

见习死灵法师-文档

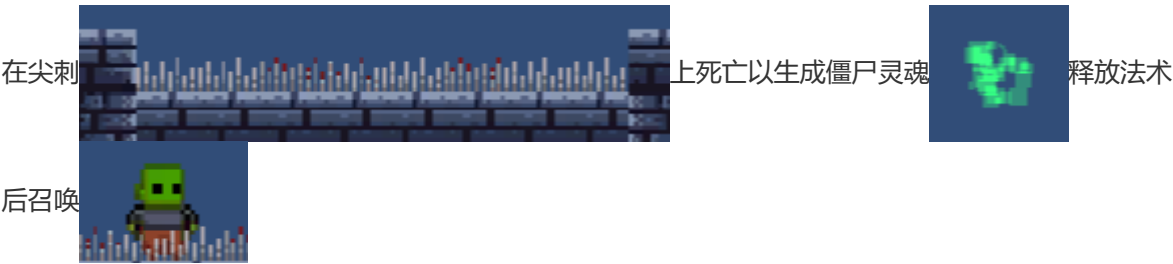
WARNING : 目前可能会存在一些游玩BUG，见谅!

1.游戏概念介绍

玩家通过在不同机关"自杀",留下不同的灵魂,对灵魂释放法术从中召唤出怪物,不同的怪物具有不同的移动方式与功能,通过在有限人物生命数量下"自杀"以生成怪物，通过怪物能力来通过解谜关卡

怪物种类:

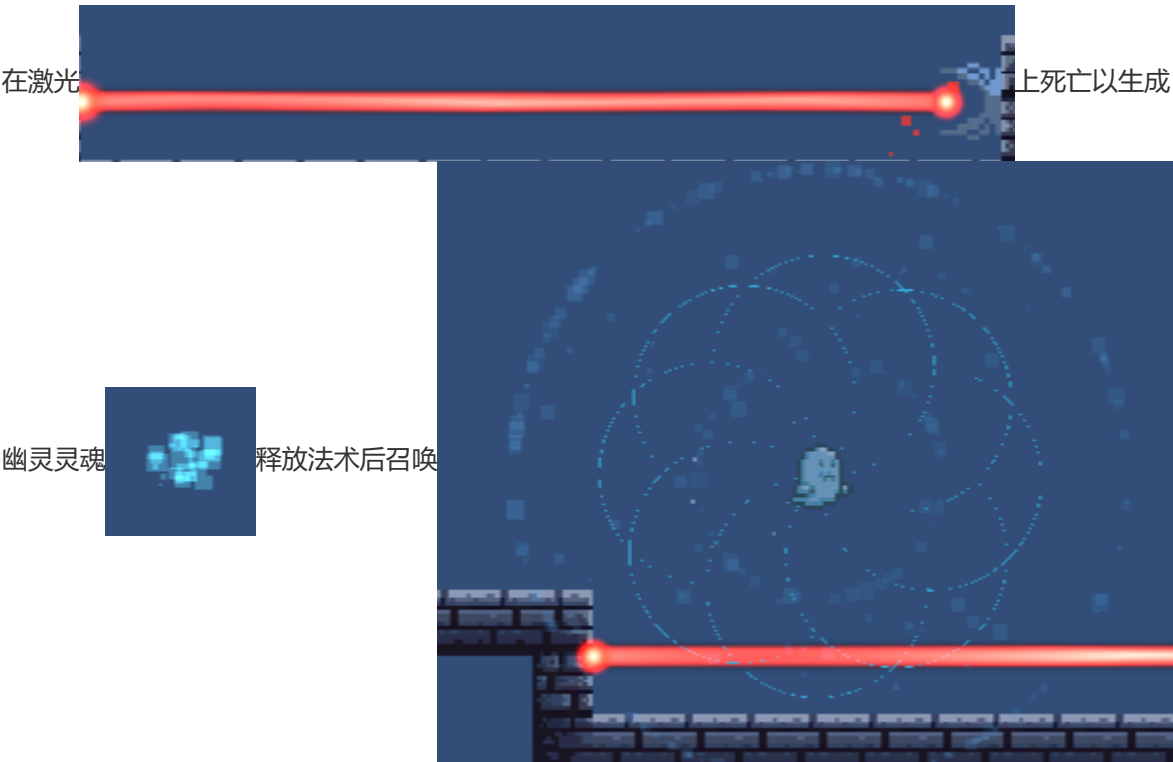
1.僵尸:



僵尸可以作为玩家的"跳板"，也可以用来踩下机关按钮

左键僵尸进入控制状态，可以左右移动操控僵尸，僵尸不可跳跃。

2.幽灵:



幽灵附近的角色都将被降低重力，同时玩家可以在幽灵附近无限连跳，用于跳往高处

左键幽灵进入控制状态，可以上下左右移动，但不可脱离幽灵附近的小圈(调整位置)

