**游戏策划书**

**游戏引擎：unity3D**

利用unity3D来完成对小人的建模（多层），地形简单的搭建完成后进行动画渲染

**玩法：**通过小人的奔跑收集金币，躲避障碍物，通过点击屏幕可以跳跃，向任意方向滑动则会进行一次小幅度的突进，这个行为可以对沿途的怪物进行一次伤害。小人拥有一条可以变长的围巾，通过收集金币能使得小人的移动速度增加，而围巾则会随着速度的增加而变长（有上限）。每当玩家跑到关卡的结尾时，会出现boss，这时候玩家将会反复的在一个场景左右奔跑，而boss也会干扰玩家。这时候需要玩家将boss击败。击败boss后会获得一定的奖励，每当通关一个关卡，玩家能进入到商店界面，商店会贩卖不同的增益道具，一个商店有5样道具供玩家选择（道具的出现随机），当玩家在商店消耗的金币越多，下一关卡的怪物难度也会变高，玩家剩下的金币会在下一个关卡中从0上升到目标金币数，并且依据增加速度相应的提高移动速度

**玩家角色：**角色拥有一定的HP和一个特殊的速度槽，当玩家持续的奔跑并且速度不断增加时，速度槽也会慢慢上升，到达极限后会获得一个攻击力增加的buff。当玩家打击怪物的时候，速度会相应的减少，而速度槽也会相应降低。若玩家被怪物攻击时，若怪物的ATK值超过玩家当前的HP，则视为游戏结束，当怪物的ATK值未达到当前玩家的HP时则会减少玩家相应的HP，并且玩家的金币归零，速度重新计算。当玩家腾空或者跳跃期间只能进行突进，并且在下次接触到地面之前无法进行第二次。当玩家在突进到怪物并且击杀时可以进行第二次的跳跃，并且刷新突进的限制。

**怪物设定：**怪物拥有一定量的HP与ATK值，怪物被玩家攻击时，若玩家的ATK值超过怪物的HP，则怪物被杀死，并且根据怪物的等级来获得相应的金币，若玩家没有击杀怪物，则玩家将会扣除相应的HP并使金币归零。部分怪物会进行规则移动，而有些怪物则不会进行移动。部分怪物具有特殊的BUFF，当玩家击杀后可以获得相应的BUFF。游戏结束后玩家可以在图鉴中查看自己遭遇过的怪物

**Boss设定：**每10个关卡一个boss，boss随机。Boss拥有基数较大的HP，当玩家攻击BOSS时，若攻击力未超过boss的HP时，boss并不会对玩家造成伤害。Boss会在游戏中放出可闪躲的技能来干扰玩家，每种攻击方式具有一定的ATK值，若玩家的HP低于ATK值则同上。Boss具有不定数量的核心数，核心具有一定量的HP，当玩家攻击核心并破坏核心时，boss会受到较大量的伤害。Boss会放出一些怪物来使玩家攻击，怪物会从上往下方掉，掉落过程玩家若没击杀并且被怪物碰触到则减少相应的HP。击杀boss后在中央会出现一个宝箱做为奖励，玩家需要攻击宝箱才能获得奖励。游戏结束后玩家可以在图鉴中查看自己遇到过的怪物

**宝箱设定：**当玩家攻击宝箱时会获得奖励，但有些时候宝箱会成为宝箱怪来攻击玩家。宝箱怪与一般怪物一样具有一定量的HP和ATK，击杀宝箱怪之后会获得比一般宝箱更高的奖励与道具。宝箱怪的攻击模式与boss类似，不会在玩家攻击时使玩家受伤

**商店设定:**限定每小关卡通关后进入商店界面，商店界面中玩家可以进行对装备的购买，购买道具会消耗金币，剩余的金币会计入下一关卡。道具的出现为随机出现，玩家可以查看道具的名字和具体数值，大致的道具为武器（ATK值，特殊效果，价格），药品（提升HP上限，回复HP，加快速度槽的回复，缩短速度槽）。商店会随机出现老虎机，玩家可以花费一定量金币来抽取奖品，奖品拥有一般商店所没有的道具。商店内有着仓库，可以让玩家管理自己的装备和查看自己拥有的物品。

**玩家装备：**玩家可以在仓库更改自己的装备和查看自己拥有的物品，在游戏过程中玩家装备无法进行更改。装备所携带的特殊技能都为自动触发。玩家在游玩结束后可以查看装备的属性，玩家在游玩过程中获得的装备会被收录入图鉴中供玩家查看

**关卡道具：**关卡道具这里借鉴《蔚蓝》的小道具

1. 弹跳球：一个正方形，边缘有突起，玩家踩中或者利用突进命中边缘时，玩家会被向一个方向弹出。
2. 移动块：玩家跳到移动块上时，玩家的速度会归零，当玩家进入移动块后，移动速度变成玩家的速度，当玩家再次滑动屏幕可以突出移动块
3. 隐形砖块：当玩家移动到砖块上时，砖块会开始闪烁，在一定时间后消失。
4. 地形陷阱：不同的地形具有不同的陷阱，陷阱都是能够直接杀死玩家，

KJ1:详细关卡设计之后会出，目前来说地图可以参考《蔚蓝》

KJ2:玩家的视野范围是固定的，玩家速度越高视野推进速度越快，而且速度有上限

KJ3:对的

KJ4：原本是打算跑到右边顿一下然后像左跑，但现在他们准备用CG过图

KJ5/6：一个判断语句，如果玩家碰撞时的ATK没超过怪物的血量则给予玩家伤害

KJ7：boss没有触碰判定，但是boss的技能能够给予玩家伤害，玩家仍然可以用突进躲开