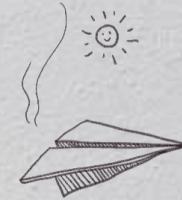


claycraft

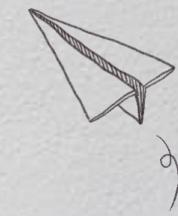




01 游戏简介



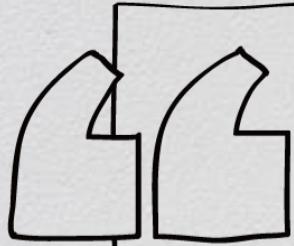
02 设计思路



03 后期展望



游戏简介



ClayCraft 是一款横版解密通关游戏。玩家需要不断地捏合重塑控制的粘土人角色，以调整粘土人的动作、技能来应对关卡的策略性要素贯穿游戏始终。



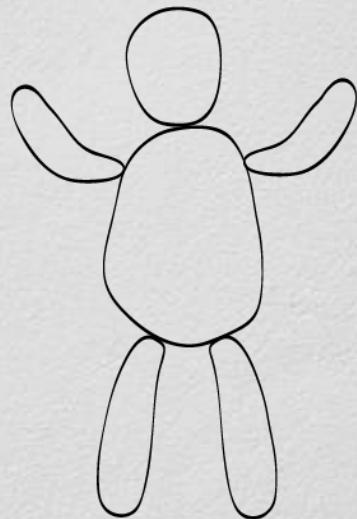
设计思路——灵感来源

大多数人在小时候都曾用橡皮泥或者黏土亲手捏塑过小玩意，
或许是猫狗鸟雀等小动物，亦或是一个陪伴自己的小人儿。



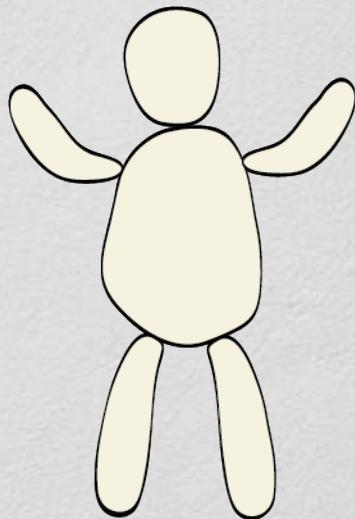
设计思路——灵感来源

当时我们是多么希望自己亲手捏塑的小东西能够活过来，陪伴自己玩耍！



设计思路——灵感来源

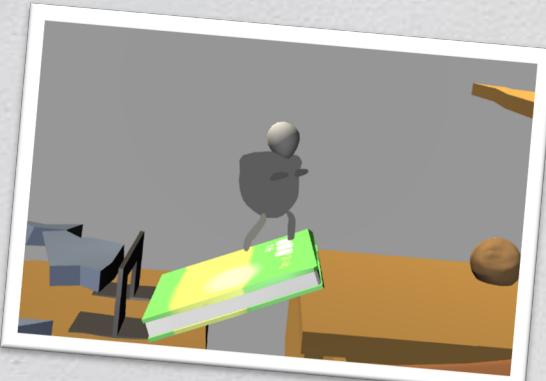
如果...我们的小人儿的确活过来！从它的视角看待我们的世界将有多么奇妙啊！书本、水瓶对于小人儿来说都是庞然大物，凌乱的书桌就是小人儿的游乐场，在我们早已习以为常的场景中，小人儿都能展开一场我们从未想象过的冒险！



设计思路——基本玩法

粘土人（玩家）需要在游戏场景中搜集照片碎片，最后到达关卡终点——相框。在搜集照片碎片时，会有一定的机关阻碍粘土人的行动，粘土人需要通过拾取散落在游戏场景中的黏土，并带到工坊捏造不同的黏土角色，获得相应的特殊技能，从而通过机关继续游戏。游戏的最终目标是通过所有的关卡，找到粘土人的伙伴——小男孩。

