冰之旅者

(Ice Traveler)

Demo需求策划案

日志

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 时间 | 修订内容 | 编辑状态 | 修订人 |
| 1.00 | 2019-6-6 | 拟写目录；编辑初稿（进行至二-5） | 待审查 | Yosmos |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

注释：正在编辑 待审查 已编辑

目录

1. [Demo概述](#_一、Demo概述) · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 5
2. [玩法系统](#_二、玩法系统) · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 6

1 玩法概述 · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 6

2 玩家属性

2.1 耐力

2.2 活力

2.3 体力

2.4 等级

a）等级

b）经验

c）天赋

3 玩家行动

3.1 移动

a) 基本移动

b) 奔跑

3.2 跳跃

a) 基本跳跃

b) 二段跳

3.3 冲刺

a) 基本冲刺

b) 二段冲刺

3.4 攻击

a) 普通攻击

b) 必杀技

b．i）怒气值

b．ii）必杀技

c) 特殊技能

3.5 受击

3.6 待机

4 怪物

4.1 怪物创作基本要求

4.2怪物属性概览

4.3 Demo需求怪物列表

5 交互

5.1 道具

a）生存道具

b）战斗道具

5.2 场景交互

a) 矿脉

b）虫洞

c）地穴入口

d）智慧之树

6 成就

1. 美术需求
2. 美术风格
3. 背景
4. 场景
5. 道具
6. 角色
   1. 玩家
   2. 怪物
7. UI

四、声音需求

1 音乐风格

2 背景音乐

3 角色语音

4 音效

#### 一、Demo概述

本文档为 冰猫工作室 （Ice Cat（暂定））《冰之旅者》（《Ice Traveler》（暂定））的首个Demo开发需求策划文档。

《冰之旅者》的故事发生在一只被遗弃在冰天雪地中的猫身上，因为种种原因，猫死去后的魂魄被困在了一个风雪交加的异世界中，它将要踏上艰难而充满危险的路途，尝试返回到原来世界的主人身边。

本Demo意在实现：

1. 玩家角色的基本动作；
2. 部分登场怪物的行为；
3. 较为完善的战斗系统；
4. 游戏过程中的其他交互元素
5. （美术需求）
6. （音乐需求）

总而言之，此Demo将会实现《冰之旅者》一个关卡的大致游戏过程，确定美术、音乐风格，并实现Demo中主要美术需求的绘制与音乐需求的制作，是完整游戏的一个片段。最终结果在PC环境上试运行。

Demo开发环境

Unity 引擎2018.4.0f1版本

C#语言

#### 二、玩法系统

1 玩法概述

《冰之旅者》被定义为一款含有Rogue-lite元素的横版平台动作类游戏。

玩家在游戏中将扮演猫的魂魄，通过不断进行战斗获得经验，提升等级与属性，并在旅途中收集关键技能与各种道具，提升综合实力，从而得以应对更强大的对手，最终找到剧情出路。

