

美术需求

角色

主角：忍者青年

形象：可参考剑心或者只狼的服装，最后成品的姿势可以参考游戏中的形象可以参考j x哥做的





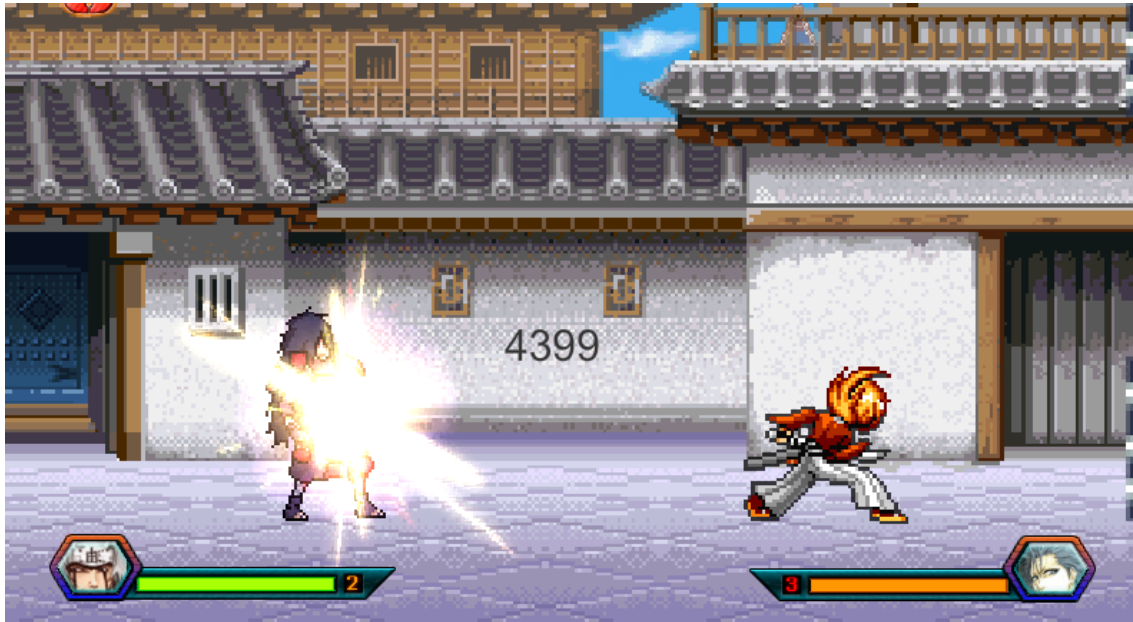
需要动画：优先级越前越高

1. 站立
2. 跑动
3. 冲刺：只是一个小动作，以死神vs火影里的冲刺为例，就是向前快速冲刺一小段，有无敌帧（快去玩死神vs火影！）
4. 攻击：先竖砍再横砍
5. 跳跃：起跳，下降
6. 倒地：死亡时倒地

7. 防御：参考《死神vs火影》，摠↓键防御



8. 处决：参考《死神vs火影》，绯村剑心第一阶段的大招



数值：

攻击力：1

血量：5

平衡值：3

操作：

AD移动，空格跳跃，s键防御，j键攻击，每次攻击造成1点伤害，‘按住S再按空格跳下平台’（应该用不上）

敌人：布衣武士

形象：参考《只狼》里武士待命室的武士，（其实和剑心差不多）只不过身着蓝色衣服



需要动画：

1. 站立
2. 跑动
3. 攻击
4. 防御
5. 倒地

数值：

攻击力：1

血量：5（如果能做处决的话，这个其实没必要）

平衡值：1

敌人：重甲武士

形象：穿了点铠甲的武士





需要动画

1. 站立
2. 跑动
3. 攻击
4. 防御
5. 倒地

数值：

攻击力：1

血量：10（如果能做处决的话，这个其实没必要）

平衡值：3

系统UI

开始界面

。 罗 生 门

开始

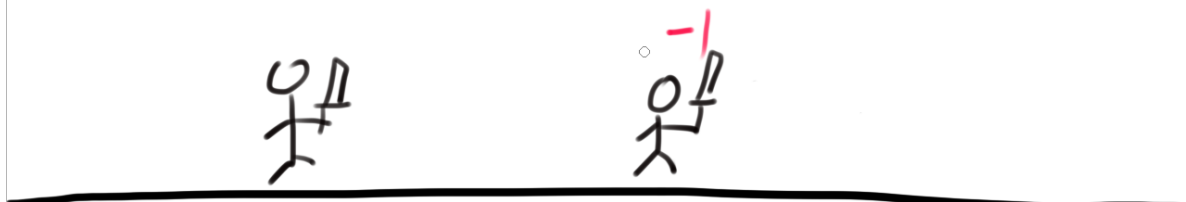
结束

背景用一个神社鸟居那种



游戏内UI

♥ ♥ ♥ ♥ ♥ → 血量
▬▬▬ → 平衡值



如果扣血了，就在角色头上出现一个红色的“-1”

游戏背景

游戏背景是在一片树林之中，用蓝天代替也行，要求不高

地面就是像普通的土的地面即可

地图设计

今天我稍微想了一下，地图设计最好不用场景转换，一张地图用到底就行了

