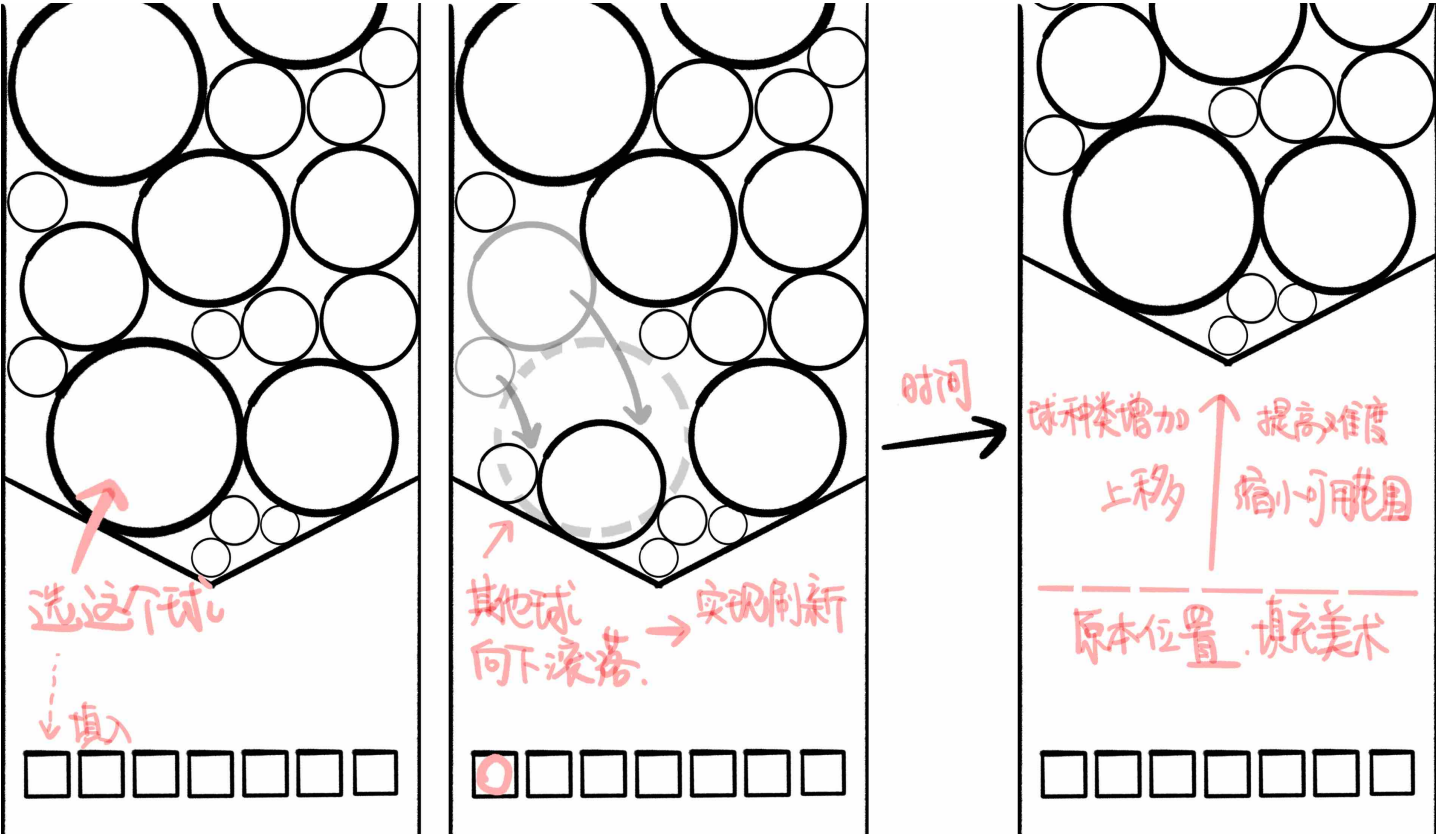


2024-03-24-A5方案细化

设计思路1:

