**元气：末世**

**——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**

**③大元气团（仅限跑酷）：元气团1.5-3倍数值 随机**

④元气池（仅限跑酷）：地形形式存在，通过则元气恢复为上限值

**⑤冲刺（仅限跑酷）：冲刺300m，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）**

**⑥元气盾（仅限跑酷）：无敌状态（仅针对障碍物，黑暗生物，boss），持续3s**

⑦元气弹：

球形：拾取则在周围生成4个圆气球，出现黑暗生物则指向性攻击（对障碍物无效），伤害每个15点，持续10s

锥形：拾取则前后不断发射元气弹，无差别攻击障碍物/黑暗生物，伤害每个15点，持续10s

彗星（仅限boss战）：拾取则生成4个元气弹，指向boss造成伤害，每个10点

**升级系统：**

**1、扩展元气总量：升1级扩展50点，最高6级，消耗100 \* 2 ^（等级）**

**2、增幅（大）元气团：升1级加1点，最高6级，消耗100 \* 2 ^（等级）**

3、增强攻击道具：（均为增加量）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 伤害 | 数量 | 时间延长 | 最大等级 |
| 球形 | 5 /级 | 1 /级 | 1s /级 | 6 |
| 锥形 | 5 /级 | / | 1s /级 | 6 |
| 彗星 | 1 /级 | 1 /级 | / | 6 |

消耗100 \* 2 ^（等级）

**4、增幅角色技能：**

**元气战士**

**技能：伤害50点，冷却减少5%，最高4级，消耗100 \* 2 ^（等级）**

**被动：每级增加5%，最高4级，消耗100 \* 2 ^（等级）满级后额外增加15%**

boss战：

技能：每级伤害增加10，冷却和消耗元气减少5%，消耗100 \* 2 ^（等级），满级时挥舞3次，连续命中，伤害持续减半

**丛林射手**

**技能：每级增加伤害40点，冷却减少5%，最高5级，满级增加一支箭，扇形度数扩大为75度，箭飞行距离扩大为1/2屏，消耗100 \* 2 ^（等级）**

**被动：每级增加5%，最高4级，消耗100 \* 2 ^（等级）满级后额外增加20%**

boss战：

技能：每级伤害增加10，冷却和消耗元气减少5%，最高5级，消耗100 \* 2 ^（等级），满级时发射2支，第2支伤害为半额

**时间学者**

**技能：每级增加0.5s，最高3级，消耗100 \* 2 ^（等级）**

**被动：每级复活时增加元气50点，最高4级，消耗100 \* 2 ^（等级）满级后限定1次更改为冷却100s**

boss战：

技能：每级伤害增加5，持续时间加0.5s，最高5级，消耗100 \* 2 ^（等级），满级时减少2s CD

**5、减弱触碰障碍物\黑暗生物带来的影响：每级减弱5%，最高6级，消100 \* 2 ^（等级）**

**6、升级跳跃：升级为三段跳，一级，消耗500**

7、减少残缺传送阵消耗：最高 4级，每级减少10点，消耗100 \* 2 ^（等级）

**8.元气盾：每级延长0.5s，最高6级，消耗100 \* 2 ^（等级）**

**9.冲刺：每级延长200米，最高5级，消耗100 \* 2 ^（等级）**

**存档系统：**

**记录角色，拥有的元气值（货币），升级系统，当前关卡**

**（奔跑中记录奔跑路程，即 离最终终点的距离）**

**（boss战记录boss血线）**

**装备系统：（待定）**

可以设计多种装备，出击时可以携带一个。（为通过某一关卡的奖励，初始一个也没有）

战神甲胄：减少5%受到攻击时的元气损耗

刺客匕首：增加5%闪避率

精灵盔甲：降低地形15%损耗，但增加敌人5%伤害。

分裂箭（仅限丛林射手）： 每支箭可分裂为2支箭，分裂后可重复命中，但伤害降低35%

战神长刀（仅限元气战士）：增加攻击范围，范围\*1.5

自然的慈悲（仅限时间学者）：增加一次复活机会。

**角色系统：**

**初始仅有元气战士，后续俩个需通过某一关卡解锁**

**元气战士，元气一族的传统战士，擅长高速移动和高伤害的近战攻击。**

**（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，初始伤害100点，消耗元气50，冷却30s.**

**被动： 冲刺时距离额外增加10%，冷却10s**

**boss战（增加）：**

**元气回复：10点/s**

**技能：向前方直线发出刀气，伤害60点，消耗40点，冷却10s**

**丛林射手，丛林部落的弓箭手，擅长远距离攻击。**

**（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4支箭，箭飞行距离为2/5屏，扇形60度，初始伤害80点，最多中一支箭的伤害，消耗元气50，冷却30s.**

**被动： 有10%的几率闪避任意攻击，冷却10s**

**boss战（增加）：**

**元气回复：8点/s**

**技能：向上方发射一支箭，坠落至boss地点，伤害80点，消耗30点，冷却10s**

**时间学者，在圣山中获得知识的学者，可以操控时间。**

**（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，boss停止动作，期间角色无任何元气消耗，也无元气增加，初始持续1.5s，消耗元气50，冷却30s**

**被动： 死亡后复活（每局仅一次），复活时状态：元气值：100点**

**boss战（增加）：**

**元气回复：5点/s**

**技能：向前方直线发射元气波，伤害25/0.5s，持续1.5s，消耗20点，冷却10s**

**关卡系统：**

跑酷和boss战分开，也可不分开

**跑酷：在黑暗追上前或者元气消耗完前到达终点**

boss战：跑酷，在规定时间内击杀boss，元气为0则游戏失败，元气弹和道具随机生成、漂浮

**暂定8个跑酷关卡**，3个boss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

**开始界面：**

**1、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）**

**2、按钮：**

**开始游戏**

**升级**

**退出游戏**

**角色选择**

**帮助**

**3、显示当前拥有的元气值以及角色人物**

**关卡页面：**

**选择关卡，只有完成上一关卡才能开启下一关卡**

**游戏页面：**

**1、黑暗：速度比角色稍慢，8m/s**

**黑暗吞噬角色则游戏结束，进行结算**

**弹出结算框：**

**评价，获得元气值，重新开始，返回主界面**

**2、地形：**

**①绳子：可以跳跃，可沿绳上，上下翻转**

**②地面：可跳跃，可下滚/下滑**

**③地形浮台/障碍等，有碰撞体积，不可穿过**

**3、障碍物：角色触碰减少元气值，障碍物消失。**

**4、黑暗生物：角色触碰减少元气值，障碍物消失。**

**5、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。**

**boss战，视口固定，增加左右移动**

**①速度:10m/s，消耗5点/s**

**②元气：当前值/上限值**

**③竖直动作：（无消耗）**

**跳（按钮1）：二段跳/三段跳**

**下滑/翻滚/下落（按钮2）**

**④攻击技能1（按钮3）**

**仅限boss战：**

**⑤普攻**

**⑥攻击技能2（boss战增加的）**

**⑦左右移动**

**初始数据：**

**①视口大小：1024x760（可更改）**

**②黑暗：速度：8m/s**

**②障碍物：触碰减少15点元气值**

**③黑暗生物：触碰减少25点元气值**

**④角色：初始元气值100/200点**

**跳跃：1段2~3m，初始为2段跳**

**速度：10m/s**

**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**