《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0，地面行走。

2、gw\_1 怪物1，地面行走,会发子弹。

3、gw\_fei\_0 飞行怪物0，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

火

1. 火0 huo\_0 每t秒从坑里升起一个火,达到一定高度即落下。
2. 火1 huo\_1每t秒从坑里连续升起两个火,达到一定高度即落下。
3. 火2 huo\_2每t秒从坑里连续升起三个火,达到一定高度即落下。

普通木桩：

a>b>c;木桩越短，则会用到越难的关卡里

1. 木桩0（muzhuang\_0） 长a;
2. 木桩1（muzhuang\_0） 长b;
3. 木桩2（muzhuang\_0） 长c;

变色木桩（bs\_muzhuang）：

1、长c ,玩家踩踏木桩后变色，接着消失，两套图，包含变色。

移动木桩（yd\_muzhuang）：

1、长c ,会左右移动。

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：

三种普通木桩, 0坑(jg\_keng\_0)，和小刺(jg\_ci\_0)，gw\_0 怪物0的交替。

二阶段:

三种普通木桩,0坑(jg\_keng\_0)，和小刺(jg\_ci\_0)，gw\_1 怪物1。

三阶段:

三种普通木桩，0坑(jg\_keng\_0), gw\_0 怪物0，火0 huo\_0。

四阶段:

三种普通木桩，0坑(jg\_keng\_0), gw\_1 怪物1，gw\_0 怪物0。

五阶段:

三种普通木桩，0坑(jg\_keng\_0)，gw\_1 怪物1，小刺(jg\_ci\_0)，变色木桩（bs\_muzhuang）

六阶段：

三种普通木桩，0坑(jg\_keng\_0)，1坑(jg\_keng\_1)，变色木桩（bs\_muzhuang）， gw\_1 怪物1

七阶段：

三种普通木桩，0坑(jg\_keng\_0)，1坑(jg\_keng\_1)，变色木桩（bs\_muzhuang）， gw\_1 怪物0, 弹力板（tanliban）。

八阶段：

三种普通木桩，0坑(jg\_keng\_0)，1坑(jg\_keng\_1)，变色木桩（bs\_muzhuang），gw\_fei\_0 飞行怪物0, 弹力板（tanliban）。

九阶段：

三种普通木桩，0坑(jg\_keng\_0)，1坑(jg\_keng\_1)，变色木桩（bs\_muzhuang），gw\_fei\_0 飞行怪物0, 弹力板（tanliban），移动木桩（yd\_muzhuang）。

十阶段

三种普通木桩，0坑(jg\_keng\_0)，1坑(jg\_keng\_1)，2坑(jg\_keng\_2)，变色木桩（bs\_muzhuang），gw\_fei\_0 飞行怪物0, 弹力板（tanliban），移动木桩（yd\_muzhuang）。

经历完所有阶段后进入 死亡模式

所有障碍和生物都出场，出场的密度承波浪式。这个模式下，玩家背后有一个排长长刺一直追赶着。这次速度会越来越快。快到一定成都就不再快了。游戏难度也到了最难的状态。当然了，估计没有玩家会玩到这里。如果有，这个游戏得多火了啊!

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。

1、设计要求：20到30个图。听到20到30，先别惊讶啊。这个不是整张背景，也不要求无缝连接。

2、思路：

一般是不远不近的山峦或建筑，云层等。当然了，可以参考下其它游戏的中景。

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。

八、一键分享朋友圈的接入计划

1、利用anysdk接入分享，或者直接接入分享。

2、只实现文字分享。

九、GameCenter的接入计划

1、js映射到oc。接入GameCenter。

2、只做排行榜部分。

十、物品总览

火箭助推器（zhuitui）：让玩家前进一段距离，结束后有1秒钟时间给玩家控制左右,飞行时无敌。

药物0（huixue0）:让玩家回复生命值。

无敌药水：让玩家无敌，可以秒杀怪物。

十一、播放广告复活（待定）

可以有3次。

十一、一块钱复活（待定）

可以有3次。