**计划书**

**这是一款单/双/四人的对战/闯关休闲娱乐手机游戏。**

**.玩法一 简介：**

**玩家对自己的屏幕边缘负责，并可以向对面179度范围内发射子弹物体（参考泡泡龙，不可以横向水平发射），当有子弹物体进入敌方屏幕边缘时，则己方得分。**

**同样，当有子弹接近自己方屏幕边缘时，可以控制挡板将其反射。**

**在规定时间内得分最多的一方获胜。**

**在此期间，参与游戏的主要有以下2种物体**

其一：子弹物体。

由玩家主动、系统随机发射，移动进入一侧屏幕边缘后，对侧方得分；

其二： 挡板。

位于己侧屏幕边缘，可被玩家控制左右移动，子弹物体撞击挡板会改变运动朝向。（挡板或是线段？有没有厚度？考虑物体撞击方块侧面的判定；希望可以换发射筒的皮肤）

**Ps：**

挡板的移动范围是己侧屏幕边缘，并且左右无缝连接。即，当挡板进入左侧屏幕边缘时，会在右侧露出。（增加操作选择性）

子弹撞击屏幕的窄边缘（左右两侧的屏幕边）时，会以反射线方向继续前进。

子弹撞击玩家控制的挡板时，会以该玩家的发射角度继续前进？**反射线方向！**（为弱操作玩家考虑，并增加不可控随机性）

发射角度由屏幕右手边的方向杆控制。

挡板由屏幕左手边的方向杆控制。

当自己发射的子弹被对方反射并进入己方屏幕边缘，则判定为乌龙球，对方得分（得一半？）。

**.卖点、特色、注意事项：**

3D俯视角。如同在一个沙盘之上，模拟两军交战。未来或可以VR为噱头。

**收费点：**

子弹种类和皮肤

挡板皮肤

宝箱（开子弹和挡板）同皇室战争

赏金牌位门票和代币

挡板技能 随玩家等级获取。

**子弹道具获取方式：商城，成就，宝箱**

**子弹多种多样**

每个玩家可以携带子弹和技能共8种，会随机出现在对局中仅有的4个道具栏里。使用完一个道具之后，会从这8个里面随机抓牌。

（4V4的情况下，同场最多可存在16种飞来飞去的子弹）

（随机的依据是什么？尽量保证每个技能出现的次数相差不要太大么？如果要竞技，随机是否影响公平，或是通过三局两胜等方式来定PVP赏金牌位的胜负）

在对局之外，子弹技能有自己的选择和展示界面，以3D可左右旋转的视图展示细节和性格。（同阴阳师、王者荣耀的英雄展示）

或，仅以二维原画的形式进行选择和展示。（可降低工作成本，也不浪费原画。）

美术效果？

动画和声效生动有趣。

挡板可换各种样式。

子弹的设计按照如下风格分类分批进行，这也是我们关注的人群及特性，将影响我们的制作方向和游戏感受：

呆 萌 、逗逼 搞乐、粗旷 混沌脏乱、清新、二次元、······？

喜欢研究战术组合的人、

程序研发：大多数子弹之间会有相互影响的情况，是否有困难。

4人面对面垂直发射子弹，即 子弹会一直被弹来弹去。一局内手机会不会卡死？

------解决：子弹只可以被弹2次，当第二次碰撞到敌方挡板，便消失。

**.主推平台：**

**IOS App Store 、**

**Android 腾讯宝？ 、**

**Symbian**

**流程**

**.房间玩法（细节待定）：**

1. **教学**
2. **1v1 2v2 1v2自定义**
3. **1v电脑 （场地中间加阻挡道具？竖屏玩法？暂时不）**
4. **2v电脑 （暂时不做闯关AI内容）（主题套牌只进攻）**
5. **1v1 匹配竞技**
6. **2v2 匹配竞技**
7. **1v1赏金排位（类似于赌博，需要使用点卷进入并公平押注，胜者带走全部点卷）**
8. **2v2赏金排位（玩家自定义押注大小，系统界定范围）（需要明确提示赌博风险?）**
9. **跨服竞技**

