

《搬砖我最行》策划案

目录

- 1. 游戏概述.....2
 - 1.1. 游戏简介..... 2
 - 1.2. 操作说明..... 2
- 2. 游戏流程.....3
- 3. 游戏机制.....4
 - 3.1. 核心玩法..... 4
 - 3.2. 胜负判定..... 5
 - 3.3. 复活..... 6
 - 3.4. 游戏结算..... 6
 - 3.5. 游戏表现..... 7
- 4. 关卡铺设.....8
 - 4.1. 道路..... 8
 - 4.2. 木板..... 8
- 5. 数据表.....9
 - 5.1. 关卡道路表..... 9
 - 5.2. 道具表..... 9
- 6. AI 路线逻辑..... 9

1. 游戏概述

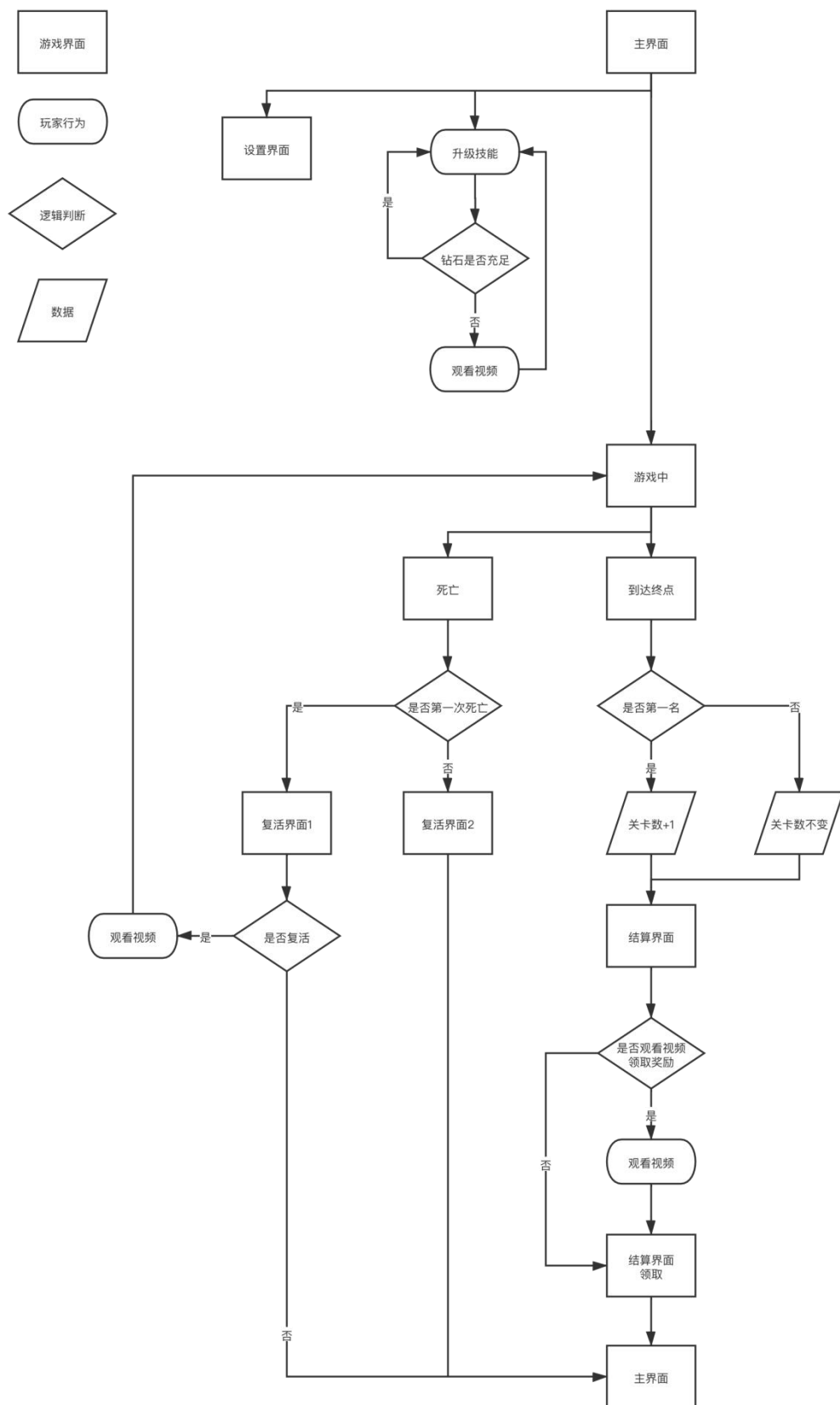
1.1. 游戏简介

- 本游戏是 io 类玩法，一共 5 人参与，首要目的是第一个到达终点。
- 游戏中可通过收集木板来跨域水域达到抄近路的目的。

1.2. 操作说明

- 游戏中角色会自动前进，玩家需要滑动屏幕控制角色移动的方向。

2. 游戏流程



3. 游戏机制

3.1. 核心玩法

3.1.1. 跑酷阶段

- 游戏开始后角色自动向前跑，左右滑动屏幕只控制奔跑的方向。
- 当角色在道路上时无特殊动作。
- 当角色遇到木板时会收集木板。
- 当角色在水面时会消耗手中的木板进行铺路。
- 当角色在水面上移动 5 个木板的距离后会加速 5 秒。
 - 多次触发加速不会叠加速度，但是会刷新持续时间。
- 当角色手中没有木板且离开路面（木板）时会做出向前飞扑动作。
 - 当飞扑下坠遇到道路时会继续向前跑。
 - 后期会增加遇到道路边缘时会爬上道路的动作衔接。
 - 当飞扑下坠遇到水面时游戏失败。
- 当玩家第一个到达终点时进入钻石翻倍阶段。

