异世界游戏说明

**修订记录**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **修改日期** | **修改内容** | **修改人** |
| 1.0 | 2015-6-3 | 首次创建 | 赵晋伟 |
| 1.1 | 2015-6-12 | 加入游戏目标与玩家互动 |  |
|  |  |  |  |

**游戏简介**

《异世界》是一个使用AR技术，融合线下玩法的手机游戏。

游戏体验与线下实景相结合，玩家可以在地图与摄像头画面中看到游戏世界中的物体，并与之互动。游戏提供收集，部署，战斗，占领等玩法，让玩家在亦真亦幻的异世界中展开协作与对抗，以地图占领为目标，辅以线下的利益奖励，驱动玩家参与游戏。

游戏在运营过程中，通过玩家购买道具，获得收入。

同时可通过线下活动为商家带来客流，或通过在虚拟世界中为商家宣传，从商家获得收入。

**背景故事**

待定。

世界观+阵营介绍+冲突原因+游戏玩法+玩家目标

在一个什么样的世界里，有两方阵营，因为某种原因产生了冲突。作为游戏中的一个玩家，在要游戏中去做些什么事，可以帮助自己的阵营获胜。

**游戏目标**

在游戏的不同阶段，玩家需求是不同的。游戏中设置了初期，短期，中期，长期四种目标，让玩家追求。

核心体验

户外互动，占地策略

游戏的最大特色是让玩家走出去，不像传统游戏一样宅在室内。在室外活动，交往，互动充分发挥手机的移动优势。游戏中虽然也有收集，战斗元素，但初期设计较弱，玩家不需要在室外花过长时间，也能轻松体验游戏乐趣。但玩家必须有选择地占领关键位置堡垒，为己方阵营获得最大优势，有一定策略性。

初期目标

以新用户留存为目的，关键字：新颖，占有感

游戏的第一个画面就给玩家提供AR体验，让用户在摄像头中看到与肉眼完全不一样的景象，制造新鲜感。

在新手引导中，让玩家成功建立自己的据点（真实的，而不是为了完成教学任务设置的临时虚拟据点）。并能在据点上设置个人标识，甚至获得实体占领奖励（比如团购兑换码），让玩家形成对此据点的占有感。

短期目标

以提升玩家活跃度为目的，让用户每次进入游戏都有事可做，关键字：对抗，愤怒

玩家经营的据点，可被敌对阵营占领。玩家要不断升级巩固自己的据点，或进行报复反击。

据点被攻击时，会及时通知原占有者。

中期目标的设定：

以组织玩家参与线下活动为目的，形成商业价值。关键字：活动，任务，成就

通过组织活动（战役），让很多玩家在特定位置进行游戏，为商家提供客流。获胜方游戏玩家，可获得虚拟与实体奖励（比如优惠券）

通过任务与成就系统，引导玩家进入线下完成。

长期目标的设定：

以形成长期的留存为目的，让玩家之间建立友谊。关键字：社交

通过公会，道具赠送，协同攻击、防御形成合作的友谊，在游戏过程中还会经常线下见面。从而让玩家有更多的羁绊，在游戏中停留更长时间。

如何更好地赚高端玩家的钱。

钱换时间，更大的挑战，组织协作的机会

**游戏UI**

页面结构图



页面功能说明

UI组件分为三类

1. 页面
2. 面板
3. 弹窗

共分为32个页面（或弹窗），全屏页面使用黑色文字，非全屏的浮层面板使用蓝色字体，更小尺寸的提示信息使用红色字体，Web页面使用绿色字体。TODO

1. 欢迎页面

游戏启动画面

游戏初始化：网络检查，游戏完整性检查，玩家状态检查 （流程图）

版本更新

资源包下载

1. 登录页面

微信授权&登录

1. AR主页面

玩家信息：头像，昵称，能量

背包

任务

世界地图

1. 据点查看面板
2. 抽取道具面板
3. 部署升级面板
4. 据点充能面板
5. 据点攻击面板
6. 标记任务面板
7. 抽取过度提醒
8. 武器不足提醒
9. 能量不足提醒
10. 战斗胜利提醒
11. 距离不足提醒
12. 玩家受攻击提醒面板
13. 据点受攻击提醒面板
14. 任务完成提醒面板
15. 任务列表页面
16. 任务详情页面
17. 背包列表页面
18. 物品详情面板
19. 道具商城页面
20. 道具购买确认面板
21. 代币充值页面
22. 充值成功提示面板
23. 个人中心页面
24. 成就列表页面
25. 玩家据点列表页面
26. 世界地图页面
27. 增距器选择面板
28. 请求帮助防御Web页
29. 请求帮助进攻Web页

