

#6 Dead Cell游戏感分析

笔记本： 游戏策划

创建时间： 2020/8/10 星期一 4:52

更新时间： 2020/8/10 星期一 13:33

作者： poolo

URL： <https://tower.im/teams/888885/todos/148/>

6 Dead Cell游戏感分析

[2020-8-10 04:53:15]

- [6 Dead Cell游戏感分析](#)
 - [分析边界:](#)
 - [游戏中的镜头效果](#)
 - [特别](#)
 - [人物移动时的屏幕处理](#)
 - [左右移动](#)
 - [垂直移动](#)
 - [人物快速移动时的强化处理](#)
 - [弓箭攻击强化处理](#)
 - [武器攻击强化处理](#)
 - [盾牌](#)
 - [自动选择攻击目标](#)
 - [游戏世界对基础操作的拟真效果](#)
 - [游戏世界的增强效果](#)
 - [玩家死亡](#)
 - [怪物-飞行蜈蚣?](#)
 - [飞行轨迹](#)
 - [技能效果](#)
 - [攻击效果](#)
 - [死亡效果](#)
 - [金币拾取](#)

分析边界：

只做GDC中剃刀让游戏操作更流畅\游戏中拟真与增强的处理效果

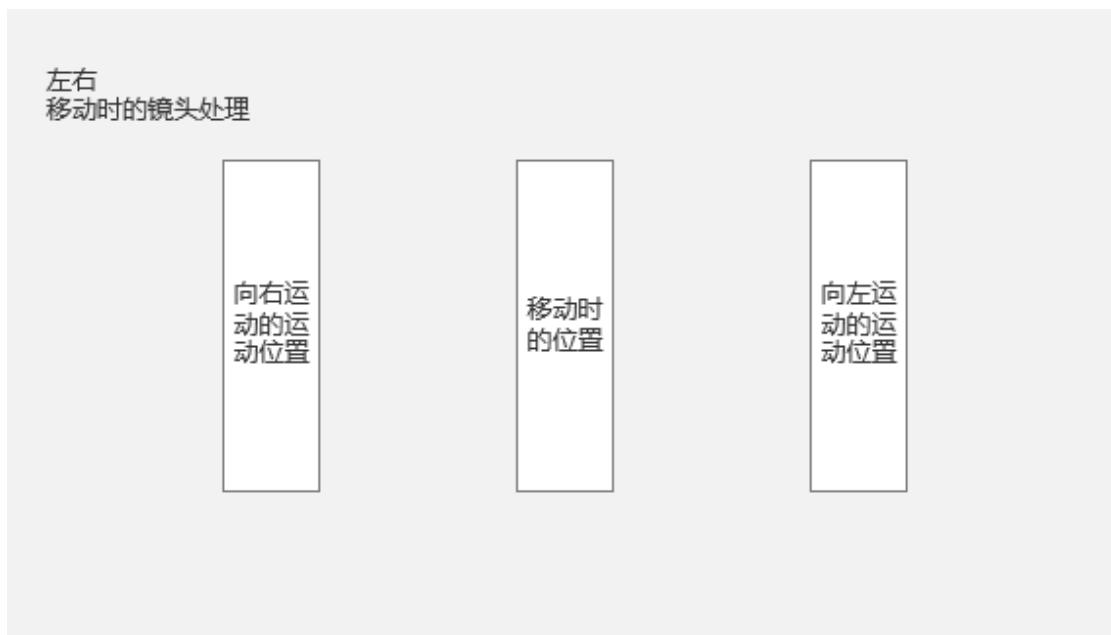
游戏中的镜头效果

特别

游戏为了强调打击效果,在游戏中有一些不会产生于玩家碰撞的但是可被击碎的物品

人物移动时的屏幕处理

左右移动



- 静止时人物处于玩家处于屏幕X中心位置,且过度是平滑的.lerp的
- 从静止向移动,有一个镜头过度的过程从,当前X坐标过度到玩家处于屏幕正中央位置
- 从移动->静止 镜头有一个减速的过渡效果,最终停到面向方向正方向的屏幕0.618位置.

效果: 不管玩家怎么操作,静止->移动(同向/反向)

垂直移动

上下移动
镜头处理

向下运动时

静止时

向上运动时

- 静止处于0.5
- 移动处于运动方向的0.25 与 左右逻辑统一
- 所有转换有插值看起来像A递减的插值

人物快速移动时的强化处理



[黄色部分是我为了强调加上去的,这里有一个强调移动距离的位移效果]

- 整个过程三个效果 (不算位移和镜头)
 - 准备阶段的
 - 向后的沙尘
 - 与向后的能量释放[初状态是点到半圆弧光圈,结束后是喷射效果如图2]
 - 移动过程中的
 - 移动过程中强调轨迹,和移动距离的方块轨迹效果

弓箭攻击强化处理

- 拉弓射箭动画
- 发射口粒子效果
- 箭拖尾痕迹效果
- 命中后的墙体效果

武器攻击强化处理

目前没看出来什么特别的强化处理部分

盾牌

盾牌被攻击没有使用摄像机晃动,更多的是全屏变色,与粒子效果

自动选择攻击目标

攻击时先判断攻击方向是否有目标,如果没有且反方向的检测距离有的话,则转向再发生攻击,转向没有插值动画

游戏世界对基础操作的拟真效果

游戏世界的增强效果

玩家死亡

- 击飞
- 全局慢动作

怪物-飞行蜈蚣?

