# 《凤凰叹》

撰写日期：2015-07-09、撰写人：刘子航

[《游戏名未知》 1](#_Toc420486660)

[1. 概述 1](#_Toc420486661)

[2. 游戏模式 2](#_Toc420486662)

[3. 用户属性 2](#_Toc420486663)

[4. 战斗系统 2](#_Toc420486664)

[5. 英雄系统 3](#_Toc420486665)

[6. 星源 4](#_Toc420486666)

[7. 队伍 4](#_Toc420486667)

[8. 抽奖系统 4](#_Toc420486668)

[9. 任务系统 4](#_Toc420486669)

[10. 经济系统 4](#_Toc420486670)

[11. 礼包 5](#_Toc420486671)

[12. VIP 5](#_Toc420486672)

[13. 好友交互 5](#_Toc420486673)

# 概述

* 字体颜色说明
  + 黑色为常规内容
  + 红色为强调内容
  + 蓝色为超链接，点击可挑战到对应位子或文档
  + 紫色为待定内容
  + 灰色为暂时不用考虑,不用做的
* 《凤凰叹》是一款集策略、英雄收集、养成等元素组成的3D移动端卡牌游戏，游戏的玩法基于回合制RPG与卡牌游戏的结合，需要一定的战前部署和武将搭配，视情况在战斗中加入部分轻操作的元素。玩家需要根据武将的特性搭配出一套阵容组合进行pk或者刷本，但是游戏本身的操作性并不强，玩家需要投入的地方主要有装备的提升和武将的培养以及战前策略
* IP：首选三国，其次自拟IP（需要高端剧情支持）
* 风格：Q版模型+2D写实原画
* 操作：无操作/操作主角，点击按钮释放下回合应当释放的技能
* 玩家以培养、获取英雄，试图在短时间闯过更多的关卡、pvp中获得好成绩，获取更多英雄、培养英雄为游戏终极目的。
* 以发布新章节关卡、活动、新系统、新英雄为主要手段延续游戏寿命。
* 类似参考产品有：幻想三国志、白猫传说、穿越吧，主公、迷你西游
* 通用分辨率：1280\*720或960\*640，横屏。

# 游戏模式

* 常规关卡模式：以章节划分，只有前一关通过才能进行后一关卡；前一个难度整章通关才能开启下一个难度
  + 小试难度关卡，奖励、星级与评分
  + 修炼难度关卡，奖励、星级与评分
  + 挑战难度管卡，需一定等级开启，奖励、星级与评分
* 竞技模式：玩家与玩家之间的对战，分不同等级组
* 5人组：只能出战5人
* 7人组：最多且必须出战7人（5人组达到相应荣誉开启）
* 9人组：最多且必须出战9人（7人组达到相应荣誉开启）

# 用户属性

* 行动力，有上限
* 银币，游戏币
* 黄金，充值币

# 战斗系统

* 战斗地图：敌我双方均为5\*4的战斗区域，每个单位均占地1\*1，不可重叠，敌我双方均在各自领地，不可交换
* 战斗机制：
* 战斗开始阶段：全场仅一次该阶段
* 天气部署
* 先机技能
* 回合开始阶段：每个回合根据每个单位的速度值依次进行出手，速度值高的先出手，当速度值相等时，高战力单位先出手，战力相等随机先手。轮到该单位释放技能前，可能触发
* 增益buff
* 回合前结算的dot
* 进入回合阶段： 单位按照自身规则出手
* 普通攻击
* 特殊技能
* 对手的响应技能
* 回合结束阶段：该单位释放完技能后的阶段，该阶段结束后跳到下一个单位的回合开始阶段
* 增益buff
* 回合后结算的dot
* 部分debuff消失的阶段
* 战斗顺序按照战斗开始段→回合开始阶段→进入回合阶段→回合结束阶段→下一个单位回合开始阶段……

# 英雄系统

5.1英雄类别

* 血条型英雄：该单位只有血条，技能拥有释放限制或cd限制
* 法力型英雄：该单位拥有血条和法力条，法力条战斗开始时满，释放技能消耗法力，法力不足时只能使用普通攻击，技能拥有CD限制
* 怒气型英雄：该单位拥有血条和怒气条，怒气条战斗开始时空，每次攻击或受击会增长，怒气达到指定条件会释放，怒气不足时只能普通攻击

5.2装备类别

* 通用型：装备后普通攻击会攻击最近单体
* 穿刺型：装备后普通攻击会攻击竖排2~4人
* 横扫型：装备后普通攻击会攻击横排2~5人
* 远射型：装备后普通攻击会攻击后排单体
* 粉碎型：装备后普通攻击会攻击2\*2~3\*3的敌人

距离规则：……

5.3英雄技能

* 普通攻击
* 绝技
* 进阶领悟的新技能

5.4英雄属性

5.5英雄成长

# 好友交互

* 体力赠送
* 好友英雄助战

# 抽奖系统

* 游戏币抽取
  + 英雄碎片，英雄装备，英雄经验道具
* 充值币抽取，单抽与十连抽
  + 英雄，英雄碎片，英雄装备，英雄经验道具

# 任务系统

* 主线任务，
* 支线任务，
* 日常任务，
* 活动任务，

# 经济系统

* 游戏币与充值币的来源与消耗

# 礼包

* 首充
* 连续登陆

# VIP

* 已累计充值方式影响VIP等级，待定。