**.内部资料，不得外传**

****

**厦门极致互动网络技术有限公司**

扶100设计总纲

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 文件编号 | JZYX-GAME-DFGS-design-文档名 | | |
| 文件状态 | [√]草稿 [ ] 正式发布 [ ]正在修改 | | |
| 当前版本 | V0.1.0 | | |
| 拟 制 | 万航 | 日期 | 2015-11-9 |
| 审 核 |  | 日期 |  |
| 批 准 |  | 日期 |  |
| 发布日期 |  | | |
|  |  | | |

**1 文档控制**

1. **文档更新记录**

**A** - 增加 **M** - 修订 **D** - 删除

| 日期 | 更新人 | 版本 | 变更类型（A\*M\*D） | 备注 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**2) 文档审核记录**

| 日期 | 审核人 | 职务 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 审核人 | 职务 | 备注 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**3)文档发行范围**

| 分发单位 | 说明 |
| --- | --- |
|  |  |
| 厦门极致互动网络技术有限公司 |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

目录

[文档名称 1](#_Toc403482471)

[前言 3](#_Toc403482472)

[1.概述 3](#_Toc403482473)

[2.名词解释 4](#_Toc403482474)

[3.策划内容 4](#_Toc403482475)

[3.1背景介绍 4](#_Toc403482476)

[3.2地图介绍 4](#_Toc403482477)

[3.3界面介绍 4](#_Toc403482478)

[3.4功能介绍 4](#_Toc403482479)

[3.5数值介绍 5](#_Toc403482480)

[3.6任务介绍 5](#_Toc403482481)

[3.7活动介绍 5](#_Toc403482482)

[3.8指引介绍 6](#_Toc403482483)

[4.道具设计 6](#_Toc403482484)

[5.游戏日志 6](#_Toc403482485)

[6.帮助介绍 6](#_Toc403482486)

[7.美术需求 6](#_Toc403482487)

[8.缺失内容 7](#_Toc403482488)

# 概述

## 设计目的

针对某些社会现象，结合较新颖玩法，尝试设计一款轻松的移动端游戏。

## 针对用户群体

主要针对20岁以上休闲玩家。

# 游戏背景及目标

## 背景介绍

在某个平行时空编号为M78的星系中，有一个星球叫做earth-2，在这个星球中，人们安居乐业，相亲相爱，民风淳朴的他们总是不遗余力去帮助他人，但是，其中又有一个特殊的群体——假摔族。他们并不是一个真正的种族，而且一群人的统称，他们无孔不入，无处不在，凡是人来人往的地方都有他们的存在。他们混迹在普通人之中，伪装自己，当你看到有人摔倒的时候，可一定要小心了……

## 游戏目标

游戏内主要目标是通过扶起那些摔倒的人，识别假摔族，并积累金钱，一步步接近假摔族最上层的人员，最终消灭这个可恶的群体。

# 游戏规则

## 主要规则

1. 游戏主要场景为外星球马路，场景循环，可以有不同风格场景进行替换；
2. 角色在场景中直线行动，每个场景按照时间固定产出经验和金币；
3. 场景中每隔固定的时间出现一个摔倒的外星人（NPC），初始一个场景中最多出现10个，可以通过金币解锁场景人数上限；
4. 点击场景中摔倒的NPC可以自动扶起；
5. 每扶起一个NPC可以获得一定数量的金币和经验，金币和经验的数量根据NPC的类型（即等级）增加；
6. 摔倒的NPC的不同类型可以使用金币解锁，也可通过随机事件进行触发；
7. 每个类型的NPC初始有一定的几率触发假摔事件，普通NPC变为特殊NPC（假摔族），出现假摔事件后，该类型普通NPC的假摔事件触发几率大幅降低；
8. 触发假摔事件后，根据NPC等级扣除玩家一定数量金币，金币扣为0时，角色死亡；
9. 角色死亡后，玩家可重生重新开始游戏，重生后会有第X代的显示，重生会继承之前游戏的数值和几率；
10. 游戏中可通过金币购买装备，装备均可触发几率性事件（如某个道具可在触发假摔事件后一定几率不用扣钱），首次装备必定生效；
11. 游戏中装备会随着NPC类型增加而降低生效几率，这时就需要购买更好的装备；
12. 游戏开始可以选择玩家的角色类型，不同类型有不同天赋，达成相应成就可以解锁角色，但部分角色只能通过元宝解锁；
13. 游戏中重生无法更换角色，要更换角色只能从第一代重新开始；
14. 图鉴收藏系统中收集所有玩家和假摔族的等级和形态，成就系统收集玩家所达成的成就

## 角色系统

游戏内可供选择的角色共有6种，分别有不同的天赋技能、限制条件和初始属性，同时大部分角色需要满足一定条件才可解锁。

详情见[《角色系统.docx》](角色系统.docx)

## NPC

游戏中推动游戏流程的NPC共有8种，每个NPC可以获得不同的金币和经验奖励，如果触发特殊事件也会有不同程度的惩罚。

详情见[《NPC.docx》](NPC.docx)

## 功能流程

游戏中通过特殊事件推进游戏流程，特殊事件则通过不同NPC的几率触发，触发事件后会有一定的数值惩罚，并有可能导致游戏结束。

详情见[《功能流程.docx》](功能流程.docx)

## 装备系统

游戏中可以通过装备对角色的属性或几率起到加成的作用，装备有一定耐久，需要花费游戏币进行解锁。

详情见[《装备系统.docx》](装备系统.docx)

## 成就系统

完成一定的内容或达到一定的游戏程度时，可以在游戏内完成某些成就或收集，部分成就可以解锁物品，部分成就有一定的特殊效果。

详情见[《成就系统.docx》](成就系统.docx)

## 数值

游戏内的具体几率和各种奖励及消耗。

详情见[《数值.xlsx》](数值.xlsx)