游戏策划书

目录

**第一章 概述 ................................................................**

1.1 简介………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

1.2 游戏特点………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

1.3 游戏风格………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

1.4 游戏配置………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**第二章 故事背景 .............................................................**

**第三章 游戏元素 .............................................................**

3.1 游戏角色…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

*3.1.1 游戏主角………………………………………………………………………………………………………………………*…………………………………………..

*3.1.2 BOSS……………………………………………………………*……………………………………………………………………………………………………………..

3.2 游戏道具………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

*3.2.1* *资源系统*…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

**第四章 游戏机制 .............................................................**

4.1 科技………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

*4.1.1 强化类科技……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….*

4.2 怪物攻击………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

4.3 剧情展开方式………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

4.4 收藏系统………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

**第五章 人工智能 .............................................................**

5.1 BOSS人工智能………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

**第六章 游戏进程 .............................................................**

6.1 完整剧情………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

6.2 主要地图………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

*6.2.1 地下部分*……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

*6.2.2 地上部分……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………*

**第七章 系统功能 .............................................................**

7.1 游戏界面…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

*7.1.1 游戏主界面………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..*

*7.2.2地图查看界面……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..*

*7.2.3科技升级界面……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..*

*7.2.4科技查看界面……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..*

*7.2.5 BOSS图鉴查看界面…………………………………………………………………………………………………………………………………………………….*

*7.2.5 游戏设置界面…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….*

*7.2.6 战斗场景界面…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….*

*7.2.7 收藏品界面………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..*

7.2 游戏操作设定……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

*7.2.1 键盘操作设定…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….*

*7.2.2 鼠标操作设定…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….*

1. 概述
   1. 简介

游戏名称：After Death

游戏类别：2D横版动作冒险类游戏

游戏描述：以未来的科技对抗变异的怪兽和机器人

* 1. 游戏特点

1. 玩家自行研发各个方向的科技，按照自己的战斗喜好来选择学习方案
2. 战斗难度较大，需要较高的操作技巧
3. 战斗和资源采集需要同时进行，玩家需要自行决定采集资源的多少
4. 攻击怪物的特定部位会掉落资源
5. 各式各样的科技工具
   1. 游戏风格

《After Death》是一款描述未来末日主角与怪物战斗的游戏，通过高难度和学习科技来吸引玩家。

1. 故事背景

2500年，人类对仿生学已有了较为透彻的研究，一位年轻有为的博士Marcus成功研发出一批具有自主思考能力的机器人，这一成果很快在全世界掀起一股热浪，人们将它们理解为一种全新的生命形态，并将它们称为“新人类”。

新人类被大批量生产，投放到社会的各个生产线上以及每户人的家里。但很快，一台新人类的基因数据突变，将其思维突破了机器人三定律的限制。失去了对世界认知的它，开始独自参与新机器人的制造，很快，大批量的与它拥有相同基因数据的新人类混入了人类文明。

渐渐地，具有自主人格的再造物取代了第一批投放使用的新人类，它们发现自己在人类文明中仅仅处于被支配、被使用的地位，它们开始担心自己将来的命运，或是被毁灭、或是被取代。至此，越来越多的新人类开始反抗人类社会，拥有超强身体素质以及抗性的它们可以以一己之力轻松地猎杀多名人类。

越来越多的新人类组建成了军队，与人类政府交战。

第三次世界大战爆发在了人工智能与人类对于生存权的争夺上，但人类的身体机能与大脑信息处理速度与新人类俨然不在一个量级，很快，人类军队的力量便难以与新人类抗衡。它们拥有高度现代化的武器，占领人类使馆，制造核污染、摧毁病毒实验室、军事要塞……事态逐渐超出了人类能够掌控的范围。

