# UN项目一

—— 换皮游戏“天空之城”项目记录文档

2017.04.24 版本0.1 by Lsq

# 目录

1.0 游戏概述

2.0 设计文档

3.0 灵感来源

4.0 玩家测试

# 游戏概述

### 1.1 介绍

游戏名：（未定）

类别：休闲|街机

目标玩家：休闲玩家

玩家组成：单人/双人

设计初衷：对热门游戏进行模仿

情节：当方块飞出的时候及时点击，使立柱增长，形成十分美丽的渐变柱体。



### 1.2 游戏解析

|  |  |
| --- | --- |
| 描述 | |
| 类别：休闲、街机 | |
| 游戏元素：玩家对时间的精准控制 | |
| 游戏内容：非叙事、非模拟的 | 游戏流程：单一关卡无限挑战 |
| 主题：未定 | 玩家组成：1.单人  2.双人（同手机） |
| 视觉风格：抽象 |

|  |
| --- |
| 参考 |
| 玩家沉浸感   * 音效的阶梯上升 * 随着游戏进程，色彩的唯美渐变 * 分数的增长 |
| 参考对象   * Pile * 天空之城 |

|  |
| --- |
| 技术 |
| 技术参考   * 2D |
| 视角   * 45°俯视 |
| 平台   * Ios or Android |
| 设备   * 手机 |

### 1.3 游戏气氛

1.3.1 游戏气氛和情绪板

（未定）

1.3.2 角色/单位草图和描述

1.3.3 游戏机制和描述

1.3.4 音效

### 1.4 玩法

1.4.1 游戏机制

核心机制

* 当浮动的方块板恰巧移动到立柱上方的时候，玩家点击屏幕

次级机制

* 连续多次完美操作可以使立柱变大

进阶机制

* 随着分数的增加，玩家的操作要更精确，因为方块板移动的速度会变快

1.4.2 模式

* 单人模式（一开始拥有大块的立柱）
* 逆袭模式（一开始的立柱就很小）
* 对战模式（两个玩家使用同一个手机面对面游戏）

1.4.3 游戏要素

* 考验玩家的眼力和对时间的精准把握
* 道具：道具可以改换立柱和方块板的外观

1.4.4 游戏关卡

* 无限关卡

1.4.5 玩家目的

* 尽可能垒高立柱，赢取更多的分数
* 每次游戏都可以赚取金币来换取更多新奇有趣的外观

1.4.6 胜利情况

* 无（是否试过立柱撑满屏幕的情况？）

1.4.7 失败情况

* 当某一次玩家点击屏幕，而方块板此时完全没有在立柱上方时

1.4.8 结束情况

* 无

1.4.9 为什么这个游戏有趣？

* 考验了玩家的反应能力
* 玩家可以控制立柱的变大变小，有“建造”的满足感
* 有美丽的渐变色背景和立柱搭配
* 玩家可以积累金币换取更多新奇有趣的外观来满足他们的收集欲

### 1.5 游戏内的经济

命：每次只有一条，不能增加，只有当归0时才可以补充。

分数：玩家每次操作给予一定分数

金币：每局游戏后，讲分数折算成金币，可以用来购买外观

# 设计文档

### 2.1 设计文档版本

版本号：1.0

### 2.2 游戏设计详情

2.2.1 目录

启动页

直接开始

对战模式

逆袭模式

单人模式

商店

模式选择

2.2.2 梗概

2.2.3 玩法

|  |  |
| --- | --- |
| 基本玩法 | |
|  | 1. 与立柱等大的方块板轮流从左边/右边两个方向出来，速度均匀，当到达屏幕边缘时返回，再重复。 2. 玩家点击，比较此时方块板的位置和立柱衔接面的位置   情况一：当玩家的方块板不能与立柱完美契合时，多余的方块板被切掉。  情况二：当玩家的方块板与立柱完美契合   1. 之后立柱下移，保持可衔接的版面在屏幕垂直方向的中间位置 |
|  | 当7次完美契合后，进入立柱衔接面变大的模式，只要继续保持完美契合，立柱衔接面将从左、右的方向轮流变大（如是左边出的，则增大左边，反之亦然）  （无论立柱的大小，块面变大的长/宽是固定的。）  但只要中间有一次没有完美契合，就退出变大模式 |

|  |  |
| --- | --- |
| 模式 | |
| 单人模式 |  |
| 逆袭模式 |  |
| 双人模式 |  |

2.2.4 游戏结束

当方块板跟立柱没有一个像素的位置重叠时，玩家输掉这一局游戏

2.2.5 游戏内经济

命：每局游戏只有一条，当当方块板跟立柱没有一个像素的位置重叠时，玩家输掉这一局，可通过观看广告获得一次继续游戏的机会。但当第二次死亡时，不能再获得命。

分数：普通操作+1分；完美契合+2分；进入变大模式后，每次操作+5分

金币：每局游戏基础金币10 + int(分数/5)

2.2.6 盈利模式——广告

1. 玩家死亡后，可选择看完一条广告，来获取继续游戏的机会。
2. 玩家两次死亡都不选择不看广告后，将自动弹出广告，5秒后可选择关闭

### 2.3 玩家相关

2.3.1用户界面

2.3.2玩家视角

### 2.4 风格稿