
   11. 引导玩家进入游戏对战建筑，选择单人挑战模式（PVP引导）；
   12. 引导小房间创建，选择出战死神2V2，点击自动匹配；
   13. 引导2V2的PVP战斗；
   14. 获得新手奖励，引导结束。
6. 人物角色属性
   1. 人物属性

* 灵力池（即经验池）：玩家通过战斗获得灵力，所有灵力储存于灵力池，玩家可自由分配这些灵力，为需要的死神提升灵络等级。
  1. 角色基本属性
* 攻击：增加角色攻击时造成的伤害；
* 防御：减少角色受到攻击时造成的伤害；
* 速度：增加角色的出手速度；
* 暴击：增加角色的暴击几率和暴击伤害，略微忽视对方部分防御；
* 灵络：即人物等级，构成灵络的灵力数量到达一定程度即可提升灵络等级，从而增强角色属性。
  1. 角色战斗属性
* 伤害：对防御为0的角色造成面板数值伤害，可被防御减免；
* 血量：血量为0则角色无法继续战斗；
* 行动值：每回合重置，使用道具和技能、左右移动会消耗本回合行动值。

1. 装备道具
   1. 固定装备

* 武器：每个死神有自己固定的武器，附带属性可强化，附带技能可解锁；
* 衣服：每个死神有自己固定的衣服，附带属性可强化；
  1. 可更换装备
* 项链
* 戒指\*2
* （待定）
  1. 回合开始前可使用道具
* 血药：使用后增加血量，消耗体力值，每场战斗限用3个
* （待定）

1. 开房间规则

规则：进入游戏对战建筑后可选择对战模式：单人挑战模式、多人竞技模式；选择模式后即可创建房间（多人模式多一个快速加入房间按钮）。

多人模式内，房主

* 1. 单人挑战模式：房间内最多有4个窗口，房主可通过开关窗口设定出战死神数量（2V2、4V4），选择自动匹配后开始战斗。
* 2V2（每个玩家出战2个死神）
* 4V4（每个玩家出战4个死神）
  1. 多人竞技模式：该模式每位玩家只能出战1个死神，可自由更换。房间内最多有8个窗口，红方4个、蓝方4个；房主可自由关闭窗口，若关闭其中一方的窗口，对方对应的窗口也将自动关闭。
* 1V1
* 2V2
* 3V3
* 4V4

1. PVP、PVE战斗规则

规则：游戏采用回合制，根据死神角色的速度值计算出手先后顺序，每回合开始后有15秒执行时间，15秒内可使用技能、道具、移动位置、攻击等命令，这些行为将扣除对应行动值，行动值不足则无法使用命令；15秒内无任何动作则视为放弃，继续下一回合。直至红、蓝双方其中一方的总血量为0则游戏结束，对方获胜；若双方血量在同一回合内同时为0，则平局。

操作方法：玩家使用a、d进行左右移动，w、s控制技能发射角度，长按空格增加技能发射力道，放开空格则释放技能。技能飞行抛物线受角度、力道、灵压影响。

* 1. 灵压：（相当于重力）灵压作用于全地图，方向自上而下，每回合随机改变倍数从而影响技能在空中的飞行时间，造成随机因素。
  2. 力道：力道越大，技能沿飞行方向的飞行速度越快。
  3. 角度：决定技能的飞行方向。
  4. 技能作用范围：技能发出后，接触第一个碰撞点时会产生范围爆炸效果，受影响的地面地形被消除，受影响的角色扣除伤害。
  5. 碰撞点：地图上的地面和玩家为碰撞点。

1. PVE剧情推图系统

规则：采用漫画《死神》的剧情发展设定推图系统，为本游戏最主要的PVE内容，玩家通过推图来了解死神的剧情发展，并逐步接触解锁游戏的各种系统，解锁玩家可控制的死神游戏角色；已解锁的死神也可根据剧情发展获得更高的能力和技能。

* 1. 死神角色解锁
* （待定）
  1. 死神能力解锁
* （待定）
  1. 游戏系统解锁
* （待定）

1. （分支系统功能待补充）

PS. 以上为死神OL策划大纲，子系统策划案后续会陆续补上，对以上既定内容大家有任何意见和建议都欢迎讨论完善，尤其是程序方面有任何难点或无法实现的内容请尽快提出。

**编写人 ——林鹏**