**游戏规则**

游戏分为两方阵营（势力），玩家进入游戏后会被分配到一方。在游戏世界中，大多行为是围绕据点展开的，玩家通过摄像头（AR）可以看到游戏世界中，在标志性的建筑，著名商家附近都有据点。

游戏核心循环

战斗

进攻

升级

防御

发现

抽取

玩家在游戏中不断重复三个关键动作：

不断发现游戏世界中的堡垒，从中获得道具。通过战斗进攻敌对阵营的堡垒。升级巩固自己的堡垒以抵抗对方的攻势。

游戏玩法

1. 游戏世界有很多据点，玩家可以在据点中获取道具

玩家可以从任何据点抽取道具。需要接近据点，在有效距离内才能抽取。

从己方或无人占领的据点上抽取道具，会消耗少量能量，不增长经验，一定会得到道具。

从敌方的据点上抽取道具，会受到防御武器的伤害，损失较多能量，如果能量为0，则不能抽取道具。抽取敌方据点道具，会获取经验值，但不一定获得道具。

每次能抽取3-5个道具，可根据游戏平衡进行配置。道具产出的等级与据点等级相关。

同一个玩家，在三小时内，最多可在同一据点抽取4次。以第一次抽取的时间计算冷却。

每次抽取至少间隔15分钟。

可以通过抽取增强器，缩短冷却时间，提高在三小时内的抽取次数。

1. 据点是游戏世界中的关键资源，玩家针对据点展开争夺

选中对方据点，在有效范围内，可以展开进攻。进攻过程中，需要消耗进攻武器。

据点的血量就是据点的能量，与据点等级相关。加装护盾可降低进攻据点所受伤害，加装防御武器可以对进攻者造成伤害。

进攻武器的效果，随距离的增加而减少。进攻武器有一定概率摧毁防御武器。

在进攻时，据点的拥有者会收到通知。他可以通过在线充能的方式增加据点的能量。延长攻击时间。如果防守方也在据点周围，可以更换防御武器或护盾。

无论是进攻方还是防守方都可以通过传送门道具，在线上加入战斗。

1. 玩家可以为本阵营据点升级，从而得到更多利益

据点无电池时，处于无人占领状态。当据点被安放第一个电池后，就有阵营归属了。

玩家可以在上面安装电池占领此据点。每个据点最多可以安装8个电池。（放充占领的概念）

每个玩家可以在据点上安装电池的数量，与电池的等级相关。等级越高的电池，玩家安装的数量越少。（1级8个，2~4级4个，5~6级2个，7~8级1个）

除了安装电池外，还可以安装最多6个增强器。在当前版本中，可安装护盾、防御武器或能量范围扩展器三种增强器。详情请看道具说明。

玩家可以对同阵营的据点进行升级。只能升为更高等级的电池或增强器，不能降级。升级时，旧的道具消失，不会被替换下来。

敌对阵营的据点，需要先通过进攻摧毁所有的电池后，才能重新部署占领。

如果一个据点上安放不足8个电池，同阵营的可以继续安放；而敌对阵营的需要先摧毁，再安置。

1. 玩家的基本行为都依赖能量，玩家需要在游戏世界中收集能量

在游戏世界中，会按固定速率产生能量。如果玩家在一个地点静止不动，只能收集少量能量。

如果玩家需要收集大量能量，需要外出移动。移动的距离越长，收集的能量越多。

玩家在抽取道具，进攻据点，为据点充能时都要消耗能量。

1. 对据点的争夺，凭一己之力比较困难，需要更多玩家协作

在进攻据点时，攻方玩家可以在敌对据点上进行标记，再通过微信邀请指定好友一起进攻。

其它接受邀请的玩家，可以在任务列表中生成新的任务。

在据点遭受进攻时，守方玩家可以通过微信邀请指定好友协助防御。

受邀好友可以远程为据点补充能量，或接近据点后部署防御性道具。

注：指定好友，避免朋友圈的骚扰，又可以有更高的邀请成功率。

1. 为据点充能

近程充能，接近同阵营据点时可为据点充能，充能不需要使用道具，也无能量损耗。

远程充能，只有据点的占领者能够为此据点远程充能。

当据点被攻击时，据点的占领者可发邀请好友协助防御。被邀请的好友也可为此据点远程充能，仅限一次。充能时不需要使用道具，但远程充能会有损耗，与距离有关。

