

滑块城

滑块城

全新开始

选择关卡

其他

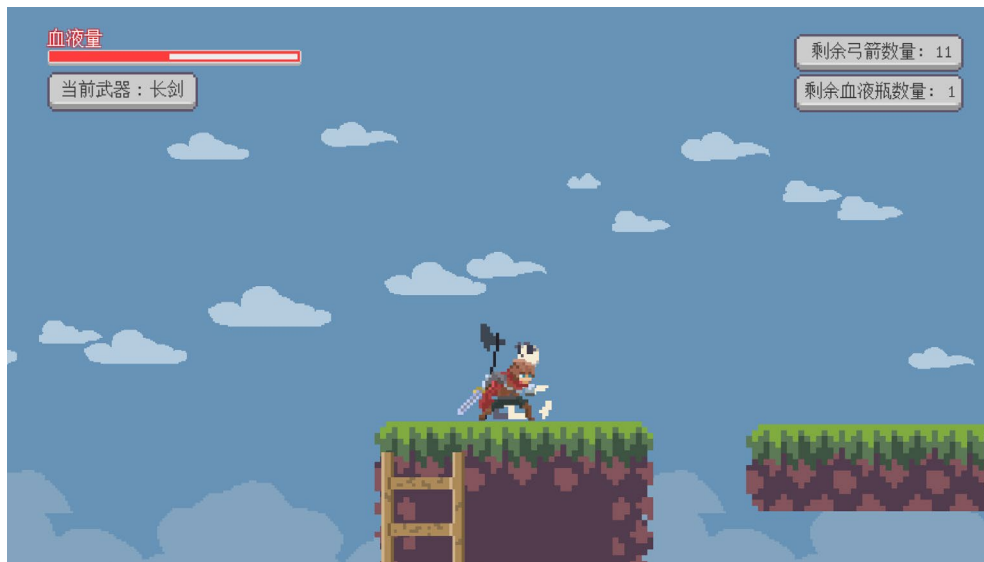
退出游戏



游戏介绍



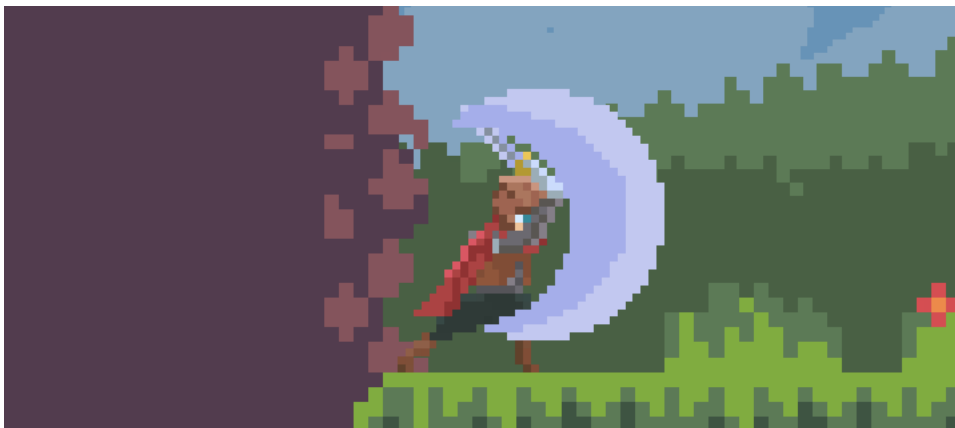
滑块城是一款2d像素风格的, 平台跳跃游戏。



玩家需要在悬浮的土块之间穿梭。



同时还得面对重重危险，需要玩家逐一击破。

