**GravityKnight策划案**

|  |  |
| --- | --- |
| 胡星宇 | 18328623298 |

**1. 游戏概要：**

1.1 游戏名称

GravityKnight（重力骑士）

1.2 游戏类型

跑酷冒险

1.3 游戏主题和背景故事

GravityKnight发生在一个神秘的幻境中。玩家将扮演一位勇敢的冒险者，玩家拥有在一定条件下自由切换重力方向的能力，在这个充满危险陷阱和高度的世界中挑战自我极限，寻找打破幻境的关键。

**2. 游戏玩法：**

2.1 角色与目标

玩家通过改变上下左右的重力方向，使角色在墙壁、天花板上行走，挑战各种关卡中的障碍。目标是在规定时间内生存下来，收集线索，巧妙应对谜题和敌人。

2.2 关卡设计

游戏包含多个精心设计的关卡，玩家需要在不同场景中运用重力控制机制，躲避障碍物，识破场景误导，躲避并消灭敌人，挑战自己。

2.3 重力控制机制

玩家在一定条件下（例如双脚处于平面上且离地时间不超过0.5s）通过按键来改变重力方向来控制角色，创造全新的游戏体验，增加策略性和创意性。

2.4 角色定制

提供多种解锁的低多边形角色皮肤和道具，以个性化玩家的角色形象。

**3. 游戏界面与操作：**

3.1 美术风格

采用低多边形（lowpoly）美术风格，为游戏带来独特的艺术感和视觉体验。

3.2 操控方式

PC平台上采用键盘和鼠标操作，确保玩家能够流畅地掌握重力控制，增加游戏可玩性。

3.3 交互效果

添加按钮交互的动效和声效，重点突出玩家切换重力时的特效，增强玩家的沉浸感，每个场景采用不同的背景音乐以优化游戏体验。

**4. 游戏后期更新：**

4.1 视觉效果升级

后期将更新华丽的低多边形视觉效果，提升游戏画面和特效。

4.2 新关卡和功能

定期更新关卡，引入新的谜题和挑战，同时增加新的低多边形角色皮肤和有趣的道具。

4.3 竞争与社交

引入全球排行榜系统，让玩家挑战自己的高分纪录，与其他玩家竞争。未来计划添加多人模式，增加社交互动。

**5. 技术需求：**

5.1 游戏平台

PC平台，支持Windows和可能的MacOS。

5.2 技术要求

使用Unity或其他适用的游戏引擎，确保游戏流畅运行和兼容性。

5.3 网络需求

单人游戏无需网络，多人模式可能需要在线连接。

**6. 预算和时间表：**

6.1 预算

预计制作成本包括美术设计、音效制作、开发团队费用等，预算待定。

6.2 时间表

制作周期预计6至9个月，包括开发、测试和优化。

**7. 风险评估与应对措施：**

7.1 时间压力

建立明确的开发计划和时间表，确保团队有足够的时间来开发、测试和完善游戏。