

概述类内容

一、游戏类型

2d关卡拼图游戏

二、游戏设定

2.1 背景设定

西方魔法世界背景。主角“我”失忆了，醒来后被神秘人告知需要参加一场对“我”很重要的假面舞会，而重要道具“面具”不幸遗失了，需要根据【面具设计图】，在这个被魔法覆盖的房间内找到能变幻为自己面具部件的【原材料】，从而顺利参加舞会。

2.2 核心玩法

在两个场景内寻找可能变幻为【面具设计图】上的面具部件的【原材料】，完成拼图。

三、游戏流程

对应关系：

场景1：首页，点击开始游戏

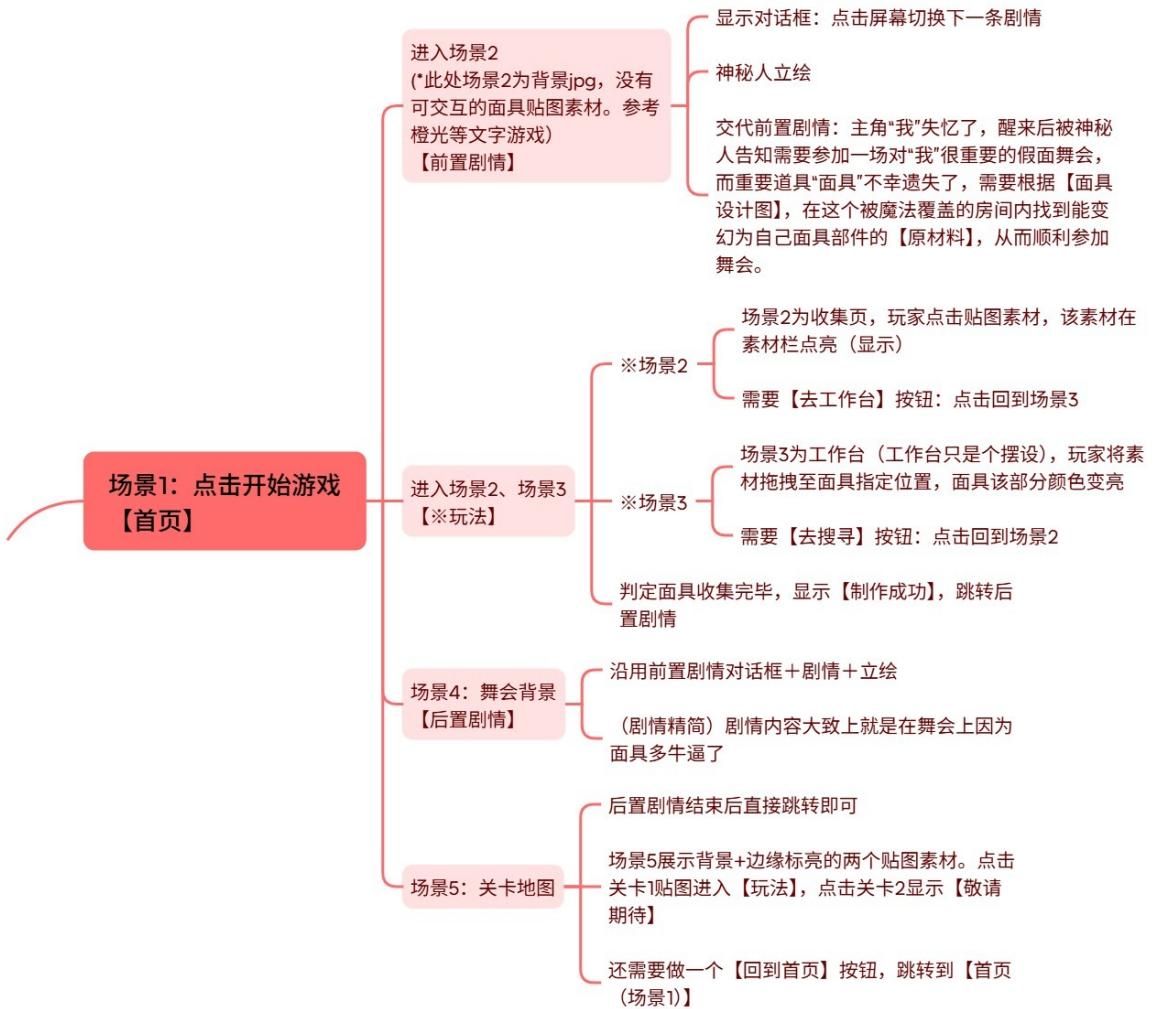
场景2：屋子里搜寻原材料

场景3：屋子里工作台

场景4：舞会

场景5：关卡地图

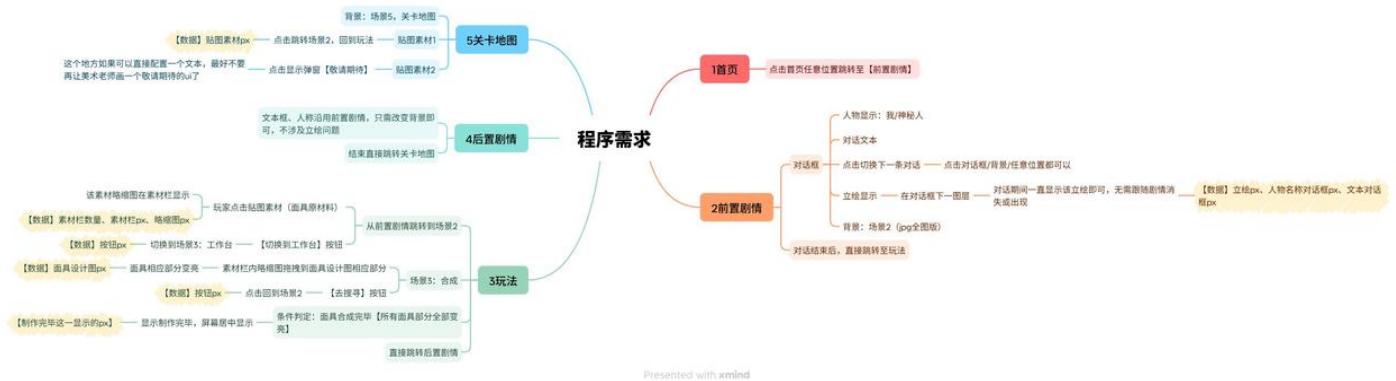
游戏



Presented with xmind

四、程序xmind

(详细请参考右侧sheet3)



