表情包大冒险策划V1.0

游戏类型：RPG

画面风格：2D

游戏简介：以目前网络上正流行的表情包为主要元素设计的一款简单的横版闯关游戏

一、游戏背景

在社交软件盛行的今天，人类创造了表情包。然而在虚拟世界中，表情包们也正在经历一场动荡。人类不断创造着新的表情包，随着表情包一族的不断扩大，终于他们中的一些不再甘于平凡，他们开始了掠夺，妄图当上表情包之王，甚至统治整个虚拟世界。这时一直默默忍受的平民中终于站出了一位英雄，反抗这些贪婪的表情包们，拯救生灵于涂炭。

二、人物及基本要素设定

人物通用属性

1. 经验（等级）
2. 血条
3. 攻击力，防御力
4. 移动速度
5. 生命数
6. 技能（设置3~4个攻击键，一个普通攻击，2到3个人物技能）

人物通用属性差异（各表人物）

1. 血量，初始血量，血量成长
2. 攻击方式，有近远程普通攻击
3. 移动速度
4. 技能

附人物攻击方式及技能初步构思（汪维，彭铭杏）

1、

人物：王尼玛

武器：机枪

攻击方式：机枪扫射

特点：机枪扫射攻击力大且攻击速度快

属性：

攻击指数：★★★

防御能力：★★

鬼畜能量值：★☆

2、

人物：暴漫甩头

武器：头发，头皮屑

攻击方式：甩头攻击（长发甩头）

特点：狂甩头发时会甩出头皮屑将会对敌人造成一定的伤害，当头发变长时伤害值增加。

属性：

攻击指数：★★☆

防御能力：★★

鬼畜能量值：★★☆

3、

人物：巴拉拉小魔仙

武器：魔法棒，魔仙盾牌，各种魔法口诀

攻击方式：魔法棒攻击

特点：拥有魔仙盾牌及各种魔法口诀，当魔法口诀念完整时会对敌人造成严重伤害，但是，其在年魔法口诀时防御能力最弱。魔仙盾牌可以抵挡50%的伤害值。

属性：

攻击指数：★★★☆

防御能力：★★★

鬼畜能量值：★★☆

4、

人物：仓鼠

武器：瓜子

攻击方式：瓜子射击，瓜子炸弹

特点：伤害值大但速度慢

属性：

攻击指数：★★★☆

防御能力：★☆

鬼畜能量值：★★

5、

人物：恶搞兔

武器：肥皂，砍刀

攻击方式：抛肥皂，砍刀攻击

特点：什么都吃，具有百变特性（有极大的不确定性），且可以召唤帮手，每次召唤的帮手仅只能进行一到三次攻击，且百变造型拥有百变的攻击能力。百变中有攻击力极弱的造型。

属性：

攻击指数：★★★★

防御能力：★☆

鬼畜能量值：★★★☆

6、

人物：魔性小人

武器：喷剂，舞蹈性攻击（近身攻击）

攻击方式：喷洒有毒气体，

特点：喷剂会使敌人中毒，减缓敌人动作并造成轻微伤害，但其魔性舞蹈的近身攻击会对敌人造成较大的伤害。

属性：

攻击指数：★★

防御能力：★★★☆

鬼畜能量值：★★☆

7、

人物：阿鲁

武器：手枪，长剑

攻击方式：枪击，长剑攻击

特点：擅长隐蔽，经常从地底冒出突袭敌人，擅长近身攻击，吐水时也可造成敌人伤害，当受伤吐血时敌人会反噬，但自身所受伤害比敌人大得多。伤害值极大但是防御能力不强。

属性：

攻击指数：★★★★

防御能力：☆

鬼畜能量值：★★★☆

8、

人物：金馆长

武器：无

攻击方式：“哈”字攻击

特点：每次魔星笑声将会从嘴里吐出“哈”字，对敌人造成一定的伤害，并且具有多种造型，可以召唤出不同造型的同伴进行攻击，攻击伤害值小防御能力弱，但是善于召唤同伴进行人海战术和车轮战。

属性：

攻击指数：★☆

防御能力：☆

鬼畜能量值：★★★★☆

9.

人物: 小S

武器：无

攻击方式: 声波攻击

特点：能够大面积攻击较弱的敌人，但很难击倒防御力强的敌人，能使较强的敌人行走缓慢

属性：

攻击指数：★

防御能力：★★★

鬼畜能量值：★★★

10.

人物：金星

武器：无

攻击方式：发射翻白眼攻击

特点：能够发射大量的翻白眼子弹攻击长得高的敌人

属性：

攻击指数：★★

防御能力：★☆

鬼畜能量值：★★★★

11.

人物：黄子韬

武器：骨灰

特点：攻击范围大，使碰到骨灰的敌人变成自己人，敌人之间互相残杀

属性：

攻击指数：★

防御能力：★★★★

鬼畜能量值：★☆

12

人物：姚明

武器：无

特点：长得高跑得快，能跳到高处躲避敌人的追击

攻击指数：☆

防御能力：★★★

鬼畜能量值：★☆

13

人物：潘斯特

武器：吉他

特点：弹吉他弹出的音符可以长时间攻击敌人，对敌人造成伤害

属性：

攻击指数：★★★☆

防御能力：★☆

鬼畜能量值：★★☆

14

人物：某卡通人物

武器：屁

特点：放屁臭得敌人倒退走

属性：

攻击指数：★☆

防御能力：★★★★☆

鬼畜能量值：★★★☆

三、场景要素

1. 怪物
2. 砖块（供人物行走的东西）
3. 绳索，供人物上下行走
4. 隐藏地点（例如副本，或者是解锁新人物的机关）
5. 增益，减损效果（BUFF）可以临时或者永影响人物某一属性。如可以有加速或者减速buff。
6. 宝箱（道具）
7. 博运器（付出一定代价（金钱，生命，血量）换取道具或buff（随机））

四、关卡设定

设定7~10个关卡地图，每个地图风格不同，具体根据剧情人物而定，适当设置隐藏地图（可解锁人物或获得稀有道具），每个地图设置一个整体影响游戏的神器。

关卡内怪物随机地点刷新，击杀怪物获得金钱和经验，金钱用于开宝箱

关卡BOSS可自由开启，BOSS击杀后可进入下一关卡地图

游戏难度随着时间进行而增加

五、道具

1. 攻击性道具：可帮助击杀怪物
2. 防御性道具：例如免疫1次伤害之类的防御性道具
3. 增益/减益道具：影响人物通用属性的道具
4. 技能道具：提升特定技能伤害，减少CD（冷却时间）
5. 使用型道具：该类道具主动使用，瞬间转移之类，有冷却时间
6. 神器（考虑添加）：可以影响游戏整体难度的道具，拾取后可在选择人物开始游戏界面激活使用，神器分降低难度和增加难度两类，例如可以使怪物死后爆炸对玩家造成伤害来增加难度，或使掉落道具可以手动选择来降低难度。神器在各地图各有一个，随机出现，捡到后可永久获得