游戏策划方案

1. 游戏开发计划
   1. 游戏标签

2d、横版过关、格斗冒险、RogueLike、类银河恶魔城

参考游戏：死亡细胞

* 1. 开发平台与开发语言

Unity3D、C#

* 1. 开发时间

撰写策划：1个月 9.19-10.19

美术设计：4个月10.19-2.19

程序设计及测试：6个月2.19-8.19

内测及上线： 8.19—

1. 游戏概述
   1. 游戏名称

中文名称：灵刃

英文名称：SPIRIT BLADE

* 1. 游戏大概内容
  2. 游戏背景故事
  3. 游戏玩法介绍

玩家控制角色通过

AD键进行左右移动，

SPACE / W键进行跳跃，

双击SPACE / W可二连跳，

J键进行确认选择，在游戏中为普通攻击

K为退出或返回上一层，在游戏中为翻滚闪避冷却为x秒

U为释放技能1 技能1为瞬移到敌人身后造成x点伤害 冷却为x秒

I为释放技能2 技能2为替身术 可在被击中的瞬间使用，免疫一次伤害并移动到另一处 cd为x秒

L为释放技能3 技能3为无双技 使人物无敌2秒并增加x点移动速度和x点攻击力（需要学习）

* 1. 游戏特色单元

通过击杀怪物与boss可以获得精魄，精魄可以用来升级天赋树。天赋树可以帮助玩家更好通过关卡。

1. 产品用户定位
2. 游戏内容的具体介绍与美工要求
   1. 游戏各系统单元设计
      1. 天赋树系统（主要）

天赋树分为四个系列，暴虐，坚定，巫术，通用。

暴虐：第一级：每击杀一个敌人 技能cd减少x秒

第二级：每击杀一个敌人回复生命值x点

第三级：连击超过10次增加攻击力x点20秒

坚定：第一级：增加生命值上限x点

第二级：受到攻击时减少x点伤害

第三级：开局获得一个x点的护盾

巫术：第一级：释放技能后增加移动速度x点

第二级：根据血量比例获得自适应的攻击力

第三级：释放无双技能后有几率打出双倍伤害

通用：第一级：解锁空中瞬移

第二级：解锁无双技能

第三级：解锁无双释放后增加x秒的无敌时间

* + 1. 武器系统（主要）

武器分为五个品级：普通（白色），高级（蓝色），稀有（紫色），神器（粉色），史诗（橙黄色）

普通：小乌丸太刀 长船

高级： 吉光骨食 小龙景光

稀有： 妖刀村正 十拳剑

神器： 雷切：千鸟 菊一文字

史诗： 天丛云 五郎入道正宗

* + 1. 防具系统（次要）
    2. 宠物系统（次要）
  1. 游戏地图单元及关卡单元设计特性
  2. 游戏地图图素列表
     1. 场景1城镇中