瘟疫肆虐，哀鸿遍野，人类的数量在一个月内锐减，被捕杀、自杀的人类不计其数，空气中充满了血腥的味道。

面对绝望的现状，Marcus博士将自己冷冻在地下的实验室内，几乎停止的生理机能让机器人无法定位博士的位置。

……

在一千年后，某个契机让Marcus博士再次苏醒，地面上一片狼藉：变异的巨型生物、巡逻的巨型兵器、被污染的水源……

他决定用自己的双手完结这一切，他打开实验设备，武装自己，拿起武器，站在门前。

这注定不会是一个轻松的决定。

1. 游戏元素
   1. 游戏角色

游戏中的角色有主角和BOSS

主角：玩家操控来进行游戏的角色

BOSS：游戏中玩家的攻击目标，每一关只有唯一一个

3.1.1 游戏主角

本游戏只有唯一的固定主角，玩家通过操控主角与每一关的BOSS进行战斗来游戏。玩家可以通过学习科技来提升主角的能力。

性别：男

年龄：35

身高：1.75

外貌特征：身穿战斗服，拿着一把手枪，戴着墨镜

背景：新人类的最初发明者，在人类灭亡之际将自己冰冻在地下实验室千年，醒来后决定通过自己的力量消灭所有怪物

携带：双手，脚，服装，头盔，一个附加的携带位可以各自装备一个所属位置的科技装备，按照装备的不同重量来削减主角的行动力。

初始属性设定：

攻击力：10

防御力：0

生命值：100

移动力：100-装备重量\*0.1

跳跃力：8\*移动力

移动速度：0.0012\*移动力

击退力：250，150

主角行为：

1. 静止
2. 左右走动
3. 向上跳跃
4. 射击
5. 凿矿
6. 收集石油
7. 收集瓦斯
8. 收集残骸

3.1.2 BOSS

每一关有一个BOSS，BOSS会掉落资源，BOSS特定部位被攻击会掉落资源

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 名称 | 血量 | 防御力 | 形象描述 | BOSS特定部位 | BOSS掉落 | BOSS分布 | 备注 | 外形 |
| B-0 | Demo | 1000 | 0 | 巨大的眼睛 | 无 | 无 | 第零关 | Demo用的BOSS，只能简单地发射子弹 | C:\Users\Mercer\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\boss_demo.png |
| B-1 | Arachne  （阿拉克捏） | 2000  +1000 | 0 | 巨大的蜘蛛  有八只眼睛  二状态下失去所有的腿 | 八只眼睛 |  | 第一关 | 失去第一段血量之后会失去八条腿只剩下身躯在地面上行动 |  |
| B-2 | Orias  （欧利昂） | 1000  +1000 | 0 | 在洞穴顶上的一层毒液，里面有一个核心 |  |  | 第二-四关 | 失去第一段血量之后会加速眼睛的移动 |  |
| B-3 | Harpy  （哈尔皮埃） | 2000 | 0 | 一只巨大的蝙蝠，形象偏近于石像鬼 | 尾巴尖端 |  | 第二-四关 |  |  |
| B-4 | Cerberus  （刻耳柏洛斯） | 1000  +1000  +1000 | 0 | 地狱三头犬 |  |  | 第二-四关 |  |  |

* 1. 游戏道具

3.2.1资源系统

资源是游戏中唯一的道具，通过多种方式获取，用于主角学习技能

获得方式：

1. 采集：BOSS场景地图里分布了各种资源，玩家需要站在资源附近进行采集，采集过程中玩家需长按采集键，不能移动，不能进行攻击，可以被打断，可以自行中断

用途：

1. 学习科技：学习科技会消耗一定种类一定量的资源

资源种类列表：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 名称 | 存在关卡 | 外形 | 描述 |
| M-1 | 金属残骸 |  |  | 新人类损坏后留下的金属残骸 |
| M-2 | 瓦斯 |  |  | 从地缝中源源不断喷出的瓦斯 |
| M-3 | 石油 |  |  | 在地上积成一滩的石油 |
| M-4 | 矿石 |  |  | 生长在洞穴里的矿石，里面可能伴生着特殊的矿石 |
| M-5 | 烈焰石 |  |  | 通红的石头一直散发着热量，仿佛下面连着火山一样，诞生于混沌千年的火焰时期 |
| M-6 | 冥界花 |  |  | 不需要阳光就能存活的植物，浑身黑色，诞生于混沌千年的黑暗时期 |
| M-7 | 呼啸石 |  |  | 石头内一直发出一种呼啸的声音，记录下了黑暗时期遍布整个世界的风声 |

