

列比乌斯——罗生门demo

游戏概述

只打算策划一到两个关卡这样

名称：罗生门 运行环境：电脑

游戏故事背景

故事发生在架空世界中的一个国家，这个国家不久前才经历了一场国内革命战争，现在是战后和平时期。这个国家在战争之前忍者组织兴盛，有许多忍宗分布，但在战后，忍者组织被清洗，大批忍者遭到捕杀，存活者不是遭受牢狱之灾，就是流落国外。战争结束了十几年后，一位技艺纯熟的忍者青年奉师父之命回收忍宗里的秘籍，并暗杀国主，复兴忍者……

游戏特征

2d像素风格（16×16），其中物品建筑场景美术都以日本战国时期为参考，银河城类横版卷轴过关游戏，角色扮演，动作战斗游戏。

游戏机制

核心玩法——处决

该忍者有着特殊的杀人手法，即将身法与简单刀法相结合，速度极快

正面处决

在敌人失去平衡时 转身 利用惯性向前冲刺的同时 精准斩出一刀 处决，敌人随处决爆出大量血液，处决之后自己会有一小段僵直，处于僵直时没有无敌状态

颈部处决

面对体型极为巨大的敌人时，“正面处决”的技法无法处决，这时就要借用“颈部处决”。

身处在敌人头部附近时（即角色脚部所处高度大于敌人的高度值时） 以敌人头部为支点 转身到敌人背后 直接刺穿敌人颈部 处决后 以敌人背部接力 翻个跟斗离开。

背部处决

在敌人背部时可以直接处决敌人 轻轻将刀刺入敌人心脏 再缓缓拔出处决

收割处决

在特殊情况下，自己处于高速情况下，发动的攻击全部拥有处决效果，刀锋所及之处血肉飞溅，生命如稻草般被收割

向前冲刺一大段距离 斩出一刀 出刀以后 身后的敌人全部被处决

平衡机制

该游戏中的攻击效果分为三种：普通攻击，破坏性攻击，绝对破坏攻击。

普通攻击造成伤害时会造成小僵直，当主角处于僵直状态下再次受到普通攻击时，僵直会刷新；当敌人在僵直状态下受到攻击会直接失去平衡。

受到破坏性攻击和绝对破坏攻击的伤害时会直接造成失去平衡，当主角失去平衡时会造成较长时间的僵直，并且可被精英怪或boss类处决；巨型敌人的时刻处于霸体，不会失去平衡。

攻击机制

主角的平砍都为普通攻击

普攻 举刀先竖劈一刀 然后横劈一刀 以此往复

攻击力

主角攻击力固定为1

增伤

在空中被击中伤害加倍

背部受击伤害加倍

防御机制

防御可抵消攻击造成的伤害，但于此同时会增长平衡条。

平衡条

每个角色都拥有平衡条，不同角色平衡条数值不同，主角的平衡条可成长。

平衡条是一个具体的数值，即可承受几次普通攻击，比如主角一开始的平衡条为3，即可承受三次普通攻击不受到伤害且不进入僵直状态，之后再受到攻击造成的效果可参照平衡机制。

受到破坏性攻击时，平衡条瞬间涨满。

受到绝对破坏攻击时，平衡条瞬间涨满，并且直接失去平衡。

平衡条的恢复速度一定，即一定时间内恢复一格平衡条。

血条

自己有血条，血条值固定为5，血条耗尽则死

潜行（

作为优秀的忍者，无声的行走时自然的，不仅如此，忍者还能够飞檐走壁和攀爬。

利用潜行，在敌人未发现的情况下，可以用背刺击杀敌人，不会发出任何声音。

潜行 普通的行走 身体稍微前倾 驼背 伸脖子 速度一般

攀爬 四肢攀住墙壁 可倒攀

道具

药丸：快速回血

忍具等等（

身法

忍者能够冲刺和跳跃

冲刺 重心向前 快速移动一段距离以后 以一个较高的速度 奔跑 有声音 会被敌人发现

跳跃 向上瞬间1个高度 后自由落体下降

随成长可以学习更多身法（

地形与处决

忍者可贴于墙壁进行蓄力，蓄力完毕后，可向前发动“收割处决”

玩家从高处落下，可锁定敌人进行“颈部处决”

在遭遇大型敌人时，在特殊情况下，玩家可爬上敌人颈部，进行“颈部处决”

身高

正常人身高为2个高度，主角是正常体型

操作系统

ad键左右移动；space跳跃；shift冲刺；鼠标左键攻击；右键防御；敌人身上出现红点时点攻击键自动处决；失去平衡的情况下点shift翻滚；贴住墙点ctrl进入状态攀爬，在点击CTRL或者space自动解除，攀爬到平台边缘自动起立。