背景：日本16世纪至18世纪城镇建筑，参考《银魂》

地板样式：石板路

大概样式图：

* + 1. 场景2城郊

背景：远景：矮山

中近景：田地 村庄

地板：土路

大概样式图：

* + 1. 场景3山林中

背景：树林，竹林

地板：土路、草路、落叶

大概样式图：

* + 1. 场景4boss巢穴门口

背景：从山林过渡到山洞中

地板：土路、落叶草路过渡到山洞、巢穴门口为城堡大门

大概样式图：

* + 1. 场景5boss巢穴

背景：城堡墙壁

地板：城堡木质地板

大概样式图：

* + 1. 其余素材类

可互动元素：

* 1. 游戏人物图素列表
     1. 主角设计图

玩家操控的角色拿武士刀，第一次为横砍攻击，第二次为下劈攻击，第三次为上挑攻击

主角动作1：站立

主角动作2：跑动

主角动作3：跳跃

主角动作4：普通攻击

主角动作5：翻滚

主角动作6：无双状态

主角动作7：跳跃攻击

主角动作8：空中下劈

* + 1. 怪物设计图

小怪1

名称：被吸走魂魄的村民32bit\*32bit

介绍：因为被吸走了魂魄而迷失了心智，剩下一具躯壳，只会进行鲁莽的攻击。

基础血量：

能力：

攻击方式：

攻击范围：

小怪2

名称：骷髅射手32\*32

介绍：原本是帝国的弓箭手，被吸走魂魄后，肉体腐烂只剩下白骨，但仍是一名弓箭手。

基础血量：

能力：

攻击方式：

攻击范围：

小怪3

名称：恶灵战士32\*32

介绍：被盔甲包裹着的肮脏的灵魂，使用剑进行攻击，伤害可观。

基础血量：

能力：

攻击方式：

攻击范围：

小怪4

名称：恶灵法师32\*32

介绍：使用魂魄的力量进行法术攻击的恶灵，请务必小心。

基础血量：

能力：

攻击方式：

攻击范围：

小怪5

名称：自爆恶灵32\*32

介绍：移动速度很快的敌人，一旦被爆炸，会造成大量的伤害，请务必小心！

基础血量：

能力：

攻击方式：

攻击范围：

小boss1（城镇）

名称：恶灵战将64\*64

介绍：

基础血量：

能力：

攻击方式：

攻击范围：

小boss2（城郊）

名称：

介绍：

基础血量：

能力：

攻击方式：

攻击范围：

小boss3（山林）

名称：恶灵骑士64\*64

介绍：

基础血量：

能力：

攻击方式：

攻击范围：

小boss4（boss巢穴门口）

名称：恶灵门将64\*64

介绍：

基础血量：

能力：

攻击方式：

攻击范围：

大boss

名称：恶灵统治者128\*128

介绍：

基础血量：

能力：

攻击方式：

攻击范围：

* 1. 游戏道具图素列表
     1. 武器数据及图表
        1. 小乌丸太刀

介绍：被称为日本刀之祖，背负平源两家传奇历史的“传天国作御物”。此刀据传为伊势神宫之神鸦赠与当时的桓武天皇。一般认为此刀为日本刀形制彻底定型的起点。

数据：

图标：

* + - 1. 长船

介绍：佐佐木小次郎爱剑，备前长船。备前长船长光：野太刀，又称物干焯，刃长三尺二寸（约98.45CM），刀柄奇长，名刀匠备前长船长光锻造，为剑豪佐佐木小次郎所有。

数据：

图标：

* + - 1. 吉光骨食

介绍：太刀，由京都名刀匠栗田口吉光打造。据传是源氏的秘宝之一，后来落入足利尊氏手上，并且于上述同血染铁扇一起由足利尊氏下赐给立花贞载，因此而成为立花家代代相传的三宝器之一 。

数据：

图标：

* + - 1. 小龙景光

介绍：太刀，备前刀工景光所作。南北朝时期武将楠正茂的佩刀，因为剑身上有细小的龙形浮雕，因此得名。

数据：

图标：

* + - 1. 伊势千子村正

介绍：被称为”妖刀村正”。村正，刀，刃长73.32CM

数据：

图标：

* + - 1. 十拳剑

介绍：相传是日本创世神依邪那崎的配剑，据说得名的原因是剑身有十拳长。第一个拥有十握剑的是众神之父依邪那歧。侵犯依邪那歧之妻的恶神就是被这柄剑斩下了头。

数据：

图标：

* + - 1. 雷切：千鸟

介绍：名将立花道雪的配刀。雷切本是日本战国时期名将立花道雪所使用的名刀，本名为“千鸟”。

数据：

图标：

* + - 1. 菊一文字

介绍：传说刀身泛光，杀人不见血。太刀，刃长78.48CM，锋刃极长，刀身细且薄，刀柄上刻有16瓣菊花。

数据：

图标：

* + - 1. 天丛云

介绍：剑身通体白色，长二尺七、八寸，剑刃的样子象菖蒲叶，和中国剑的类型相似，剑身很厚，剑柄的装饰犹如鱼的骨节。

数据：

图标：

* + - 1. 五郎入道正宗

介绍：日本第一的名刀，以作风豪华著称，为镰仓名工匠正宗的代表作。正宗，刀，刃长64.4CM。

数据：

图标：

* + 1. 天赋图标
       1. 暴戾
       2. 暴戾第一级
       3. 暴戾第二级
       4. 暴戾第三级
       5. 坚定
       6. 坚定第一级
       7. 坚定第二级
       8. 坚定第三级
       9. 巫术
       10. 巫术第一级
       11. 巫术第二级
       12. 巫术第三级
       13. 通用
       14. 通用第一级
       15. 通用第二级
       16. 通用第三级
  1. 游戏界面设计
     1. 主界面（1主）
     2. 游戏界面（2主）
     3. 天赋界面（4主）
     4. 人物角色面板界面（5主）
     5. 设置界面（3主）
     6. 图谱界面（次）
     7. 成就界面（次）
     8. 宠物系统界面（次）
     9. 防具系统界面（次）

1. 游戏数值分析及程序要求
   1. 游戏整体开发要求

根据角色的自身属性来确定目前关卡的怪物血量以及游戏难度

* 1. 游戏各元素关系
  2. 数值计算需求

角色初始血量

暴戾天赋每级加成

坚决天赋每级加成

巫术天赋每级加成

怪物初始血量

怪物初始攻击力/攻击伤害

怪物初始移动速度

武器初始属性加成

武器特殊属性加成

1. 游戏音效设计
2. 制作参与者
3. 参考文献或资料
   1. 武器名称参考

<http://baijiahao.baidu.com/s?id=1596350826804982947&wfr=spider&for=pc>