

Reflection TD

A game concept for 10Min 2011 Summer

CAC 10min 2011 Summer

- 预计6月开始
- 可能有杂志和展会跟进

我们的现状

- 电车痴汉进行中, 但是不能demo参加比赛
- 美工不足
- 其余项目限制, 时间有限, 不能完全投入
- Hoshizor接近Milestone

一些项目的考虑

- 简化美工需求, 黄昏的电车继续进行
- 简化规则, 专注于游戏性
- Sora引擎技术性展示 (跨平台 {PC-OSX-Linux-iOS}, 脚本扩展)

可能合适的项目类型

- PUZZEL, 物理解谜类
- TD, 塔防类
- STG, 葵的重制

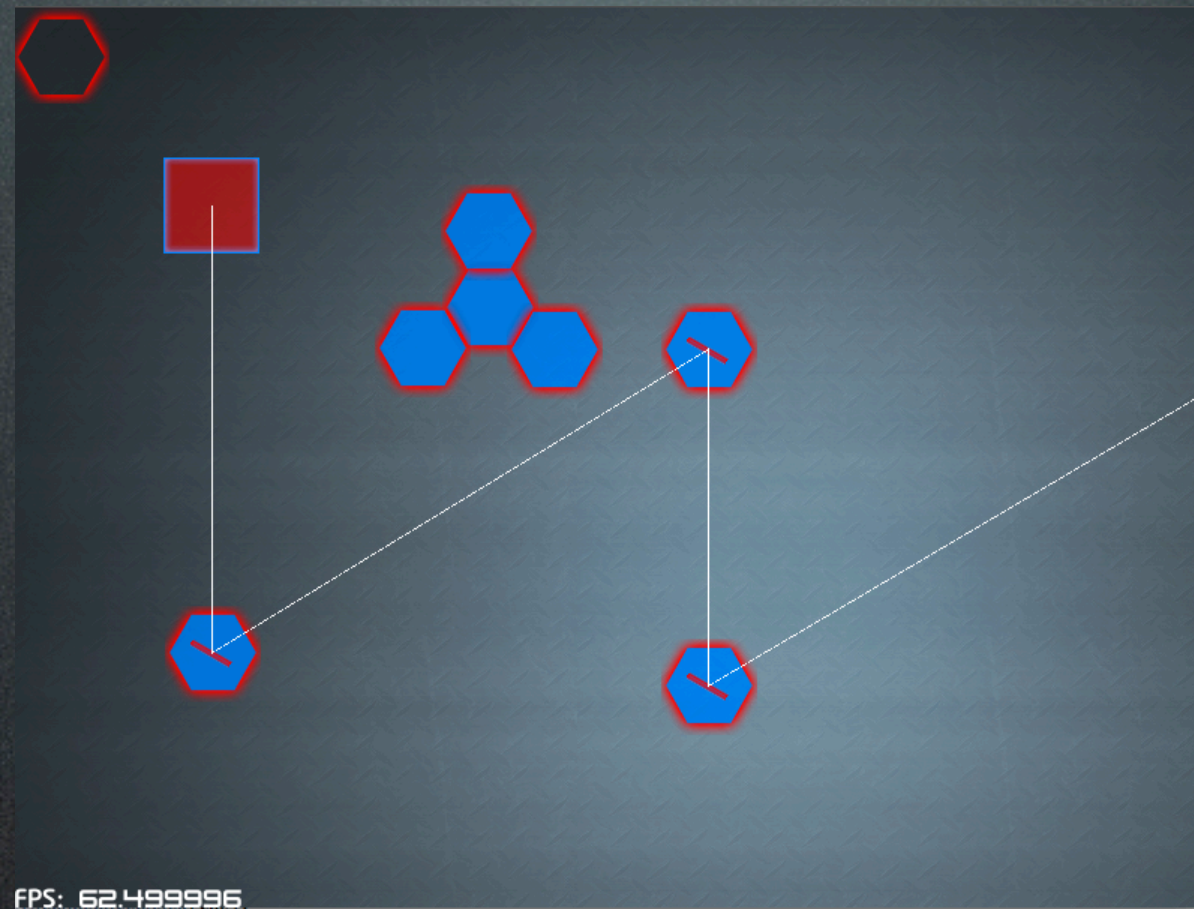
游戏风格

- 除开葵的重制, 其余类型都可以走电子和 **Geometry** 风格, 素材可以很简单的用几何图形表示, 专注于游戏设计和利用粒子达成华丽的画面效果

Geometry风格

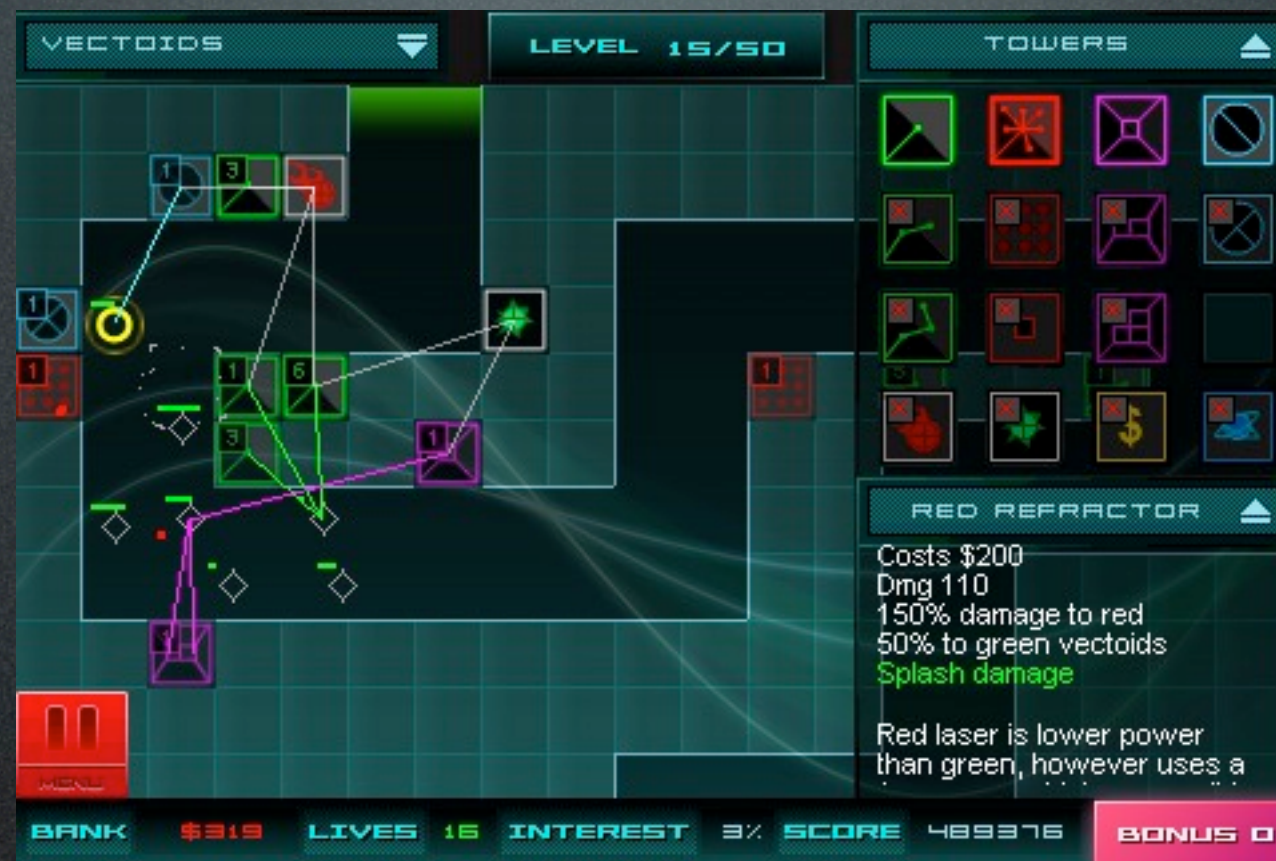
- 即用简单的几何图形来表现游戏, 网格, 方块, 圆圈等
- 华丽的视觉效果的应用, 粒子, 扭曲贴图等

