整体风格参考steam上的forward to the sky，两位美工没玩过建议去买下，不过现在不打折有点吃亏，建议问钟子琛要一下共享（我的共享名额满了）

首先人物方面

高度取大约1.5m左右，跳起高度为1.5m（这个必须定死，不然场景建模到时候会大改）就是一个身位（头到头，脚到脚）

移动速度暂定4m/s

无加速度，匀速运动，也就是按键结束即停

本体暂定女主，先用骨骼人代替

攻击模式只有一种武器，有连段

暂时不设计技能和怒气方面技能（完工之后可以考虑）

可供考虑的攻击模式（确认之后再做详细连段）

剑

弓箭

长枪

法系输出（技能输出or平A输出）

法系平A参考如下文档

冰法师：第一/二次普通攻击射出三根巨大寒冰箭，第三次普通攻击发出三股逐渐增大的冰旋风，第四次普通攻击冻结（描述而已，并不是真的冻结）前方所有可见范围

这种感觉

视角方面，鼠标控制，鼠标往左往右移动是屏幕左右移动，鼠标上下则是屏幕俯视仰视角度的改变。这里不好定具体角度，之后慢慢调整

如何实现？不同于一般的摄像机角度的调整，这里摄像机正视的话应该是在后脑勺后面，鼠标左右上下移动的时候，摄像机会以人物为中心进行圆周运动，水平是360°，竖直方向一般30-150°，也就是说，当你水平180°的时候，你可以正面看见主角的脸这么个意思。

地图方面

拟定的方案是少量的战斗，主要是机关

机关不宜过难，反复几遍后都可以通过，但是金币不一定能收集齐全

设计原则之一：经过的所有路都可以回去

收集物品只有一种金币，会分布在各种地方

拟定先做一张教学关

整体风格，背景拟定是古老天空城堡，整体风格比较清新，建筑以浅黄绿色以及其他浅色调为主。

教学关存在的机关因素应该包括

* 钉刺（钉刺上面会有金币）
* 反复上升，下降的锤子（被砸的地方也会有金币）
* 需要跳跃的地方
* 升降机关
* 开关（影响地形）
* 隐藏的房间（里面有金币）

实现方法：1.墙壁有所不同，可以攻击打破（颜色会有稍稍不同）2.跟机关结合

* 少量解谜要素
* 绳子，箱子，平衡杆这种

考虑到教学关+初期demo，主要目的是以实现为主，机关普遍比较普通而且量不会很多

后期正式关卡包括

* 气流（风）的运用
* 水流的运用
* 光线的运用
* 各种关卡道具，比如石球，炉台等等
* 复杂的步法解谜

到时候会详细设计的

流程：星期四之前我会把关卡设计完毕，孙景琳负责骨骼人的建立，何子萱负责地图建粗略模（升降机关这种可以用圆盘先代替，柱子可以先用圆柱代替，主要完成的是整体的搭建，需要按照比例来搭建，每一部分单独搭建），贴图和详细建模先不考虑。完成之后可以帮帮对方。值得注意的是这一步完成之后是地图方面的详细建模，比如做出柱子和机关的具体样子。钟子琛先写主角的行动代码和视角，移动操作，地图就先用cube代替一下，然后是机关的逻辑。