

个人demo的初步策划案

- 游戏总览

- 遗迹是一个类银河战士恶魔城的横版冒险游戏，玩家扮演狐狸神偷影子前往老鹰的据点遗迹窃取一块稀有的宝石，触摸宝石的影子右手与宝石融合结晶化，获得了类似钩爪枪的特殊能力，影子逃走时被另一宝石融合者老鹰利爪发现，两人缠斗至空中，宝石同时破碎，跌入遗迹底部，达成和解，协力逃出生天。

- 世界观与地图

- 背景设定

- 某座海岛上的狐狸与鹰共同作为顶级捕食者共存着，白天属于鹰，夜晚属于狐，而在这风调雨顺的一年，两个种族都发展到了鼎盛，围绕资源的争夺展开了战争。
- 海岛整体可以参考常见的热带植被丰饶的海岛
- 海岛的中心有一片巨大的遗迹群
- 游戏中使用的区域为遗迹内部、遗迹顶部和遗迹地下

- 地图

- 由遗迹内部、遗迹顶部和遗迹地下三个区域构成
- 遗迹内部
 - 由8个小关构成
 - 前4关为角色操作和场景机制教学
 - 后4关为综合考验
 - 完成后玩家获取宝石
- 遗迹顶部
 - 获取宝石后被发现，原路返回困难重重
 - 由16个小关构成
 - 前4关为钩爪操作教学
 - 中4关为场景机制教学
 - 后8关为综合考验
 - 逃出后进行BOSS战
- 遗迹地下
 - 和利爪跌入地下
 - 由8个小关构成
 - 前4关为协同操作教学
 - 后4关为综合考验
 - 回到地面游戏结束

- 游戏系统

- 角色控制



- 获得宝石前的基础能力

- 水平移动

- 起步和转向时的初速度
 - 加速曲线和减速曲线
 - 最大速度
 - 空中加减速曲线和最大速度

- 跳跃

- 短按小跳
 - 长按大跳
 - 跳跃继承水平速度
 - 落地有硬直

- 匍匐

- 慢速的水平移动
 - 碰撞器变矮变长

- 翻滚

- 站立或匍匐状态下可以翻滚
 - 向左或右的短时高速移动
 - 翻滚结束有硬直

- 飞扑

- 空中动作
 - 向斜下方的速降
 - 未扑中物体转为普通下落
 - 飞扑落地硬直大于普通落地

- 动态视觉

- 类似子弹时间的效果
 - 消耗体力

- 获得宝石后的新增能力

- 降低跳跃参数
 - 钩爪



- 一定长度，可射出
 - 到达最远点前碰撞抓取点则进入抓取状态
 - 抓取状态下类似抓着绳索摆荡
 - 可以直接松开自然下落
 - 可以主动收回给与一个向抓取点的力
 - 钩爪收回过程中不会建立抓取点
 - 脱离时给与切线方向初速度增强手感
- 与利爪协同
 - 失去宝石
 - 利爪取代原钩爪机制
 - 投掷利爪到指定地点，使用利爪抛下的绳子
 - 利爪跳跃力差，帮助利爪开辟道路
 - 角色状态
 - 生命值
 - 体力
 - 机关设计
 - 泥块、砖块、裂砖
 - 尖刺
 - 藤蔓、梯子
 - 落石、暗箭
 - 树、木梁
 - 巡逻鹰、田鼠
 - 风力
 - 旋转平台
 - 灌木丛

- 敌人设计

- 青蛙

- 移动

- 向左或又移动特定距离
 - 一定的跳跃高度
 - 地图中水平的A、B两点间

- 伤害判定

- 玩家角色的左、右、上面触碰到青蛙时，玩家收到伤害

- 受击判定

- 玩家角色的下面触碰到青蛙时，青蛙被击杀

- 小BOSS—老鼠

- 移动

- 以特定速度向玩家移动
 - 随机触发的小跳跃

- 伤害判定

- 玩家角色触碰到老鼠时受到伤害

- 受击判定

- 老鼠可以被钩爪钩中
 - 钩爪释放时被拉向玩家方向
 - 如果撞墙则会受到固定伤害

- 技能

- 冲撞

- 向玩家方向的快速位移

- 爪击

- 向四周发出的圆环形攻击
 - 发出后会发散扩大，然后消失
 - 碰到玩家会造成伤害

- 下砸

- 老鼠跳到高空做短暂停滞，快速落地
 - 落地后玩家会在短时间内被沉默
 - 若玩家在老鼠落地时的正下方，会在老鼠接近时被弹开

- 射击

- 老鼠会蓄力后发出3枚子弹
 - 子弹以一定速度直线射向玩家方向

- 碰到玩家会造成伤害