Geometry风格 Reflection



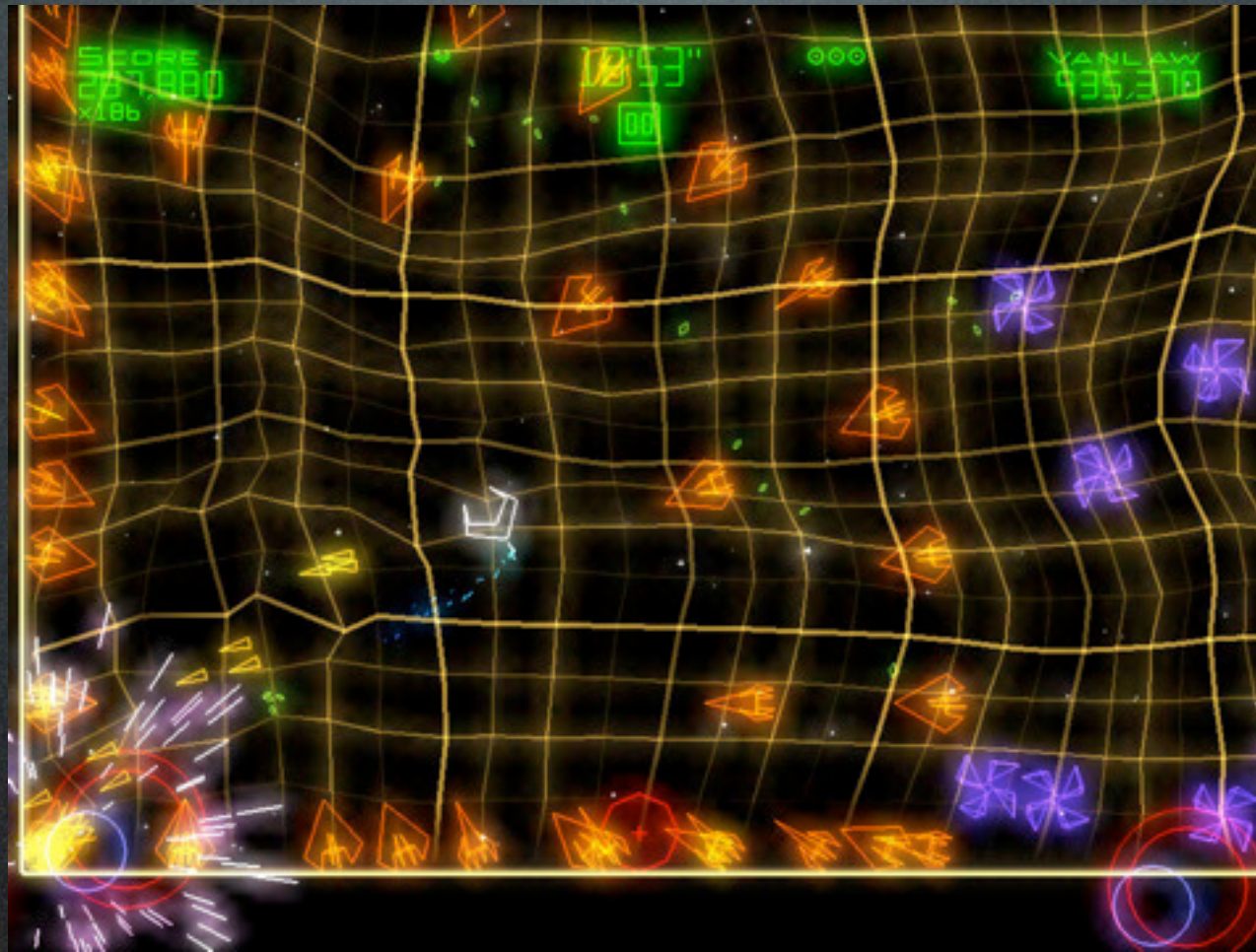
Sora的测试项目之一, 目的是输入响应和程序
结构以及渲染

Geometry风格 Vector TD



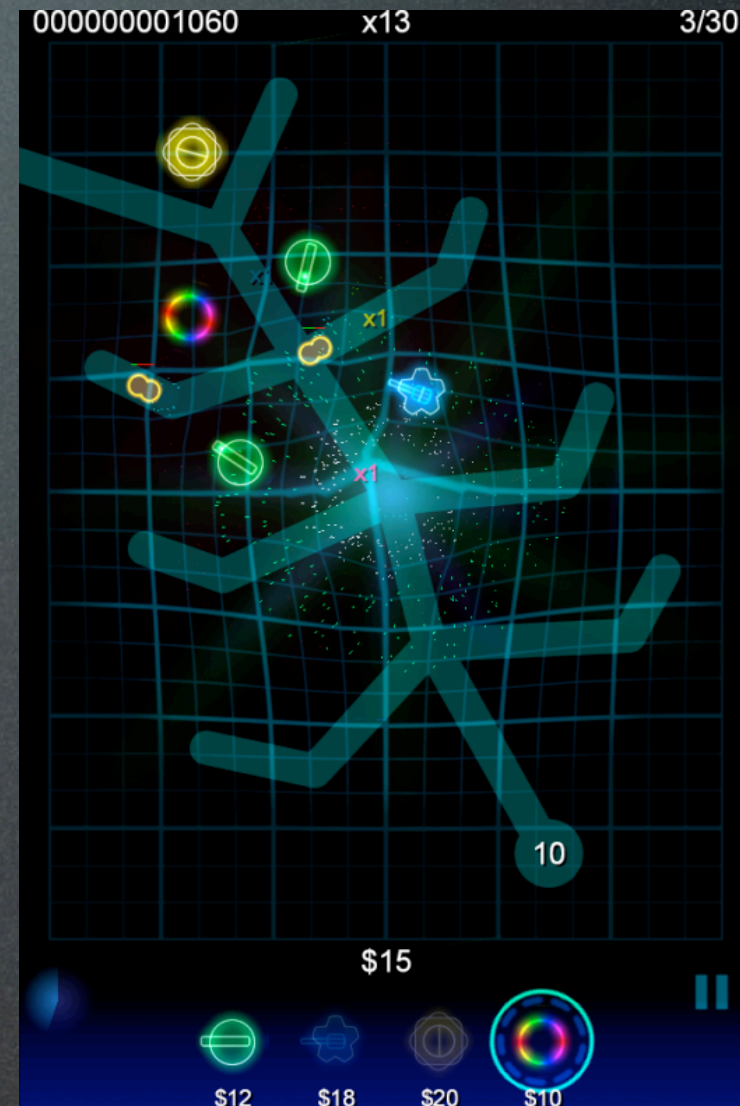
很流行的flash td之一, 最近貌似推出了iphone版

Geometry风格 Geometry Wars



iPhone上很著名的TD之一, 华丽的视觉效果

Geometry风格 GeoDefense



同样是iPhone上很著名的TD之一, 和Geometry Wars一样拥有很华丽的粒子和扭曲效果

我的TD想法

- 利用Geometry风格, 简化素材需求, 从技术入手
- 安排一点有萌妹子的剧情, 方便有卖萌点
- 加入英雄要素, 参考各种War3 TD
- 经验升级机制
- Reflection和弹幕!!!

Geometry的应用

敌机

- 利用不同的图形颜色, 以及区分敌机, 强弱以及Boss
- TD一般有四种类型的敌军
 - 普通 - 生命值, 数量, 防护和速度都是中等 - 方块
 - 快速 - 生命值和防护弱, 数量多, 速度快 - 圆圈
 - 慢速 - 生命和防护超高, 速度慢, 数量少 - 八边形
 - 飞行 - 部分塔无法攻击, 无视地形障碍 - 没有

萌妹子 电车痴汉的附属

- 电车痴汉的女主
- 立绘形式
- 出现在**Title**, 升级界面以及剧情
- 电子风格, 符合游戏整体风格的配色
- 配音(?)

