

正式版《鹰击长空》策划案

一、核心功能

1、游戏背景：

- a) 不断循环的 3d 背景，以太空为背景，不规则漂浮运动的陨石和废弃空间站增加背景层次感。

2、关于开始游戏：

- a) 在主界面玩家点击飞机表示开始游戏。
- b) 玩家滑动屏幕控制飞机移动到屏幕任意位置，但不会飞出屏幕外。
- c) 游戏开始时有飞机俯冲等突出 3D 效果的表现。
- d) 飞机会自动持续射出子弹。

3、游戏中的“暂停”：

- a) 当玩家松开手指时游戏所有内容会逐渐变慢，再次按下是也是逐渐复原。
 - 包括连带后续敌机出场也会延后。
- b) 变慢但不会变为静止，有最低速度限制。
- c) “逐渐”代表的速度加速度以实际体验为准，暂定为 0.5 秒内完成。
- d) 暂停时游戏界面会压黑，显示暂停界面的内容。

4、游戏中敌人的排布：

- a) 敌人以背景移动距离为基础，安排敌机飞入。
- b) 包括飞机型号、移动轨迹、弹幕样式、移动速度、攻击间隔等。

5、生命条显示规则：

- a) 飞机（我方与敌方精英和 boss）被攻击后才会显示生命条。
 - 己方飞机血条显示 3 秒后会隐藏，只有血量低于总量 25%时才会一直显示。
- b) 生命条悬浮显示在飞机的右侧，boss 则会根据位置显示在两侧。

c) 血条的移动不和飞机绑定，有自己固定的移动速度。

- 血条和飞机之间的连线会根据距离和位置变换长度和角度。

d) 血条的底框统一为黑色，当前血量为红色。

6、击中表现：

a) 己方被击中表现：

- 每次被击中时屏幕四角会有红光提示。
- 当血量低于 25%时，红光提示会持续闪烁。

b) 敌机被击中表现：

- 根据玩家使用的飞机不同，敌人被击中表现也不同，是一一相应的。
- 敌机每次被击中时整机（或 BOSS 的相应部位）会有金色的闪烁效果。

7、当飞机生命值为 0 时：

a) 生命为 0 表示被击落，有爆炸效果。

b) 敌我区别：

- 敌机被击落时玩家可获得得分、评价经验的数据。
- 敌机 boss 和精英被击落会有坠落后再爆炸的效果，普通敌机则是根据概率坠落或直接爆炸。
- 己方飞机被击毁也有坠落后再爆炸的效果。
- 己方飞机生命为 0 时游戏结束，进入结算界面。

c) 关于掉落：

- 敌机：星星和概率掉落的道具（恢复、升级）。
- 掉落的星星根据数量会掉落大小两种。

8、目前有 3 架己方飞机：

a) 3 架飞机拥有不同的射击弹幕表现。

b) 游戏中弹幕样式不会改变，但是会因为吃到道具而加强。

c) 加强的内容有射速和特效表现。

9、游戏为关卡模式：

- a) 暂时设定为 3 关，以难度的方式呈现。
- b) 组成都是前期小怪的列队进攻，最后是 boss 战。

二、操作说明

1、玩家手指在屏幕上滑动的方向即飞机飞行方向。

- a) 手指滑动的实时方向都会反馈到飞机上。

三、弹幕说明

1、相关提及：

- a) 弹幕的出现位置都是炮口前方位置。
- b) 己方战机的炮口不会转动。
- c) 炮台类型敌机的炮口会跟随己方战机移动，指向己方战机。

2、己方战机弹幕：

- a) 弹幕一共 7 个等级，默认等级 1，即可升级 6 次。
 - 第 3 和第 6 级特效样式会变化。
- b) 弹幕一共有 3 种，每种匹配一架飞机。
- c) 弹幕样式：
 - H 型：直线发射激光。
 - 等级增加激光的粗细、**数量**和效果会加强。
 - S 型：直线发射小子弹。
 - 等级增加弹幕数量、射击速度和特效都会加强。
 - T 型：发射**左右飘动**的闪电球。
 - 等级增加弹幕数量、射击速度和特效都会加强。

