**游戏策划书**

目录

[1 基本部分 2](#_Toc484705144)

[1.1 游戏名称 2](#_Toc484705145)

[1.2 游戏类型 2](#_Toc484705146)

[1.3 游戏风格 2](#_Toc484705147)

[1.3.1 整体 2](#_Toc484705148)

[1.3.2 角色 2](#_Toc484705149)

[1.3.3 场景 2](#_Toc484705150)

[1.4 操作设计 2](#_Toc484705151)

[1.4.1 视角 2](#_Toc484705152)

[1.4.2 移动 2](#_Toc484705153)

[1.4.3 Leap Motion 2](#_Toc484705154)

[1.5 游戏规则 2](#_Toc484705155)

[1.5.1 角色碰撞 2](#_Toc484705156)

[1.5.2 移动状态 2](#_Toc484705157)

[1.5.3 角色属性 2](#_Toc484705158)

[1.5.4 技能类型 2](#_Toc484705159)

[1.5.5 伤害类型 2](#_Toc484705160)

[1.5.6 技能获取 3](#_Toc484705161)

[1.5.7 场景生成 3](#_Toc484705162)

[1.5.8 死亡惩罚 3](#_Toc484705163)

[1.6 运行环境 3](#_Toc484705164)

[1.7 游戏特色 3](#_Toc484705165)

[2 内容部分 3](#_Toc484705166)

[2.1 背景故事 3](#_Toc484705167)

[2.2 过程 3](#_Toc484705168)

[2.2.1 过场动画 3](#_Toc484705169)

[2.2.2 第一关 3](#_Toc484705170)

[2.2.3 过场动画 4](#_Toc484705171)

[2.2.4 第二关 4](#_Toc484705172)

[2.2.5 过场动画 4](#_Toc484705173)

[2.3 角色清单 4](#_Toc484705174)

[2.3.1 主角 4](#_Toc484705175)

[2.3.2 小型怪物 4](#_Toc484705176)

[2.3.3 中型怪物 4](#_Toc484705177)

[2.3.4 Boss 5](#_Toc484705178)

[2.4 关卡设计 5](#_Toc484705179)

[2.5 音效清单 6](#_Toc484705180)

[2.6 图形清单 6](#_Toc484705181)

# 基本部分

## 游戏名称

Arrival

## 游戏类型

是一个rogue-like 的游戏。玩家控制拥有远程攻击能力的主角在随机生成的地图上与各种各样的怪物和机器人进行战斗。战斗中玩家可以拾取地上掉落的装备强化自己的能力。