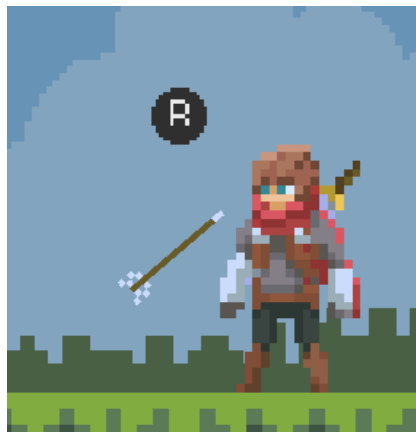


主角的攻击武器分为弓箭和长剑2种

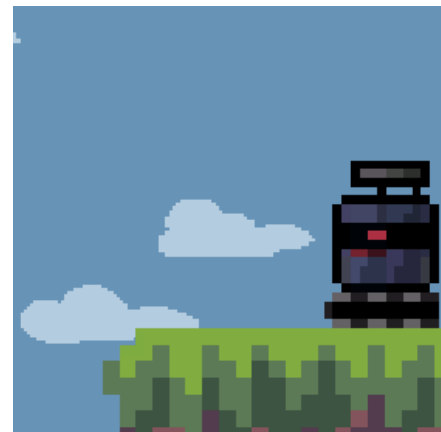
长剑只能近战，但伤害比弓箭高。



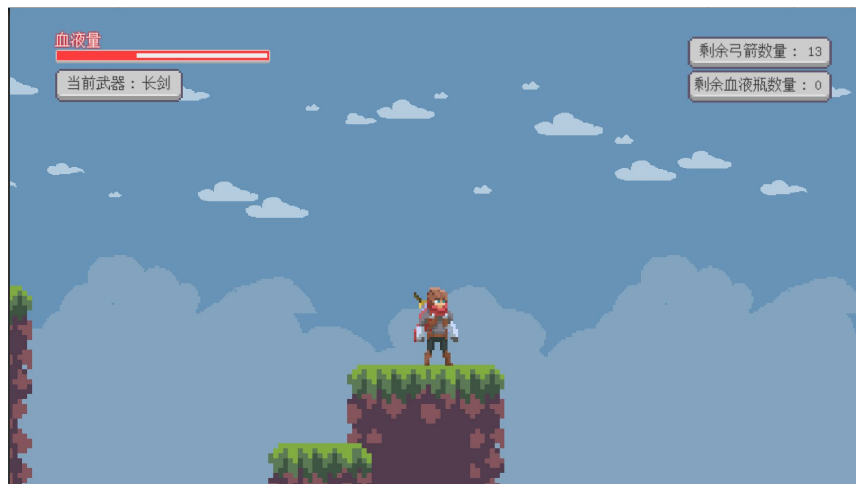
弓箭数量有限但对付箭塔特别有效。