Presented with xmind

五、说明

一切原则：非重要的细节自己看着做或者发群里讨论都行，毕竟是gamejam嘛，大家都参与游戏设计才过瘾；

草台班子不追求质量和流畅，能做完就是好游戏

美术需求参考右侧sheet2

5.1 t0解决：场景2面具素材的设计问题，以及面具设计图的设计，二者的对应关系。贴图素材和场景2优先出

5.2 程序需与美术优先沟通问题：

①素材栏个数

②素材栏是否需要一个个切开（我估计是需要的）

③场景3【制作完毕】、场景5【敬请期待】是否需要单独画一个ui配上去，还是可以直接显示文本框不用再配

六、更新：游戏页面草稿

仅供参考

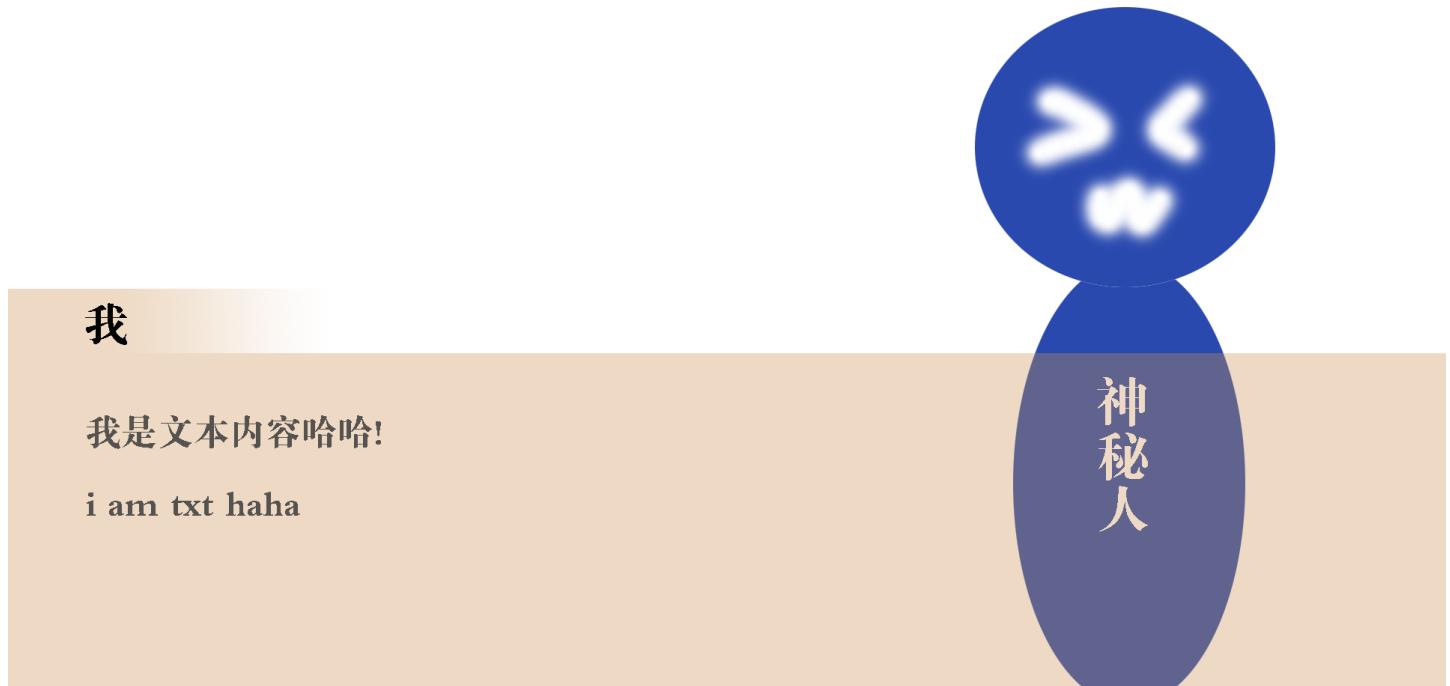
【首页】

美术老师画的很牛逼的首页封面

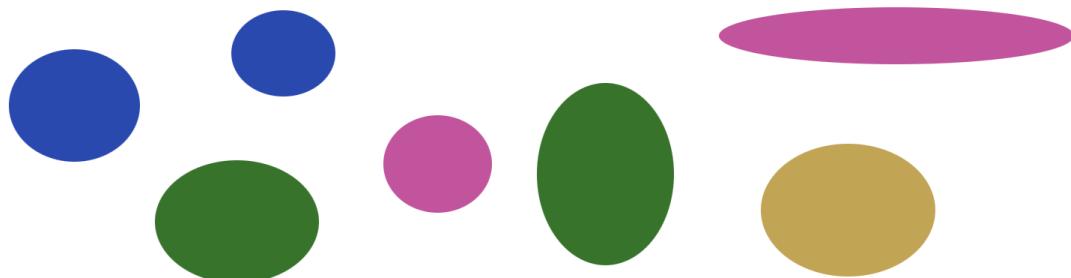
-点击任意区域开始游戏-

前置剧情和后置剧情大概都是这一套神似嘎啦的设计

【前置剧情：场景2】



【玩法：场景2】



去工作台



桌子纯摆设，不用作贴图

【玩法：场景2】



去搜寻



关卡地图（实在做不完直接不做，按钮挪到后置剧情去）



七、更新：一些美术参考

【画风仅作参考，以两位老师为主！】



场景2是基于屋内陈设设计的，希望屋内比较日常就好，可以搜集的原材料不要太明显





面具希望是可以覆盖全脸这种面具，素材和各个元素之间具有匹配关系，如：家里的鸡毛掸子-耳朵上点缀的羽毛，灯饰-面具上的宝石，类似这种

