游戏名：《青鸟》

**一、项目概述**

在此部分进行作品内容整体概述

**1.1 游戏核心玩法**

该游戏是一款2d平台跳跃游戏。故事发生在战争中的两国：阿卡迪亚和里尔维亚，你的朋友身陷牢狱，你必须穿越前线去救他。期间你可以躲避敌方或是杀出重围，也可以收集失散的信件使得敌方将你放行。

**1.2 游戏世界观**

1. 阿卡迪亚和里尔维亚之间的战争已经持续了8年，人们都在期盼和平。主角哈里的朋友，阿卡迪亚国的王子阿尔伯特企图在国内掀起一场政变，推翻父王的统治从而结束战争。但他失败了，国王下令处死他。为了躲避战争隐居世外的哈里收到了阿尔伯特狱中的来信，往日的情谊让哈里不得不下决心去救他。他偷偷潜入，穿越了敌人的封锁，通过九死一生的陷阱，终于来到了阿卡迪亚王宫。期间他捡到了不少战士或家属寄出却遗失了的信件，有不少敌人因为对战争的厌恶读到这些信后放下了武器。

**1.3 游戏美术设计**

用Aseprite绘制了一整套像素风的platformer tiles和2D人物动画，背景使用了ai绘画，使用了引擎自带的一些粒子特效

**1.4 游戏流程简介**

level1是一个简单的教学关，玩家将会学习游戏的基本操作，以及和NPC对话收到朋友的第一封来信

level2 在这关你会第一次遭遇使用近战武器的敌人，玩家可以选择绕过他们。当然如果玩家捡到了那封丢失的信件，其中一位敌人会停止攻击并让玩家经过。随后玩家会获得武器，接下来他可以自由选择游戏的过关方式

level3 在这关玩家将探索一个地牢。玩家会遭遇使用远程武器的敌人，并学会借助信件安全的通过敌人的防线。

level4 在这关玩家需要穿越敌人的封锁。玩家使用之前学到的技巧，自由选择前进路线

level5 玩家潜入皇宫，来到国王面前。他需要在两个结局中做出选择，其中一个是隐藏结局

**二、游戏指引**

**2.1 游戏安装运行指引**

点击exe运行

**2.2 游戏操作指引**

ad左右移动

space跳跃

ws上下梯子

e与人或物体交互

f向前冲刺

贴墙按住ad攀墙

b打开背包

esc暂停

鼠标左键攻击

**2.3 其他指引或提示**

基于游戏主题，游戏不鼓励玩家采取击杀敌人的过关方式。游戏提倡寻找安全的路线，借助信件通过

**三、游戏现存问题及迭代规划**

**3.1 现存问题**

关卡设计比较烂。由于整个游戏只有一个人开发且时间受限，很多策划方案都作了妥协，美术资源较少。音乐部分因为不够了解缺失了。

**3.2 迭代计划**

1.重做大部分关卡，使关卡和故事更贴合，设计的逻辑性更强

2.增加美术素材，使场景更美观

3.增加背景音乐