



AMMUNITION

MASTER

Game design document

摘要

此游戏设计方案以游戏玩法和游戏机制，游戏关卡为基础设计了一款独特的 2D 横板射击类休闲游戏

张文轩

目录

游戏概括..... 1

游戏系统..... 2

 游戏玩法..... 2

 游戏挑战..... 3

 道具系统..... 3

游戏机制..... 4

 射击机制..... 4

 奖励机制：..... 4

 子弹及火药升级机制..... 5

 子弹属性机制..... 5

 成本曲线..... 5

游戏背景故事..... 6

游戏角色..... 6

 主角 1..... 6

 主角 2..... 7

游戏关卡..... 7

 关卡简介..... 7

 关卡示例图..... 7

 关卡怪物..... 8

 环境伤害..... 9

游戏界面..... 9

游戏概括

ESRB:



PEGI:



游戏名称: **Ammunition master**

游戏种类: 休闲游戏

游戏类型: 2D 横板卷轴

独特玩法, 卖点 (USPs): 多点触控控制武器子弹种类的发射, 不存在复杂的武器类型系统, 只有火药与子弹即火药制作不同种类的子弹。

游戏系统

游戏玩法

玩家点击屏幕发射子弹并且消耗火药, 一根手指点击屏幕发射普通子弹, 两根手指同时点击屏幕发射激光, 三根手指同时点击屏幕指发射火炮。 玩家只需要点

击屏幕发射子弹攻击敌人，并且需要在火药消耗完前消灭场景中所有的敌人。

游戏挑战

敌人会随机出现在屏幕中并且随机移动，普通子弹只可消灭单体，激光可消灭一条直线上的敌人，火炮可消灭范围内的所有敌人，需要玩家找准时机尽可能的一次性消灭更多的敌人

道具系统

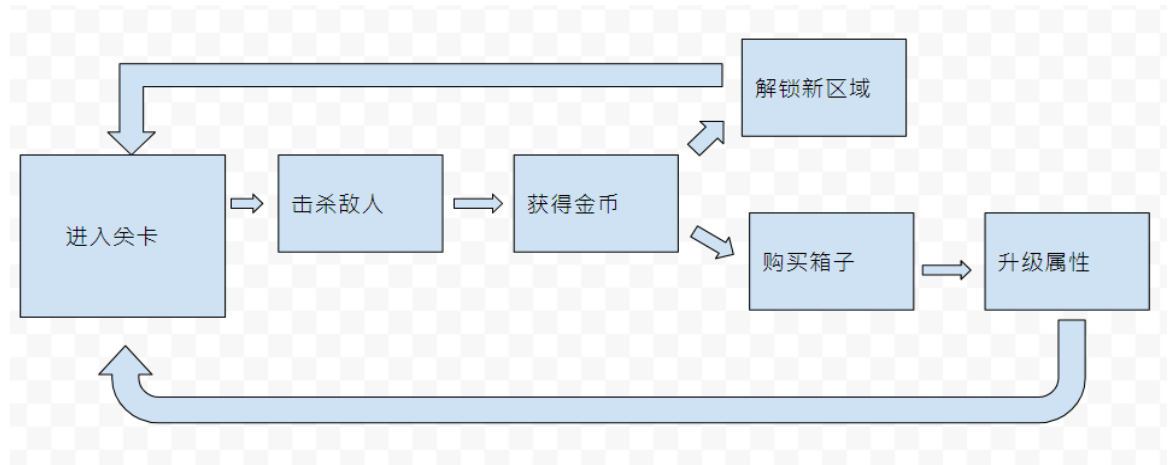
玩家消灭敌人获得幸运值，幸运值满后场景中随机出现一个道具，玩家击中道具则获得道具并且立即使用。

