雷霆射击-产品需求

修改建议

版本 <1.0>

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| 2016/2/21 | <1.0> |  | 赵明 |
| 2016/2/24 | <1.1> |  | 赵明 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

1. 简介 4

1.1 目的 4

1.2 范围 4

1.3 概述 4

1.4 定义 4

2. 问题及需求 4

2.1 战斗操控问题 4

2.2 枪械问题 5

2.3 NPC对抗能力问题 5

2.4 关卡对抗模式问题 5

2.5 需求 5

2.5.1 操控需求 5

2.5.2 枪械需求 5

2.5.3 佣兵机制需求 6

2.5.4 NPC需求 6

2.5.5 关卡需求 6

2.6 约束 6

3. 解决方案及设计 6

3.1 战斗操控设计 6

3.2 枪械设计 6

3.3 NPC设计 6

3.4 关卡机制设计 6

4. 计划 6

“雷霆射击”修改建议

# 简介

该文档提供“深圳范特西科技有限公司”独代版本的修改建议。

## 目的

根据“深圳范特西科技有限公司”对“雷霆射击”测试反馈意见提出的游戏修改意见，为双方进一步确定测试计划提供依据。

## 范围

包含但不限于“深圳范特西科技有限公司”国内独代版本的研发及运营。

## 概述

为提高“雷霆射击”在运营测试中的表现，在综合发行方和玩家反馈的基础上提出了该文档中的修改意见。主要目的是改善游戏核心玩法的可玩性，增强游戏粘度，提高玩家游戏时长。

## 定义

关卡体验：玩家完成关卡目标，获得关卡奖励的游戏感受。

主动攻击NPC：在关卡中出生后即全场景锁定敌对目标。

被动攻击NPC：在关卡中受攻击后全场景锁定敌对目标。

# 问题及需求

技术测试期间，玩家反馈关卡体验枯燥，主要问题是关卡战斗缺乏技巧和策略性。进一步分析问题可能由以下几个具体因素导致：

* 战斗操控简单，缺少技巧性
* 枪械的基本能力在关卡对抗中作用不明显
* NPC能力在关卡对抗中缺少变化
* 关卡对抗模式缺少变化

## 战斗操控问题

“雷霆射击”当前版本的关卡战斗支持以下操控：

* 左摇杆(玩家移动)
* 枪械切换按钮（2支枪械的切换）
* 技能施放按钮（3个玩家技能施放按钮）
* 佣兵技能释放按钮(1个佣兵技能施放按钮)

这组操控模式支持以下战斗策略：

* 走位躲闪
* 技能组合（作用不明显）
* 优先枪械（作用不明显）

这种模式主要问题在于玩家不能控制开火和选择击杀那只怪物，不能很好的支持“优先击杀”的基本枪战策略。

而技能施放组合技枪械选择作用不明显是因为技能和枪械能力差异化不足，关卡也缺乏足够的对抗需求。

## 枪械问题

“雷霆射击”当前枪械的4个基本属性是：射程、射速、弹道、装弹量。在关卡对抗中这4个属性并不能很好的展现枪械的差异化和各自作用，仅有一定的视觉效果。

## NPC对抗能力问题

关卡中的NPC差异化不明显，对抗能力的变化不够丰富，导致关卡对抗需求不足，战斗策略性缺失。具体的还表现在：

* NPC基础AI及战斗AI
* NPC对抗类型
* NPC放置机制

的不充分导致关卡设计缺乏足够的对抗需求。

## 关卡对抗模式问题

“雷霆射击”的关卡除了支持推图模式，还支持各类活动玩法，例如：经验副本、金钱副本等，关卡通过有以下目标：

通关目标：

* + 规定时间内击杀所有关卡NPC（怪物）；
  + 规定时间保持特定NPC存活；
  + 规定时间内玩家生存；

奖励目标：

* + 连杀；
  + 拾取NPC掉落物；
  + 三星目标；
  + 通关奖励。

## 需求

### 操控需求

* 支持玩家控制开火。
* 支持玩家选择击杀目标。

### 枪械需求

* 枪械有限弹药、多弹匣。
* 默认枪械。
* 枪械射击的障碍穿透支持高障类型。
* 曲线弹道类的枪械支持跨越高障。
* 增加穿透、护甲属性。
* 开火状态下不同枪械有不同的玩家移动速度。
* 切换远程枪械（狙击枪类）时调整镜头视角而获得更远的视野。

### 佣兵机制需求

* 跟随玩家，开火目标为玩家锁定敌对目标。
* 玩家死亡时佣兵技能按钮禁用

### NPC需求

### 关卡需求

## 约束

约束1。

约束2。

# 解决方案及设计

## 战斗操控设计

## 枪械设计

## NPC设计

## 关卡机制设计

# 计划