# 项目名称

| 茜蒽(原项目名 **重力之灵**) | Seeder (原项目名 The Spirit of Gravity) |
| --- | --- |

# 组队介绍

| **赛区** | **上海** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **参赛队员** | **学校 + 年级** | **姓名** | **手机** | **邮箱** |
| **队长** | **上海交大大四** | **盛恩睿** | **13162566239** | [abnsun@outlook.com](mailto:abnsun@outlook.com) |
| **队员** | **上海交大研一** | **杨啸** | **18930319069** | yangxiao1652@163.com |
| **队员** | **上海交大研一** | **赵悟** | **13072150530** | zhaowu\_01@163.com |
| **队员** | **上海交大大四** | **刘昀昀** | **15921882358** | 626991987@qq.com |
| **指导老师** | **上海交大辅导员** | **许丁杰** | **18817561042** | siriusxdj@qq.com |

# 项目介绍

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 游戏主页及下载地址 | www.[fracgames.com](http://www.fracgames.com/) | |
| 游戏模式 | 单机 | 多人联网 |
| 游戏类型 | 角色扮演 | 动作射击 |
| 格斗对战 | 平台跳跃 |
| 竞速飞行 | 策略 |
| 音乐 | 休闲解密 |
| 社区养成 | 其他 |
| 发布设备 | PC | Xbox主机 |
| 平板/手机 | VR |
| 其他请补充\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  |
| 开发引擎 | Unity | Unreal |
| 其他\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  |
| **技术使用**  **(如果没有可以不填)** | XPA | Cross-Network |
| Hello Cortana | Windows Ink |

# 项目概念

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 游戏背景 未来的大地再也无法容纳巨大数量人类的居住。 房子虽然越造越高，但频繁的地震能一下子把这些全都毁掉。 虽然人类社会发展了几千年，人们依然日夜为房子操劳。住所依然是大多数人最大的经济负担。  天才的科学家，通过直接修改植物基因，成功创造出了巨树种子。这种子不出数月就能长成几百米高的巨树，直径可达几十米长。树枝结构稳定，分叉少，人们便开始居住在这样的巨树之上。  我们的女主角Eda就是在这样的环境中长大的，而我们的故事就从这里开始。 游戏剧情 游戏开始，我们的主角在山村里过着平静的生活，一天早上，她看到村口老树上结出了红色的苹果，伸手去摘，却没法够到。这时主角无意中发动了她改变重力的能力，在那瞬间，整个世界反转了过来，苹果顺势落入她手中。而当主角返回村庄的时候，惊讶的看到村民们都正在往下掉。这时，村长掉落到主角身边，他说这里的灾难因主角而起，让主角赶紧离开。  Eda正准备离开这里，她还要躲避种种不断往下坠落的东西，它们似乎都是因为自己而在下落。 这时落下了一个大家伙，差点砸到Eda。他便是这棵巨树的种子，出生时就被锁在这里面，被藤蔓捆住，被叶子蒙住眼睛，没法移动。他请求Eda用改变重力方向的能力把他送去大地。  Eda将会和种子面临着什么样的考验，种子又为什么会被关在树上，Eda的能力又将怎样改变她的命运？再接下来的游戏中将会为玩家一一解答。 游戏主旨 ~ 重力便是，所到之处，一切因它下落 ~  这是一个很主观的游戏，主角名叫Eda，她视野范围内重力的方向随着她身体的旋转而改变。 可以这么说，她所到的地方，一切都会因她而下落。当然她还尚未到达的地方，重力的方向处于未知状态。  玩家可以控制主角，以每次旋转90度的方式改变重力朝向，同时整个屏幕场景也随之旋转，场景内的物体也会因旋转而下落。  在这基础上加入主角与场景物品的互动，有东西因主角而下落，游戏也就变得有趣起来了。  一开始觉得主角的能力很是强大，主角和种子君可以利用这个能力顺利的跨过障碍。但仔细想想，这改写自然法则的能力也给我们的主角带去诸多烦恼吧。每一次重力的翻转，对不同的生命来说，可能意味着不同的结果。有人会因她而摔落，失去自己原本的家园；原本稳定的自然环境因她而重建，原有的自然法则被她打破。这样的主角应该不怎么受欢迎吧。她并不是规则的制定者，她只是改变者。然而当人们适应了某种已经制定好的规则时，当然会反感规则的改变者。  ~ 重力便是，你无法飞翔的原因 ~  长久以来，在重力的束缚下，我们只能仰望天空，只能用脚步去丈量世界，只能在险阻前望而却步向世界妥协。于是，我们赋予了主角改变重力方向这一特殊能力，从而挣脱重力方向的束缚，改变观察世界的角度，以极大的自由度去探索这个世界。 游戏风格 游戏的整体画风采用Low-Poly 风格，适合玩家在休憩时释放压力，放松心情, 特别适合目前快节奏的生活。而且游戏的解密要素与收集要素可以很好的活跃玩家的思维，让玩家沉浸其中。通过重力方向的改变，使得玩家可以自由地深入探索地图的各个角落。  整个游戏预分为四个风格迥异的世界，每个世界中都有不同的主题与机关，使得玩家在每一关都会有不同的体验。 操作方法  | **按键** | **手柄** | **操作** | | --- | --- | --- | | A/D | 左摇杆 | 左右移动 | | 空格 | A | 跳跃/与NPC进行对话 | | ← / → | LB / RB | 旋转重力方向 | | E | X | 增大物体重力 |  游戏类型  * 冒险解谜，平台跳跃  游戏核心玩法.  * 原型是一个平台跳跃游戏，奔跑，跳跃，旋转。 * 主角拥有改变视野内重力方向的能力，玩家可以按下手柄左右trigger键来旋转方向，地图方向随着人物旋转，以及视野范围内的所有物品都受这个能力的影响。 * 因为受主角重力的影响，动物从天而降，原本在地面上的石头会砸下，原本的湖水会倒流，树木的枝干变成了树根，原有的世界会因主角的介入而发生剧变。 * 主角并不能预见前方有什么，也许往前走几步就会有什么受主角影响掉下来摔死了。 * 根据改变重力方向设计解密要素，比如引流而上，利用重力撼动巨石等。   *English （可选，如果没有英语版本可以跳过）* Project conceptGame type Adventure, Puzzle, Platform Game play mode. Running, jumping as a traditional platform game.  The ability to change the direction of gravity within field of vision.  All items in the field of vision will fall with the change of gravity.  Using your ability to solve puzzles. |

# 项目计划

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | |  |  | | 1月15日 | 项目开始 | | 1月19日 | 游戏模式初步设计 | | 1月20日 | 开始制作人物原型 | | 1月22日 | 开始对游戏主角，场景进行艺术设定 | | 2月8日 | 游戏主角，敌人原型制作完毕 | | 2月10日 | 游戏开始界面，第一关测试版制作完毕 | | 2月28日 | 游戏第二关测试版制作完毕 | | 3月中旬 | 第三关测试版制作完毕 | | 4月中旬 | 游戏pre-alpha版本制作完毕，至此，整个游戏已初步完成，开始完善游戏整体体验 | |