# 副本和战场（暂定名）

游戏名称：副本和战场（暂定名）

游戏类型：动作

游戏画面：横版俯视3D，卡通风格

游戏概述：这是一款融合RPG成长和社交的动作类游戏，操作起来类似王者荣耀，游戏内容可以理解为pc端的魔兽世界（团队协作，真人对抗），去掉任务和扫图，只玩副本战场竞技场。

玩家选择职业出生后，就带一个普攻和1个初始技能，直接随机匹配副本进去打，通过副本战斗获取经验和装备等，提升自己身战力和等级，等级提升，解锁新技能，战斗力提升，解锁新副本。

每个职业的技能包括战斗，防御，位移，控制，恢复等，不同职业有不同的偏好，玩家也可以根据实际应用场景，配置不同的组合，搭配装备效果达到最大化能力。

游戏主要系统：

角色系统：

分为职业：战士（防御），法师（控制&群攻），射手（单体高伤），牧师（加血）

等级&技能：角色有等级区分，随着等级增长，基础属性增加，并解锁不同技能，一个玩家有很多技能，但是每次出场只能带3个（不算普攻），玩家可自由搭配组合，每次上场选择自己带的组合即可，技能没有等级

装备：装备有很多种，增加玩家不同的属性，根据玩家技能搭配，装备也可以有偏向，类似魔兽世界的套装概念，同样是板甲，也可以有偏向攻击和偏向防御，装备可以升级，升级方式为吸收其他装备，每个职业装备不通用。

纸娃娃：根据玩家穿的不同装备，外观上有不同的效果

战斗：

分为副本、战场、竞技场

副本：最常见的地方，可以产出装备，副本分为普通和困难，每个副本要求4人开一组，自动匹配（也可以选择邀请好友），如果没人，则采用其他玩家的数值，由ai托管，匹配机制类似魔兽世界的随机副本，根据职业来。

每个副本为一个独立的关卡，关卡大约1-1.5屏大，进入关卡后，随机位置出现敌人，每3波敌人，出一波boss，打完3波boss，副本结束，战利品自动分配，每人一份。

游戏中有很多副本，随着玩家战斗力提升，解锁新的副本

战场：类似魔兽世界的战场，每一个战场有胜利目标，比如抢旗，枪资源，等，每个战场人数根据技术要求设定，然后根据人数设计具体玩法

竞技场：小队对战，类似魔兽世界竞技场

社交：

在本游戏中，社交的定义为，玩家之间的数据交互，社交体现在游戏很多部分，比如：

排行榜：个人排行，工会排行，小队排行，副本进度排行，竞技场排行，等等

Pve：副本中小队合作，有真人优先匹配真人

Pvp：小队对抗，战场对抗

团队语音：游戏中内嵌团队语音攻击，可以随时交流指挥

好友：玩家可以添加好友，并邀请在线好友，一同游戏。

工会：多人聊天频道，及工会任务等

挂机：

玩家离线后，角色可以自动战斗，根据战斗力，提升速率，每次挂机最多挂12个小时，挂机可获得经验，金币，装备等。

商店：

售出装备，道具，等

宝箱：

抽卡，可获得装备或其他材料