玩家可以拾取血量瓶和弓箭，但因为出现概率的不同，玩家需要在不同的情况下，选择并合理分配其使用。

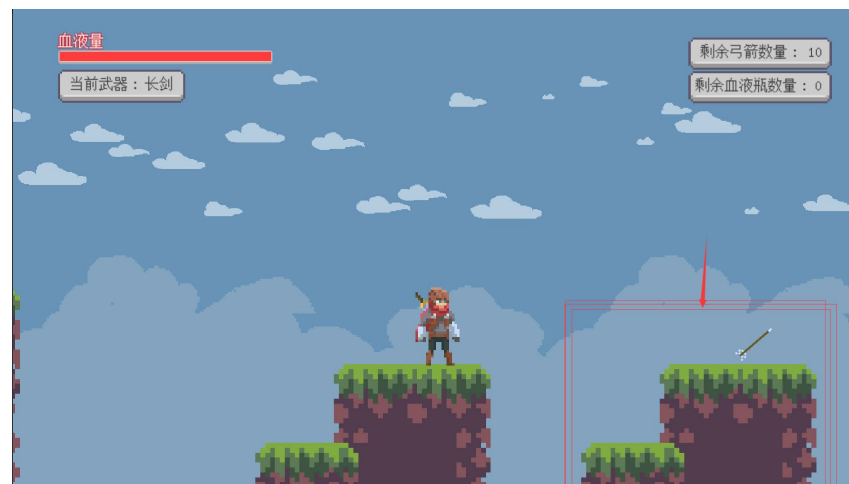


同时敌人也非常棘手，骷髅的血量比较高，箭塔的攻击范围远，这些都对玩家的前进造成了不小的阻碍。

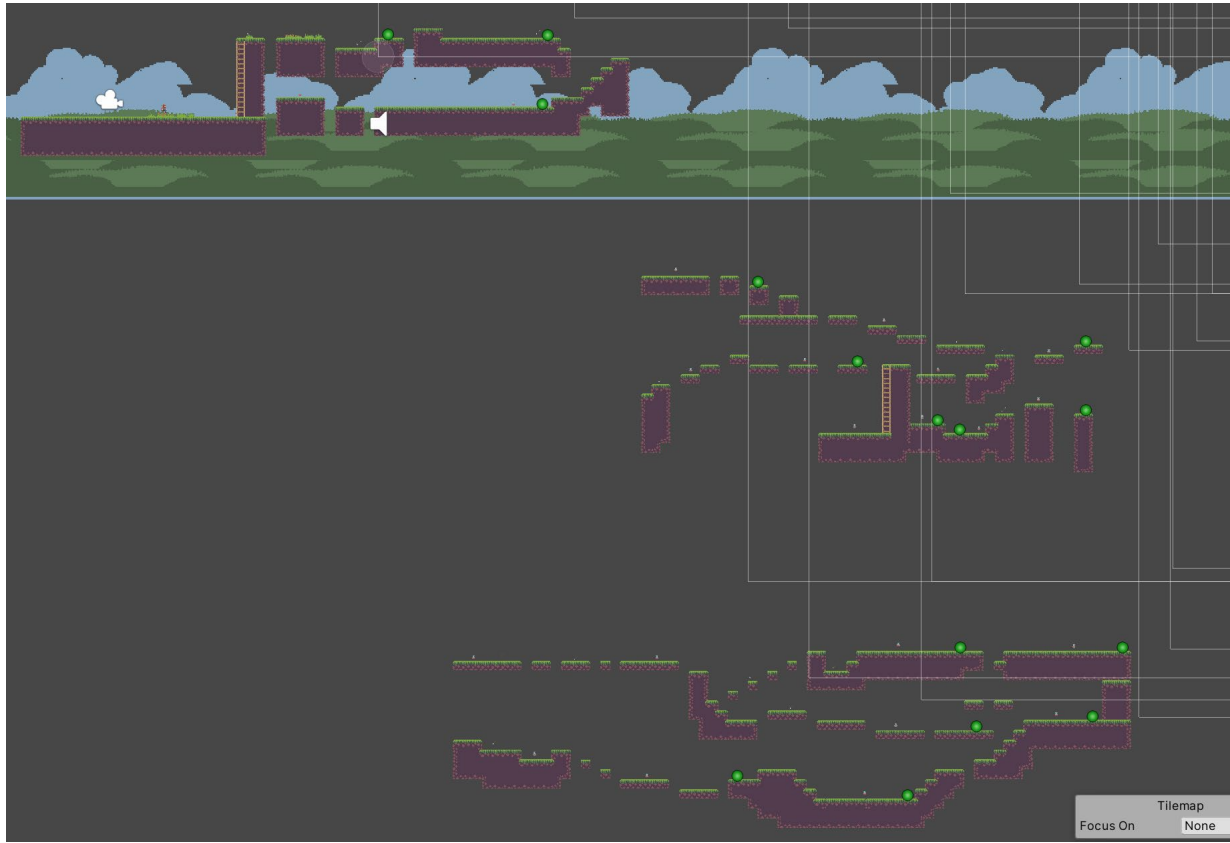


特色玩法:

