《天梯》总纲

1. 游戏简介

1、通过跳跃到临近的木桩上，不停的前进，同时躲避障碍。

2、游戏长度为无限。

3、本游戏不采用物理引擎。

4、过了屏幕的场景不能回退。

二、核心玩法

1、主角会不停的原地跳跃。玩家点击屏幕（或重力感应）控制左右。

2、不停的跳跃到前面的木桩。

3、跳跃到怪物上面会触发一次很高的跳跃。

4、碰到怪物会掉血。

5、碰到尖刺会掉血。

6、掉到坑里会挂掉。

三、游戏背景

四、游戏怪物总览

没有特别说明的，都是可以踩，碰到人有一个伤害

怪物设计中存在帧动作的制作，走路或飞行。

1、gw\_0 怪物1，地面行走。

2、gw\_1 怪物2，地面行走,会发子弹。

3、gw\_2 飞行怪物，飞行，会放高空坠物。

4、gw\_3 飞行怪物，飞行。

五、障碍总览

说明：这里的多少＊多少，说明的是比例关系，具体大小可以根据设计决定，但是要服务比例。障碍从小到大，应当颜色深浅亦有变化。

坑(jg\_keng)：

1、jg\_keng\_0 0号坑 宽度 ＝ jg\_width

2、jg\_ keng\_1 1号坑 宽度 ＝ jg\_width\*1.5

3、jg\_ keng\_2 2号坑 宽度 ＝ jg\_width\*2

刺(jg\_ci)：

1. jg\_ci\_0 小刺 1倍
2. jg\_ci\_1 中刺 1.5倍
3. jg\_ci\_2 大刺 2倍

六、游戏难度梯度设定

阶段组成：

1. 适应期s：长度为a，即新障碍刚出现，玩家适应障碍的时期。
2. 疯狂期f：长度为b，通过适应期的洗礼，玩家操作水平提升，新障碍开始疯狂出现，玩家挑战高难度的时期。
3. 成就期c：长度为c，玩家通过挑战后，难度骤然下降，享受波澜后的片刻宁静。

一阶段：

坑(jg\_keng)，和刺(jg\_ci)的交替。

七、背景设计思路

近景：移动最快的背景。

中景：移动不快也不慢的背景。

远景：移动最慢的背景。

1. 远景设计思路

一般是天空，远不可及的山脉或大海，草原。通常主角移动很长一段距离，远景才会有一小段的移动，美术资源消耗很小。5到10个背景图就足够了。

设计思路1:以10张图为例，创建10张背景图，保证10张图首尾连接，看不到缝隙。即1和2，3和4，4和5……8和9，9和10，10和1相链接。

设计思路2:创建一个 9600\*640的图，即可保证大部分的是无缝链接，只要再保证这个图首尾无缝链接即可。