设计思路——场景&角色设计

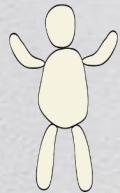


基于现实世界的生活化场景，充满日常生活物件，让玩家倍感亲切。3D场景中固定玩家的视角和行动方向，使其只能在2D平面运动。

在demo的教学关卡中，场景为小男孩的卧室，从中可以看到有书桌、书架、电脑等物件，这其中包含的不可交互元素（如桌面、书架、充当简单障碍的卷笔刀等）和可交互元素（如可以撞倒成为桥梁的书，可以推动的箱子），等待玩家探索和发现。



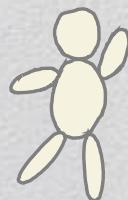
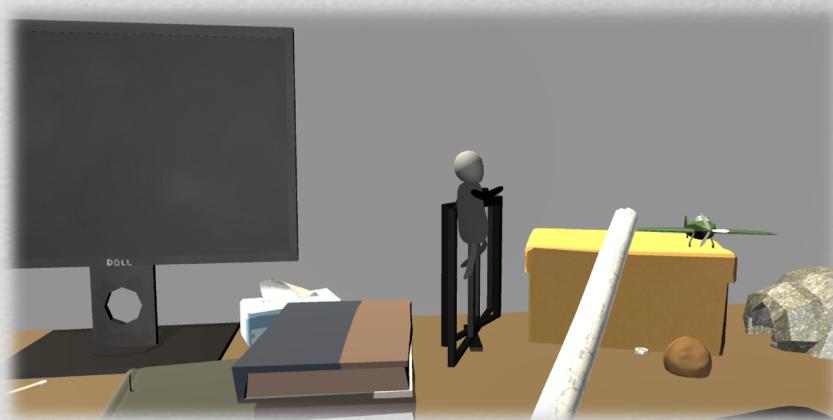
设计思路——场景&角色设计



玩家在遇到机关限制时需要拾取黏土重塑粘土人身形以获得特殊技能，角色的判定标准为粘土人身体各部件的黏土体积。

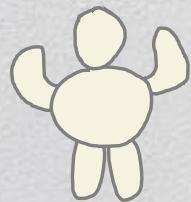
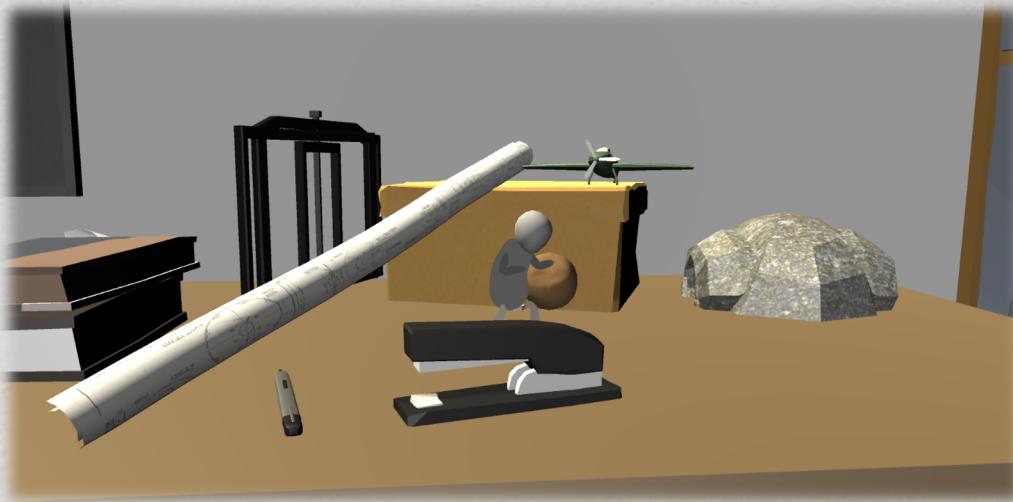
黏土人一共有6个部位：头部、躯干、左臂、右臂、左腿、右腿，拥有基础动作行走和普通跳跃。根据玩家捏造黏土人的体积可以将黏土人分为力量型、敏捷型、技巧型（分别对应技能冲锋、跳跃、推移）。在demo的教学关卡中，角色属性不可叠加。

