

GGJ策划案（1.0版本）

主题：ROOTS

1、游戏概述

1.1.游戏名称：

《逃离丛海》（《Flee The Roots》）

1.2.游戏故事

故事设定：

很久很久以前，人类想对森林里的精灵发动特别军事行动来掠夺精灵的资源。于是他们派遣特工潜入了精灵森林，妄图用魔法控制精灵森林里的一颗千年古树来对付精灵们，却没想到古树发了狂并在地底下疯狂生根。

梗概：

你是一个住在地底的小兔子，你温馨的小家已经被古树的根系无情地摧毁了，为了活下去，你唯一能做到，就是开润。

故事流程：

本游戏没有故事流程，只有简单的背景介绍和人物介绍。

1.3.游戏定位

游戏类型：

休闲益智跑酷游戏，参考游戏：《是男人就下一百层》

游戏时长：

当小兔子下到地下五十层时游戏结束，大概10分钟左右。

1.4.游戏画面及音乐：

游戏整体画风：

游戏采用像素风作画，其UI和菜单也要是像素。

游戏采用童话风格，整体要给人以舒适、可爱、休闲、放松的感觉，可以稍加一点恐怖（毕竟有个魔法植物）和阴暗（毕竟在洞底）的味道在里面。饱和度要稍高，亮度要较暗，对比度适中。

参考图：



游戏：《林中小女巫》



总而言之，画面给人以童话的这种安心、舒适感就对了。

游戏音乐及音效：

音乐：

BGM只有两首，一首是在主菜单，一首是在游玩的时候（当选择暂停的时候，BGM暂停）。两首BGM我们都将使用《马里奥：奥德赛》里面的音乐，主菜单的音乐给人以放松、愉快、滑稽的感觉，游玩时的BGM给人以紧张、刺激的感觉，同时有要保证有卡通动画片的感觉。

音效：

参考一些子供向或者搞怪滑稽向的游戏的音效，如《马里奥》系列、《小鸡快跑》、《城堡毁灭者》、《茶杯头》、《殴打小朋友》等。

人物形象：

兔子：

兔子整体呈可爱画风，双足站立，身穿工人装，表情要表现的比较紧张。

兔子有四个动画，一个是待机时的动画，要表现出慌张感，一个是跳跃的动画样子，一个是下落的动画，一个是跑步时的动画。后面三个无特殊需求，动画师自行发挥即可。

根系：

根系就画成普通的根就好，根的上面要有一些紫色花纹来代表这个根是有魔法的根，可以在根上加点小刺突出邪恶感。

根有两个动画，一个是待机时的动画，做出类似于触手一样蠕动的效果就好，一个是攻击时的动画，根往下面的往下突刺，变直变长。

背景：

游玩界面的背景就直接画成《挖到中国去》这种背景，加一点化石，石头什么的的东西点缀一下（可以加彩蛋，美术自己考虑），背景要暗的，游玩场景要是亮的

主菜单背景就画一张小兔子被追着的图。

设置菜单的背景无所谓，美术可自行考虑。

跳跃平台：

随意发挥，符合整体画风即可。

有三种平台

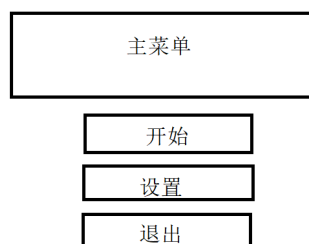
第一种是普通平台（最重要）

第二种是藤蔓平台，上面会有根刺攻击兔子（次重要）

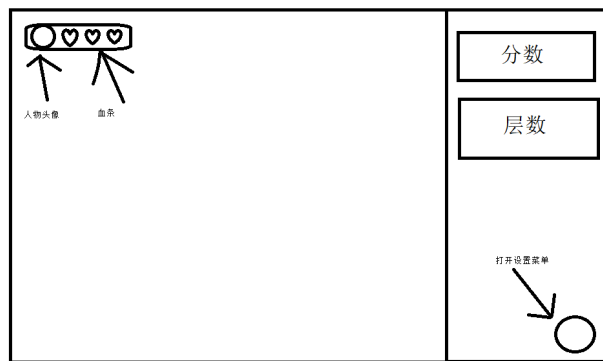
第三种是魔法平台，站在上面回反转玩家的操作（只是左右）（最后考虑）

1.5.UI及界面

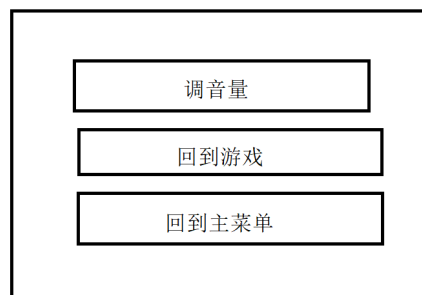
游玩界面：



主菜单，最上面应该是我们游戏的标题，不是主菜单这三个字



游玩界面（整个游玩界面（不包含分数那个界面）的宽（左到右）为20块，长（上到下）为30块



暂停菜单，主界面的设置菜单也是这样但没有“回到游戏”

2、游戏机制及主要流程。

2.1主要流程

玩家扮演小兔子进行游戏，开头用文字的形式讲述故事背景，再用文字的形式显示玩家的可用操作并介绍不同的平台，然后游戏开始，玩家要在根系的追击和平台陷阱的阻挠下进行移动来躲开根系的攻击并化解陷阱带来的威胁，当下到50层时，游戏结束（直接放THE END三个大字和分数（THE END在上，分数在下），有空美术可以自行设计结尾动画）。若玩家在中途死亡，则画面显示GAME OVER、分数和层数。

2.2机制

移动：

玩家可以进行最基本的移动，W、A、S、D。人物在屏幕正中间。

W：向上跳（能跳五个格子），上的时间大约为1s,落为0.7s。

S：向下穿过平台

A、D：左右移动（1s跑7格左右）

根系：

根系会一直待在屏幕最上方，每隔15s攻击一次玩家，当到25层时，缩短到10s。

植物的根会平移来一直追踪玩家（但比玩家走的慢），当植物要攻击玩家时会闪烁冒光，植物通过向下伸长突刺来攻击兔兔（停留1s后缩回，缩回只用1s），向下伸长到屏幕的三分之一。

可加选项：当玩家走到一半时，增加两个左右两边的根来跟踪并攻击兔子，每次植物攻击时随机从这三个根中ROLL一个进攻（伸长到屏幕中间）。

平台：

有三个平台，每个平台左右间隔3格

第一个：普通平台（最重要）

第二个：针刺平台（上面长有植物针刺，碰到就受伤）（最重要）

第三个：魔法平台（碰到时就会反转玩家操作（只有左右））

可加选项：魔法平台会随机ROLL一个效果到玩家身上（包括上面提到的反转），有时间再设计。

道具：

胡萝卜：吃到就加分。（除了针刺平台都生成）（+500）

白萝卜：吃到回一格血。（除了针刺平台都生成）

可加选项：后面再设计。

分数：

每下一层加100分，吃个胡萝卜加500分，要有记录。

层数：

每隔30格（上下）为一层，要有记录

3、快捷键设置

移动：W、A、S、D

暂停菜单：ESC