3、敌方战机弹幕：

a) 敌方弹幕无等级，所有弹幕与战机的匹配根据填表控制。

b) 弹幕属性由配表控制：

- 编号：弹幕的唯一标识。
- 炮管组数量：表示有几组发射炮管。
- 炮管组夹角：每组炮管都是以机身中心为圆心环绕排列，夹角决定位置。
- 单组炮口数量：每一组内含有多个炮口。
- 单组炮口间距：单组内的炮口都是与炮管平行排列。
 - 只有 1 个炮口时无间距设定。
- 单组多炮口发射间隔：使用时间差形成多个炮口错落发射，0 为同时发射。
- 炮管移动方式：
 - 固定：从出现到消失炮口位置不变。
 - 发射时固定：炮口跟随玩家移动，在发射一组子弹时会停止移动，发射结束后继续。
 - 跟随玩家：从出现到消失炮口持续跟随玩家移动。
 - 发射时旋转：发射一组子弹时以固定发速度旋转。
- 炮管旋转速度：
 - 仅限“发射时旋转”的移动方式时该数据有效。
 - 以 33 毫秒为最小时间单位。
 - 速度分正负，正数为顺时针旋转，负数为逆时针旋转。
- 子弹样式：子弹的美术资源。
 - 当子弹为激光形态时，以下数据会有不同定义。
- 子弹前进方式：
 - 直线前进：发射后子弹只会向直线方向前进。
 - 弧线前进：发射后子弹向己方战机方向以抛物线方式前进。
 - 随机方向弧线前进：发射后子弹以随机的抛物线方向前进
- 子弹速度：子弹发射后的移动速度。

- 单炮口子弹间隔/持续时间：
 - 单组内单个炮口连续发射的间隔时间。
 - 当子弹是激光形态时，该数据为激光持续时间。

四、敌人逻辑

1、敌机排布

- a) **该排布只适用于杂兵敌机，BOSS 需要单独制作。**
- b) 根据背景移动距离为依据，以组合的形式出现。
- c) 排布表：
 - 每关一张表，一共三关。
 - 属性：背景移动距离、出现组合
- d) 组合表内容：
 - 组合编号：每个组合的唯一标识。
 - 敌机型号：该组合里出现的类型和数量，数据填写顺序也是飞机排列的顺序。
 - 初始位置：飞机进入屏幕的初始坐标，包括四个方向。
 - 生命值：飞机的生命值。
 - 移动速度：飞机在屏幕内的移动速度，都设定为匀速运动。
 - 是否攻击：确定该飞机是否会攻击。
 - 弹幕 ID：子弹的样式与轨迹，该组内所有战机都使用这 1 种弹幕样式。
 - 击落得分：该组敌机每一架被击落的得分。
 - 掉落星星数量：填写数字，十位数使用大星星表示，个位数使用小星星表示。
 - 小星星玩家收集可获得 1 分，大星星可获得 10 分。
 - 掉落道具：为该组合内每架飞机设定掉落内容。
 - 有三种情况：①不掉落；②掉落恢复道具；③掉落升级道具。

2、敌机移动轨迹

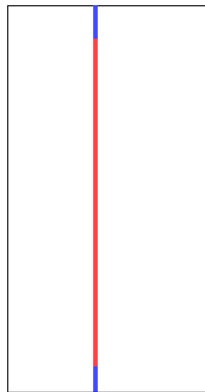
a) 轨迹分 3 个阶段

- 进场：此时飞机不会攻击，只会移动。（蓝色线）
- 攻击：进入该阶段就会立即开始第一次攻击。（红色线）
- 退场：进入该阶段后当前攻击结束后不会有下一次攻击。（蓝色线）