设计思路——demo关卡设计



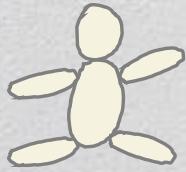
瞧！我可以动了！我要快点找到小主人哇！
嘿！跳！

设计思路——demo关卡设计



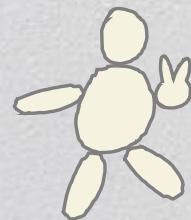
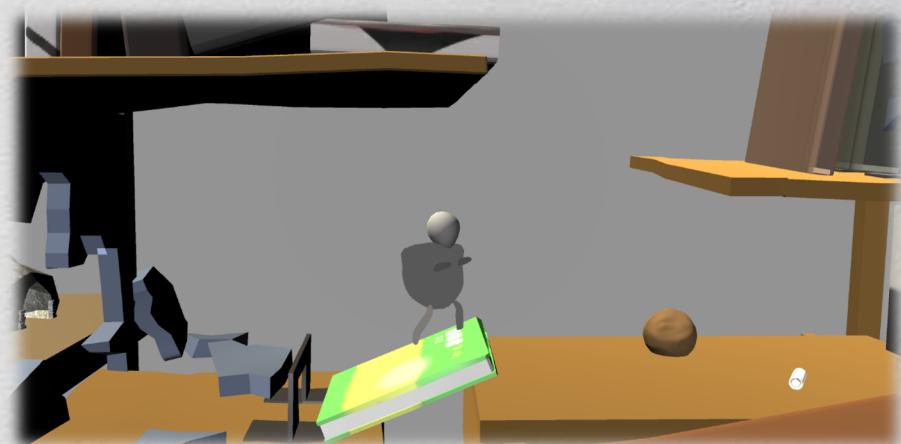
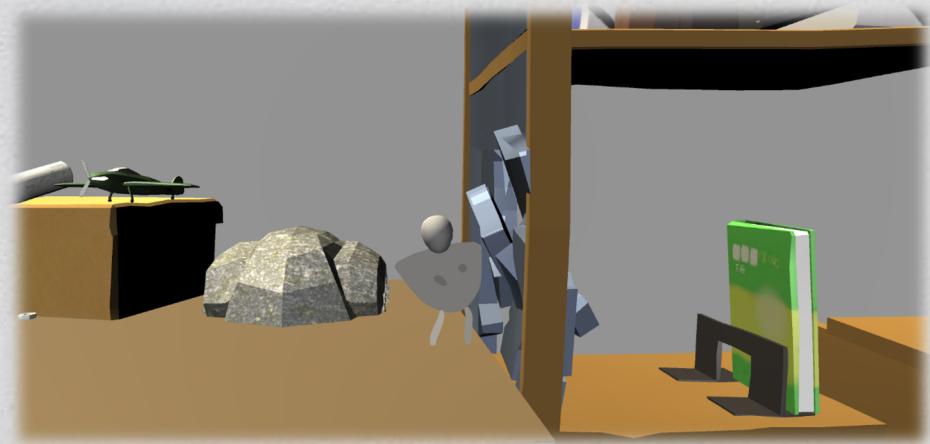
我好像需要变得强壮才可以撞开前面的墙！
黏土...工坊...！