**（可不可以像王者荣耀这样，游戏里所谓的服务器只是存数据，战斗全在所谓大服务器里？）**

**.注册和登录**

自主注册：

手机、邮箱验证。

授权注册：

微信

新浪微博

QQ

密码管理

实名认证

**.进入游戏流程**

**.战斗流程**

**结算**

**.游戏内功能汇总**

战绩查询

成就

游戏对局

商城

子弹手牌

挡板技能

**.功能、界面和列表：**

**个人展示面板**

-------------------用户交友展示的区域，展示信息如下

头像

等级

点赞次数

所用子弹

子弹使用次数前3名

总局数

总胜率

（玩家自选个人成就中的信息替换）

加为好友

赠送礼物

举报

屏蔽发言

加入黑名单

（如下表）

头像，还用于组队、Loading界面等处

**交互列表**

------------聊天对话框中点击其他玩家姓名，可以呼叫出一个详细的交互列表，其中选项有：

悄悄话>>>>>>>>>>>>>🡪呼出聊天框

查看个人信息>>>>>>>🡪呼出个人展示面板

邀请组队>>>>>>>🡪直接发送邀请

赠送礼物>>>>>>>🡪在进入商城选礼物后，确认

加为好友>>>>>>>🡪确认框，可附言（提示“请求发送成功”或“已经是好友”）

推荐给好友>>>>>>>🡪确认框，可附言（为了扩大交友圈，抵消双人组队游戏的弊端）

举报>>>>>>>🡪选择列出不文明行为，可附言

屏蔽发言>>>>>>>🡪确认框

加入黑名单>>>>>>>🡪确认框

确认框=====确认/取消 确定/算了？

（以上，其中悄悄话、组队为常用功能，为避免点错，间隔插入不太影响操作的其它）

**结算界面：**

**.好友和黑名单**

**玩家之间的关系：**

**陌生人**

**好友（需要双向同意）**

**屏蔽**

**死敌（从对方好友列表中删掉，黑名单状态）**

**游戏内添加好友：**

搜索添加、对局结束后添加、世界喊话添加

（在个人展示面板设置“添加好友”）

如何获取 微信 、QQ 和手机通讯录 的好友列表?

