# 《鸡小德历险记》系统策划案

## 游戏玩法

### 核心玩法

1. 无限跑酷型玩法，由玩家控制单一角色，在指定的路线道路上不停前进，过程中，需要通过点击屏幕来让角色跳跃来躲避道路之间的断层，一旦躲避失败，则视为游戏失败
2. 在前进过程中，根据玩家前进的距离折算成分数用以显示和排名
3. 道路上随机会出现一些金币或道具，玩家控制角色经过时可以将金币或道具收入囊中
4. 使用金币可以在商店中购买道具或解锁隐藏奖励

### 玩法细节

1. 指定的道路路线并不是始终都是一条笔直的路，可能会出现拐弯、分叉等
2. 根据角色前进的距离，每通过一段距离后，前进的速度都会加快
3. 门、分岔路和集合点
   1. 前进过程中会出现表示分岔路的入口门，一个入口门对应若干个出口门，每一个出口门对应一条后续的分岔路；角色通过入口门后，根据所对应的出口门的数量分成对应数量的分身，同时出现在对应的分岔路起点并向前跑
   2. 当（最少1个）分身通过集合点后，所有的分身消失，变回唯一的本体
   3. 门的出现顺序必定是入口门—出口门—入口门—出口门、；绝对不会出现入口门—入口门—出口门的情况
   4. 集合点只会出现在出口门之后，不会出现在入口门之后
4. 分身
   1. 分身的动作保持一致（即1个分身跳，其他都是跳），前进方向随路径改变
   2. 当角色处于分身状态时，需要所有的分身都失败才算游戏失败
5. 角色的跳跃分为普通跳跃和二段跳，分别通过点击屏幕和点击后一定时间内再次点击触发
6. 在游戏过程中，需要记录玩家当前的剩余金币以及当局获得的金币数量
   1. 当局获得金币：1次起跑到失败视为1局，在1局中获得的金币就是当局获得金币
   2. 玩家当前剩余金币：玩家游戏至今所有当局获得金币和– 商店购买消耗
7. 角色
   1. 游戏里面的角色除了初始角色，其他角色可以在商店购买解锁
   2. 角色解锁后，可以选择1个进行游戏
   3. 不同的角色有不同的名字和外形，计划开发带有不同的被动加成效果
8. 排行榜
   1. 记录每个玩家开始游戏至今的最高分
   2. 将所有玩家的最高分进行排名，显示前100名，并告知玩家当前处于第几名
9. 分享
   1. 分享游戏：在首页点击分享按钮进行分享
   2. 分享成绩：在结算界面点击分享按钮进行分享
   3. 分享物品获得：在获得皮肤（角色、场景等）时，可在弹出的分享界面进行分享

## 收费点

1. 内购商店购买道具和解锁角色
2. 游戏失败复活

## 内购模式

1. 游戏统一的货币：金币
2. 游戏的内购都是通过消耗金币完成
3. 游戏内购的途径为商店
4. 商店可以购买解锁角色和购买道具
   1. 未解锁的角色点击实现购买；
   2. 已解锁的角色点击实现选取