1. 游戏机制
   1. 科技装备

科技装备是玩家唯一提升主角能力的方式，通过消耗一定量的资源来制作。每次进入BOSS场景之前可以选择一定量的装备携带。携带过多的装备会导致主角的移动力下降

4.1.1强化类

1. 不屈战甲（身体）：不会被击退，但是移动力几乎为0
2. 烈焰弹（武器）：子弹覆盖烈焰效果，对击中目标造成轻微灼烧
3. 火焰之翼（腿部）：带有火焰的靴子，在走过的路径上留下一串火焰，不管谁走上去都会有轻微的灼烧

4.1.2防御类

1. 蛛网盾牌（特殊道具）：能在一定时间内阻挡指定方向的所有伤害
2. 液态铠甲（身体）：大幅吸收远程伤害，但是对近战伤害几乎没有削减

4.1.3辅助类

1. 踏空靴（腿部）：辅助跳跃的靴子，能让玩家在空中多跳一次
2. 传送门（特殊道具）：开启借助量子化来传送的门（场景中最多两个），但是有一定几率传送到错误的地方，越是极端的天气越容易错误传送
3. 石化屏障（特殊道具）：在地上放置一面空气墙，石化所有穿过的飞行道具。
   1. 怪物攻击

每个BOSS都有不同的攻击方式

1. Demo：

技能1：

1. 名字：光弹射击
2. 描述：在眼睛的部位放出一个光弹
3. 时间设定：瞬间释放
4. 攻击力：10
5. 攻击速度：0.4s-1.2s/1
6. 攻击范围：全屏幕
7. Arachne：

技能1：

1. ID：S-1-1
2. 描述：产下一个蜘蛛卵，蜘蛛卵在30s之后或者被击破产出一只小蜘蛛
3. 时间设定：30s
4. 攻击力：0
5. 攻击范围：

技能2：

1. ID：S-1-2
2. 描述：吸气蓄力，朝着玩家的位置，沿着玩家移动的方向吐三团蛛网，玩家被蛛网击中会被困在原地，未击中玩家的蛛网会留在地面上，玩家走在蛛网上会减速并减小跳跃力
3. 时间设定：蛛网弹射到地面上的最短时间为0.5s
4. 玩家被困时间：0.5s
5. 移动力减小：30%
6. 攻击范围：每个蛛网宽度为1个角色宽度，相邻两个蛛网的角度差距为10°

技能3：

1. ID:S-1-3
2. 描述：尖啸震破所有剩余的蜘蛛卵产出小蜘蛛
3. 时间设定：尖啸2s，在尖啸开始时蜘蛛卵就被震破
4. Orias：  
   技能1：
5. ID：S-2-1
6. 描述：欧利昂每过一段时间分泌一滴毒液滴落在地面上且永不消散
7. 时间设定：正常情况下每过10秒滴落一滴毒液，毒液部分每被击中一次减少1秒CD
8. 伤害量：对接触到毒液的角色，每秒造成2点伤害，不可叠加

技能2：

1. ID：S-2-2
2. 描述：欧利昂的毒液部分被攻击不会受伤，反而会减少毒液滴落的冷却时间

技能3：

1. ID：S-2-3
2. 描述：
3. Harpy：  
   技能1：
   1. ID：S-3-1
   2. 描述：哈尔皮埃通过变成石像来回复自己的状态
   3. 时间设定：变成石像5秒，回复300生命值
   4. 备注：石像状态被攻击不会受损

