CIGA game jam

1.1主要流程

玩家操控一个人类角色，因某种原因需要越过一条河流，但因为自身的局限性不能越过去，并且受到了许多动物的嘲笑。人类角色开始寻求其他动物的帮助，包括但不限于 鸟、袋鼠、猴子。在这些动物的帮助下，人类角色意识到自己的缺陷，并获得了 翅膀、弹簧腿、绳子 等道具。但这些道具并不能帮助人类角色越过河流。后来一位智者到来，告诉人类角色并不需要借助于外力，只要多多使用自己的智慧就可以战胜困难了。最终人类角色利用智慧，运用各种技能，成功越过河流。

1.2故事背景

林间洪水爆发，动物小镇即将被洪水淹没，动物们为了安全准备前往山顶避难，但洪水冲垮了通往山顶的小桥，让很多动物都被困在洪水中，其中就包括我们的主角——一个人类的小孩（暂时设定为小男孩）。

2.1游戏类型

2d横板

2.2主要人物

2.2.1人类小孩：主角、玩家控制角色。分别有普通形态、翅膀形态、弹簧形态、绳子形态等不同的形态。分别对应的操作（空中可以左右移动）和素材需求（如果角色不是对称的注意左右方向是不一样的）如下：

普通形态：待机，移动，跳跃（起跳-空中-落地）——普通2d游戏角色的操作就行了。

翅膀形态：待机，移动，跳跃，滑翔，振翅，落地——地面移动和普通形态差不多，在空中时默认滑翔状态，再按跳跃键振翅

弹簧形态：待机，移动，弹簧压缩，弹簧释放——和普通形态的区别就是多了个蓄力跳跃，落地时会跳好几下（这个可以暂时不加）

绳子形态：待机，移动，跳跃，甩出绳子，收回绳子（落空），拉回绳子（成功）——和普通形态的区别在于甩绳子，这个可以慢慢做

2.2.2长颈鹿：救援者。玩家尝试失败后在水中漂浮，由长颈鹿叼住并捡回来。

素材需求：待机，移动，叼起玩家，放下玩家——玩家每次失败落水时都会被冲到一个固定位置，由长颈鹿捡起来——固定路线（待机-捡起玩家-后退-放下玩家-前进-待机）

2.2.3鸟（暂时没想好是什么鸟）：授予玩家翅膀道具。

素材需求：待机，飞行移动——固定路线（飞人场景-待机-玩家触发对话-飞出场景）

2.2.4袋鼠：授予玩家弹簧道具。

素材需求：待机，跳跃移动（起跳和落地拆开）——固定路线（类似鸟）

2.2.5猴子：授予玩家绳子道具。

素材需求：待机，移动，跳跃，抓住藤蔓，放开藤蔓，落地——固定路线（类似鸟）

2.2.6野牛：对人类小孩进行冷嘲热讽。

素材需求：待机——不动（玩家靠近一定距离内触发对话）

2.3主要场景

河边-断掉的桥，有藤蔓的树（猴子过去后藤蔓就掉河里了），等等

2.4人物对话

2.5拓展

道具收集，平台跳跃

安排：

程序先做人物移动的控制，用白块代替，不同形态的切换暂时考虑直接换预制体，主要难点是绳索抛出摆荡的过程

美术按照2.2的素材需求依次往下做，每做完一个冒号后面的再发给程序

担忧：

就这个框架来看游戏性是比较缺乏的，剧情也比较平淡，睡一觉看有没有什么更好的想法，我大概会在10点到11点左右到场