目录

[背景与剧情： 2](#_Toc26625)

[游戏画面背景： 3](#_Toc20938)

[人物与模式： 4](#_Toc31135)

[物品与商店 5](#_Toc17046)

[商店结构： 5](#_Toc6913)

[结局： 6](#_Toc24499)

**背景与剧情**：

方案1

很久以前，有这样一个传说，一道彗星以无与伦比的速度划过天际，它的速度是如此之快，大海为其掀起波澜，大地为止颤抖，彗星驱赶着太阳与月亮交替升起与落下，仿佛，它才是一切的中心。

在它如此招摇的情况下，这份速度也受到了窥伺与嫉妒，神明恐惧这份速度，恶魔则想获得它，最终在这个彗星必定会经过的这颗星球上，神明与恶魔为试图夺取彗星，在这颗星球上展开了战争，就在这时，愤怒的彗星以最快的速度冲向了神明与恶魔们，永远的坠落在这颗星球上。

从神明与恶魔保护了这颗星球的陨石，时至今日，这个星球的人仍旧供奉着它，追寻它速度的人被称之为跑者。

（后面不断出现的怪物其实就是再追寻速度的道路上，渐渐接近陨石速度所出现的怪物，而最后，新的主人公也将化为陨石，给予神明与恶魔永远地囚禁）

方案2

要清新一些则要保留怪物的来历即神明与恶魔，传说的存在消失掉，只剩下一个想要出去看一看的少年，以一股想要去看看世界与奔跑得冲动，不断履行，在此期间遇到了各种各样的事情，少年人呢。

方案3

**游戏画面背景**：

在奔跑中看到整个世界，四季，各式各样的天气，当关卡提升，速度带着玩家进入一个虚与实的缝隙之中，参考《神曲》（如何用像素提高逼格，详细保留），前期主要还是蓝天白云（云是重点）和人间景色，以建筑为主体。

游戏界面：以横屏为准，左跳右攻，同时横屏更加方便boss战。

**出场人物：**

主人公：一个刚刚成年按照自己内心奔跑前进的少年。

奸商：只是奸商，大概

怪物：

分为三类，友善中立敌对（绿黄红）

分别对应三种行动模式，但掉落相同，友善不会主动攻击，不会造成反击伤害，黄色不会主动攻击，会造成反击伤害，红色会主动攻击同时造成反击伤害

神明与恶魔（boss）很多，保留

行动模式：虽然说一直往前，但是希望增加一项，就是特殊道具能改变行动模式，即在使用这个道具后会在接下来一段时间改变行动模式，这不是指数值上的，如跳得更高跑得更快，而是说在遇到障碍物时之前行动模式会受到伤害甚至直接GG，修改为能将障碍视为平地此类，比方说向上跳遇到尖刺，我们能顺着尖刺攀爬移动然后进行跳跃，又或者是遇到火焰之类的陷阱不会降低速度，反而会加快，如果不去触碰火焰反而降低移动速度这种，写法copy之前的模式，然后让速度在触碰到火焰时+，不触碰经过一段时间-，而攀爬则将碰到尖刺受伤的那部分接触，以尖刺的判定点为平面前进

**物品与商店**

分为以下几类：

天然物（金币），它可能就在你的脚边，你随时能捡起，但是它不可或缺

？？？（藏品）：极为特殊物品，象征着你的人生，需要特殊方式入手

装备：关于这个只需要int的数值，为了有趣会有恒定百分比减免，公式为先固定数值加减然后才是百分比，当然很多小东西都会被做成一次性，减少掉落金币或者减少血量损失这种。

它涵盖制式物，遗失物，掉落物，总体只有攻击和防守，以及一些小道具（金币增加这种）

制式物（商店贩卖品）：按照一定标准制作出来的

遗失物（弱化版，或者出现一些改变，或是一些独特的小东西），顾名思义，这是以前的跑者留下来的东西，它们得到了使用，可还是没能让主人继续前进，结局是遗落在大地上，等待下一个能发现它们光芒的人捡起它。

有个品质前缀，完好的，勉强能用的，破损的，会削弱一定百分比属性

掉落物，即打怪掉落

方案一

拥有勇气的人值得敬佩，拥有实力的人可以得到奖励，这是你应得的东西，里面有强力物品，还有些值钱货，但是你需要在商店里拿它进行交换。

方案二

高级天然物，即直接变等价天然物，会掉落物品这点保留

**商店结构**：

方案一：

里面有两个商人，一个黑商一个普通商人，点击普通商人后跳出贩卖，购买，取消，购买内随机物品，消耗多少金钱随机一件物品，贩卖相同，价格为10%，奸商则花费一定数量天然物购买一个物品，奸商会给你三个选项，能更安全得奔跑（保护物品），清空奔跑道路上的障碍（攻击装备），我也不知道（随机），注意会出现破损等品质上的问题以及一次性道具。

**结局：**

游戏流程补充：

关于浮动板：跳上去的时候速度为0，浮动板按照固定速度前进，

商店购买东西会在你接近商店的时候提前放出一只小鸟，告诉你信息与商店里的东西，以及一条暂时没有怪物的路线，让你在一定时间内能挑选商品，付款时随着金币的舍弃而被剥夺速度，而等不及的主人公会让武在前方出现，随着奔跑捡起，而后可以自由使用。