提取“物理掉落”的元素



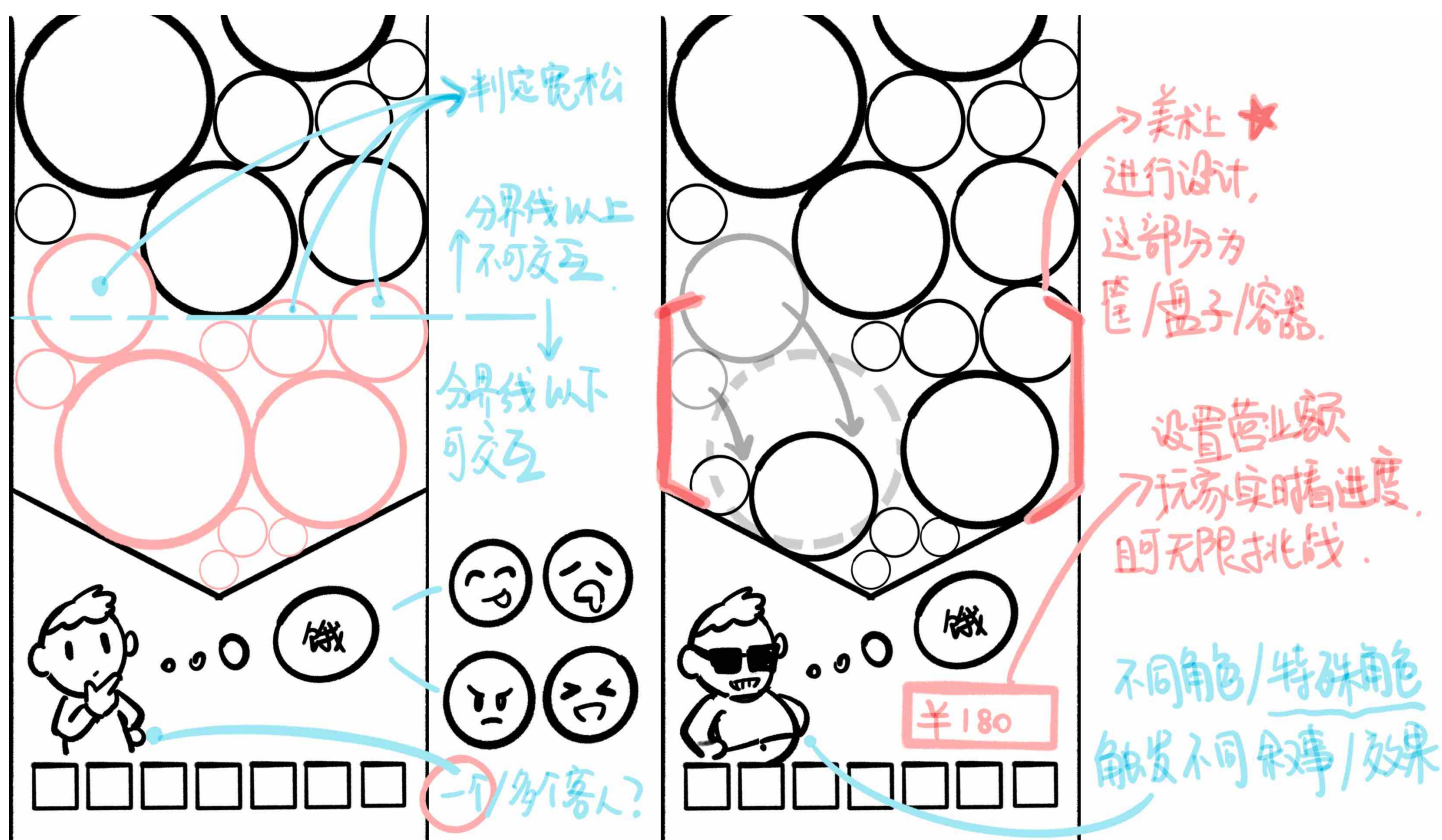
老师建议:

- 该方案问题：不需要将可用空间上移，太刻意；仅加入新元素即可。
- 表现效果：火锅菜品
- 主题：把某人喂饱

家长建议:

- 给玩家一个明确的进度指标。（反馈感）
比如在游戏进行中就标明：已消除多少组/喂饱多少人；游戏结束时，给出排名/进度百分比。
- 视觉上要和谐统一，不能乱（视觉）
- 音效要可爱（听觉）
- 细节处做一些小变化（新鲜感）

细化方案：



关于整体

- 一关限时10分钟（暂定），叙事上表述为“营业一天”。十分钟过去后即“打烊”。
- 没有“胜利”，只有累积营业额，不断挑战。
- 当日营业额：营业额升高 - 商店升级 - 出售更多菜品 —— 主题带来比较顺滑的难度过渡
- 总营业额：做成成就。（局外是否有用？累计能买什么？没想好。暂时只想到解锁成就。）
- 若菜品填满下面格子则强制结束这一天。

关于可消除元素

- 原型图的球代表不同火锅食材。（是否可以直接做餐厅而不是火锅？感觉目前的设计中和火锅关系不大，好像有没有都行？）
- 需要加2D碰撞体和刚体，有物理下落和碰撞效果。
- 种类：先设定20种。大小不一。可以有额外的**特殊菜品**，给玩家新鲜感。
水果、蔬菜、肉类、丸子，+特殊菜品（汉堡、披萨等奇怪的东西）
- 掉下来的种类慢慢变多。

关于顾客

- 设计20个（暂定）顾客形象。10个（暂定）是普通轮流出现，10个（暂定）是特殊顾客，带来特殊事件

现在好像只有普通顾客，一个顾客可能总共需要300，根据顾客不同程度切换顾客表情

- 顾客久等的话，表情气泡内的表情会转变为饿/生气；持续投喂的话，表情气泡内会显示开心/满意。
- 顾客多次出现负面情绪，营业额略略降低（低一点点）
- 顾客收集可以列为成就
- 普通顾客：只有形象区分；喂饱所需食物越来越多。
- 特殊顾客的特殊事件：
 - 正面：**小费（额外提升营业额）；小食量（2个相同元素即可消除）；掉落道具（额外移出3个物体；撤回一步；刷新整个菜筐）
 - 负面：**坏脾气（容易陷入负面情绪）；抠门（若负面情绪，则仅提升一点点营业额）；找茬（若一定时间内没有满足该顾客，则扣营业时间）