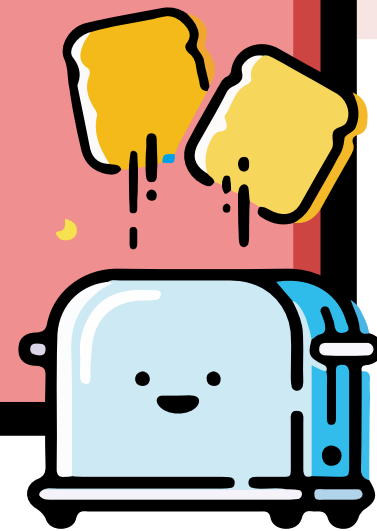
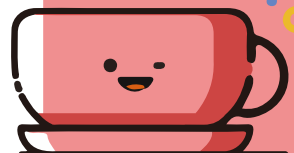


《无战斗骑士》

● GeneGame队 郭寒阳 饶文棋 崔方博 范周喆

汇报人：郭寒阳



目录



1 游戏介绍



2 游戏美术



3 游戏音乐



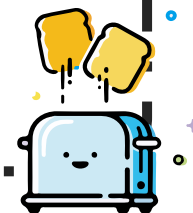
4 实机展示





1 游戏介绍

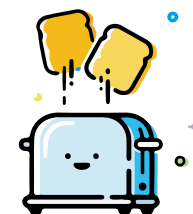
No Battle
Knight





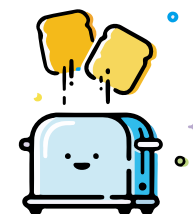
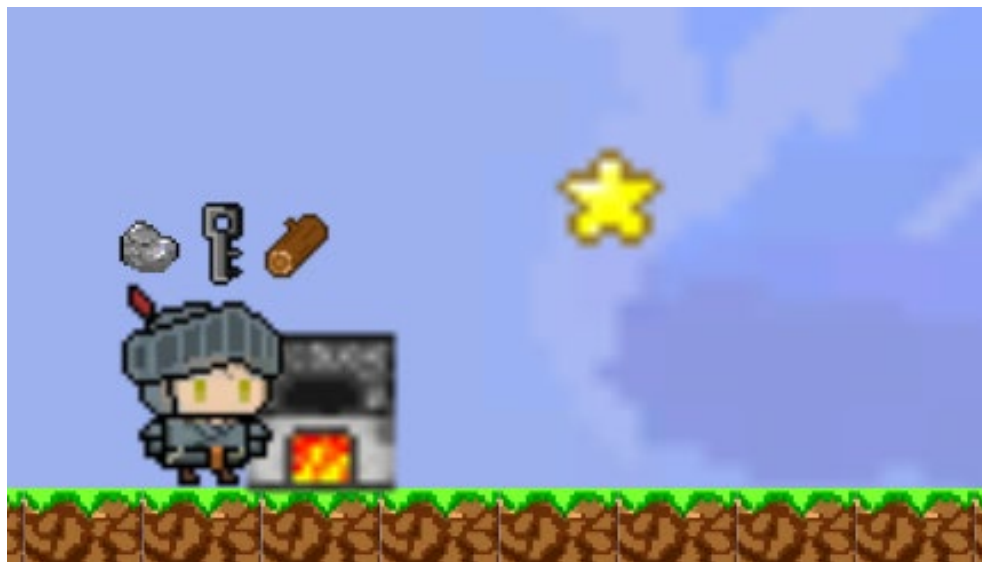
游戏玩法

在《无战斗骑士》中，玩家扮演的是一名身体虽小但头脑灵活的小小骑士，踏上拯救王国和公主的旅途。战斗并不是你的强项，头脑才是。游戏玩法以解密为主，在关卡中玩家需要通过一系列解密机关，完成通关条件，并且尽可能多的收集星星，实现3星完美过关。





收集星星玩法





游戏操作

A/D 左右移动

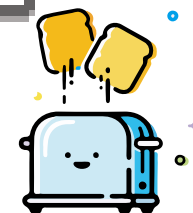
[A] [D] MOVE

W/S 上下爬梯

[W] [S] CLIMB

J 交互 K 跳跃

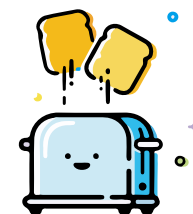
[J] ACTION [K] JUMP





解密设计

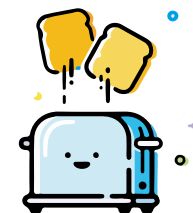
一个优秀的解密游戏少不了有趣的机关。如果我们想让玩家在游玩解谜时不感到枯燥，就需要在机关的难易度以及有趣程度上把握平衡。





