# 设计文档

设计目标：轻松且略有挑战的玩法，开放式的叙事，能够让玩家轻松入睡的游戏

玩法构成：

|  |  |
| --- | --- |
| 名称 | 描述 |
| 放风筝 | 通过操作技巧和道具组合将不同的风筝放到空中，并移动到指定地点 |
| 寻找碎片 | 寻找风筝碎片，通过操作技巧使风筝能够碰到风筝碎片，收集到指定的风筝碎片可以解锁新的风筝。 |
| 兴趣点 | 通过收集引导创作兴趣点，例如：在森林迷宫中放风筝。 |
| 解锁区域 | 搜集到指定的风筝可以解锁新的区域（或被风筝索引），不同区域的风速和问稳定性都有所不同。 |
| 成就收集 | 通过不同的成就解锁不同风筝，不同道具（例如让风筝发光），彩蛋等 |
| 玩家交互 | 风筝可以相互缠绕，可以通过风筝的轨迹画图进行交流。 |

1. 赋予碎片更多的变化，相对应的是风筝的不同属性，例如：碎片的移动速度，碎片的高度，碎片出现的区域，碎片出现的时间
2. 碎片可以在地上捡到，也可以出现在空中，通过碎片出现位置引导用户移动
3. 除了碎片意外还需要有可以充当货币的光球，风筝挂在空中可以自动收集光球（会自动朝最近的风筝移动），通过光球数量可以在祭坛石碑处换取相关道具（或碎片）
4. 风筝的属性：体积、上升力、吸引力、可操作性，重量
5. 绳子的属性：最大拉力、重量
6. 集线器属性：收放线速度、绳子的长度、功能性
7. 风的属性：风向，大小，稳定性

会议记录：

1. 通过收集玩法引入各种兴趣玩法，例如：在深林迷宫中放风筝，从悬崖中跳跃，风筝冲浪（水上行走道具）等
2. 目前会有\*个区域，区域中会有传送点（小屋），周围会有存储箱子
3. 不同区域有不同的风域，风向会对玩家的移动方向有指引，封锁的区域是无风带，风筝无法被放起。
4. 放风筝的人可以与风筝互换灵魂，可以切换成风筝的视角，并在小范围的移动，精确的收集。
5. 最后的高潮部分，风筝线断了，玩家以风筝的视角飞行。
6. 环形流程结构，最后通过上述方式到达