游戏策划文档

分工：全都我自己干

1. 概述
   1. 游戏名称

BiB

* 1. 游戏类型

益智节目+折磨人

* 1. 游戏内容

使用重力感应控制小球，发动脑经过关，发现不为人知的秘密。

* 1. 游戏风格

游戏画面偏暗色调，画面中心为盒子，使用重力感应控制小球触发机关。

* 1. 玩家体验

一方面被极高的游戏难度气得头皮发麻，同时又在通关后获得极大的成就感和无以复加的喜悦之情。

* 1. 游戏特点

难，黑暗，气人

* 1. 市场预测

独立游戏逐渐受到青睐，解密益智类手游方便游玩同时充满乐趣。

1. 剧本
   1. 故事背景

你在老家的宅基地里发现了一个奇怪的盒子，盒子里有个小球，好奇心极强的你决定去打开它，经过多次实验你发现，只有使用小球触发机关才可以一步步解锁。

* 1. 主线提纲

随着盒子的锁一层层的解开，你渐渐地发现了一个不为人知的故事。

1. 设计元素
   1. 盒子设计

盒子为5层（5关），宝塔结构，每层内都有供小球移动的机关。

* 1. 关卡设计

待定

* 1. 小球设计

小球就是圆球，游戏中有金币系统，可通过累积金币解锁不同的小球样式。

1. 游戏机制
   1. 基本规则与流程

游戏只有重力感应一种控制方法，每关通关条件待定。

* 1. 通关条件

待定

4.3 道具收集

每关随机刷新金币，收集金币可解锁新皮肤。

1. 游戏进程
   1. 游戏任务

游戏主线为解锁，收集金币可算一个无关紧要的支线任务。

* 1. 场景设计

每关的场景均不同，同时随着游戏进度，背景将发生改变（待定）

* 1. 游戏音乐

小球发生碰撞及滚动时均有音效，特别是在特殊的碰撞时会有特殊的音效。

1. 系统功能
   1. 系统界面

菜单界面——点击开始游戏（待定）

游戏界面——界面上有推出游戏及获取提示的按钮。

* 1. 游戏操作

重力感应

* 1. 游戏存档

游戏自动存档，存档使用unity自带的playferb（好像），只存游戏的关卡进度（一个int类型的值）。

1. 关卡设计

待定