机制总结

因为是要考虑到游戏的可行性，所以我并不想为道具，成长系统以及潜行下太多功夫

我想设计一个以战斗为核心的游戏，并且战斗的核心即为处决。

在该游戏中，无论小兵，精英怪和boss都极为容易处决，只要达成条件，立刻就能执行处决，无需像只狼那般要损血涨条半天才能处决。

设计平衡条是为了限制玩家自身过于利用防御机制，要求玩家多用冲刺和跳跃，多利用地形进行处决。

游戏以高频的处决为乐趣，困难则在于如何在达成处决条件前撑住，躲开敌人的攻击。

敌人设计

AI机制

武士的出手速度比忍者要慢，在一般的对峙中，敌人只会是先防御的一方或受到攻击的一方

只要是会防御的敌人面对攻击都会选择防御，攻击频率高时，敌人会一直选择防御，比如说一开始主角2连砍后会有后摇，敌人会用防御全数接下2次攻击，然后再反击。

巨型敌人从不防御，但他们行动笨拙。

1.普通武士

只是会挥剑的壮丁罢了，装备皆是最劣等

攻击方式与主角普攻一致

攻击力：1

平衡条值：1

身高：2个高度

血量：5

2.重甲武士

配备了重甲，更加的稳重，剑技依旧拙劣

攻击方式与主角普攻一致

攻击力：1

平衡条：3

身高：2个高度

血量：10

3.相扑手

身体巨大，智力低下，只会猛扑

攻击方式：

受到攻击后，十分愤怒，大吼一声后向前飞扑（破坏性攻击）一段距离，将敌人压住或撞飞

飞扑以后身体会趴在地面上一段时间，该时间内，身体高度为1个高度

攻击力：2

身高：3个高度

血量：20

平衡条：无限

4.巨锤兵

身体巨大，智力低下，只会用锤子垂直地捶打地面

攻击方式：

受到攻击后，十分愤怒，大吼一声后举锤疯狂地捶打（破坏性攻击）敌人

在捶打5次之后，锤子会陷进地面，锤兵因为疲惫而驼背，此时锤子高度为1，锤兵高度为2

攻击力：2

身高：3个高度

平衡条：无限

血量：20

5.精英怪：巨型武士

具有巨大体型，却同时拥有正常的智力，但剑技依旧拙劣，因为行动笨拙，所以放弃防御，一心进攻。

攻击方式：

·普通挥砍

·短扑：收刀入鞘后，向前短扑，攻击距离和后腰都比飞扑要短

·摧毁之舞：武士使用了几次小招之后没什么效果，失去了耐心，再次向前挥砍两刀后，开始疯狂地斩击（与巨锤兵动作相似），最后刀会陷于地面

·野牛冲撞：进入第二阶段后立刻使用，俯身（此时高度为一）向前猛冲，伤害为攻击的2倍，此攻击为绝对破坏攻击

攻击力：2

身高：三个高度

平衡条：无限

血量：20

命数：2（处决一次不能够击杀精英怪）

关卡

新手关

2个普通武士，1个重型武士，相扑手一个

文本

背景文本：

十几年前，国内爆发战争，忍者一派被清洗，存活的忍者所剩无几。作为忍者的余党，你背负着复兴忍者的使命，踏上征途。

指引文本：

- 1.忍者的处决干净利落，在敌人失去平衡的瞬间处决（遭遇普通武士
- 2.无论如何，在战斗中都要注意攻守平衡（遭遇重型武士
- 3.巨型的敌人行动缓慢，在进攻之后尽是破绽（遭遇重锤兵
- 4.利用忍者足不沾地的技巧处决他吧（成功躲开相扑手的进攻，指引玩家跳上敌人背部实施“颈部处决”

正式关卡

在过一段路后，有一忍宗分布

忍宗外有2个普通武士，一个重甲武士在巡逻

忍宗的门口由两个巨锤兵把守

忍宗内一进门有5个普通武士，和2个相扑手

忍宗深处即精英怪

文本

1.普通武士与重甲武士的交谈

“今天还是一如既往的和平啊~”

“雀食，自从那场战争后，以后都不会再有‘老鼠’了啊，真是痛快！”

“但依旧不能放松警惕呢，‘老鼠’这种东西鬼鬼祟祟，无孔不入。总之，好好完成今天的工作吧！”

2.处决指引

进入忍宗后，会遇见一堆敌人

指引玩家贴在墙壁上蓄力，发动收割处决

“忍者面对一群敌人时，毋须慌张，手中的剑是足够锋利的”

3.精英怪看见忍者后

“果然‘老鼠’还有余党吗？虽然不是我擅长斩杀的对象呢，来吧！”