游戏策划文档

分工：全都我自己干

1. 概述
   1. 游戏名称

Mission

* 1. 游戏类型

解密游戏+折磨人

* 1. 游戏内容

该游戏主体由两个解密关卡组成

第一关为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。

第二关在第一关结束后出现，根据特殊的规律恢复棋盘通关

* 1. 游戏风格

游戏画面偏暗色调，主场景在一个房间内，通过触屏移动摄像机选择关卡。

* 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

主角突然收到了去世的爷爷送来的信，让他回到老宅里找一个他十分珍视的东西，希望你找到后能将那东西和他葬在一起。

* 1. 主线提纲

随着关卡一层层的解开，你渐渐地发现了一个不为人知的故事。

1. 设计元素
   1. 重力盒子设计

盒子中有小球和小方块，撞击小方块有不同音效，根据特殊声音序列通关

* 1. 棋盘关卡设计

白方作为对照不可移动，黑方移动；黑方棋子两两配对，根据特殊的方式移动。

* 1. 小球设计

小球就是圆球，移动方式通过为给刚体施加力，力由手机重力感应控制。

1. 游戏机制
   1. 基本规则与流程

游戏中的特殊控制只有重力感应一种控制方法。

* 1. 通关条件

第一关为撞击记录特殊声音序列，第二关为恢复棋盘

1. 游戏进程
   1. 游戏任务

游戏主线为解锁。

* 1. 场景设计

所有场景均在一个房间内，通关移动摄像机选择关卡

* 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/继续游戏/背景故事/开发人员

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、触屏

* 1. 游戏存档

每次通关是存档，使用unity自带PlayerPrefs。

1. 关卡设计

待定