# 《焰灵洞》Demo版本方案

## 方案说明

### 版本目标

该Demo版本致力于实现游戏的核心玩法，不包含各细分系统的玩法。

### 核心玩法

游戏的核心玩法为闯关，即利用宠物和鞭炮来通关关卡内的障碍和关卡内的怪物。所以在Demo版本中需要包含的核心玩法元素按优先级前后分别为：**关卡**、**角色**、**鞭炮**、**怪物**和**宠物**。

## 关卡元素

关卡元素需要包含的内容有：**关卡场景**、**关卡U**I和**关卡障碍物**。

关卡元素为Demo的首要元素，其美术资源需要最先搜罗和启用。

由于本游戏为闯关游戏，故**关卡场景**图需要为非常长的一张。考虑到现阶段缺少美工，故可以采用衔接图的方式，用多张图来搭建一张关卡场景图。

**关卡UI**可以参考优秀横版闯关游戏的设计，比如《三位一体2》和《魂斗罗归来》。

**关卡障碍物**为关卡的核心体验，设计目的是让玩家充分利用飞行、疾跑、跳跃等操作来通过障碍物。核心是一个“观察——尝试——失败——学习总结——再次尝试——······——成功通过”的过程，这个过程中间需要我们适当给予一些提示，以降低难度和节约玩家时间，降低玩家的挫败感。关卡障碍物可以由程序直接生成，采用规则的图形来暂时表达。特殊的障碍物可以在网上直接找资源。

## 角色元素

游戏中角色一共三个，分别为孙淼、阿福和小花。两个男性角色，一个女性角色。

**孙淼**是孙老道的徒弟，今年13岁，是一个聪明善良的小道士。

**阿福**是孙淼的侄子，今年7岁，是一个性格直率，坚强勇敢，虎头虎脑的村娃娃。

小花是阿福的玩伴，今年6岁，是一个静若处子，动如脱兔的机灵女娃。

角色需要有自己的美术风格，也要有自己的数值特点。其数值特点表现为几个方面：移动速度、跳跃能力和生命值。

Demo版本可以只设计两个角色，即**孙淼**和**阿福**，后续再拓展小花这个角色。

角色的行为有这些：移动、跳跃、奔跑、攻击、受伤和阵亡。

## 鞭炮元素

鞭炮是本游戏的玩法核心，鞭炮效果是最大的玩点。

鞭炮元素细分为鞭炮模型图、鞭炮轨迹、伤害范围、伤害数值、鞭炮爆炸效果和爆炸音效。

其中，鞭炮模型可以在网上找图，或者用程序制作简单的图。即做一个小圆柱体，然后涂上颜色作为简单模型。爆炸效果也可以在网上找，每种鞭炮采用不同的爆炸效果。

Demo版本打算上五种类型的鞭炮：红莲小炮、冲天小炮、二踢脚、钻地老鼠和仙女散花。

**红莲小炮**：孙淼制作的最初版的炮仗，蕴含了丹硝精华和硫磺精华的能量，威力不容小觑。

**冲天小炮**：举着它，你就可以体验“飞一般的感觉”。

**二踢脚**：两朵红莲一齐绽放，“砰，砰！”

**钻地老鼠**：妈妈说我再也不用害怕蟑螂了，“嗖，嗖！”

**仙女散花**：威力不小的大范围散弹，爆炸效果美若天仙。

## 怪物元素

首先，为了让玩家能熟悉鞭炮玩法，每种鞭炮都需要有教学怪物。

其次，关卡中需要用小型Boss和大型Boss来调节玩家的节奏。每个关卡含有若干个教学小怪、若干个普通小怪、数个小型Boss和1个大型Boss。

Demo版本上有五种鞭炮，需要对应五种教学怪物来进行技能测试。

为了调节玩家的兴趣曲线，也就是调整关卡难度，怪物需要有几个数值参数：移动轨迹、移动速度、特技、怪物攻击、怪物血量。

怪物在地图上的巡逻、攻击、追击、死亡状态需要用状态树来进行分析。

怪物有几个基本要素：**怪物模型**、**动作动画**和**攻击**、**阵亡特效**。

模型、动画和特效可以先在网上找寻。

## 宠物元素

Demo版本上的宠物类型：**飞行宠**、**疾跑宠**和**护盾宠**。

考虑到开发时间，先上这三种宠物。其中飞行宠和疾跑宠必须做，护盾宠如果没有时间可以暂时不做。

宠物元素包含的内容有：**宠物模型**、**宠物动画**、**宠物数值**和**宠物特效**。

宠物的模型和动画都可以在网上找资源，特效可以先做简易版，重点是突出飞行宠和疾跑宠的特点，让玩法可以活跃起来。

宠物数值包括宠物移动速度、防御力和攻击力。（宠物不一定都能攻击）

## 后续开发文档

后续每个元素的细化文档会按元素优先级来出，**先关卡、角色，再到技能、怪物和宠物**。