3.1.2. 钻石翻倍阶段

- 基础行动规则与跑酷阶段类似，不一样的是落水不会失败而是结算该阶段。
- 玩家在前进路上经过的圆盘会被激活并记录，作为最终结算的参考。

- 当角色没有木板并落在某个圆盘上时，角色将不会在向前跑。这个圆盘上的翻倍数被统计到最后的计算公式中。
- 当角色没有木板落水时，会把角色移动到激活的最后一个圆盘上，并把这个圆盘的翻倍数统计到最后的计算公式中。
- 角色停留在圆盘上时会正面朝向镜头并播放跳舞动作。

3.2. 胜负判定

- 当玩家控制的角色第一个过终点时，获得第一名。
 - 终点是一个区域，进入才算。
 - 只有玩家获得第一名关卡才会解锁下一关。
 - 只有获得第一名后会触发钻石翻倍玩法。
- 当玩家获得第二到最后一名时。
 - 关卡进度不会增加。
 - 所有角色会在终点播放动画：
 - 第一名的 npc 播放胜利动画,其他角色在附近播放沮丧动画。
- 当游戏中掉入水中分两种：
 - 在跑酷阶段掉入水中则游戏失败，进入复活界面。
 - 在钻石翻倍阶段掉入水中则结束该阶段。

3.3. 复活

- 当在跑酷阶段掉入水中则游戏失败，进入复活界面。
- 当玩家观看完整视频后会回到游戏中继续游戏。
- 角色会在死亡位置出现，且高度与路面平齐。
- 角色复活时会自带 10 个木板。
- 因为是在水上复活，复活后会立即开始铺路的动作。
- 复活只有 1 次机会，再次落水时游戏失败，无法复活。

3.4. 游戏结算

- 游戏的基础钻石奖励由钻石技能等级决定（在主界面升级）。
- 当玩家获得第一名时：
 - $\text{看视频奖励} = \text{基础奖励} * \text{钻石翻倍阶段倍数} * \text{翻倍盘随机数}$ 。
 - $\text{普通奖励} = \text{基础奖励} * \text{钻石翻倍阶段倍数}$
- 当玩家未得到第一名时：
 - $\text{奖励} = \text{基础奖励} + \text{过终点时手上的木板数量}$ 。
- 当玩家失败时无奖励。

3.5. 游戏表现

3.5.1. 动作

- 待机：在原地站立的身体动作。
- 空手跑：空着手向前跑，双手会摆动。
- 搬砖跑：抱着木板向前跑，手的姿势固定。
- 向前飞扑：当手上没有木板且离开道路时。
- 胜利舞蹈：在最终地点时播放。

3.5.2. 特效

- 升级：在主界面升级技能时在角色身上。
- 胜利礼花：
 - 角色第一名冲过终点时，在最后落点的圆盘周边播放。
 - 角色非第一名冲过终点时，在终点区域周边播放。
- 冲刺速度线：在冲刺过程中播放。

4. 关卡铺设

4.1. 道路

4.1.1. 规则说明

- 游戏中的关卡道路根据配置表在游戏创建时生成。
- 所有道路都以固定单位为基础按比例制作（长宽高=1*1*1）。
- 道路可以 X、Z 轴反转，以适用不同的样式。

4.1.2. 类型

- 平路：完全平坦的低路。
- 圆盘：单个独立的圆盘。
- 直角弯道：用于衔接两段垂直的道路。
- 终点：核心是圆盘需要搭配与直路衔接的部分。

4.2. 木板

4.2.1. 规则说明

- 木板都会摆放在道路上，一条道路最多可支持摆放 3 列。
- 摆放的木板分 3 种样式摆放：
 - 2 层：第一层 8 个，第二层 7 个。
 - 3 层：第一层 3 个，第二层 2 个，第三层 1 个。
 - 4 层：第一层 3 个，第二层 2 个，第三层 3 个，第四层 2 个。

- 木板的位置也是通过关卡表配置。

5. 数据表

5.1. 关卡道路表

- 每一关一张表。
- 编号：每行数据的编号。
- XYZ 轴坐标：物件在游戏空间中的坐标。
 - 坐标 00 点以道路左下为准。
- 物件 id：包括道路、道具、机关三种类型的所有内容。

5.2. 道具表

- 所有道路、木板、机关的属性。
- 编号：每行数据的编号。

6. AI 路线逻辑

- 在每张地图设置行动变化碰撞框。
- 碰撞框需要手动设置下一个目标碰撞框的编号。
 - 可设置多个目标。
 - ai 碰撞后随机选择 1 个目标移动。

- 碰撞框之间的行动方式由系统自行判断。
 - 有直行和过弯两种。
- 每个碰撞框上有多个移动目标，随机后形成不同的路线。