# 打飞项目

1. **数据**
   1. 英雄
      * 概述：英雄代表不同的作战风格，有时必杀技起重要作用，但是升级较慢
      * 角度区间：开始发射时指针将在这个角度区间内摆动，最大0-80
      * 技能：每个英雄拥有两个主动技能
   2. 被动技能
      * 概述：部落属性类似技能点，属性占战斗力的4成
      * 增加金钱掉落
      * 单位出现几率
      * 普通攻击范围
      * 普通攻击能量回复（每击毁一个敌人+10）
      * 普通攻击能量回复（每秒恢复2）
      * 额外的攻击次数
      * 技能能量回复（每击毁一个敌人+10）
      * 撞击辅助单位效果加成
      * 地面摩擦力减少
      * 落地反弹力度
   3. 武器
      * 概述：提供打击次数和范围
      * 打击次数
      * 范围
      * 强化级别：每强化一次，增加一次打击次数，强化5次可以随机得到一项被动技能加成
2. **部落大厅（大厅中的操作都会保存进度）**
   1. 更换英雄
      * 
      * 玩家当前使用的英雄为彩色界面，其他为灰色
      * 点击解锁按钮消耗金材料解锁英雄
   2. 更换/卖出装备
      * 
      * 玩家拥有1个武器栏位
      * 玩家拥有一个默认的武器
      * 玩家可以在拥有的武器中选择一个放入武器栏位，放入武器栏位的武器从仓库中消失，替换的武器回到仓库中
      * 点击选中仓库或装备中的道具，左侧显示属性说明，武器有3行属性，攻击次数、范围、被动技能
      * 玩家可以把选中的武器/道具点击卖出按钮，弹出面板显示卖出该武器/道具的价格，
        + 点击确定确认卖出，玩家获得金钱，装备删除
        + 点击取消关闭该面板
      * 
      * 滚动条或改成翻页按钮
      * 仓库容量没有上限
      * 从来没有使用过的装备有new的标签，只要玩家点击或装备一次，new标签消失
3. **铁匠铺**
   1. 购买装备
      * 
      * 玩家从购买列表中选择要购买的装备
      * 点击道具右侧显示属性，点击购买减少玩家的金钱，购买的装备放入仓库中，商店中的道具变灰，价格变成sold
      * 金钱不足的道具为灰色，点击购买无效
        + 武器攻击次数1为白色品质
        + 2-4为绿色品质
        + 5-7为蓝色品质
        + 7以上为紫色品质
        + 特殊为金色品质

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 种类 | 武器 | 材料 |
| 名称 | staff | stone |
| 图标 |  |  |
| 属性1 | 攻击次数 |  |
| 数值 | 2 |  |
| 属性2 | 攻击范围 |  |
| 数值 | 1 |  |
| 属性3 | 被动技能 |  |
| 数值 | 1 |  |
| 价格 | 100 | 100 |

* 1. 购买材料
     + 材料，价格5万
  2. 强化装备
     + 
     + 
     + 
     + 消耗材料可以增加武器的打击次数
       - +1需要1材料
       - +2需要2材料
       - +3需要4材料
       - +4需要8材料
       - +5需要16材料
     + 满级为+5，满级时会解锁该武器的被动技能

1. **物品生成规则**
   1. 武器生成
      * 武器名称随机库

|  |  |
| --- | --- |
| 前缀 | 后缀 |
| a | 1 |
| b | 2 |
| c | 3 |
| d | 4 |
| e | 5 |
| f | 6 |
| g | 7 |
| h | 8 |
| i | 9 |
| j | 0 |
| k |  |
| l |  |
| m |  |
| n |  |
| o |  |
| p |  |
| q |  |
| r |  |
| s |  |
| t |  |
| u |  |
| v |  |
| w |  |
| x |  |
| y |  |
| z |  |

* + - 物品名称由前缀及后缀库中各抽取一个词随机搭配，中间有空格
    - 武器图标从武器图标库中随机抽取一个
      * 编辑几种武器模型，在模型的基础上随机生成属性