机关展示

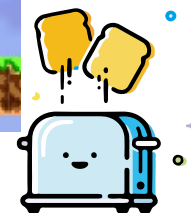
熔炉





机关展示

浮台





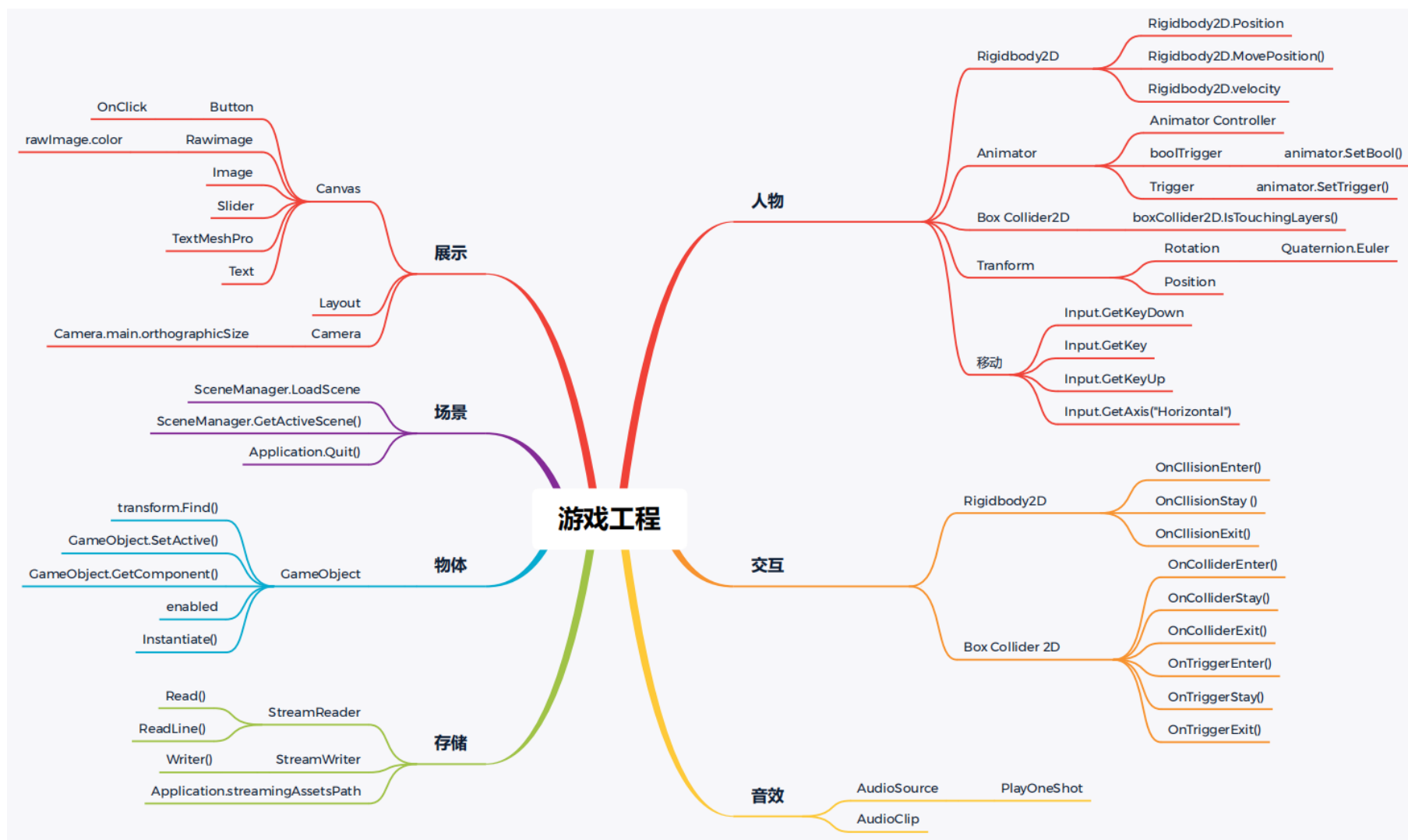
机关展示

踏板&挡板





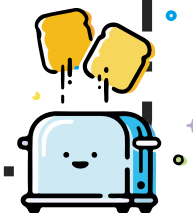
工程示意图展示

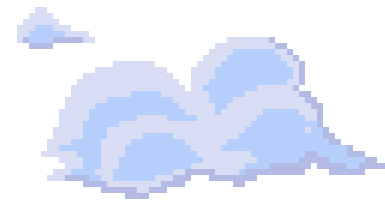




2 游戏美术

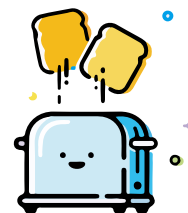
No Battle
Knight





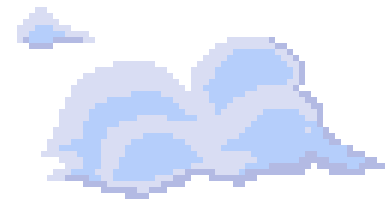
游戏的美术风格采用经典的像素风，简单易画，适合没有太多美术功底的我们。

绘图工具使用Aseprite。

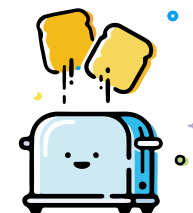




游戏标题

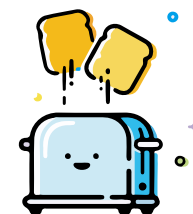


No Battle Knight



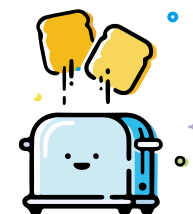
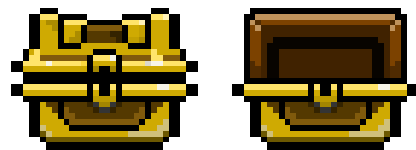


