《xxx》-胜利结算策划案

# 修改记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 修改日期 | 修改人 | 修改完成日期 | 备注 |
| 1 | 2017.4.19 | 成楠 | 2017.4.19 |  |
| 2 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# 功能目的

1. 给予胜利和失败目标。
2. 优化胜利和失败的玩家体验。

# 实现思路

1. 设置复活次数来给予玩家失败目标。
2. 新增失败与胜利时的不同画面以及音乐效果。。

# 功能细则

1. 共享生命上限数为5。如图：



1. 失败效果：死亡瞬间画面定格，镜头位置不变，画面慢慢变暗，变暗的灰度可调，完全变灰以后，画面居中位置，自下而上出现失败的字样。失败字样的位置位于：
2. 胜利效果：boss受到致命一击的瞬间，画面定格，镜头快速移动至boss位置，画面继续慢速播放一秒（覆盖boss完整受伤动画），镜头快速切回控制角色，人物在原地播放骨骼动画6230\_0，并且在画面上以1,2,3,4,5的顺序分别播放烟花动画，播放完后，画面居中位置，自下而上出现成功的字样。烟花特效位置：hd/enemies/enemy\_518/bullet/enemy\_518\_bul\_518023/enemy\_518\_bul\_518023.plist和hd/enemies/enemy\_518/bullet/enemy\_518\_bul\_518024/enemy\_518\_bul\_518024.plist，第1、4、5个烟花播放518023，第2、3个烟花播放518024。烟花在画面中的位置如图

# 逻辑流程图

# 程序要求

# 技能配置表

# 测试重点