砖石：每通关一个未通关过的关卡则可获得 2 颗砖石，砖石可用于购买皮肤，购买角色，战斗中增加弹药等。

金币：金币可用于解锁关卡，购买箱子，提升人物被动技能。

装备系统：火药，子弹均可被强化，强化后属性得到永久提升

游戏玩法流程：



游戏机制

。

射击机制： 玩家点击屏幕发射子弹并且消耗火药，一根手指点击屏幕发射普通子弹，两根手指同时点击屏幕发射激光，三根手指同时点击屏幕指发射火炮

火药： 玩家消耗火药制作成不同的子弹并且发射，击杀敌人可获得火药。

奖励机制：

战斗奖励：

幸运值： 在消灭敌人的时候会收集到幸运值，当幸运值满了之后场景中会掉落出一个随机的奖励道具，击中奖励道具获得此奖励道具并且立即使用

- 火药：增加火药数量

- 时钟：让游戏时间变慢
- 武器箱：在一定时间内发射子弹不消耗火药

金币：消灭敌人时获得金币

通关奖励： 每通关一个未通关过的关卡则可获得 2 颗砖石

成就奖励： 达到一定的成就则可以领取砖石或者金币

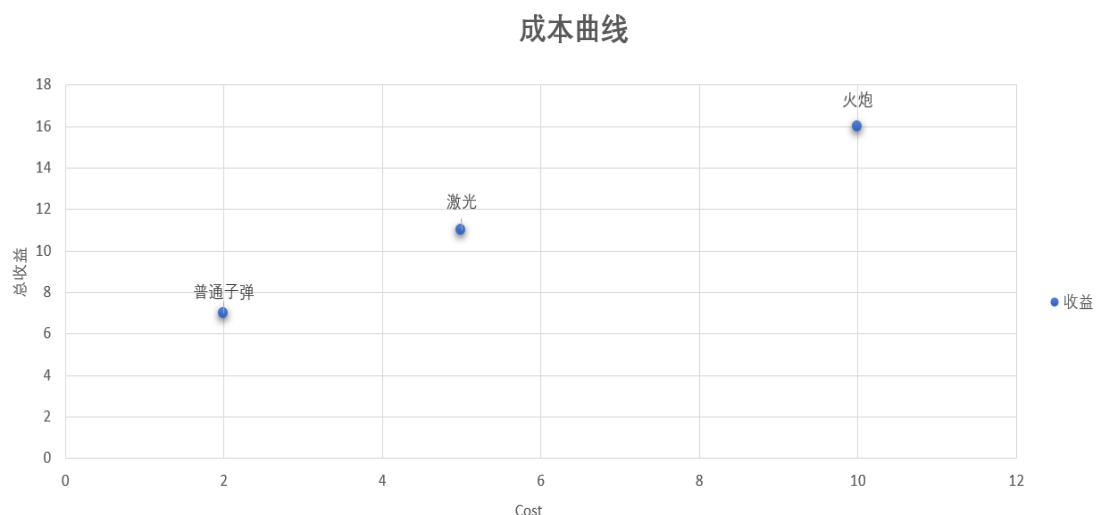
开箱机制： 玩家可以使用金币购买箱子，开箱后随机获得一个物品，物品立即被使用，物品可以增加火药，子弹的经验值（比如物品 A 增加火药经验值，物品 B 增加普通子弹经验值，物品 C 增加激光经验值）。

子弹及火药升级机制： 当累计同一种物品使用数量达到一定时，火药或者子弹会被升级，升级后的火药或者子弹的威力则会永久提升，比如火药等级升级到 1 级后，发射子弹时则会少消耗 3%的火药，升级到 2 级后则少消耗 5%，依次类推。 子弹升级则会增加子弹的飞行速度，伤害力。

子弹属性机制：

子弹类型	花费（火药）	收益	普通伤害	范围伤害	子弹飞行速度	子弹大小	子弹发射频率（秒）
普通子弹	2	7	1	0	2	1	3
激光	5	11	1	2	6	1	1
火炮	10	16	5	4	1	5	1