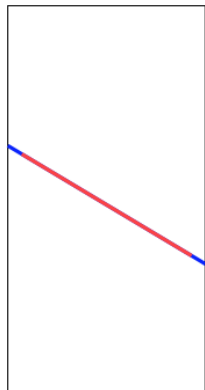
b) 轨迹类型

注：以下图形只是轨迹的参考，初始点需要额外配置。

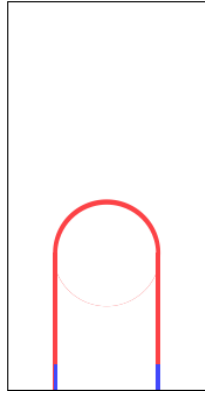
- 竖向直线型



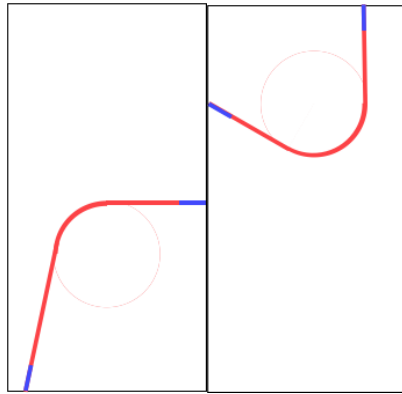
- 斜线型



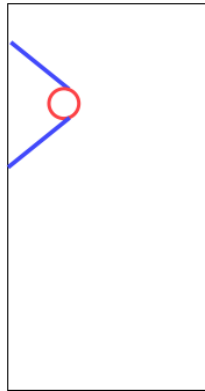
- U 型



- V 型



- 飘浮型



3、BOSS 逻辑

a) boss 分多个部分和攻击方式。

- 目前部位有：两侧炮口、顶部 3 个炮口、前方有 1 个炮口。

b) boss 战分两种模式：

- 分阶段模式：多个阶段，每个阶段只有特定部位会展开攻击，相应部位被击毁才会进入下一阶段，所有部位击毁则击毁 boss。
- 不分阶段模式：多种部位联合攻击，所有部位击毁则击毁 boss。

- 前期关卡使用分阶段模式，后期关卡使用不分阶段模式。

c) boss 有特殊的进场和退场（被击落）方式。

五、评价积分

- 1、评价一共 5 个等级，默认为 0。
- 2、标语：NICE、GOOD、GREAT、EXCELLENT、WONDERFUL。
- 3、击落每架敌机获得的积分相同，都为 1 分。
- 4、当一家敌机飞出屏幕消失后（未被击毁），则积分清零重新计算。
- 5、每达到一个等级玩家可获得额外的得分，记录到总分。
- 6、特殊表现：
 - a) 每个等级的进度条满时不会立马出现提示和表现，而是等到“某一组敌机”完全被击败时才会出现。
 - b) 此过程中积分正常累加。
- 7、数值表：

等级	1	2	3	4	5
标语	NICE	GOOD	GREAT	EXCELLENT	WONDERFUL
经验总值	5	13	24	38	55
得分	100	200	500	1000	2000

六、弹幕样式参考

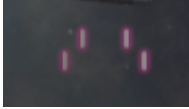
1. 直线向前移动的单发子弹。



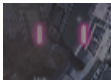
2. 直线向前的 4 组单发子弹。



3. 直线向前的 4 组单发子弹。



4. 并排直线向前的 1 组双发子弹。



5. 弧形散射



6. 固定式



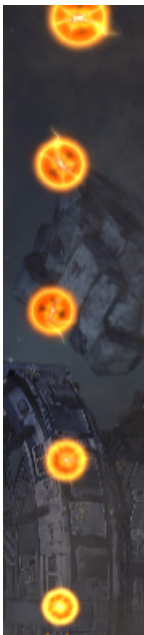
7. 固定式



8. 散射



9. 晃动直射



10. 激光