剧情

- 病毒入侵
- 安琪抵抗
- 或者反向思维, 我们控制病毒?

游戏

- 电车痴汉的附属游戏
- 可能集成到电车痴汉内作为小游戏(?)

升级机制

参考YouTD

- 塔本身可以获取经验值
- 塔可以手动升级
- 塔拥有众多属性调节
- 攻击方式为弹幕

塔的属性机制

- 攻击频率
- 攻击力
- 攻击范围
- 特殊技能
- 特殊能力
- 子弹发射角, 发射数量, 以及*类型(颜色)

Reflection!!!!

- 敌人拥有不同的类型(颜色)
- 不同的塔拥有不同的攻击类型(颜色)
- 敌人可以反射相同颜色的子弹(不受到伤害, 纯视觉效果)
- 白色的子弹不能被任何颜色反射
- 激光不能被敌机反射, 但是可以被镜子反射

塔的能力

- buff能力
 - 部分塔能对周围的塔加上buff
- 特殊能力
 - 部分塔在攻击时可能造成buff效果, 例如暴击, 减速等等

敌机的刷新

- 类型(颜色)随机, 创造不同的感受
- 可以提前一波知晓下一波的类型(颜色)
- 单路或者多路

我们的特殊塔

- 镜子
 - 反射子弹
 - 可控的角度
- Portal
 - 必须成对
 - 传送子弹到另一边
 - 用数字表示对

升级机制

- 每杀死一个敌人玩家都可以获得评价点(分数)
- 每关结束都可以进入升级界面, 可以
 - 提升塔的基础属性(攻击力, 频率加成 etc)
 - 购买新的塔
 - 购买新技能

地图

- 敌军行进路线采用光路表示(Razer Tron!)
 - 开场背景全黑, 光路动画出现
 - 地图淡入
- 背景渲染采用电路板

“源”

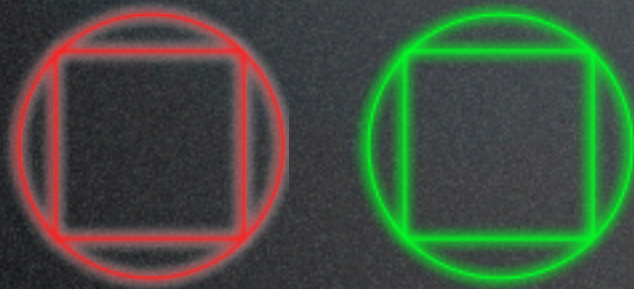
- 指线路的发射地
- 一张地图可以有任意多个“源”
- 在源的领地建造一个塔
 - 从源生成一根光路到目的地
 - 塔建成

塔的脚本

- 我们对于不同的塔可以采用脚本机制
- 好处是,甚至可以让玩家制作属于自己的塔(YouTD)

敌机的表示

- 考虑到反射性质, 所有的敌机均为圆圈加代表性图形表示区分
- 颜色用高光glow加亮
- etc



类似风格TD的参考

- GeoDefenders - <http://criticalthoughtgames.com/geodefense/screenshots>
- Vector TD - [http://www.pocketgamer.co.uk/r/iPhone/Vector+TD+\(iPhone\)/news.asp?c=17456](http://www.pocketgamer.co.uk/r/iPhone/Vector+TD+(iPhone)/news.asp?c=17456)

10月的电路想法

- Geared, 水管工
- 通过有限的材料链接初始点和终点芯片
- PCB板
- 不同的电路层通过不同颜色表示
- 选择某一层其余层透明
- 跨层芯片, 转接

10月的电路想法

- 芯片开始游戏时自由摆放
- 目的是链接所有芯片
- 限制线路数量
- 线路长度, 规则, 颜色, 形状不同