**MiniGame第五组游戏策划案**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 修订版本 | 修订人 | 修订日期 | 修改内容 |
| 1.0 | 李家宝 | 2019-5-27 | 初稿 |
| 1.1 | 唐宁翎 | 2019-5-27 | 增加游戏计划，玩法设定 |
| 1.2 | 唐宁翎 | 2019-6-3 | 增加游戏流程和详细设定 |
|  |  |  |  |

1. 游戏开发计划

1.游戏类型：动作冒险，解谜

2.开发环境：windows10

3.开发工具：Unity3D-2018, Vistual studio 2017, Piskel-0.14.0, Photoshop

1. 游戏世界设定

主角意外打开了一扇通往异世界的大门，被困在了门内的世界，主角需要通过门进入一个个的世界进行冒险，收集钥匙碎片，最终打开返回现实世界的大门。

1. 核心玩法

玩家需要控制角色做出不同的操作，比如左右跑，跳，冲刺等动作，借助地图上不同效果的门，收集通关元素。当玩家通过关卡大门时，游戏玩法会发生不同的改变，加入不同的机制。

1. 游戏设计思路

游戏需要结合“门”的元素。门，意味着探索，未知，在你打开门之前，你永远不会知道门后面会有什么。游戏中需要通过门来展现一种探索，一种改变的感觉。我们认为2D平台闯关游戏能够很好的表现出玩家在打开不同的门之后发生的变化。为了凸显探索门这个核心过程，在地图设计上添加更多的与门有关的元素，玩家需要用心思考，仔细操作，与这些元素进行互动，以推进游戏进程。

1. 游戏风格

2D像素，平台，横版闯关

1. 游戏详细设定（暂定）

1）美术：游戏中使用的一个地图块大小为标准的128x128图片

2）地图：1026x597

3）控制：

* 剧情对话按space或者鼠标左边进行
* 玩家死亡后会在当前小地图的进入点进行重生。
* 玩家碰到死亡地形后立即死亡，掉入悬崖后立即死亡，被怪物触碰后立即死亡
* 按ESC键调出设置游戏窗口
* 玩家掉落速度为128X2/s
* 玩家移动操作，按住a向左走，向d向右走，走路速度为128X1.5/s。
* 玩家跳操作，按键j起跳。

按键时间小于0.5秒，跳高度为128 X 2.5 X time的高度，按键时间超过0.5秒，y轴上升128X2.5距离。

* 玩家起跳一次后无法再次起跳，只有在经过特定的门后经过一次充能（重置玩家跳和冲刺的状态）才可起跳。玩家在未经过充能的门时，不能在空中进行跳跃。
* 玩家冲刺操作，按键k冲刺。

按住左右的方向键或者在空中，冲刺可朝目标方向冲刺128X4的距离，速度为平常移动操作的2.5倍。

玩家进入加速门后可以将下一次的冲刺变为超级冲刺，超级冲刺可朝目标方法移动127X7的距离，速度为平常移动操作的3.5倍。

1. 门的设定：

* 加速门：玩家在普通状态下可进行一次冲刺，一次跳跃，可以在空中进行冲刺，无法在空中进跳跃。穿过加速门后，重置玩家跳和冲刺的状态，玩家可以在空中进行一次跳跃，同时下一次的冲刺变为超级跳。
* 反弹门：此门无法穿过，玩家碰到此门后会产生的反弹的效果，会向门朝向的方向弹射128x3.5的距离，速度为正常动画的两倍。

无法对玩家状态进行充能。

* 传送门：传送之间进行相互的映射，玩家进入一个传送门后可以从绑定的另一个传送门中出现，无法对玩家状态进行充能。
* 重力门：玩家穿过门后，所受重力会进行翻转，即玩家受到相反的重力，同时穿过重力门可以重置玩家的跳和冲刺状态，可以在空中进行一次跳跃和一次普通冲刺。
* 表里世界门：玩家可以通过这个门切换表里世界进行当前小图的闯关，A门进入里世界，B门离开里世界进入表世界。在表世界无法看见B门，在里世界无法看见A门。
* 关卡门：玩家通过关卡门进入下一个大关卡。

1. 怪物设定：

某些关卡中会出现追逐战，会有怪物追逐玩家，玩家碰到幽灵后死亡。

* 第一大关：幽灵，会无视地形，飞向玩家，速度为128x0.6 /s，在玩家进入里世界2秒后产生，玩家离开里世界后消失。

1. 地图道具

* 地刺：玩家碰到地刺后会死亡，标准地刺是固定不动的，伸缩地刺标准速度为1次/s，移动地刺标准速度为128X1/s。

地图详细设定：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 大关卡 | 小关卡 | 道具 | 详细设定 | 备注 |
| 第一大关 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

* 小钥匙：玩家需要获得当前关卡中的全部小钥匙才能解锁进入下一个大关卡。
* 滑稽脸：游戏成就，收集目的，增加难度。
* 大钥匙碎片：游戏线索，玩家整个游戏收集此物以打开最终大门。

1. UI

* 游戏初始界面：暂定静态，需要有大写的游戏名字（未定），有图片显示游戏风格，有开始游戏按钮，游戏设置按钮，退出游戏按钮，继续游戏按钮，游戏成就按钮。
* 开始游戏按钮/继续游戏按钮：初次进入游戏点击开始游戏进入游戏，以后点击继续游戏接着上一次退出的地方继续游戏，或者再一次点击开始游戏，会提示此操作会重置存档。
* 设置游戏按钮：点击设置游戏按钮进入设置界面，可选择设置游戏是全屏或者窗口化，游戏BGM的开启关闭和大小，游戏音效的开启关闭和大小，还有保存设置和返会主界面按钮，退出游戏按钮。游戏中可以按ESC键调出设置界面。
* 游戏成就按钮：点击后进入游戏成就界面，显示总共有多少收集物，已收集多少收集物，返回主界面按钮。
* 退出游戏按钮：点击后退出游戏。
* 剧情聊天：文字栏目约占画面的横的五分之一，在对话栏的左部分有一个大的当前说话人（玩家或者NPC）的头像，按空格或者点击鼠标左边进入下一句话。
* 具体设计由UI设计人员设计，无法决定由小组讨论。

8）特效设定

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 大关卡 | 小关卡 | 特效标识 | 详细设定 | 备注 |
| 第一大关 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

9）大关卡详细设定

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 大关卡 | 小关卡 | 标识 | 详细设定 | 备注 |
| 第一大关 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 整体游戏流程

玩家双击游戏图标进入游戏，来到游戏初始界面，点击设置按钮设置窗口化和BGM与音效的开启和大小，点击返回主界面，点击开始游戏按钮进入游戏，进入游戏后有一段剧情，通过对话来表现，接着玩家进入第一个大关，通过控制玩家左右移动，跳，冲刺。在游戏中玩家死亡后会在当前小地图的初始点进行复活，游戏内按ESC调出设置界面退出游戏。穿过一个个的道具门，收集钥匙和道具逐渐打开接下来的关卡，最后一关卡中玩家收集到最后的大钥匙碎片，返回玩家初始进入游戏的地方，进行剧情，打开游戏最终的大门，播放后续剧情，接着返回游戏主界面。