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** |
| 2015/7/21 | <1.0> |  | 赵明 |
| 2015/9/1 | <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

2. 问题及需求 4

2.1 枪战问题 4

2.2 枪械问题 5

2.3 NPC对抗能力问题 5

2.4 枪械 5

2.5 需求 5

2.6 需求2 5

2.7 需求3 6

2.8 约束 6

3. 解决方案 6

3.1 技能模版 6

3.1.1 普通技能 6

3.1.2 通道技能 6

3.1.3 子弹技能 6

3.1.4 Buff 6

3.1.5 组合技能 6

3.1.6 修改技能属性值的技能 6

4. 计划 6

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

## 范围

“猎妖”引擎及开发工具易用性、设计效率改进。

引擎商业化。

## 概述

概述：

内容1。

内容2。

# 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。进一步分析关卡问题具体在这几个因素：

* 战斗操控缺少技巧性
* 枪械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

## 枪战问题

枪战机制问题

* 战斗操控
  + 左摇杆
  + 枪械切换按钮
  + 技能施放按钮
  + 佣兵技能释放按钮
* 战斗策略
  + 移动躲闪
  + 技能施放组合
  + 枪械选择

## 枪械问题

* 通过目标
  + 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

## NPC对抗能力问题

NPC对抗能力问题，

对抗能力不够丰富，差异化不足，导致战斗策略性弱。

NPC基础AI

主动怪物，出生即全场景锁定敌对目标。

被动怪物，受攻击后全场景锁定敌对目标。

## 枪械

问题1

* 问题1.1
* 问题1.2

问题2

问题3

## 需求

* 需求
* 需求

## 需求2

* 需求2。
* 需求2。
* 需求2。

## 需求3

需求3。

需求3。

## 约束

约束1。

约束2。

# 解决方案

## 技能模版

### 普通技能

* 顺发
* 吟唱
  + 冲锋
* 被动

### 通道技能

* 定点-定点投弹
* 旋转-自旋转挥动冷兵器等
* 近战-电锯、冷兵器

### 子弹技能

* 子弹
  + 单颗
  + 单颗多发
  + 多颗
  + 双枪
* 投掷

### Buff

### 组合技能

* 召唤技能
* AI技能

### 修改技能属性值的技能

# 计划