# Miu Adventure设计总案

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本号 | 更新人 | 更新内容 | 日期 |
| V0.1 | 李欣 | 初稿 | 2012.12.7 |
| V0.2 | 李欣 | 加入Miu变身系统，待讨论 | 2012.12.7 |
| V0.3 | 李欣 | 根据新的设定修改文档 | 2012.12.24 |
| V0.9 | 李欣 | 根据新的关卡设定重构了文档 | 2013.3.1 |
| V1.0 | 李欣 | 加入了第1版FPP需要的内容 | 2013.3.4 |

目录

Miu Adventure设计总案 1

1. 概述 2

2. 游戏世界 2

3. 关卡结构 3

故事模式 3

游戏目标 3

4. 操作 3

吸引 3

拖动 4

甩动 4

5. 镜头 4

6. 主角Miu 4

Miu 4

变身及特殊能力 4

7. 游戏物件及敌人 5

地形及游戏物件 5

敌人 5

8. BOSS战 6

BOSS1 7

9. 用户界面原则 7

10. 社交元素 7

11. 收费方式 7

12. 后续功能更新设想 8

竞技场 8

玩家自定义关卡 8

## 概述

Miu Adventure（下简称MA）是一个休闲类的冒险游戏，以IOS为主要平台。玩家通过手指引导名叫Miu的生物，引导它们找到同伴，并一起回到外面的世界。

游戏以触摸操作为主，包括点击、拖动以及手势。

## 游戏世界

MA的世界环境为幻想的卡通世界，不一定与现实世界的环境相一致。但同一个世界的游戏关卡会有相近的风格。

## 关卡结构

### 故事模式

第一个上线版本的游戏共由4个风格不同的世界组成，每个世界包括10关。每个世界的第5关与第10关为BOSS关，在关底会有BOSS战。

### 游戏目标

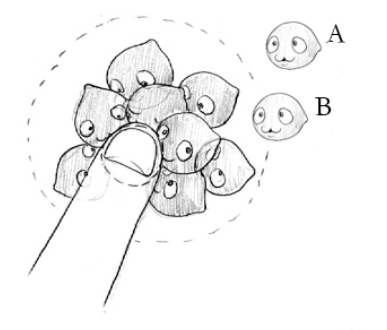
玩家的游戏目标是在关卡中尽可能地救出更多的Miu。玩家在关卡中救出的所有Miu都会成为玩家之后在商店中升级的货币。

在游戏中，如果玩家没有任何可以操纵的Miu，则游戏结束，玩家需要重新挑战该关卡。

## 操作

游戏的操作采用多点触摸+拖拽的方式来移动。用手势来实现玩家控制角色Miu。下面是玩家可以使用的几种操作。

### 吸引



*如上图所示，Miu A处于吸引点外，所以A不会被手指所吸引。而Miu B处于吸引点边缘，所以会受到吸引，但吸引力较小。*

* 当玩家的手指按住屏幕，并且持续0.5秒后（时间可调），该手指成为一个“吸引点”，该吸引点周围100单位内（范围可调）的miu都会被吸引过来，离吸引点越近的miu受到的吸引力越大（吸引力公式可调）。
* 玩家可以通过多个手指触摸屏幕来生成多个吸引点。

**移动：**当玩家的手指在屏幕上拖动时，吸引点也会随玩家的手指移动。所以已经在该吸引点周围的Miu也会随吸引点移动。造成Miu随着玩家手指移动的效果。

**散开：**当原本被玩家吸引着的Miu突然失去吸引（即玩家松开手指时），Miu会渐渐向原本吸引点的反方向散开，并露出惊慌的表情。（见下图）



### 拖动

玩家可以通过在屏幕点住某个Miu并移动手指来拖动Miu，被拖动的Miu会紧跟着手指移动。拖动只能用于移动单个的Miu

### 甩动

玩家可以通过在屏幕点住某个Miu并迅速滑动手指来甩出Miu，被甩出的Miu会以较快的速度飞行出去。此操作通常用于激活Miu的特殊功能。例如：将钻石Miu甩到破碎的柱子上来击碎柱子。

## 镜头

游戏采用固定速度、方向的横版卷轴镜头。每关的卷轴速度、方向可能不同。玩家永远只能操作当前屏幕上显示的内容。如果有的Miu因为玩家操作不及时而落在了镜头之后，那么玩家就无法找回这些Miu了。