每次充能要选择哪个电池，会尽量充满当前电池。

1. 利用稀有特殊道具可扭转不利局面

普通道具的获取渠道是通过据点抽取，或任务奖励。稀有道具对平衡性有较大影响，自然产出率极低，需要在游戏商城购买进行补充。

特殊道具包括：背包格数，传送门，抽取增强器，防御增强器，能量扩展器，充能器。以后可能扩展更多。

购买道具只能通过游戏内的代币“能量宝石”，宝石可以通过任务奖励获取，或由用户付费购买。

1. 据点的能量损耗

据点能量会自然减少（每个电池随时间等比损耗），减少到0时，电池会脱落，变成无人占领的状态。

如果双方阵营据点有相交的范围，那么双方据点都会受到额外伤害，会加速能量损耗。处于双方锋线的据点，需要更多的充能维护，否则会很容易失去。据点的能量范围与据点能量值有关（据点等级越高，能量越大，范围越广）。

对于玩家来说，锋线据点的占领与防守，需要一定策略性。锋线据点也需要玩家投入更多时间维护。

1. 据点广播

玩家可以在本阵营据点上安放广播器， 安放后可以编写文字（后期会加入图文），当其它玩家进入此据点的广播范围后，会收到消息。同一个消息只会收到一次，不会重复打扰。

据点的广播范围与据点的能量有关，能量越高，广播范围越大。当能量为0时，广播器失效。

广播器有时效性，不同等级的广播器，时效不同。在有效期内，不可以被替换。除非据点被对方阵营摧毁（能量为0）。

1. 阵营的平衡

新加入玩家不能自主选择阵营，服务器会根据阵营势力自动分配新玩家阵营。势力的计算不是简单地判断阵营人数，与玩家等级、堡垒等级、道具持有量都有关系。

据点说明

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 能量范围 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 能量损耗率 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 产出 |  |  |  |  |  |  |  |  |

**活动任务**

在游戏中有两种任务：

1. 玩家邀请任务

玩家在朋友圈中看到好友邀请，在某时刻一起进攻某据点。接受后会在任务列表中出现此任务。在任务开始前，会提醒玩家赶到指定地点开始进攻。

1. 系统运营任务

运营者在游戏后台，创建任务（活动）：任务包括时间，地点，完成方式，任务奖励。

完成方式包括据点的占领，关键道具的获取，特定的战役。以后会有更多任务类型。

任务分为两级，

无论是玩家任务，还是系统活动，完成后都可以领取奖励。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 等级 | C | B | A | S | SS |
| 描述 | 日常，无难度，参加即可 | 无难度，但有获胜条件 | 有一定难度 | 要花费较长时间，或与朋友配合 | 世界任务，少量玩家无法完成 |
| 奖励 | 1宝石+经验 | 3宝石+ | 10宝石 | 50宝石 | 100宝石 |
| 额外 | 经验 | 经验 | 经验 | 商家 | 商家 |
| 举例 | 玩家邀请任务 | 运营任务 | 运营任务 | 暂无 | 暂无 |

**玩家成长**

在游戏中玩家获得经验值升级。在更高的等级可以使用高级道具，储存更多能量。

经验获取

|  |  |
| --- | --- |
| 动作 | 经验值 |
| 在敌方据点抽取 | 100 |
| 充能 | 10 |
| 安装电池/增强器 | 125 |
| 升级别人的电池/增强器 | 65 |
| 升级自己的电池/增强器 | 25 |
| 在据点签名 | 100 |
| 摧毁电池 | 75 |
| 使用传送门 | 200 |
| 发布攻击/防御邀请 | 10 |
| 接受攻击/防御邀请 | 5 |
| 活动奖励 | 后台编辑 |