1. **战斗系统**
   1. 数据
      * 载入英雄数据
      * 载入敌人
      * 载入场景
   2. 场景
      * 游戏最多有5层背景（暂定）
      * 1近景包括地面
        + 随着敌人的位移而横向纵向移动
      * 2远景，云
        + 随着敌人的位移而横向纵向移动
        + 云本身具有x速度
      * 3山，云
        + 随着敌人的位移而横向纵向移动
        + 云本身具有x速度
      * 4天空
        + 随着敌人的高度而逐渐透明，0-80000高度透明度0-100%
      * 5星空
        + 随着敌人的位移横向移动
   3. ~~地形~~
      * ~~地形随机生成曲线~~
   4. 开始
      * 点击屏幕，以30度角度发射英雄
      * 武器是否提供力量？需要测试
   5. 英雄攻击
      * 点击屏幕发动攻击
      * 发动攻击时增加X速度，Y速度=-X速度，不受重力影响，直到撞击地面
      * 每攻击一次消耗一次攻击次数
      * 攻击次数随时间恢复，攻击次数的恢复受技能和辅助单位的影响
      * 攻击时必须是英雄本身（圆形）撞到特殊怪，特殊怪效果才生效
      * 撞到地面时，横线接触到的普通怪及特殊怪全部击毁，横线长度由武器属性决定
        + 
      * 特殊怪生效优先级列表：
   6. 撞击地面
      * X速度=x速度\*地面摩擦系数
      * Y速度=-y速度\*地面摩擦系数
      * 地面摩擦系数默认0.5，最大不超过1
   7. 主动技能
      * 英雄有两个主动技能
      * 技能能量需要撞击怪物来恢复
      * 每个技能需要配置所需能量数
   8. 野怪单位
      * 备注：地面怪少量减少X速度，提供较多的Y速度
      * 英雄撞击到野怪的效果：
      * 怪物基础属性需要配置：
        + X速度（受技能影响）
        + Y速度（受技能影响）
        + 金钱
        + 回复打击能量
        + 回复技能能量
        + 是否掉落物品
        + 出现几率
        + 其他特殊影响
      * 刷新位置：屏幕右侧外的一条竖线，地面位置一个刷新点，天空范围均匀分布刷新区域和非刷新区域，每20像素1-10为刷新点11-20为非刷新点
      * 刷新数量由部落技能决定，所有小怪随机分布在刷新点上
      * 小怪生成时，向右移动，移动速度在区间【x速度×0.4，x速度×0.9】随机
      * 英雄每次改变X速度，小怪也改变X速度
      * 敌人撞到地面小怪时：
        + 地面某怪X系数1
        + 地面某怪y系数：y速度小于等于0时1.5否则0.08？？？
        + x速度=地面某怪X系数\*撞击辅助单位效果加成系数+x速度
        + y速度=地面某怪y系数\*撞击辅助单位效果加成系数-y速度
      * 敌人撞到空中小怪时：
        + 空中某怪y系数25
        + y速度=空中某怪y系数\*撞击辅助单位效果加成系数-y速度
   9. 战报
      * 
      * 敌人落地并且速度为0时，战斗结束显示战斗结果，并保存游戏进度
      * 数据
        + 本局飞行的最远距离，击毁的野怪数量
        + 如果打破最高历史记录，显示文字提示，本局获得金钱+20%
      * 任务目标及挑战
        + 有3条任务
        + 本局完成的任务，有个解锁的特效
      * 增加金钱数/总金钱数
        + 本局增加的金钱数
        + 当前总金钱数
      * 奖励
        + 显示本局得到的奖励，包括关卡任务及游戏内宝箱得到的
        + 任务奖励及宝箱奖励要分开显示
      * 返回地图按钮
      * 进入商店按钮
      * 再打一次
      * 成绩分享按钮（社交网站）
      * 
      * 
      * 显示完战报界面后，当有多条文字提示时，按照最高分、等级提升、新道具、英雄解锁的顺序依次显示，显示完毕后自动回到战报界面
      * 随机弹出广告界面
      * 
      * 广告奖励包括肉块、材料、本局得到武器时增强武器属性、装饰品
      * 营地烤肉
   10. 游戏进度
       * 保存游戏进度时，旧进度保存为备份文件
       * 读取进度发生不可预期的错误时，读取备份进度
       * 进度内容：

