《彗星》-玩家操作策划案

# 修改记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 修改日期 | 修改人 | 修改完成日期 | 备注 |
| 1 | 2020.11.19 | 刘子豪 |  | 玩家操作策划案初稿 |

# 功能目的

* 将游戏内各功能自然的串联并完整的展现给玩家。
* 让玩家与游戏的交流更加便捷以及流畅。
* 提高玩家的操作体验，引导玩家迅速完成他们的目标。
* 第一关45度的游戏视角能让玩家更容易地理解剧情想要表达的意思。
  + 能够很明显的看出女孩躺在床上，对面是能够看到彗星的窗户。
  + 夜莺能从窗户进入房间，显的更加自然。
  + 夜莺出门的位置和女孩出门的位置区分开。

# 实现思路

* 舍弃鼠标的使用来让操作变得更加简便。

# 功能规则

* 物品互动/气泡对话 （K）
* 夜莺基本移动 （WASD）
* 女孩基本移动 （AD）
* 捡起/放下 （SPACE）
* 过对话 / 确定 / 开始游戏（J）
* 设置返回 （ESC）
* 女孩特有行为
  + 躲藏 （U）
  + 跳跃障碍物 （I）
  + 和女孩房间中的物品（星座简笔画、药）互动 （K）
    - 在点击一次 （K）关掉呼出界面
  + 投掷 （H）
    - 按第一次会停下做出投掷动作，出现投掷虚线
    - （AD）改变投掷虚线位置
    - 按第二次（H）投掷手上的道具，回到初始站立状态