成本曲线：



游戏背景故事

Chris 是美国三角洲部队 H 队中的一员武器及弹药专家，在一次秘密任务完成后，Chris 需要返回军事基地北卡州，但返回的路程中却频繁遭到敌军的偷袭，Chris 只能用身上仅存的弹药去击败所有的敌人并且要顺利回到基地。

游戏角色

主角 1: Chris

年龄: 36

性别: 男

H 队中的弹药专家

每次消耗火药制作子弹时会有几率触发被动技能

被动技能: 有百分之 1 几率发射子弹不消耗弹药

主角 2: Ronan

年龄: 28

性别: 女

花费砖石解锁次角色, 解锁后每次战斗都会陪伴主角

每场战斗前有 (当前等级*2+10%) 的几率触发被动技能

被动技能: 鼓舞

效果: 随机在此关卡中给主角附加 BUFF

如 BUFF1: 此关卡中获得的金币为双倍

BUFF2: 20 秒内攻击力提高 1 倍

游戏关卡

关卡简介

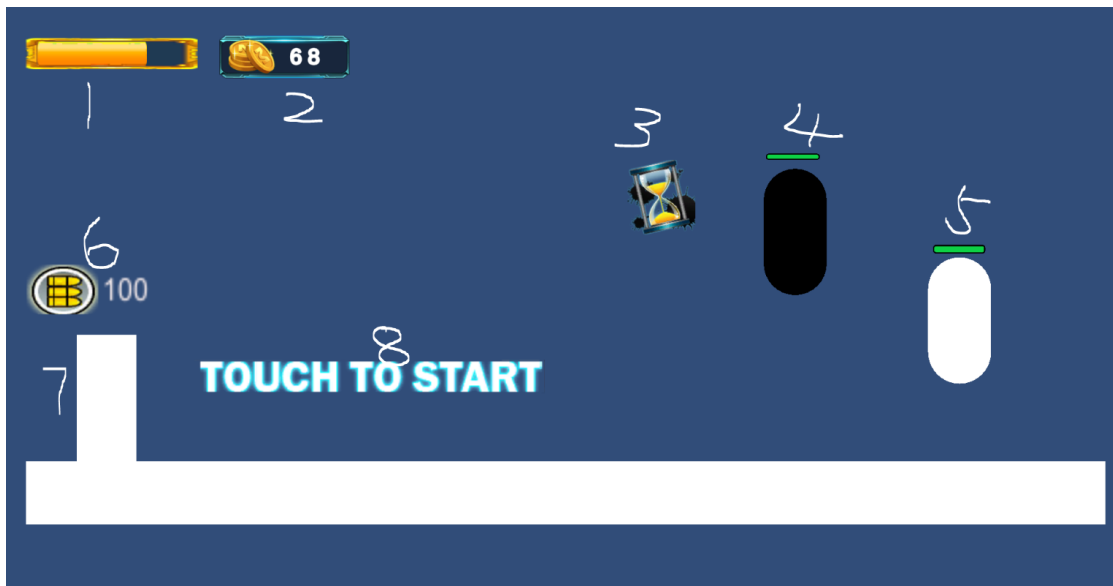
每场关卡怪物会随机出现在关卡中并且会在 Y 轴移动

每种类型的怪物移动速度不一样, 生命值不一样

每关出现的怪物数量不一样, 如第一关 1 只, 第二关 2 只,

第三关 4 只等等, 每 10 关出现一只 BOSS, 每过 50 关完成一次章节。

关卡示例图



- 1: 游戏幸运值，击杀敌人获取幸运值，当幸运值满后场景中随机掉落道具。
- 2: 游戏金币，每击杀一个敌人都能获取金币
- 3: 游戏中掉落的道具
- 4: 怪物 A
- 5: 怪物 B
- 6: 当前剩余的火药
- 7: 玩家控制的角色
- 8: 点击屏幕开始游戏，点击后 TOUCH TO START 消失

