## 问题

1. 关卡体验单一

关卡体验是玩家完成关卡目标获得奖励的游戏体验。KOS目前从测试反馈来看关卡体验单一。

* 1. 枪战机制
     1. 操控较简单，缺少技巧性。左摇杆、技能施放按钮、枪械切换。
     2. 枪械各项基本能力如：射程、射速、弹道、装弹量等作用不明显。
     3. 枪战规则不完善。
  2. 关卡机制
     1. 关卡目标：目标单一，KOS支持两类目标，在规定时间内杀死所有NPC；在规定时间内保证某个NPC存货。
     2. NPC能力：AI弱，技能不够丰富，NPC放置机制单一。

1. 枪械追求目标较弱

**解决方案**

1. 增加关卡的丰富性，增强关卡对抗性以及枪战机制，提升枪战体验。
   1. 增加开火按钮，玩家选怪；玩家控制开火、选怪。标定怪物＋自瞄准。
   2. 枪战机制调整：
      1. 关卡有限弹药，多弹匣
      2. 增加默认枪械，两支枪械弹药耗尽后自动切换默认枪械
      3. 增加枪械对高障不能穿透的机制
      4. 投掷类枪械可跨越高障碍，击中高障后的NPC
      5. 增加穿透、护甲属性
      6. 射击状态下根据不同枪械降低玩家移动速度
      7. 切换远程枪械，调整镜头视角
   3. 佣兵机制

佣兵是玩家的火力增强和火力搭配，配合玩家选怪的操作设计，佣兵调整为：

* + 1. 调整佣兵AI，跟随玩家选定的目标开火，玩家未锁定目标则佣兵停止开火。
    2. 玩家死亡时佣兵技能按钮禁用。
  1. 关卡机制
     1. NPC类型
     2. NPC AI

1. 增强枪械养成机制。