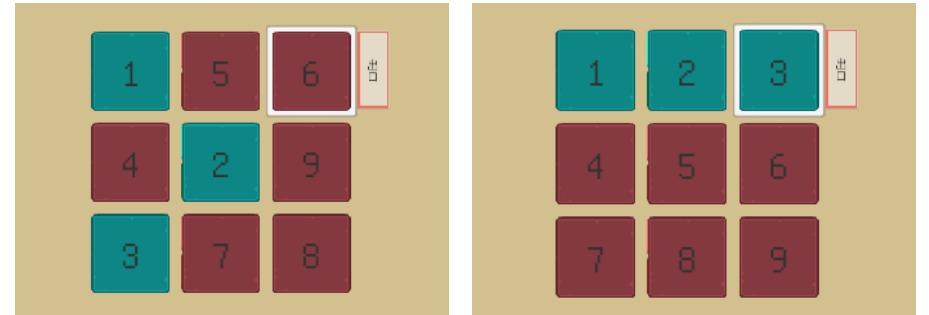
除了一般的平台跳跃的玩法，还可以使用滑块地图，来改变场景中的地图。



通过移动场景中地图块的位置，玩家才能抵达关底。



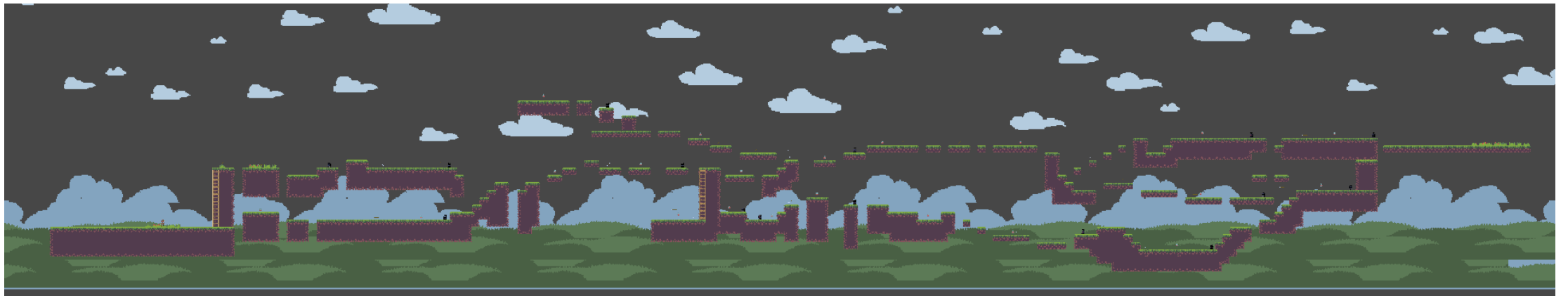
切换前



场景中的地图块将随同UI界面上图片，当UI图片进行交换时，相应的地图块。