**LoveAssemble策划案**

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

**1. 游戏概要：**

1.1 游戏名称

LoveAssemble（拼爱）

1.2 游戏类型

本地双人合作解谜

1.3 游戏主题和背景故事

LoveAssemble背景设定在一个充满解密元素的神秘幻境。两名玩家原本是平凡的情侣，现在却面临着一场超越常规的冒险。在这个神秘的幻境中，他们必须相互信任，紧密合作，不计前嫌，以解决一个个复杂的谜题。每个玩家都被分配在独特的区域，这里蕴藏着解锁幻境的关键线索。随着游戏的进行，玩家们将发现各自区域中的线索和谜题都与对方的情境息息相关。通过默契的合作，他们需要收集线索、理解谜题，并在游戏结束时将各自的发现合而为一，打破这个神秘的幻境，让彼此重新回到正常的生活。

**2. 游戏玩法：**

2.1 双人合作

玩家与搭档分别位于不同区域，通过探索各自的场景来解决谜题。沟通和合作是成功的关键。

2.2 时间限制

游戏规定了时间限制，时间限制会根据关卡难度适应性调整。倒计时结束后，玩家需要共同选择正确的选项解决谜题。时间管理和场景探索成为游戏的关键要素。

2.3 图片组合

在时间结束后，会暂停玩家的行动，并弹出选项菜单，包含两个区域中的特征组合图片。玩家需要互相交流各自区域的特征要素，选择正确的答案进入下一关卡。

2.4 关卡难度递增

关卡设计逐渐增加复杂度，考验玩家场景记忆、沟通协调和时间管理能力。引入更多元素如限时地形联通技能、人物加速技能等，为游戏增加深度和趣味性。

**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{键鼠+手柄}或者{手柄+手柄}的方式进行操作，保证玩家能够流畅地进行场景探索和合作。

3.3 交互效果

添加按钮交互和场景中的物品交互的动效和声效，以提升玩家的沉浸感。每个场景有不同的背景音乐，为游戏增加情感共鸣。

**4. 游戏后期更新：**

4.1 新功能添加

后期将为玩家添加更多有趣功能，如限时地形联通技能、人物加速技能等，丰富游戏体验。

4.2 关卡更新

定期更新关卡，引入新的谜题和挑战，保持游戏的新鲜感和挑战性。

4.3 社交互动

计划增加在线多人合作模式，让玩家能够与全球玩家一起挑战谜题，共同解锁成就。逐渐发展并形成良好的社交生态。

**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，后期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12至16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。