在此指出，游戏“局”，“关”，“场景”的概念。

一“局”指玩家开始一次游戏到死亡结束这次游戏的过程。

每一“局”中玩家都会从第一“关”开始游戏，玩家在通过一“关”后会进入下一“关”，不断进行游戏。

每一“关”中都包含两个“场景”，分别为“地面”与“地穴”。一关中的“场景”样式是固定的，并组接为完整的关卡卷轴。

同时，每一关包含若干“存档点”，玩家在非死亡状态下可随时回到上一个存档点，在非死亡状态下退出游戏之后可从“存档点”继续之前的游戏进程。

玩家在死亡后将清空游戏过程中获得的提升，重新开始游戏并继承完成成就带来的属性收益，通过不断完成成就玩家的初始属性会不断提升，帮助玩家更好地生存。

2 玩家属性

2.1 耐力（endurance）

耐力是玩家角色耐受严寒的能力，在寒冷的异世界中，玩家角色的生存十分艰难，需要依靠消耗耐力努力活着。当耐力消耗殆尽，玩家角色将会死亡。

初始上限值：30

在存档点外：-5 / 60s

在存档点内：+5 / 10s

当 耐力 = 0 时，玩家角色死亡。

2.2 活力（HP）

活力是玩家角色生命力的表现，在危险重重的探索中，受到伤害将会降低玩家角色的活力。当活力消耗殆尽，玩家角色将会死亡。

初始上限值：100

活力 不满且 耐力>=10 : +50 / 10s

当 活力 = 0 时，玩家角色死亡

2.3 体力（strength）

体力是玩家角色行动所必需的消耗，异世界中的玩家角色领悟了不少高难度的动作，而做出这些动作也要以消耗相应的体力作为代价。

初始上限值：100

体力 不满且 耐力>=10： +50 / 10s

2.4 等级

a）等级（level）

等级是玩家角色基本实力的象征，在一局游戏中玩家的部分基本属性可以随等级提升而获得稳定提高。当经验累积到阈值，玩家的等级就能提升。等级提升后还能获得天赋作为奖励。

初始值：0

最大值：10

提升等级所需经验：EXP = LV .next \* LV .next \* 100

**玩家角色活力/体力与等级提升相关增长**

b）经验（experience）

经验是玩家角色在冒险途中不断修行获得的奖励，不断积累经验可以最终提升等级。

初始值：0

最大值：LV .next \* LV .next \* 100

当经验超过最大值时，LV += 1，LV .max = 10 。

c）天赋（talent）

天赋是等级提升后获得的奖励。玩家可以在存档点消耗天赋点数以强化玩家角色。

初始值：0

消耗天赋点数可获得以下提升：

攻击加强：共五级，每级+30%基础攻击力。

攻速加强：共五级，每级-0.1s普通攻击间隔。普通攻击间隔最低为0.1s

耐力加强：共五级，每级+4耐力上限。

[\_top](#_top)**特殊技加强：**

3 玩家行动

3.1 移动

a) 基本移动（move）

玩家角色在游戏中可以向 左 、右 两个方向移动。

键位（PC）：

向左移动：A

向右移动：D

x速度：4 xscale / s

b) 奔跑（run）

玩家角色在游戏中接触地面时，可以向 左、右 两个方向奔跑。

键位（PC）：

向左奔跑：双击A

向右奔跑：双击D

x速度：1.5 move

3.2 跳跃

a）基本跳跃（jump）

玩家角色在游戏中可进行跳跃。跳跃时可以在空中转向。跳跃需要消耗体力。

键位（PC）：

跳跃：J

消耗：体力 – 2

y速度：4 yscale / s（跃起）

5 yscale / s（下落）

b) 二段跳(double jump)

玩家在击败第一关boss后可以获得二段跳（Demo中默认拥有）。二段跳可以使玩家在空中进行一次额外跳跃。

键位（PC）：双击J

消耗：体力 – 3

y速度：4 yscale / s（跃起持续0.5s）

2.5 yscale / s（下落）

3.3 冲刺

a）基本冲刺(sprint)

玩家在击败第二关boss后可以获得冲刺（Demo中默认拥有）。冲刺可以使玩家在保留 高度 的同时快速行进一段距离。

键位（PC）：shift

消耗：体力 – 5

CD：0.5s

x速度：1/2 room\_width / s（持续0.5s）

y速度：0

b）二段冲刺(double sprint)

玩家在击败第三关boss后可以获得二段冲刺（Demo中默认拥有）。二段冲刺可以使玩家在使用冲刺以后额外使用一次无CD的冲刺。

键位（PC）：shift

消耗：体力 – 5

CD：0s

x速度：1/2 room\_width / s（持续0.5s）

y速度：0

3.4 攻击

a）普通攻击(attack)

普通攻击是玩家主要的进攻手段，将会对面前一个小范围内的怪物造成伤害。普通攻击有三段，每次连续的普通攻击提升一段普通攻击，每段普通攻击将比前一段伤害更高，当停止连续攻击或触发三段普通攻击后，普通攻击回到一段。