飞行轨迹

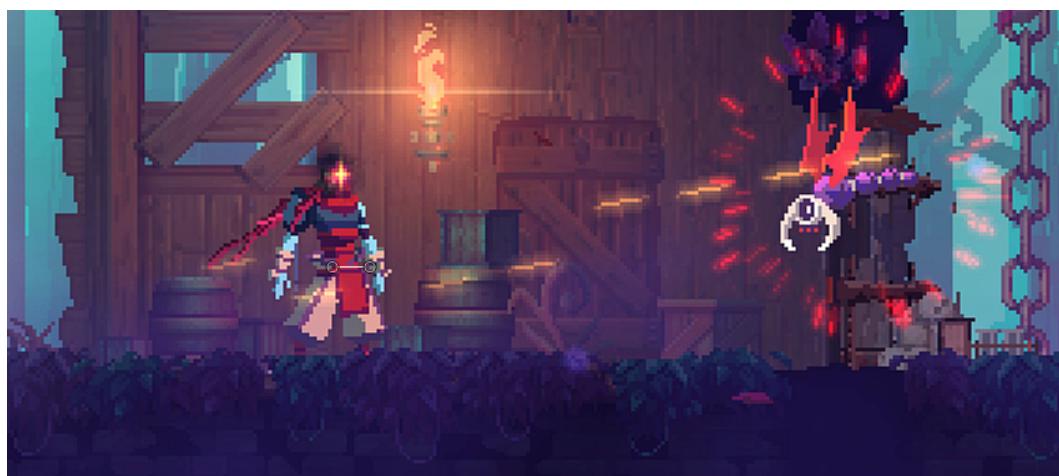


技能效果

- 蓄力



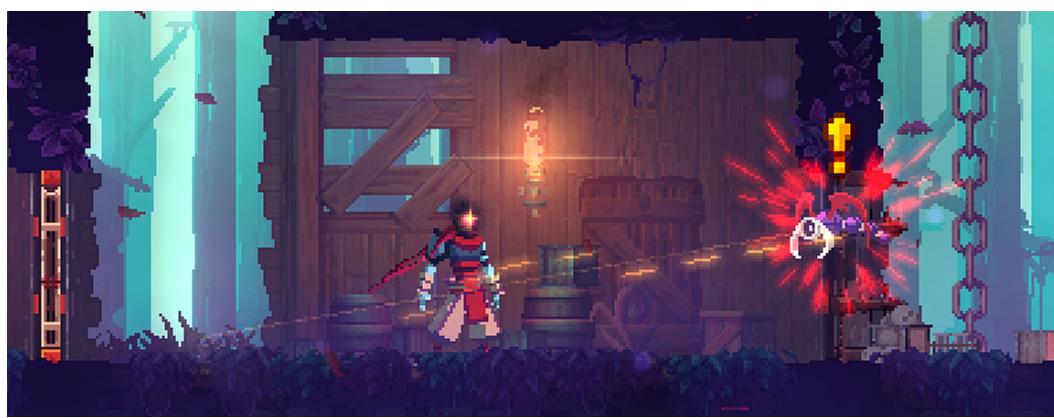
- 瞄准1 -开始瞄准 -瞄准辅助效果出现



- 瞄准2 - 瞄准完成 - 瞄准辅助效果与 瞄准线重合



- 瞄准3 - 瞄准消失 - -瞄准辅效果移动到瞄准之外初始位置相对 瞄准线的反向位置



- 叹号->技能释放
- 攻击动作- 强移动轨迹 血液应该是玩家喷出 血条效果



攻击过程中 enemy的面向玩家效果不执行

攻击效果

这里用的是木头人截图



效果分别是:

- 变红
- 喷血1-向被攻击目标喷血 侧向血块掉落在平台层会流下去 这块的喷射的血块应该每个血块是独立的.多次模拟发现血块动画没有重复,所以应该是独立然后随机喷出
- 喷血2-向背景层喷血 背景层血块会逐渐消失
- 外圈有一个向外辐射的例子效果

- 木屑效果[被打散了]



血块



血块跌落地板



木块散落效果



死亡效果

- 被击打的光影效果 强调力度
- 血块
- 尸块
- 背景血块
- 创造金币
 - 金币闪



[那个光晕是背景上的灯]

金币拾取

- 生成时,随机散落
- 存货时,定期闪耀
- 被玩家吸收时,吸收效果[下图玩家身上黄色闪光部分]