在某些特定位置，卷轴可能会变速或停止。例如新手指引、BOSS战时卷轴必须停止，直到新手指引结束或BOSS被打败。

## 主角Miu

### Miu

Miu是玩家唯一可以操作的对象。玩家通过吸引、拖动及甩动来操作Miu。

### 变身及特殊能力

Miu在得到一些道具后，会得到特殊的能力，在关卡中使用。

**钻石**

得到钻石后，Miu会变为钻石Miu。甩动钻石Miu撞上一些有裂缝的墙壁时，可以打碎那些墙壁。制造通路。

**气泡**

Miu吸入气泡后会变得非常巨大且沉重。可以推动原本不可能推动的东西。甚至可以直接撞开某些物体。由于体形巨大，气泡Miu还可以堵住一些不太大的洞口。

由于巨形Miu的体型，它可能无法通过一些狭小的路口。且巨型Miu仍然是会被尖刺戳破的。

## 游戏物件及敌人

### 地形及游戏物件

游戏中的多种地形及环境效果除了视觉效果外，大多都有游戏性上的效果，下面例举一些常见的游戏中的地形与物件对Miu产生的效果。

**墙**

不会对Miu产生什么实际的伤害。Miu碰到墙会反弹回来。

**钉子**

可以是钉子或者任何其它尖锐的、看起来很危险的物体（尖刺，刀尖等等）。Miu碰到后直接破掉。

**柱子**

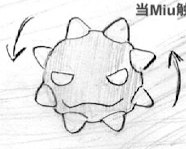
有裂痕的柱子，会阻挡Miu。当通过甩动操作将钻石miu甩向柱子时，柱子会碎裂。

### 敌人

游戏中Miu会遇到各种各样的敌人。有的敌人会直接伤害到Miu，而有的敌人则会影响玩家对Miu的操控。

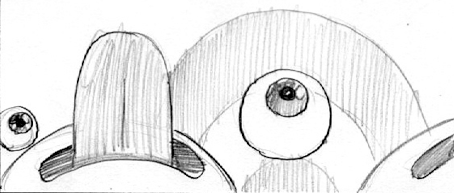
**锯齿怪兽**

游戏中最常见的怪兽，Miu与该怪兽接触后即会破裂消失。锯齿怪兽在关卡中可能静止不动，也可能沿着预定的路线行动。



**吐舌怪兽**

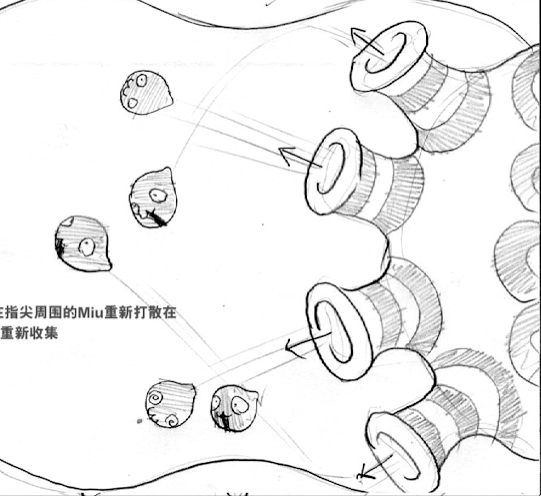
吐舌怪兽在关卡中会不断地伸出舌头。如果有Miu被舌头沾到后会被粘住并变得无法被操控。Miu被吃到怪兽体内后即消失。



**喷头怪兽**

拥有喷头的怪兽。喷头有以下几种行动模式：

* 有1个吸入口及多个喷头的怪兽，会在吸入玩家的miu后，通过喷出口喷出玩家的Miu
* 只有喷出口的怪兽，会从喷出口喷出锯齿怪兽等怪物
* 只有吸入口的怪兽，被吸入的miu直接消失，吸入口可以被气泡miu堵住从而失去作用



## BOSS战

游戏流程中每5小关会在关卡中有一个BOSS。进入BOSS战后，镜头会锁定住，直到玩家战胜BOSS。

下面是每个BOSS的行为模式。

### BOSS1

喷头怪兽

行为模式

1. 从身上的喷头中喷出大量锯齿怪兽与1颗钻石
   1. 玩家需要躲避这些怪兽并收集钻石来升级自己的Miu为钻石Miu
2. 暴露身上的弱点
   1. 玩家在此时需要快速地用自己的钻石Miu攻击怪兽的弱点
3. 隐藏自己的弱点，回到第1步

## 用户界面原则

MA的游戏界面应尽可能的简洁，目标是让玩家在小屏幕上有最大的沉浸感。在游戏进行中时除了有1个暂停按钮可以暂停游戏并呼出系统菜单外，不建议有任何其它形式的常态菜单/按钮。

游戏中为了指引玩家，可以临时显示指引箭头，对话框等。

## 社交元素

游戏的故事模式有过关评价。玩家可以在游戏内连接到GameCenter与好友比较分数。

## 收费方式

游戏初始采用0.99美元的定价。视上线后的状况决定是否限免或永久免费。

游戏内收费包括以下几种：

* 关卡更新包，更多关卡
* 增幅道具，能立即使玩家原地复活，或在关卡开始时为玩家提供BOOST（例如上来就为玩家提供2个钻石Miu）

## 后续功能更新设想

### 竞技场

通过蓝牙或无线让2个或多个玩家在一个充满危险的场景内对战。活到最后的玩家是胜利者。

有这样的PVP要素后可以加入更多的收费与社交功能。

### 玩家自定义关卡

让玩家可以自己在游戏中制作关卡并分享给其它玩家玩。甚至可以因此获得游戏内货币。

事实证明当有一定的玩家群体后，让玩家有方便的方法创造、分享自己的内容时总有一部分玩家会非常热衷于此