玩家等级

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 经验 | 0 | 1万 | 3万 | 7万 | 15万 | 30万 | 60万 | 120万 |
| 能量 | 2000 |  |  |  |  |  |  |  |
| 背包 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 宝石 |  |  |  |  |  |  |  |  |

更高级别暂未开放

**道具介绍**

电池

用于占领据点，根据等级决定据点的能量上限。安装在据点的电池插槽中。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 能量 |  |  |  |  |  |  |  |  |

护盾

降低攻击伤害。安装在据点的增强器插槽中。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 1 | 2 | 3 |
| 效果 |  |  |  |

防御武器

对接近据点的敌对玩家造成伤害。不影响据点间的能量损耗。安装在据点的增强器插槽中。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 1 | 2 | 3 |
| 效果 |  |  |  |

进攻武器

存在在玩家背包中，进攻时使用，对敌方据点造成伤害。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 伤害 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 摧毁率 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 范围 |  |  |  |  |  |  |  |  |

抽取增强器

存在在玩家背包中，抽取道具时使用。

提升在据点中抽取道具的频率，降低抽取道具的冷却时间。但不会改变所获取道具的等级与在敌对据点获取道具的概率。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 1 | 2 | 3 |
| 冷却时间 |  |  |  |
| 抽取次数 |  |  |  |
| 有效期 |  |  |  |

防御增强器

存在在玩家背包中，防御时使用。

敌对玩家接近时，对其造成伤害。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 1 | 2 | 3 |
| 范围 |  |  |  |
| 伤害 |  |  |  |
| 有效期 |  |  |  |

能量范围延展器(考虑废除，与能量范围与能量水平相关)

据点之间能量对抗时，增加能量覆盖范围。安装在据点的增强器插槽中。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 1 | 2 | 3 |
| 范围 |  |  |  |

充能器

入侵据点时，可以获得3个。三个人同时。

存在在玩家背包中，充能时使用。不涉及能量容量，只是提供远和充能手段。

玩家为己方阵营据点，远程充能时使用。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 距离 |  |  |  |  |  |  |  |  |

传送门

存在在玩家背包中，远程操作据点时使用：可用于抽取，充能，部署升级，进攻等。

在玩家不方便去线下的时候可以使用。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 距离 | 1 | 2 | 4 | 8 | 16 | 32 | 64 | 128 |

签名器

存在在玩家背包中，稀有，可以重设一个堡垒的签名广播。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 距离 | 1 | 2 | 4 | 8 | 16 | 32 | 64 | 128 |

**商城说明**

商品价格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 物品 | 等级/数量 | 价格 |
| 背包格数 | 5 | 1 |
|  | 10 | 5 |
|  | 10 | 10 |
|  | 10 | 100 |
| 传送门 | 1~8级 | 2~256，2^(lv) |
| 充能器 | 1~8级 | 1~128，2^(lv-1) |
| 能量范围扩展器 | 1 | 10 |
| 2 | 50 |
| 3 | 200 |
| 防御增强器 | 1 | 10 |
| 2 | 25 |
| 3 | 60 |
| 抽取增强器 | 1 | 10 |
| 2 | 25 |
| 3 | 60 |

见道具介绍

背包格数，传送门，抽取增强器，防御增强器，能量扩展器，充能器。以后可能扩展更多。

购买道具只能通过游戏内的代币“能量宝石”，宝石可以通过任务奖励获取，或由用户付费

宝石获取

购买获取：1元10颗

升级奖励：见玩家等级

任务奖励：见活动任务

**游戏后台**

游戏后台包括：

玩家管理：运营数据

玩家数，活跃度，阵营与势力统计，充值统计

商家管理

据点管理

据点布署，重置，删除

活动管理

活动发布，活动效果统计

商城管理

商品管理，价格管理

版本管理

客户端版本：更新与强制更新

**推广方式**

用户群体：高校学生，IT民工

首批用户导入：

本地Ingress群，本地IT群，朋友，

依赖微信朋友圈传播

目前两种分享方式：进攻邀请，被攻击协防邀请

一期目标：

300个据点，部署在西安高校，软件园，城中村（租房区）

300个用户

10个商家提供线下优惠，学校内商家，城中村快餐等低档

先观察自然传播效果，再考虑推广。

推广渠道优先选分发平台，与论坛，公会。