也将发生位移，同时玩家也可以随心所欲的交换地图块的位置。

以此来进行解密或是到达特殊位置。

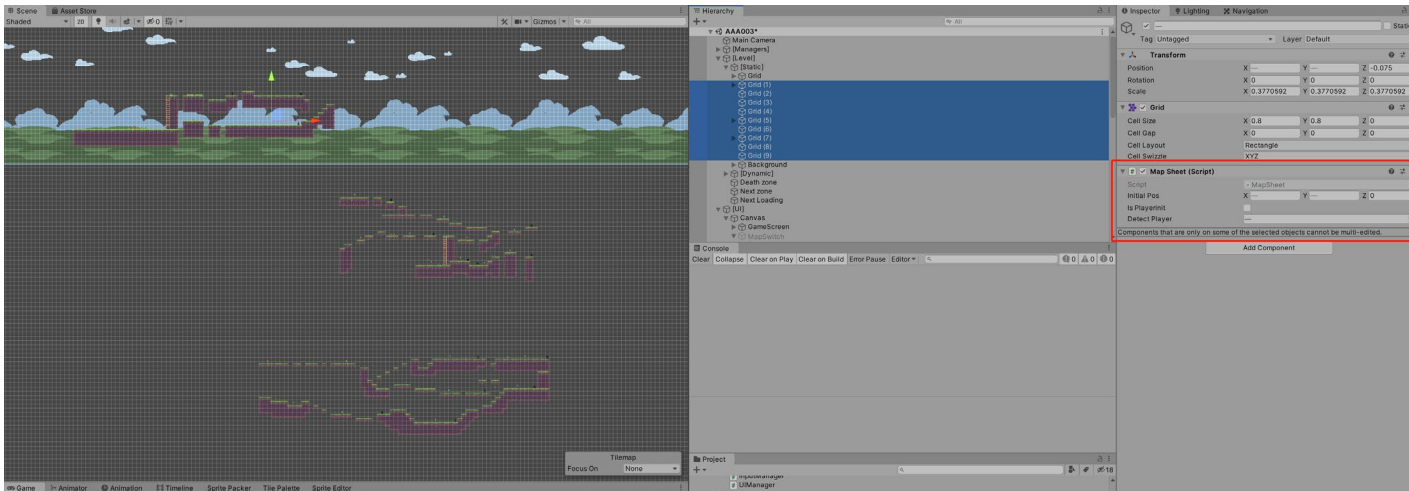
切换后



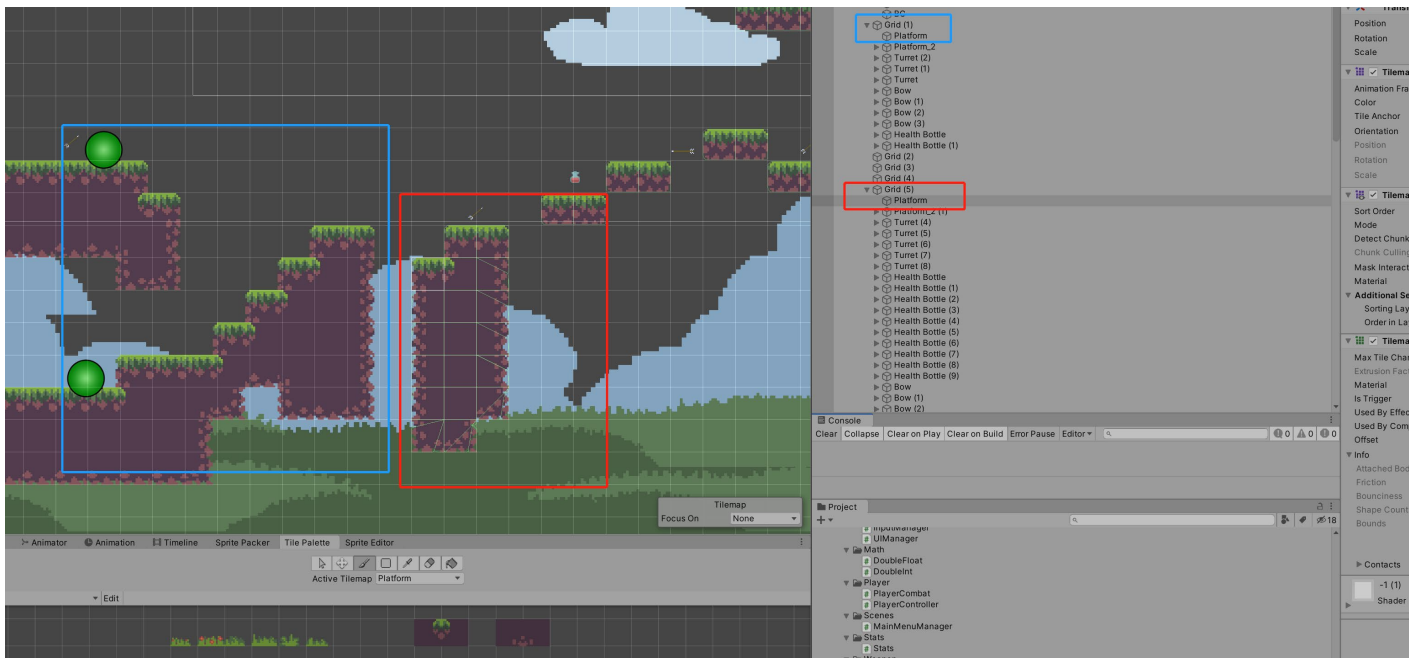


功能实现思路：

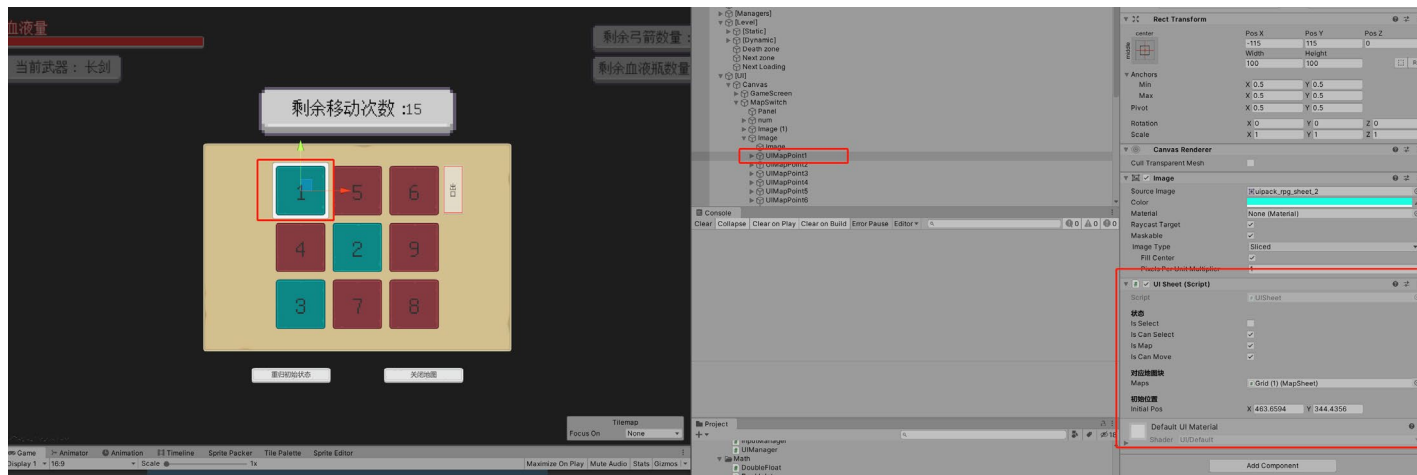