设计思路——demo关卡设计



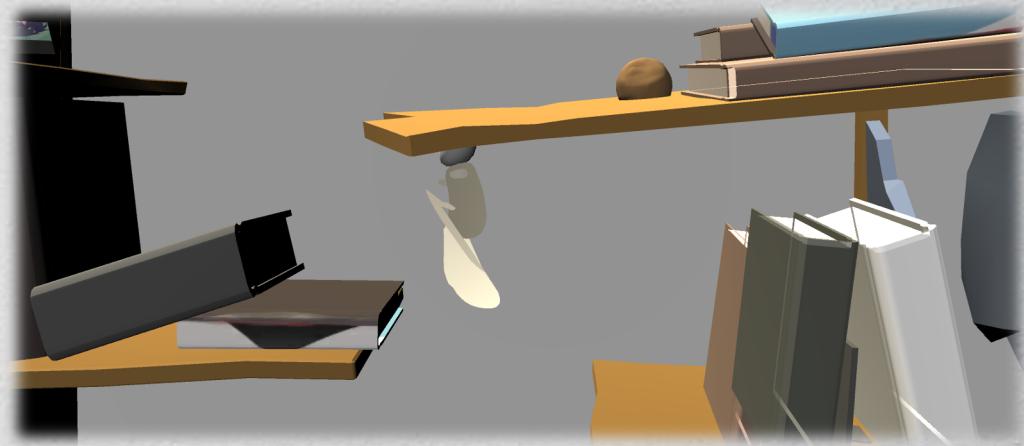
看我变身！变成哪种好呢？

设计思路——demo关卡设计



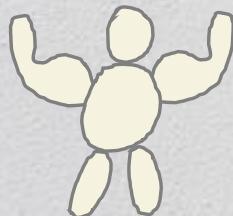
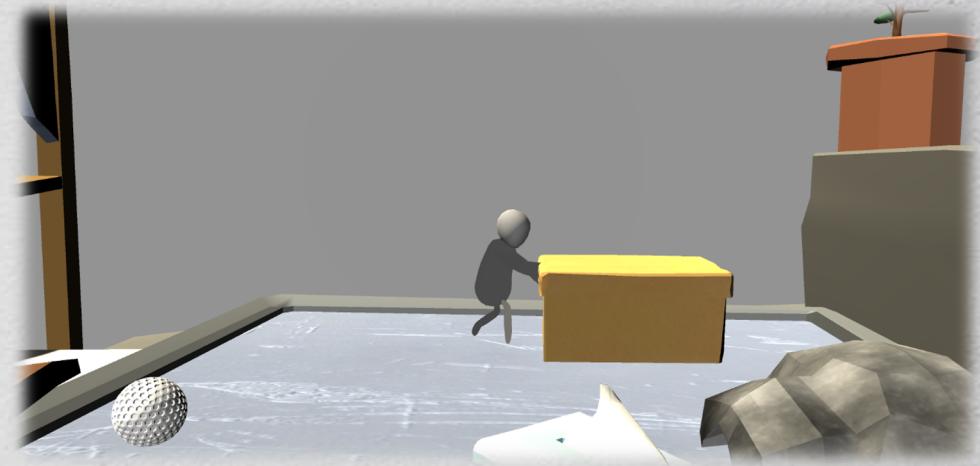
我超级无敌！嘻嘻嘻嘻！

设计思路——demo关卡设计



糟糕！牛皮吹大了！前面跳不上去
呀呀呀！要**减肥**啦！

设计思路——demo关卡设计



要是胳膊再有力点，可以**拖动**
箱子就好了.....

设计思路——demo关卡设计



终于到啦.....我的小主人会在
相片里的地方吗？

后期展望



进行游戏基本要素的进一步组织。继续探究捏塑结果对黏土人技能动作的影响，以及场景的互动可能性，使得我们的游戏玩法更丰富。



完善关卡健全度。通过在关卡中安排通关必须物品以外的可收集物品，增加关卡的可探索性；通过合理安排重塑工坊和可互动机关的位置，使得关卡更有策略性、挑战性。



完善游戏剧情。我们将利用每一关通过都收集到一张照片这一要素，跟随黏土人的脚步探索小男孩的成长故事，知晓小男孩所思所愿以及内心困惑，从而在将来的一些可选择性关卡中选择不同的通关方式。

THANK YOU!