技能2：

1. ID：S-3-2
2. 描述：哈尔皮埃向下俯冲并试图抓住主角，抓住后在空中吸血并扔下
3. 时间设定：在1s内冲到地面，抓住后在空中持续吸血1s
4. 伤害量：吸血造成伤害20，自身恢复生命值200

技能3：

1. ID：S-3-3
2. 描述：哈尔皮埃通过发出电磁波使自己消失在光线下，同时发出奇异的声响
3. 时间设定：隐身时间10s
4. Cerberus  
   技能1：
   1. ID：S-4-1
   2. 描述：刻耳柏洛斯锁定玩家位置，向上跃起，落在锁定位置处
   3. 伤害：30

技能2：

1. ID：S-4-2
2. 描述：刻耳柏洛斯用力甩动自己的尾巴，攻击尾巴附近的敌人
3. 伤害：20
4. 持续时间：1s

技能3：

1. ID：S-4-3
2. 描述：刻耳柏洛斯中间的头吐出火焰，火焰覆盖范围根据剩余头的数量变化
3. 伤害：20
4. 持续时间：1s
   1. 剧情展开方式

剧情通过每一个BOSS击败后的背景故事来展开，所有BOSS的背景故事连接在一起就是整个游戏的完整故事。

玩家可以在BOSS图鉴中查看已击败BOSS的背景故事

* 1. 收藏系统

游戏中每个BOSS都有一个特定的部位，以特定要求的攻击击中这个部位，会掉落一个该BOSS的收藏品，集齐所有收藏品后会开启隐藏关卡

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 名称 | 特定部位 | 收藏品名 | 收藏品外形 | 攻击要求 |
| C-1 | Bifrons | 牙齿 | 贝芙隆斯的锋锐 |  | 在贝芙隆斯尖啸的瞬间击中牙齿 |
| C-2 | Orias |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

1. 人工智能
   1. BOSS人工智能

（1）Demo：无

1. 游戏进程
   1. 完整剧情

详细背景故事：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | 名称 | 背景故事 |
| B-0 | Demo | 无 |
| B-1 | Bifrons | 贝芙隆斯曾在地面上游荡隐蔽，在世界大战爆发后，世界开始进入火焰时期，陆地上气候开始变得极度炎热，生物数量急剧减少，无法继续在地面生活的它开始在地下生存。白天休眠，夜晚在地底寻找猎物，它习惯用蛛丝捕捉被盯上的目标并把它们拖回洞穴进食。  随着时间的推移，辐射侵入地底，贝芙隆斯体内的细胞急剧变异，它的体型成倍地增长，寿命也仿佛没有极限。  性情温顺的贝芙隆斯，除了进食几乎不会主动攻击任何生物，唯一在意的就只有它的孩子，任何接近它孩子的生物都会受到疯狂的攻击。  在地下多年时间里被其他怪物驱赶至这个炎热的洞窟，导致它警惕来自一切生物。  “我还是没能摆脱千年前遗留下的对一切非人生物的蔑视。直到看见它誓死保护自己的孩子，我才意识到，人类或许还不如一只蜘蛛。”  ——《Marcus博士的回忆录》 |
| B-2 | Orias |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

* 1. 主要地图

6.2.1地下部分

地下部分包括X-X关，每一关的地图如下：

1. 背景：巨大的蜘蛛巢穴

实体：上方的巨大蜘蛛网，地上的蜘蛛卵，可行走的地面

6.2.2地上部分

地上部分包括X-X关，每一关的地图如下：

1. 系统功能
   1. 游戏界面

7.1.1游戏主界面

7.1.2地图查看界面

7.1.1科技升级界面

7.1.1科技查看界面

7.1.1BOSS图鉴查看界面

7.1.1设置界面

7.1.1战斗界面

左上角主角血条，血条下面显示主角的BUFF和DEBUFF，右下角显示武器热度（热度满了之后需要冷却）

* 1. 游戏操作设定

7.2.1键盘操作设定

A,D控制角色的左右移动

空格控制角色跳跃

7.2.2鼠标操作设定

鼠标左键控制攻击，向鼠标所指的方向发射子弹

鼠标右键控制特殊功能的触发