在每个Image下都绑定了一块地图块，在UI层面产生交换的时候，场景中与UI绑定地图块也会互相交换位置。



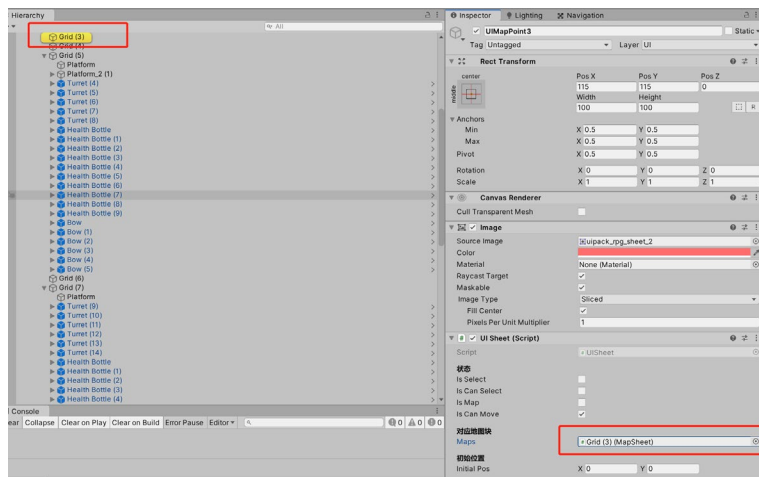
把地图分别在不同的Grid上绘制，然后再放上一个属性脚本，里边记载了Grid的初始位置，以及使用trigger检测玩家是否在区域中。