## 游戏风格

### 整体

游戏风格是科幻和魔幻相结合的卡通风格。包括机器人、怪物、激光、魔法等元素。

### 角色

角色建模包括主要是白色和黑色组成的机器人主角，黄褐色的怪物，和黄褐色的机器人敌人。

### 场景

地图场景包括第一关充满科幻感的、主要由白色墙壁和地板构成的实验室，和第二关前期由泥地、草地构成的室外场景和后期由灰黑色墙壁、地板构成的暗黑风格实验室。

## 操作设计

### 视角

摄像机与角色绑定，使用斜45°向下视角。

### 移动

使用WASD移动，鼠标位置控制主角朝向，点击左键射击，点击右键释放技能（可能不会有技能），空格跳跃可以躲避敌人和子弹（可能不会有）

### Leap Motion

会有若干只有检测到Leap Motion才会开门的房间，在该房间内需要使用Leap Motion才能控制角色移动。该房间会提供强力升级道具。

## 游戏规则

### 角色碰撞

角色拥有碰撞体积，行动会被其他角色和墙壁阻挡。主角的行动会被怪物阻挡，相反，怪物的行动不会被主角阻挡。即怪物会推着主角前进，怪物之间会沿中心线互相推开。

### 移动状态

角色拥有地面、跳跃、刚被创建三种移动状态。当角色处于后两种状态时，它的碰撞体积会变到最小，之后逐渐变大，以此避免两个角色重合。

### 角色属性

角色拥有生命值、护盾值、移动速度、技能种类这几种属性。

### 技能类型

技能包括以下几种属性——伤害类型，伤害值，动画等。

### 伤害类型

伤害类型分为近战伤害，爆炸伤害和射击伤害。

近战伤害：当主角与近战单位接触时会受到近战伤害。

范围伤害：爆炸伤害是持续存在于一个区域的范围伤害。吐出的火焰，移动留下的伤害性痕迹等都属于爆炸伤害。

远程伤害：与子弹接触会受到射击伤害。子弹一旦造成伤害就会消失。

当主角受到伤害时，会硬直一小段时间，并无敌双倍时间

### 技能获取

主角原本是一个没有战斗力的研究型机器人。需要通过拾取战斗机器人的武器来提升战斗来。第一关可以找到之前牺牲的战斗机器人尸体，第二关可以通过战胜战斗机器人获得。

### 场景生成

游戏场景是随机生成的。整个场景拥有一条向左上方、右上方、左下方和右下方四个方向之一延伸的主路线，和若干支线。沿主路线走可以最终通关，而支线则可能可以拾取到强力的道具。

每次重新生成都会有不同的主线路朝向，和在不同的房间掉落不同的物品。玩家遇到的怪物和房间掉落武器的强度由经过的主线房间数决定。

### 死亡惩罚

主角在每一关都只有一条命。每一次死亡都会失去所有之前拾取的升级道具，同时场景重置，自己在第一个房间复活。

## 运行环境

Windows系统，任意CPU，任意显卡

## 游戏特色

引人入胜的剧情，随机生成的场景，丰富多样的武器，紧张刺激的战斗

# 内容部分

## 背景故事

光圈科技实验室在一次试验中，意外创造了一个通过异世界的传送门，使得大量异世界的怪物通过传送门来到地球。

人类部队在与怪物们的战斗中遭遇惨败，光圈科技的残余部队撤出实验室，建立新的工厂生产机器人大军+与怪物战斗。新生产的机器人能在战斗中收集战斗数据，从而协助光圈科技生产出更强大的机器人。

经过艰苦的战斗，光圈科技的机器人大军收集了足够的数据，最终升级版战斗机器人组成的军队对怪物发起了反攻。现在，他们正面临击退怪物的最后一步——重新占领光圈科技实验室，破坏传送门，取得最终的胜利……

## 过程

### 过场动画

最终升级版机器人所向披靡，很快就推进到实验室深处的传送门附近。然而，就在机器人军队就要获得最终胜利之时，异世界的大boss被惊动，带着它的几名大将通过传送门来到了实验室。负责反攻的机器人军队根本不是大boss的对手，只能撤出实验室。

乱战中，一个被打飞的反攻机器人砸到了墙壁上，意外唤醒了原本正在沉睡的主角——一个没有战斗力的实验用机器人，故事由此开始……

### 第一关

毫无战斗力的主角刚刚苏醒，就面对数名敌人的围攻。为了活命，它捡起已经死去的战斗机器人身上的武器，与怪物进行战斗。由于反攻大军在撤退时把基地的门封上了，以防里面的怪物出来，所以主角要离开实验室，就只能往基地深处进发，利用里面的传送门设备离开。

经过九死一生的战斗，主角终于来到了传送门的附近，大boss正在那里等着。凭着冷静的头脑，过人的胆量和精湛的战斗技巧，主角终于把大boss打残……

### 过场动画

就在大boss快被击杀之际，它放出了同归于尽的一招——自爆。主角奋力躲避，但依然被打成重伤。

这时，第二批机器人反攻大军进入了实验室，发现了将死的主角。机器人与光圈科技总部通话，报告大boss已经被主角击杀，主角捡的武器上的芯片收集了战胜大boss的战斗数据，可以用于制造更强大的机器人，这样离统治人类就更进一步了。

通话结束，战斗机器人取走主角身上的芯片，离开了实验室。而它们没有看到的是，昏迷的主角正在缓缓吸收大boss身上的能量……

### 第二关

吸收了大boss的能量，主角慢慢醒了过来。刚才听到的光圈科技企图通过机器人大军统治人类的消息让主角不安，它感到自己必须阻止这个计划。

主角来到了地表，一路往光圈科技的新总部进发。此时光圈科技的机器人大军已经开始了对人类的进攻。不仅是人类，所有不是战斗机器人的目标都会遭到攻击。主角只好与它们进行战斗。

可能是导演的安排，原本毫无战斗力的主角居然一路过关斩将，成功到达了光圈科技新总部的装配间。这时，光圈科技的邪恶老总利用之前从主角身上获得的战斗数据制造出来的终极升级强化战斗机器人制造完成了。主角和大机器人展开了终极一战……

