

能量狩猎场

游戏类型：6v6 霰弹枪团队竞技

玩法简介：

“能量狩猎场”是一个6v6的团队竞技玩法，玩家使用霰弹枪作为唯一武器进行对抗。团队通过击杀敌人或争夺地图中央的能量球Buff获取优势，率先击杀80名敌人的队伍获胜。每隔一段时间，游戏进入“狩猎时间”，所有玩家的位置会暴露，增加游戏的紧张感和节奏。

核心机制：

1. 复活机制：

- 玩家死亡后会有3秒的复活延迟。

2. 获胜条件：

- 20分钟内优先击杀80名敌人的队伍获胜。如果时间到达上限且没有队伍达到80击杀，击杀数最多的队伍获胜。

3. 能量球争夺机制：

- 地图中央设置一个能量球，能量球上会显示一个随机Buff，当能量池集满时（每30秒），能量球被点亮并全局提示。能量球被破坏后重新开始收集能量。
- Buff激活条件：**优先对能量球造成2000点伤害的队伍将获得该Buff，Buff效果持续到下一个能量球充能完毕并刷新新的Buff。
- Buff类型：**
 - 攻击增强：全队霰弹枪伤害提升50%。
 - 体力上限强化：增加50体力
- Buff的争夺点位设定为高风险区域，能量球附近的战斗会极具挑战性，因为该区域是战术上的焦点。

4. 狩猎时间：

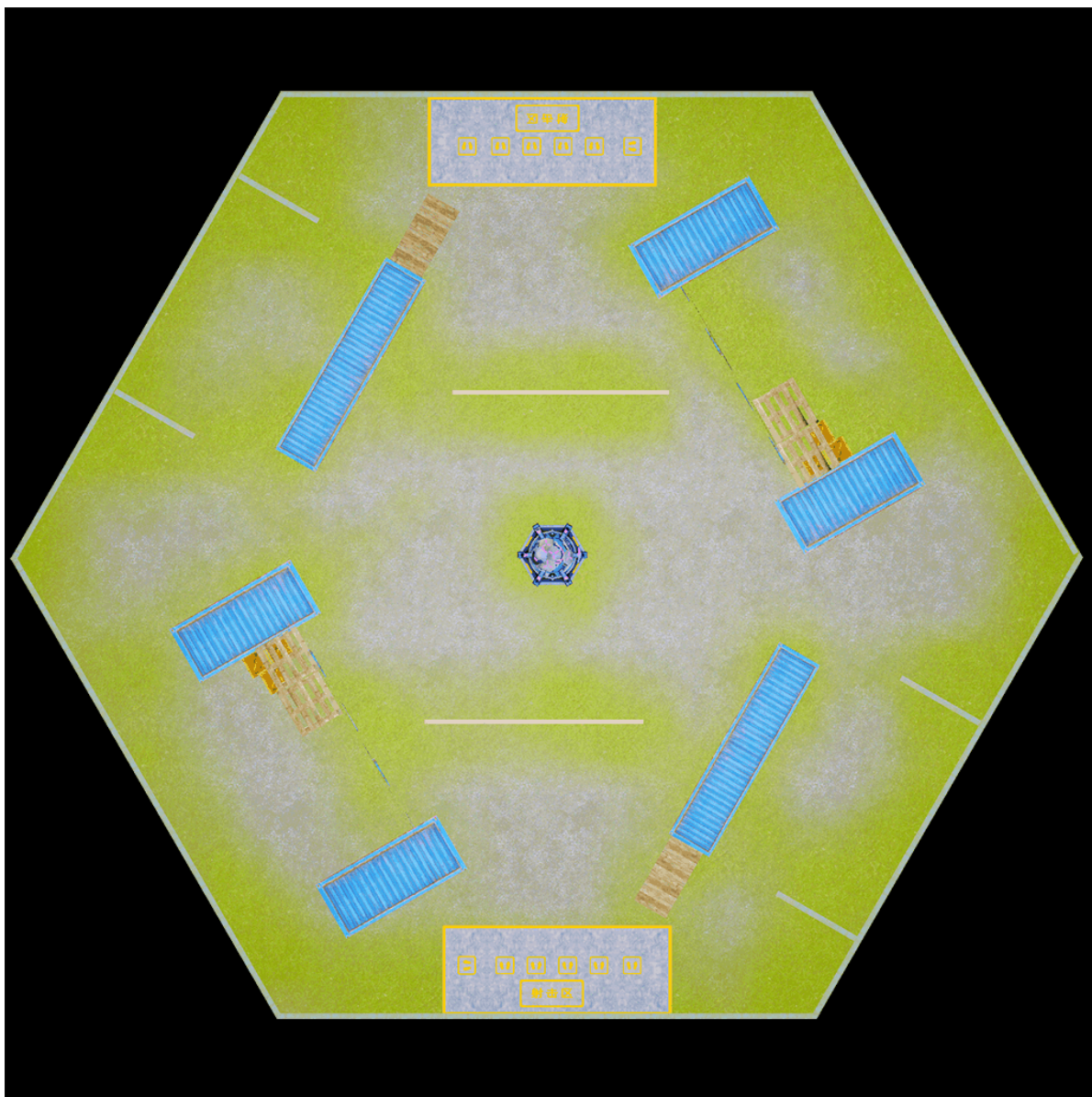
- 每1分钟，游戏进入“狩猎时间”，持续20秒。
- 在狩猎时间内，所有玩家的位置会暴露，增加战术对抗的节奏感和紧张感。
- 在狩猎时间内，击杀得分翻倍。

地图设计：

- 预计上线前开发3个地图
- 地图设计思路，掩体间隔距离较短，充分发挥霰弹枪的地图优势

地图:

- 六边形训练场



• 海岛训练场I



• 海盗训练场II

