**明日方舟**

双人关卡需求文档

**设计动机**

双人合作模式可以增加玩家之间的社交交互，巩固玩家之间的联系，从而达到促进消费，增加留存率等商业效果。许多单机游戏也都在往双人及多人合作的方向拓展，甚至还出现了同城交友等模式。希望这个设计能够让全天下的刀客塔们拥有更加丰富的社交体验，并在合作与互动中建立珍贵的羁绊。

**背景设定**

因为一些原因，平行时空的刀客塔来到了这里，和这个世界的刀客塔邂逅，随后与他并肩作战。这个方案也让重复干员变得合理，在技术和资源允许的情况下，甚至可以将异界刀客塔部署的单位以全息投影的方式展现，同样网络异常也可以展现为特定仪器的链接中断。

**活动入口**

双人合作模式是一个特殊的活动，和其它常规活动共享相似的进入方式。

**匹配逻辑**

（雇我过来我就写细节）

**大地图视角**

双人模式的地图比常规模式更大，可以通过拖拽屏幕的方式来移动视角。

**场景设计**

（雇我过来我就写细节）

**怪物设计**

（雇我过来我就写细节）

**关卡节奏**

（雇我过来我就写细节）

**关卡剧情**

（雇我过来我就写细节）

**范例关卡（普通）**

![手机屏幕截图

中度可信度描述已自动生成]()

\*下方可以增加一条深渊，达到8格的高度

**敌人波次**

**第一波**

两个普通单位分别从1，2侵入点进场，前往对应的保护目标。

**第二波**

四个高速单位分别从1，2侵入点进场，前往对应的保护目标。

**设计思路**

前期先诱导玩家在共享符文放置挡2先锋。

**第三波**

四个普通单位分别进场，其中侵入点1的单位受到刀客塔Y的伤害大幅削弱，侵入点2的单位受到刀客塔X的伤害大幅削弱。

**第四波**

两个重装单位分别进场，其中侵入点1的单位受到刀客塔Y的伤害大幅削弱并反弹伤害，侵入点2的单位受到刀客塔X的伤害大幅削弱并反弹伤害。

**设计思路**

之后诱导玩家在对应的区域部署干员，刀客塔X在左边，刀客塔Y在右边。

**第五波 – 第八波**

分别进场大量各种种类的组合单位，并削弱，反弹对应的刀客塔造成的伤害。

**设计思路**

压力测试，在这个时候刀客塔们应该已经部署了自己的大部分主力干员，分别聚集在左右两边。

**第九波**

两个自爆单位分别从1，2侵入点进场，前往对应的保护目标。从侵入点1进入的自爆单位免疫并反弹刀客塔X造成的伤害和效果，从侵入点2进入的自爆单位免疫并反弹刀客塔Y造成的伤害和效果。自爆单位死亡或抵达中心位置后会自爆，随后对3格内的所有干员附加噩梦效果，令他们眩晕15秒，受到攻击或眩晕结束后受到巨大的真实伤害。

**设计思路**

这个情况必须在对方的区域快速布置特种干员，可以快速刺杀自爆单位或者在巧妙的位置和时机部署将其推入深渊。如果不能快速处理则会让另一名刀客塔的干员受到毁灭性的打击。同时，噩梦的延迟效果会让后续的波次变得更难应对。

**第十波**

分别进场各种种类的组合单位，主要为高速单位，并削弱，反弹对应的刀客塔造成的伤害。

**设计思路**

如果上一波没有妥善处理则这一波将会直接暴毙。如果干员足够强力（碾压级别并且复活很快），那么在眩晕后迅速卖掉在波次来临前复活，又或是用极少的干员通过压力测试并在死亡后换一批能通过下一波压力测试的干员，或许能通过操作力挽狂澜。