人物动作





场景道具





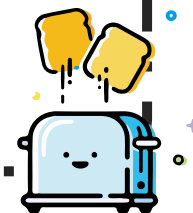
主界面





3 游戏音乐

No Battle
Knight





音乐《Knight GO!》设计思路

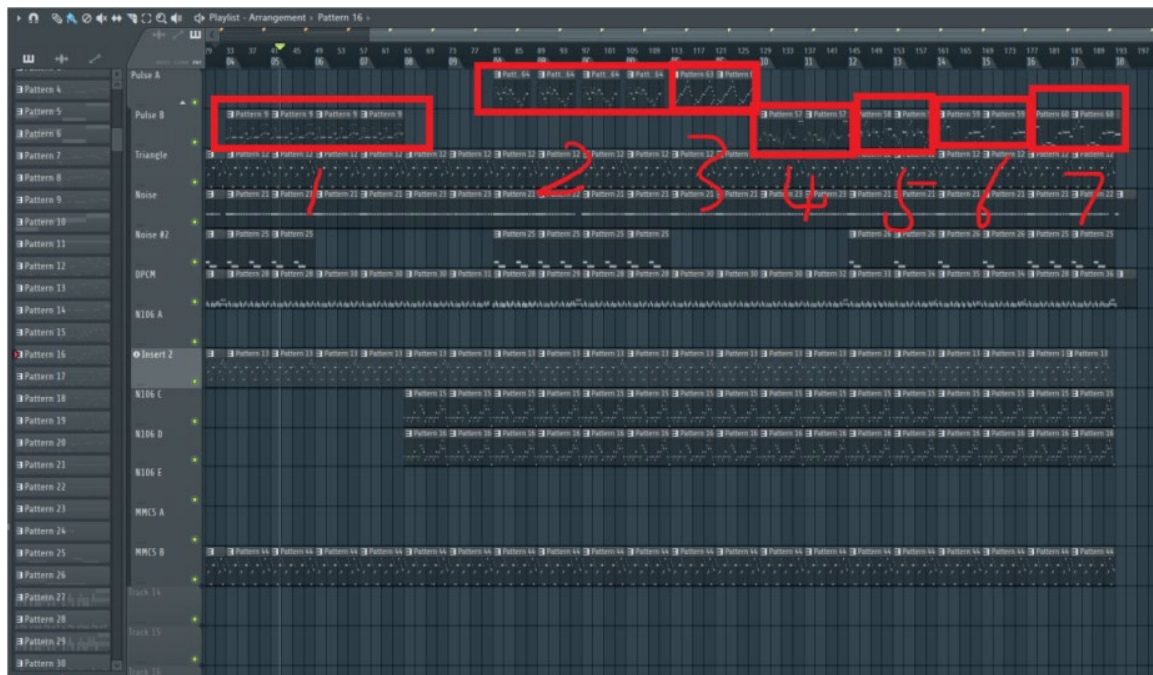
与游戏像素风格相匹配，采用了8bit作为背景音乐的音色。游戏中的骑士是中世纪的标志性元素，采用了Dorian调式，未整体听感带来一种中古氛围。





音乐《Knight GO!》设计思路

采用funk风格的一段鼓作为整首曲子的律动基础，贴近游戏轻松明亮的风格。主旋律的整体安排前期变化较为缓慢，中后期急速变化，是典型的渐进式的表达。

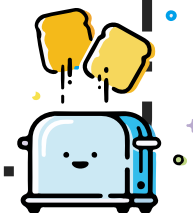


主旋律总共写了7段，前两段变化比较小，重复8 * 4小节，中间空了8 * 2小节给副旋律过渡
第3段是一个过渡性质的主旋律，逐步拔高音高的同时，也大量采用b3和b7音强调调式
第4、5段时全曲的高潮，音符安排的很密集，给人一种加速的感觉
第6、7段长音比较多，强调旋律，并为收尾做准备



4 实机展示

No Battle
Knight



No Battle Knight