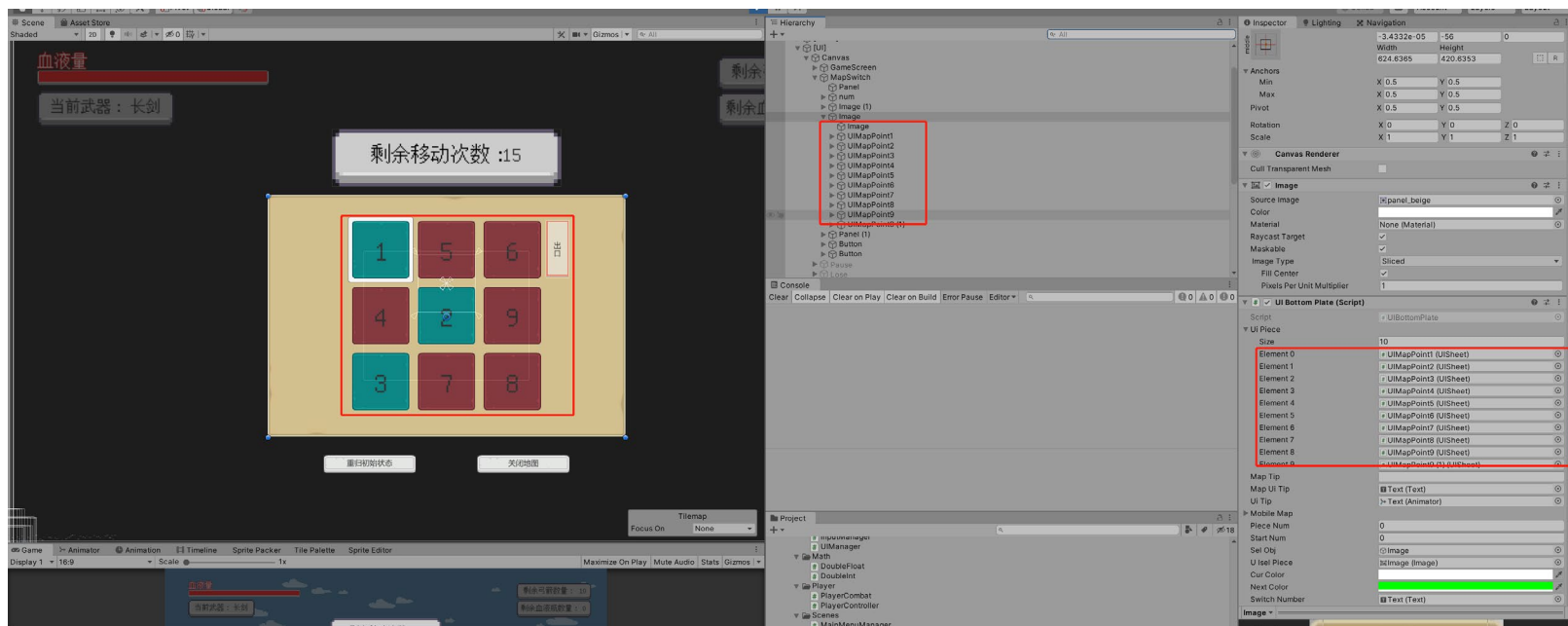
必须注意在绘制Tile Palette地图的时候，不同的Grid的区域之间建议空开一些位置，以防止移动到下一个区域后地图重叠（不同尺寸的素材下情况各不相同，有的素材也可以做到完美贴合）



每个image下都有一个属性脚本，记载了这个片是否能被玩家移动，是否挂载Tile Palette地图块，以及初始位置。



同时每个image下都绑了一个相应的地图块，用来交换位置时，一同将地图也进行交换。



同时还有一个管理全部操作的image，这里将负责处理UI和地图之间的选择和交换。

并且这个系统，不光局限与九宫格的图形布局。任意排列的分布，它都能起作用。



美术设定



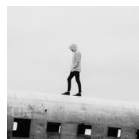
制作名单



程序，玩法设计：张劼



美术设计：邓瑞乾



音乐：FlynnGUO

谢谢各位鉴赏