|  |  |
| --- | --- |
| 内容 | 备注 |
| 已经完成的任务 |  |
| 已经解锁的英雄 | -1代表英雄未解锁 |
| 当前英雄ID |  |
| 物品（多个） | 物品ID |
|  | 物品名称 |
|  | 物品种类（武器、道具） |
|  | 图标ID |
|  | 属性项目 |
|  | 属性数值 |
|  | 当前位置（武器栏、道具栏、仓库） |
| 金钱 |  |

* 1. 周期任务
     + 每周任务
       - 完成5天每日任务或具体任务数量 待定
     + 每日任务
       - 每天0点刷新每日任务
       - 每日任务从任务库中随机抽取3条任务
       - 完成任务目标得到奖励
     + 界面
     + 
     + 每日任务和每周任务按钮为标签，点击使面板中的内容切换到相应内容
  2. 战斗界面
     + 
     + 点击暂停，出现暂停界面
     + 

1. **关卡与章节**
   1. 设定
      * 游戏共有4个章节，每章20个关卡
      * 每章结尾有一个过场动画
      * 关卡有主任务和2个挑战任务，完成主任务可以解锁下一个关卡
      * 在跳台处显示当前的关卡数字（牌子）
      * 每个关卡有3个挑战，内容在跳台处显示？
      * 每章节有自己的背景
      * 每个关卡单独配置环境属性以及地形（包括重力、各个系数、野怪出现几率等），只有背景位移属性是对所有关卡有效的，不需要单独配置
      * 
      * 关卡任务内容、挑战内容、解锁技能、解锁英雄、赠送武器需要配置
      * 跳台显示当前总距离？
      * 完成关卡是否可以不离开战斗画面继续进行新关卡，类似龙之丘
   2. 任务目标
      * 飞行距离
      * 撞毁数量
      * 击杀BOSS
      * 赚取金钱
2. **新手引导**
   1. 装备武器引导
   2. 打造与强化引导
3. **界面**
   1. 游戏首页
      * 
      * 封面
      * PLAY按钮
        + 玩家第一次进入游戏，点击PLAY按钮进入游戏背景介绍+新手教程
        + 非第一次进入游戏，点击按钮进入地图界面
   2. 地图界面
      * 
      * 地图还包括排行榜按钮和facebook等社交平台按钮
      * 酒馆
      * 
      * 铁匠铺
      * 
      * 开始冒险
      * 选项按钮
4. 其他功能
   1. IOS通知
      * 玩家24小时未登录游戏
      * 玩家72小时未登录游戏
      * 玩家168小时未登录游戏

ios通知

看广告视频送奖励

打人

被打

敌人

金币

钻石

等级技能系统

必杀技

武器

道具

每日活动通知

英雄列表

6个

辅助单位列表

12个

美术资源：

武器图标、avatar

道具图标

英雄

站姿（准备发射）

站姿挥动（发射）

跑步

向上击打

空中击打

必杀技

发布Facebook 推特

腾讯微博

新浪微博

评价

强化掉血效果

增加子弹时间

把有些野怪做成主动释放

随机事件

关卡解锁技能点 自动加点

前3个武器图像进步性要明显 前3个武器送

武器属性+品质

小王子复仇战

背景高度

4

1

-4

野牛复仇的特点

频繁上上下下，操作性强

野怪跟主角的速度区间配合的好

为了避免幻灯片，限制X最大速度

地面怪较多，各特殊野怪或技能主要靠撞击地面来获得金钱