# ThunderBelt 游戏设计文档

DragoonKiller

综述

ThunderBelt 是一个 2D 纵版 弹幕 射击 游戏.

游戏采用**Unity**开发.

代码和所有图像,音效由所有人分工完成.

其中图片与音效可以上扒公共素材库的资源.

请保证所有图片()和音乐)**画风一致**.

世界观

**剧情**

在一个被人类遗弃的星球上, 有着远古时期的人类留下的高科技遗迹, 名曰ThunderBelt(雷鸣带). 这个遗迹由长眠于此的古代人工智能所守护. 某一天, 一群异形驾驶着飞船/飞机入侵雷鸣带. 你作为被唤醒的人工智能之一, 驾驶着超过了入侵者科技水平的飞船, 抵御入侵.

**科技树**

遗迹: 高性能火炮, 电磁炮, 离子, 等离子, 激光, 短程跃迁等.

入侵者: 火炮, 电磁炮, 霰弹炮, 榴弹, 导弹, 火箭等.

**画风**

遗迹: 自然与高科技融合. 树藤, 砖墙和偏蓝偏科技感的飞机设计. (实际实现先不考虑绿色的场景).

入侵者: 颓废金属工业. 参见米玛塔尔(EVE).

内容

玩家操作战斗机/轰炸机/重型战斗机/炮艇与敌人作战.

作战方式直接抄雷电(Raiden), 就是控制飞机在屏幕范围内上下左右移动, 在躲避飞机前方敌人发来的炮弹以及别的东西的同时开火击毁敌机.

**(玩家驾驶的)飞机**

飞机都有护盾,能量,血量三个属性值. 飞机最多有三个技能, 三个武器. 玩家通过方向键控制飞机上下左右移动, 但不能超出屏幕范围. 飞机血量被扣完时飞机爆炸, 游戏结束. 飞机是消耗品, 如果玩家的飞机不是初始飞机, 那么玩家飞机爆炸后就会损失这架飞机, 需要自行收集”材料”购买飞机.

**武器**

武器是飞机最基本的攻击方式. 玩家通过按下键盘上的相应按键控制飞机上的某种武器开火, 例如按A使武器1开火, 按S使武器2开火. 每个武器有单独的CD和弹药限制; 武器开火消耗能量. 这些元素会在游戏界面实时显示. 弹药可以通过在游戏中停靠补给舰进行补充. 玩家可以在非游戏界面选择给他的飞机装配什么武器.

**技能**

技能和武器一样, 可以由玩家选择装配. 技能为飞机提供额外的能力, 比如”爆盾”强制关闭护盾5秒并在关闭的那一刻给周围敌人造成大量伤害. ”闪现”能让飞机向前后左右的某个方向立即移动一段距离. 技能通过键盘上对应按键释放, 目前定为QWE. 技能没有弹药限制, 但是有CD, 而且需要消耗很多的能量. CD在游戏界面实时显示.

**护盾**

护盾是玩家防御飞机的第一道屏障. 护盾可以防御敌方的攻击, 但是会根据抵御下来的伤害总量扣除护盾值. 护盾值小于等于0时, 护盾被强制解除, 要经过一段时间才能恢复.

**能量**

玩家不应该被允许不停地开火放技能. 开火和放技能都消耗能量. 能量能够随时间缓慢恢复. 关闭护盾时能量恢复得更快.

**敌人:炮灰**

泛指血量少,目标小的敌人飞船/飞机. 按照既定的路径移动或悬停于屏幕中, 持续不停地向玩家飞机开火. 详情参考雷电.

**敌人:boss**

血量非常厚, 敲掉需要一定技巧和思考. (保留实现: boss通常是飞船, 分成很多个部分, 每个部分可以分别被打掉)

**残骸**

击毁敌人的飞机/飞船(可能不包括炮灰)会使飞船被炸成一块一块的碎片, 玩家操控飞机需要躲避这些碎片. 如果躲避失败则玩家飞机扣盾或扣血; 成功则可以获得与残害大小,击毁敌人强度正相关的材料.

**材料**

游戏内货币, 用于解锁/购买新飞机/飞船/技能/武器等.

用户界面

游戏界面