键位：K

一段伤害（pATK）：10 HP **(未来做随机区间)**

二段伤害：1.5 pATK

三段伤害：2 pATK

范围：玩家角色前 1\*xscale

间隔：1s

b）必杀技

b．i) 怒气值（rage）

玩家角色的攻击可累计怒气值，怒气值满时显示必杀技图标，可以消耗怒气值以使用必杀技。

初始值：0

最大值：100

累积速度：1rage / 1 pATK

b．i) 必杀技（skill）

怒气值满时显示必杀技图标，使用道具<邪恶结晶>命中敌人后，此时玩家角色可以消耗怒气值释放必杀技，对敌人单体造成大量伤害。

键位：I

伤害：9 pATK

CD：60s

c）特殊技能

特殊技能是玩家角色特别的攻击方式，玩家角色消耗自身活力，并对附近一个中等范围内的怪物造成伤害与击退效果，同时玩家角色暂时进入不可攻击状态。

键位：U

伤害：5 pATK

击退：3 xscale

CD：60s

Debuff：2s不可攻击

3.5 受击

玩家受到攻击将会减少活力，同时中断正在进行的动作。

受到伤害：1HP / mATK

Debuff：僵硬0.5s

3.6 待机

玩家角色在一段时间无任何行动后进入待机状态。

美术效果：播放待机动画。

4 怪物

4.1 怪物创作基本要求

在《冰之旅者》中登场的怪物应该是从库中随机选取，按一定逻辑放置的。在创作怪物的过程中不仅要考虑到怪物的自身特点，也要考虑赋予它们合适的出现概率、合理的放置位置，以防止不正常的游戏体验。

怪物应当包含以下属性：  
 活力（HP）：怪物的生命力表现，当活力 =< 0时怪物死亡

怪物攻击(attack)：怪物的攻击表现，包含攻击力与攻击间隔，以及部分怪物的拥有特殊技能。

怪物等级（level）：怪物综合实力的表现，随玩家等级提升、玩家通过区域增加、玩家游戏时长自动增加。

出现概率（probably）：怪物数量的客观表现，一般遵循“实力弱-强，概率低-高”这样的基本原则，有时可通过触发某些条件使得出现概率变化。

另外，在Demo阶段，怪物设计不宜太过复杂，请以“仅仅展示不同怪物的特点”为设计理念进行创作。

4.2 怪物属性概览

低级怪物，玩家初期在约1次三段普攻加一次一段普攻后杀死。大量出现，不同种之间有少数区别，总体较弱，奖励较少。

（HP ≈ 5pATK

mATK ≈ 5HP

probably ≈ 60%）

中极怪物，玩家初期在约3~6次三段普攻加一次一段普攻后杀死。经常出现，有众多不同分化，多样性主要在此体现，奖励适中。

（HP ≈ 15 – 30pATK

mATK ≈ 10 - 20HP

probably ≈ 30%）

高级怪物(小boss)，玩家初期在约9次三段普攻后杀死。极少出现，在通过10个区域以后每通过一个区域的出现概率增加20%，每15个区域必定出现一次，用以限制玩家单局游戏时长。奖励丰富。

 （HP ≈ 40pATK

mATK ≈ 30HP

probably ≈ 10%）

Boss，玩家初期在约9次三段普攻后杀死。只在关键地图出现，推进剧情，获得关键技能（二段跳、二段冲刺等）。

（HP ≈ 40pATK

mATK ≈ 30HP）

4.3 Demo怪物需求列表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 数量（种） | 备注 |
| 低级怪物 | 2 | 只有基本属性\*1  拥有技能\*1 |
| 中级怪物 | 3 | 高攻低血\*1  高血低攻  拥有技能\*1 |
| 高级怪物 | 1 |  |
| Boss | 1 |  |

5 交互

5.1 道具

a）生存道具

b）战斗道具