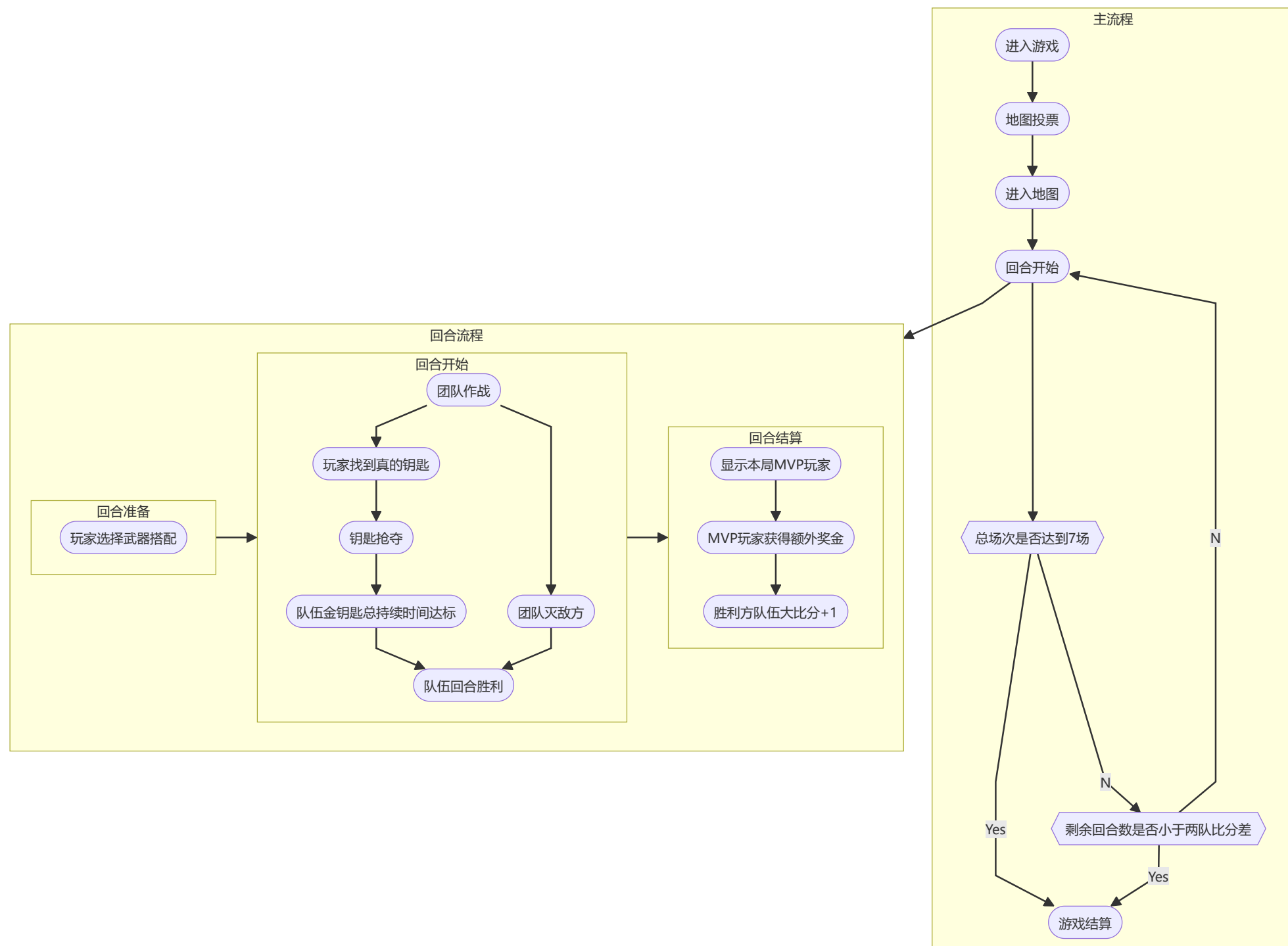


《秘宝追逐》

I. 游戏概述

- 类型：第三人称射击游戏。
- 主题：两大帮派为争夺开启秘宝的钥匙进行的追逐。
- 游戏流程：



II. 游戏目标和胜利条件

- 游戏目标：
 - 团队在每回合中找出真钥匙并持有45s获得胜利，或者通过团灭敌方直接获得胜利。
- 胜利条件：
 - 回合胜利
 - 钥匙持有：队伍中所有的玩家共计持有真钥匙的总时长达到45秒。
 - 团灭敌方：歼灭对方所有队员。
 - 总胜利：
 - 首先获得4局胜利的队赢得整场比赛。
 - 达到最大回合上限时，胜利回合数多的队伍获胜。

III. 钥匙机制

- 找出真钥匙：
 - 钥匙在场景中存在多个，玩家需拾取钥匙进行排查并找出唯一的真钥匙。
 - 真钥匙出现时其他假钥匙将被隐藏。
 - 所有钥匙在未被拾取时均会全局标记位置。
- 持有与暴露：
 - 持有钥匙的玩家位置被全局标记，增加战术风险。
- 掉落与传递：
 - 真钥匙持有者死亡时掉落钥匙。
 - 玩家可以手动丢弃钥匙给队友。

IV. 回合系统

- 回合上限
 - 上限7回合。
- 回合时间与结构：
 - 每回合设定时间限制，增加紧迫感。
 - 时间限制为2分30秒每回合。
- 回合奖金：
 - 回合结束时队伍获得回合奖金，获胜队伍固定获得高额奖金，失败队伍获得的奖金跟回合数成正比增加。
 - 回合结算时的回合MVP玩家额外获得1000奖金。
 - 玩家可通过奖金购买武器及对应预制好的配件组合。
 - 每把武器都对应击杀金额，用该武器击杀其他玩家时可获得对应金额的奖励。

V. 跑图技能设置

- 全局技能：为增加机动性，所有玩家都配备冲刺和钩锁技能。
 - 弹射：玩家在空中可以点击弹射技能跳到更高处。
 - 冲刺：玩家腰间的机动装置向后喷射出高压气产生推力，推动玩家短距离跃进，用于进攻或撤离。
 - 钩锁：玩家腰间的机动装置向准星两边方向弹射出两个钩爪抓住附着物拉动玩家，使玩家能够快速攀升至高处或跨越障碍。

VI. 地图设计

- 多层次与动态环境：
 - 地图包含多个高度层次，鼓励垂直战斗。
 - 包含开放区域和狭窄通道，以适应不同战术风格。

VII. 游戏规则优化

- 平衡性：
 - 确保金钥匙持有者的额外风险和奖励机制保持游戏的平衡性。
 - 考虑技能使用的限制，如金钥匙持有者在冲刺技能及钩锁技能冷却时长翻倍，以避免过度优势。
- 团队策略：
 - 鼓励团队协作，如保护金钥匙持有者，截断敌方的进攻路线。
 - 设计使团队必须在争夺金钥匙和主动攻击敌队之间做出战略选择。

VIII. 后期支持与更新

- 定期更新：
 - 定期推出新地图、新技能。
 - 持续优化游戏性能和平衡性。

2.0版本更新内容

新地图

- 地图名：遗迹
- 玩法模式：仅冲刺（玩家在该地图只能使用三个技能之一的冲刺技能）
- 地图相关设置
 - 场景中有一个蹦床衔接地图一二层
 - 追逐的钥匙在此地图调整为1个
- 小地图