关卡怪物

怪物 A: 生命值低，移动速度快，体型适中，额外承受 30% 普通子弹伤害，但激光只能造成 70% 伤害

怪物 B: 生命值高，体型大，移动慢，额外承受 30% 激光伤害，但普通子弹只能造成 百分之 70 伤害。

怪物 C: 血量低，移动慢，但会时不时隐身

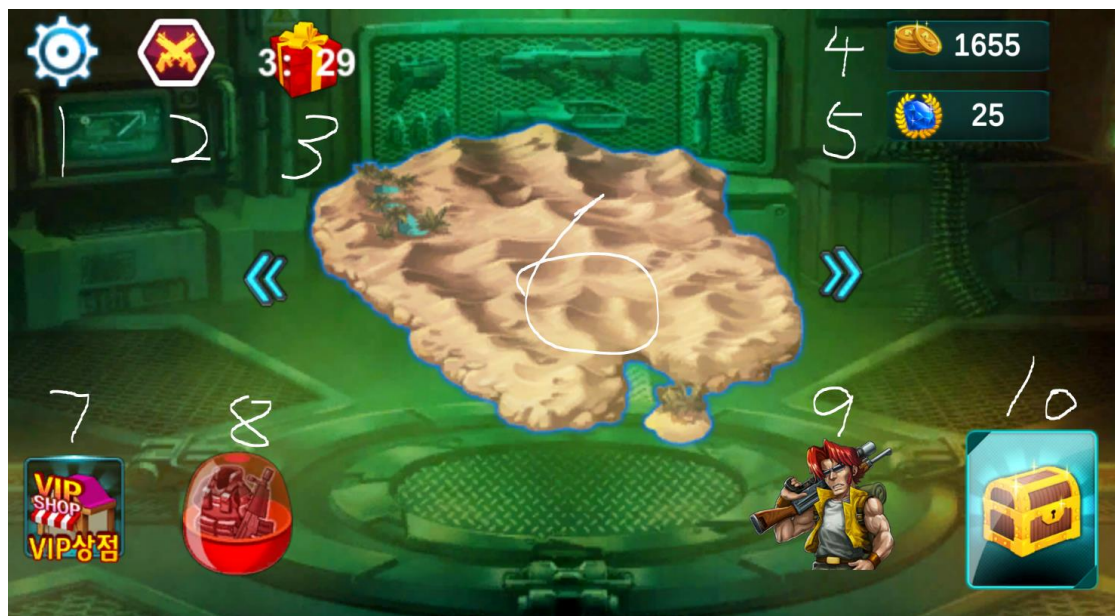
BOSS1: 移动快，体积大，会分散成多个小怪

环境伤害:

油桶: 击中后爆炸并对周围的怪物造成一定伤害

游戏界面

初始界面:



1: 游戏基础设置，如可以调节声音大小，语言等

2: 游戏成就系统，当玩家完成某种成就后可以领取奖励
如杀死了 100 只怪物 A 等

3: 在线礼包，当玩家持续在线满 5 分钟，20 分钟，60 分钟和 120 分钟都可以领取礼包，打开礼包随机获得 50-1000 金币或者 10 个砖石，在线时间越长的礼包获取高额的金币几率越大，更有几率获得砖石，如 120 分钟的礼包有百

分之 1 的几率获取砖石。

4: 当前金币剩余量

5: 当前砖石剩余量

6: 当前章节, 可以点击进入下一章节或上一章节

7: 游戏商城, 可用现金购买金币或者砖石

8: 装备系统, 进入后可看当前角色可制作子弹类型, 已经子弹类型的等级

9: 角色系统, 进入后可以使用砖石购买角色皮肤或者购买角色

10: 开箱系统, 开箱后玩家随机获得子弹或者火药经验值, 经验值满后则会升级相对于的能力也会得到提升