**第十一波 - 第十二波**

分别进场大量各种种类的组合单位，并削弱，反弹对应的刀客塔造成的伤害。其中混杂着一些第九波的自爆单位。

**设计思路**

需要刀客塔在压力环境下相互合作。如果不能妥善处理则队友会受到毁灭性的打击。

**范例关卡（BOSS战）**

**第一阶段：**

**一些文字和图案

中度可信度描述已自动生成**

**敌人波次**

从开始就会出现路面和空中敌人，空中敌人将会携带**障碍清理装置**，被摧毁后掉落被刀客塔们分别拾取。

（雇我过来我就写具体波次细节）

**战场信息**

战场侵入点和保护目标将会轮替。最开始的时候，侵入点为轮替点1，保护目标为轮替点3，之后战场将会从左边开始崩塌，轮替点2，4依次成为新的侵入点/保护目标，之后战场再次崩塌，3，5成为新的侵入点/保护目标。

（雇我过来我就写具体战场细节）

**设计思路**

开始费用较少的时候一个刀客塔必须在共享符文位置放置先锋，另一个则必须放置对空单位。如果没有先锋，刀客他们将缺乏足够的费用清理障碍和在新的位置部署干员。相反如果没有对空单位，刀客塔们则无法获取**障碍清理装置**。

由于战场会不断的朝右崩坏，刀客塔们必须在压力下合作，不断清理前方的障碍，然后转移自己的干员。在紧张刺激的逃亡过程结束后，刀客塔们将会登上飞行平台，开始第二阶段的战斗。

**第二阶段：**

**![一些文字和图案

中度可信度描述已自动生成]()**

**敌人波次**

敌人的混合部队中部分单位会掉落增益道具：

临时护盾装置：放置后给周围干员增加一个护盾，抵挡一次伤害，持续30秒

防御机器人Type-A：放置后等同与一个白板前锋，对敌舰伤害增加。

防御机器人Type-B：放置后等同与一个白板重装，受到来自敌舰的伤害减少。

防御机器人Type-S：放置后等同与一个白板狙击，对敌舰伤害增加。

工作机器人Type-R：放置后可以修复破损的墙壁或清理地面

在波次进行中，敌舰会从接入点入侵，入侵方式有：

垂直撞击：撞击飞行平台，空中掉落杂物，对该位置部署的干员造成巨大的伤害。如果杀死干员或是当前位置没有干员，该位置会出现一个障碍物。障碍物在被Type-R工作机器清理之前该位置不能部署新的干员。

水平撞击：撞击飞行平台，在平台侧面接入点位置打开一个缺口，以方便之后的攻击。缺口可以被Type-R工作机器人修复。

机枪：在接入点放置一枚机枪，每隔一段时间发射一枚子弹对第一个触碰的干员造成伤害，机枪可以被摧毁。

镭射：在接入点放置一枚镭射，一段时间过后对方向路径的所有干员造成巨大伤害，镭射可以被摧毁。

无人机平台：在接入点出现一个无人机平台，随后不断输入无人机协助敌方战斗，无人机平台不可被摧毁，但是放入了一定数量的无人机之后会自动撤离。

增援平台：在接入点出现一个增援平台，随后不断输入敌方增援部队，增援平台不可被摧毁，但是放入了一定数量的增援之后会自动撤离。增援平台不会出现在高台旁边的接入点（2，3，8，9）.

对接入点的入侵装置造成伤害会对敌舰造成伤害，摧毁敌舰后游戏胜利。

（雇我过来我就写具体波次细节）

**设计思路**

在紧凑的逃亡后进入高速飞行模式，随后要不断应对敌方的增援部队和敌舰的骚扰。这个时候两位刀客塔必须平衡手中获得的物资，让他们在关键时刻发挥作用。是清理敌军和障碍，还是修复破口或是对敌舰造成巨大伤害？是保护自己，还是牺牲自己保护同伴更重要的干员？在最后平台上一团乱麻的时候获得惊险的胜利将会是一件值得骄傲的事。

甚至最后可以加入一个双人的打飞机游戏来衔接最后的剧情。

（雇我过来我就写具体需求总结）