**元气：末世（核心部分）**

**——手游**

**道具系统：**

**①元气团**（仅限跑酷）：**拾取增加**当前元气值，初始为**2点**

**②大元气团**（仅限跑酷）：元气团**1.5---3倍**数值（**随机**）

**③冲刺**（仅限跑酷）：冲刺300**m**，期间**无消耗，无敌**状态（角色到达屏幕1/3靠右处，结束后回去），冲刺状态下有**特效**（能区分俩种状态即可）

**④元气盾**（仅限跑酷）：**无敌**状态（即**不消耗元气**，但是**跑动元气依旧消耗**），持续**3s**

**存档系统：**

记录**拥有的角色**，**当前关卡，无尽模式历史最远距离**

（奔跑中记录奔跑路程，即离最终终点的距离）

（无尽模式记录奔跑路程，无终点）

**角色系统：**

**初始仅有元气战士**，后续2个需通过某一关卡解锁

**①元气战士（仅二段跳）**

**前进**：消耗元气**1点/s**

**技能**：向前方直线发出一道元气弹，清理前方直线所有障碍物和黑暗生物，**消耗元气50，冷却20s.**

**被动**：冲刺时距离额外**增加10%**

**②丛林射手（二段跳后可滑翔）**

**前进**：消耗元气**2点/s**

**技能**：向前方扇形发出**5支**箭，扇形**60度**，清理中箭的所有黑暗生物，消**耗元气40，冷却25s.**

**被动：**有**20%**的几率闪避任意攻击，即此次**触碰无消耗**

**③时间学者（可三段跳）**

**前进**：消耗元气3**点/s**

**技能**：暂停时间：黑暗**停止追赶**，触碰黑暗生物/障碍物**无影响**，期间角色**无任何元气消耗，也无元气增加，初始持续2s，消耗元气50，冷却30s**

**被动**：**死亡后复活**，复活时状态：**元气值：100点**，**冷却100s**

**关卡系统：**

跑酷：**在黑暗追上前或者元气消耗完前到达终点**

暂定关卡为**8个**关卡

无尽模式（**需完成前置关卡才能开启**）战绩，即历史记录，与无尽模式一同开启

**共9个**

**游戏元素系统：  
每500m，角色和黑暗速度+2**

1、**黑暗**：速度比角色稍慢，10**m/s**

**黑暗吞噬角色则消耗元气80/s**

角色元气值为**小于等于0**则**游戏结束**，进行结算

**游戏结束则跳转至结束页面**

2、**地形**：

**①绳子**：可以跳跃，可沿绳，上下翻转

**②地面**：可跳跃，可下滚/下滑

**③地形浮台**：有碰撞体积，不可穿过，但可以跳跃上去

3、**障碍物**：角色触碰减少**15点**元气值，仅能触发**1次**。

荆棘：捆绑角色，停滞1s

地刺：存在于地形上，可**上侧**出现，也可**下侧**出现，**长度大小**可不同（**绳子上换为刀**）

蛛网：固定悬挂，不同蛛网**高度位置、大小**不同

44、**黑暗生物**：角色触碰减少**25点**元气值，仅能触发**1次**。

蜘蛛：固定悬吊，不同蜘蛛**高度位置**不同

蝙蝠：从右向左直线**飞行**，**速度8m/s**

黑龙：场景中停留**20s**，**无法被消灭**，在场景中来回有规则的移动，并可**发射弹幕**，触碰即消失，效果与黑暗生物与角色触碰效果一致

5、**背景**：滚动图片

6、**角色**：自动向前移动，水平位置固定于视口处，即角色和摄像机水平速度一致。（选择屏幕1/3靠左一侧）

**不显示**：

①速度:10m/s

**显示**：

①元气：当前值/上限值，在角色上方放置浮条

②竖直动作：（无消耗）

**跳（按钮1）**：二段跳/三段跳/滑翔

第一段一个图标

第二段一个图标

第三段一个图标/滑翔一个图标

下滑/翻滚/下落**（按钮2）**

绳子上为上下翻转，一个图标

地面上为下滑，期间移动速度+3，一个图标

空中为下落，一个图标

③攻击技能**（按钮3）**

可使用

冷却

④被动技能

可使用

冷却

**开始页面：**

11、**开场动画**：

几张图画配文字，介绍游戏背景，点击任意处跳过。（每次进入游戏都会播放）

22、**主页面**：

**①按钮面板（屏幕左侧2/3）**：

**开始游戏**：跳转至**关卡页面（更换按钮面板）**

**角色选择**：跳转至**角色选择页面**

**帮助页面**：跳转至**帮助页面**

**退出游戏**

**②背景**：

一张图片（如果有动态图更好）

**③当前状态**：

选择的角色**（屏幕右侧1/3）**