**删除好友：**

**包括三种**

**删除好友**（成为陌生人）

**屏蔽**（删除好友，并加入聊天黑名单屏蔽其发言）

**加入黑名单**（删除好友，并加入社交黑名单，成为死敌状态）

**移除黑名单人员**

**从黑名单中将此人移除，使其成为陌生人状态**

黑名单包括**聊天黑名单**（屏蔽发言）和**社交黑名单**（老死不相往来）

其实聊天黑名单就是社交黑名单的简单功能版。

**（玩家可以在黑名单列表中移除徒增伤感或仇恨的家伙）**

**.举报**

**可以在对局结算界面、游戏大厅聊天室内、个人展示面板进行举报**

**不文明行为：**

**.战队**

**游戏内创建。（参考王者荣耀）**

**战队积分赛**

**战队成就**

**.聊天、社交（很重要的一部分）**

需要有内置语音系统（能跟QT、搜狗等其它成熟语音系统合作吗）

如果不能，一定要在游戏内加强交流！

例如本游戏的主要交流是协作攻击某个位置，

那就让玩家在点击敌方屏幕边缘时，向队友发送攻击援助此位置的请求。

**.个人展示**

**.任务和新手教程**

**经验和等级；技能在此获得**

如果每天玩N局，

多少天之后可以有足够金钱购买第一个子弹；

多少局之后可以满级；

在满级的时候可以获得多少游戏币奖励，可以买多少子弹。

对局、奖励

**宝箱**

级别：？

铁质宝箱

银质宝箱

金质宝箱

钻石宝箱

神奇宝箱

有几率开出物品

必开出物品

**. 金融系统和小酒馆（商城）**

**（需要两种消费计划，）**

**金融小体系------玩家同玩家、玩家同系统的交流、交易媒介；我们的主要收入来源**

**币种及获取方式**

金币：通过充值获得（重要收入来源）

点卷：通过金币购买获得；通过普通匹配胜负结算获得（极少量）；通过赏金排位胜负结算获得（胜场获得）

银币：通过金币购买获得；通过每局游戏胜负结算获得（胜多输少）

**币种的流向和回收**

金币——》兑换商城道具（系统回收）

金币——》点卷——》兑换商城特殊道具（系统回收）

金币——》点卷——》赏金排位入场，玩家之间转换

银币——》赏金排位入场（系统回收）

银币——》兑换商城道具（系统回收）

**商城------玩家道具的主要获取渠道；金融货币的回收站**

**商城分类：**

挡板皮肤类：金币和点卷购买；

子弹皮肤类：金币、点卷、银币购买；

子弹：金币、点卷、银币购买；

技能：点卷购买；

宝箱：

个人展示面板的装饰：

**充值和VIP （建表）**

子弹均价 50元

子弹数量 200个

所需充值 10000

宝箱开出率？

**VIP16-19 为隐藏值。**

**.成就、排行和奖励**

**分为个人成就和战队成就**

**-----记录玩家的生涯信息，并给予称号等奖励**

**玩家可选择记录信息中的N项，在个人界面展示**

**个人成就**

**需要记录的信息条目（待筛）：**

*正面数据：*

总对局次数（这些应该显示在个人展示界面）

总胜率

*各*对局次数

各对局胜率

发射子弹总数

子弹使用次数顺序显示前N个

获得总分

发射子弹获得总分数

子弹获取分数顺序显示前N个

获得乌龙总分

*负面数据：（不参与排行）*

乌龙弹总数

乌龙弹丢掉总分数

乌龙丢分的子弹排行（显示前N名）

**···**

**战队成就（全队员在本公会期间的得分情况）**

获得总分

发射子弹总数

获得乌龙总分

**成就排行：**

**----------提取上述信息条目，在大区和好友中分别排行。**

**每天22：00时间点结算并显示结果。**

**（以22点之前结算的对局数据为准，22点进行中的对局，将计入次日数据）**

**结算时刻，为每个榜单里的前N名颁发入榜徽章。**

**每个榜单里的每个角色，分别获得一枚徽章，**

**即，一个角色入多个榜单，则获得多枚徽章。**

**此外，每天第一局胜场，获得一枚徽章。**

**个人徽章总数，单独排榜。**

以本周数据进行评比，每周排行榜清零一次。（个人数据永不清零）

（因为难以超越，所以不能把此项排行放在个人排行榜的优先位置，以免打击业余和休闲玩家的积极性）

**战队队员徽章总数，单独排榜。**

*少量排行玩法：*

*大区排行和好友排行，只评比其中的N项*

*多量排行玩法：*

*信息条目里的每一条都记录并排行*

PS：

若数据并列相同，则以进入榜单先后顺序为主

当个周期内必须进行过一场对局，才可以参与排行榜评比。

**．技能和子弹道具（名字仅供参考，具体形态参考美术定位）**

**单独建表**

**子弹冷却：**

玩法一：5秒公共冷却时间

玩法二：单配冷却时间

（移动速度+得分）/ a（常量）×功能系数=冷却时间

**功能系数最小为0.1，最大为1.9**

**战斗功能**

**子弹**

得分：有自己的分值

多物体：产生新的子弹物体，增加分数

隐身：使自己只显示轮廓，不易于被发现格挡

反隐身：使全场隐身物体显形

碰撞挡板时（只触发一次）

减速：降低挡板的滑动速度

恐惧：使挡板失控，随机移动

冲击：使挡板短暂失控，停止移动

碰撞子弹时

摧毁：使迎面而来的子弹消失（只触发一次）

加速：使附近子弹加速

转向：使附近子弹转向

**军事系：**

**主战坦克（高得分） -----在行进过程中，会向前方发射速度更快的炮弹。**

速度：6/9/12 中快

得分：5/10/15 高分值

子弹得分：2/4/6

撞击效果：无

轰炸机（功能性） -----会炸掉迎面而来遇见的第一个子弹物体

速度：慢速

得分：中分值

子弹得分

**步兵 ------ 冲啊～**

速度：中速

得分：3

效果：直奔敌方

**魔幻系：**

**寒冰箭 -----会使挡板的移动速度下降**

速度：

得分：5

子弹得分：无

撞击效果：挡板速度降低30%，持续2秒

**幽灵 -----行进轨迹程S型，左右飘，有一定的幅度（撞击判定是检测包围盒的形式么？那这个行进轨迹就由动画来控制？）**

速度：

得分：6

子弹得分：无

撞击效果：恐惧，挡板不可控地随机（是否加速）移动，持续2秒

**写实系：**

**醉汉 -----会改变自己的方向**

速度：很慢

得分：15

效果：有20%的概率往回走（在走到对面之前，判定几次？）

**大嘴青蛙 ----- 吞掉迎面而来的家伙**

速度： （青蛙跳）

得分：12

效果：发射开始，每隔30秒，可以吞一次迎面而来的子弹物体

**变态子弹：（不易获得？）**

**----- 皇上驾到**

速度：快速

得分：5

效果：使碰撞的子弹随机改变运动朝向（如何避免出现纯水平方向？）

**二战飞机 ---- 我们是伞兵，天生就是被包围的！**

速度：快速

得分：10

效果：无法同其它子弹物体产生碰撞；

在接近敌方屏幕边缘时，会放出4个伞兵，落地期间阻挡视线。（落地后变成步兵）

**------**

**速度：先慢、后块**

**得分：12**

**下过：在缓慢移动的过程中，会减速迎面而来的第一个目标，随后快速向对面冲去。**

**技能（技能名字待定）**

无敌 -----挡板免疫一切不良效果

幅度：100%

持续时间：10s

加速 -----挡板移动速度提高

幅度：50%

持续时间：10s

加长版 -----挡板的范围增加

幅度：50%

持续时间：10s

跳跳床 -----使反弹的子弹加速

幅度：子弹加速100%

持续时间：10s

回头是岸 -----使挡板面前一定范围内的子弹瞬间转向（小心自己刚刚射出去的家伙）

幅度：

范围：

持续时间：瞬间

**大嘴（较难获得） -----留住接下来碰撞到的道具，并在结束时呈扇形向对面发射**

**幅度：持续5秒或接收5个子弹**

**持续时间：5s**

**双板齐下----------“加长版”的升级版，以屏幕边缘平分线为轴，对称出一个挡板，按照反方向移动**

**幅度：对称位置，对称移动。**

**持续时间：5秒**