

1. 游戏名称

末日歼灭战

2. 游戏流程

- 准备阶段（2分钟内）
 - 玩家投票选择地图。
 - 选择兵种。
 - 等待玩家加入。
- 战斗阶段（18分钟内）
 - 7局4胜制，每隔3局交换出生点。
 - 回合阶段
 - 准备阶段
 - 时长15s。
 - 禁止玩家移动。
 - 选择兵种对应的武器装备。
 - 开始阶段
 - 时长控制在150s内。
 - 开启玩家移动操作。
 - 地图延迟30s缩一次圈。
 - 回合结算
 - 时长6s。
 - 显示当局MVP玩家。
 - 游戏结算界面显示
 - 显示队伍比分及胜利方。
 - 显示队伍MVP玩家。
 - 显示战术得分。
 - 显示KDA。
- 胜利条件
 - 歼灭对方团队或在最终圈内生存。
- 游戏结束
 - 统计得分和奖励。
 - 提供反馈和复盘。

3. 兵种

• 兵种数据

敢死队、狙击手、突击兵、医疗兵、爆破兵、侦查兵、指挥官、支援兵、特战兵、防化兵、重装兵

兵种	武器限制	特点描述	体征	技能	技术分
敢死队	近战武器	血厚、高伤、高移速	生命: 150% 伤害: 150% 移速: 150%	无敌状态 持续5s, 冷却10s	击杀+5 回合胜利+1
狙击手	狙击枪	血薄 拥有所有的狙击镜	生命: 60%	显示敌方位置 持续5s, 冷却10s	击杀+3 存活+2
突击兵	步枪、冲锋枪	呼吸恢复	-	每秒恢复10生命 受击打断3s	击杀+3 存活+2
医疗兵	步枪、冲锋枪	血厚 奶妈	生命: 150%	2m内自身及队友恢复50生命 冷却30s	击杀+3 存活+1 队友恢复+1
爆破兵	冲锋枪	手雷多 可投掷陷阱	-	陷阱数量: 3 陷阱范围: 2m 陷阱伤害: 70 爆炸延迟: 1s	击杀+3 存活+1 陷阱给予伤害+1
侦查兵	手枪	高移速、位置暴露	移速: 150%	队友屏幕暴露敌方位置 持续3秒, 冷却15s	击杀+4 存活+1 回合胜利+1
指挥官	狙击枪	队伍强化	-	提高全队攻击力30% 持续8s, 冷却15s。	击杀+3 存活+1 回合胜利+2
支援兵	轻机枪	无限弹药	-	无限后备弹药, 需换弹	击杀+2 存活+1 回合胜利+1
特战兵	特殊武器+手枪	特殊武器	-	-	击杀+3 回合胜利+2
防化兵	非特殊武器	毒抗	毒伤:50%	毒伤无效 持续15s,冷却12s	击杀+2 存活+3
重装兵	机枪	血厚、高伤、移速慢	生命: 150% 伤害: 150% 移速: 70%	防御力提高100% 持续10s, 冷却10s	击杀+2 回合胜利+2

• 兵种的解锁

- 游戏回合获胜数
- 总击杀数

• 兵种可选武器的解锁

- 满足技术分
- 满足使用该兵种时的击杀数

4. UI界面

- 地图投票界面
- 地图加载界面
- 拍脸图界面
- 键位设置界面
- 兵种选择界面
 - 在选兵种界面时，玩家可以查看队友所选的兵种，并与队友商量兵种搭配
 - 当兵种选择界面倒计时结束时，锁定所有玩家当前所选的兵种
 - 局内无法更改兵种



- 背包配置界面
 - 回合准备阶段显示
 - 选择倒计时
- 战斗界面
 - 队友及自身技能释放提示
 - 队友信息栏
 - 队友及自身使用技能的持续时间、冷却时间进度条
 - 队友信息 (名字、编号、兵种缩写或图标)
 - 比分栏
 - 准备时间倒计时
 - 局内时间倒计时
 - 大比分
 - 点击显示比分排名界面
 - 击杀图标动画
 - 全局击杀播报
 - 技能使用按键
 - 键位设置按键
 - 显示拍脸图按键
- 观战界面
 - 玩家死亡后显示
 - 新回合开始隐藏
 - 显示当前观战的队友名
 - 观战界面不关闭战斗界面
- 比分排名界面
 - 显示KDA
 - 玩家名字
 - 玩家兵种
 - 点击玩家时下方显示其信息 (默认显示自己的信息, 点开界面时自动跳到自己的信息)
 - 兵种图标
 - 兵种特点描述
 - 兵种体征信息
 - 兵种技能信息
 - 当前武器信息
 - PS: 参考军备竞赛排名界面布局
- 结算界面