**关卡页面：**

**主页面按钮面板更换：**

**闯关模式**:跳转至选择关卡页面**（更换按钮面板）**

**无尽模式**（闯关模式**全部通过**才可开启）：进入无尽模式游戏页面

**返回主页面**：跳转至开始页面

**选择关卡页面：**

**关卡页面按钮面板更换**

（初始只开启第一关，只有完成上一关卡才能开启下一关卡）

点击对应关卡按钮即可进入对应关卡游戏页面

**角色选择页面：**

初始只有元气战士

通过**第三关**解锁**丛林射手**

通过**第六关**解锁**时间学者**

**游戏页面：**

1、**黑暗**：速度比角色稍慢，9**m/s**

**黑暗吞噬角色则消耗元气80/s**

角色元气值为**小于等于0**则**游戏结束**，进行结算

**游戏结束则跳转至结束页面**

2、**地形**：

**①绳子**：可以跳跃，可沿绳，上下翻转

**②地面**：可跳跃，可下滚/下滑

**③地形浮台**：有碰撞体积，不可穿过，但可以跳跃上去  
以下3.4均无碰撞体积

3、**障碍物**：角色触碰减少**15点**元气值，仅能触发**1次**。

荆棘：捆绑角色，停滞1s

地刺：存在于地形上，可**上侧**出现，也可**下侧**出现，**长度大小**可不同（**绳子上换为刀**）  
地刺还有一种类型，为隐藏地刺，即看上去和地形一样，但是有几个空点以示区别，踩中后变为显露的地刺，同时角色下落一层，即与地刺同层

蛛网：固定悬挂，不同蛛网**高度位置、大小**不同

4、**黑暗生物**：角色触碰减少**25点**元气值，仅能触发**1次**。

蜘蛛：固定悬吊，不同蜘蛛**高度位置**不同

蝙蝠：从右向左直线**飞行**，**速度8m/s**

黑龙：场景中停留**20s**，**无法被消灭**，在场景中来回有规则的移动，并可**发射弹幕**，触碰即消失，效果与黑暗生物与角色触碰效果一致

5、**背景**：滚动图片

6、**角色**：自动向前移动，水平位置固定于视口处，即角色和摄像机水平速度一致。（选择屏幕1/3靠左一侧）

**不显示**：

①速度:10m/s

**显示**：

①元气：当前值/上限值，在角色上方放置浮条

②竖直动作：（无消耗）

**跳（按钮1）**：二段跳/三段跳/滑翔

第一段一个图标

第二段一个图标

第三段一个图标/滑翔一个图标

下滑/翻滚/下落**（按钮2）**

绳子上为上下翻转，一个图标

地面上为下滑，期间速度+3，持续2s，可跳跃取消，一个图标

空中为下落，一个图标

③攻击技能**（按钮3）**

可使用

冷却

④被动技能

可使用

冷却

**关卡布局设计:**

（将各个元素聚合在一起形成，后续会设计）

**结束页面：**

**PASS/LOSS（左上）**

**按钮（左下）：**

**重新开始**：重新开始当前关卡5

**返回关卡选择页面**：跳转至关卡页面

**返回主界面**：跳转至开始页面（不播放开始动画）

**角色（右1/3）**

**无尽模式额外增加一项：历史最远距离**

**视口大小：1024\*768（可更改）**

**角色：高1.6m，宽0.6m  
参考数据(视口大小a\*b)，需兼容不同大小的屏幕  
  
参考变换:水平a/10每米，竖直b/7.5每米  
屏幕大小:约为10m\*7.5m，将任意屏幕大小取为该数值，下列数据均为相对于此数据而制定的  
重力加速度取-10m/s^2  
角色:移动速度10m/s，每500m+2;跳跃速度+7m/s每次;滑翔额外附加加速度+9.75m/s^2，最多持续2s，可提前取消  
水平速度==移动速度+地形速度  
地形速度:水平0，上坡-2，下坡+2，空中、绳上均为0  
(可能不额外加力也没影响)  
上坡下坡且在地面上时给角色一个与重力大小相同方向相反的力  
黑暗:初始离角色1m，速度9m/s，每500m+2  
地面/地形浮台:一块2m\*0.5m(高宽度均可调)  
绳子:2m\*0.2m(高宽度可调)，在绳子下方不掉落  
  
荆棘:0.8m\*0.6m  
地刺:0.5m\*0.7m  
蛛网:(0.5m--2m)^2，范围值  
  
蜘蛛:(0.3m--1.5m)\*(0.4m--2.0m)，比例3:4  
蝙蝠:(0.4m--2.0m)\*(0.3m--1.5m)，比例4:3，速度(8+[路程/500]\*2)m/s  
黑龙:自己定吧，反正无法被消灭，持续50s，可四向移动  
发射弹幕:0.4\*0.4，速度(8+[路程/500]\*2)m/s  
  
道具:0.4m\*0.4m，大元气团为0.5m\*0.5m  
  
  
UI设计:暂未定**