3.血肉眼

玩家从高处摔落死亡以生成血肉眼灵魂

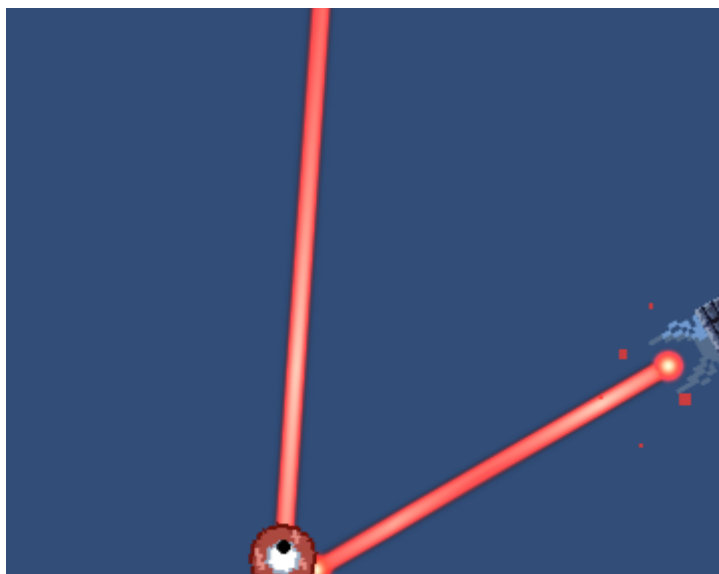


施放法术后可以召唤



血肉眼可以接受激

光并将其偏折(为避免误伤,当玩家操控血肉眼时,血肉眼会看向一个方向并展示引导线,但不会立刻折射激光,当玩家解除控制后,血肉眼才会开始折射激光)



用法通常是将激光折射到一个合适的地方方便玩家自杀并创造幽灵灵魂,或触发激光开关(后文提及)

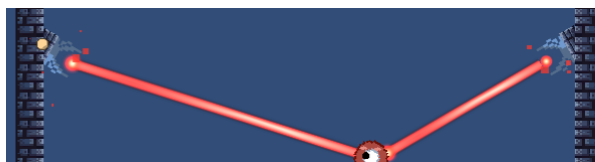
左键血肉眼进入空置状态,可以沿着墙体滚动

4.机关介绍



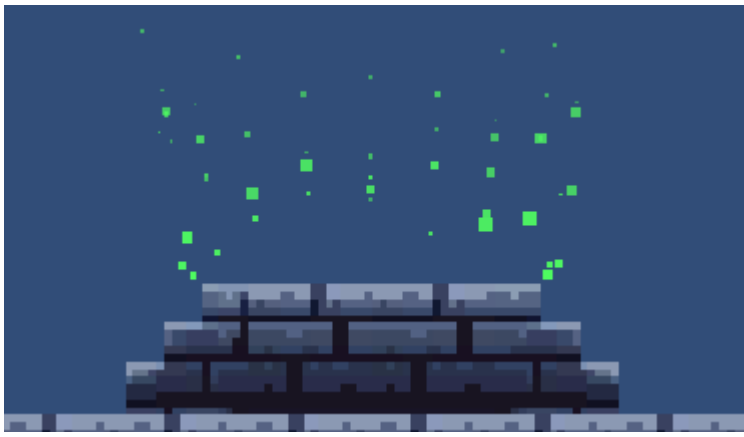
踩踏机关(玩家或僵尸踏上后,相应颜色的移动板会开

始运动)



激光机关(当接收到激光时,相应颜色的移动板会开

始运动)



复活台(到达一个新的复活台后，玩家

死亡后将在此处重生，该设计单纯避免在长地图解谜时自杀时要大量重复同样操作，无解谜作用)



通关点(到达后通过当前关卡)

2.操作介绍

A,D: 移动

Space: 跳跃

左键:

当鼠标放在怪物身上时，左键开始控制该怪物

当鼠标未放在怪物身上时，左键向鼠标方向发射法术，法术击中灵魂时，生成一只对应怪物

R: 当操控怪物时，R返回玩家控制

ESC:返回选关菜单

3.开发状态

目前已完成: 游戏核心玩法，7个可游玩关卡(是否继续添加视情况而定)，游戏反馈动效，粒子效果及部分UI动画

目前需求:

必要项:

1. 游戏title文字(一进游戏看到的主题)，最终需要每个文字的单独贴图方便动画
2. 游戏主菜单界面及选择UI，若不替换游戏内素材则以现有角色为基础绘画即可

3. 游戏内场景 (使用现成tile贴图绘制即可)
4. 游戏内引导教程 (程序负责)
5. 游戏音效与音乐

可选项:(以下内容均非必要, 只针对若确实想替换掉某部分过于跳脱的内容)

目前游戏内所有2D绘画素材基本均为网络素材, 除了程序自己手绘了几个惨不忍睹的机关像素画(

1. 考虑替换角色素材(工作量大, 非必要不必替换)
2. 考虑替换游戏内部分组件素材
3. 场景搭建完成后考虑替换部分tile
4. 暂停界面
5. 更多关卡

4.为什么切题?

"生命游戏"事实上有两个核心内容, "生命诞生"与"生命消亡"

作为"生命诞生"的延申, 游戏将生命的"诞生"建立于"消亡"之上

作品重定义了游戏常见的"死亡"的概念, 将"死亡"作为产生生命, 通过关卡的必要前提

每个关卡的最后, 场景中留下的大量怪物, 全部来自于玩家的"死亡"

"生命的诞生, 始终与死亡此消彼长, 缺一不可"