### 过场动画

主角在与大机器人的战斗中杀红了眼，爆发出之前吸收的大boss的能力，击杀了大机器人。然而，主角也因为杀戮之气太重，黑化为大boss人格，取代了邪恶企业家，接管机器人大军。游戏到此结束。

## 角色清单

### 主角

小白机器人，远程攻击，血量6，攻击力1，移动速度2，攻击范围5，子弹速度2.5，每0.5秒发射1个子弹。

### 小型怪物

史莱姆和小机器人：

血量2+房间号；攻击力：1移动速度：1；近战攻击。向主角移动

（生成史莱姆时从多种颜色的史莱姆模型中随机选择）

蝙蝠和飞行机器人：

血量1+房间号；攻击力：3移动速度：2.5，爆炸延迟1s，爆炸范围：2.3，感应范围：飞到离主角0.5m内会爆；（速度比主角快）（爆炸后死掉）

大史莱姆和双生机器人：

血量5+房间号，攻击力：1，移动速度：0.7，近战攻击，死后延迟0.5分裂为两个史莱姆（小机器人）。向主角移动

(生成大史莱姆时从多种颜色的大史莱姆模型中随机选择，分裂的史莱姆颜色和大的一样)

### 中型怪物

骷髅头和机器头：

血量3+房间号，攻击力2，移动速度1，远程攻击，射程5,子弹移动速度2.5，子弹直径0.5，每秒发射1个子弹，会和主角保持4m左右距离

地鼠和钻地机器人：

血量3+房间号，攻击力2，蓄力0.5s（身上闪光）钻到地下1s后出现在主角脚下，2s后再次钻地。

魔法柱和电磁塔：

血量5+房间号，攻击力2，移动速度0，半径3m，4m，5m各有3,4,5个子弹，均匀分布在圆周上，子弹移动速度2.5

毛毛虫和小火车：

血量8+房间号，攻击1，移动速度1，经过的轨迹留下3m长1m宽的毒液，持续3s，毒液攻击力2。漫无目的乱跑。

### Boss

牛头幽灵：

血量100，攻击力2，移动速度1.25，近战攻击，（蓄力：BOSS头上出现所要使用的招式名，并有进度条）

技能1：冲撞，蓄力1s后，向刚开始蓄力时主角所在位置冲锋，冲锋速度15，移动距离5,冲撞伤害3.

技能2：锥形火焰，蓄力1s后，BOSS向正前方喷出60度半径5m的火焰，火焰伤害2，持续2s

技能3：召唤史莱姆，蓄力0.5s后，以BOSS为中心，5m半径内随机位置出现3只史莱姆。

每隔5随机选择一个技能放，不放技能时会朝主角走，蓄力时BOSS无敌

机械蜘蛛：

血量500，攻击力3，移动速度1.5，近战攻击，（蓄力：BOSS头上出现所要使用的招式名，并有进度条）

技能1：坠地攻击，蓄力1s后，BOSS跳到天上，撞向刚开始蓄力时主角所在位置，半径3.5m，（从飞天到坠地时间为1s）伤害为5

技能2：全屏弹幕，蓄力1s，全屏充满奇怪的轨迹的弹幕，每颗子弹伤害2，子弹移动速度2.5，持续5s，期间BOSS无敌。

技能3：回血，BOSS蓄力1s，原地不动，一个保护罩笼罩boss，boss开始回血，每秒恢复10点，保护罩上有随机方向的3个弱点，全部击破后boss停止此技能。

每隔5随机选择一个技能放，不放技能时会朝主角走，蓄力时BOSS无敌。

## 关卡设计

**游戏房间数值粗略设定：**

每关生成7个主线房间，总共约17-21个房间，还有一个BOSS房间（BOSS房门上有标记）。

**每个房间的数值粗略设定：**

房间一共分成3种难度。

难度1：一共会出现4-5只怪物，

第一个房间每只怪物有80%是小型怪物，20%是中型怪物。

第二个房间每只怪物有70%是小型怪物，30%是中型怪物。

第三个房间每只怪物有60%是小型怪物，40%是中型怪物。

难度2：一共出现5-7只怪物，

第四个房间每只怪物有70%是小型怪物，30%是中型怪物。

第五个房间每只怪物有60%是小型怪物，40%是中型怪物。

难度3：一共出现6-10只怪物

第六个房间每只怪物有60%是小型怪物，40%是中型怪物。

第七个房间每只怪物有50%是小型怪物，50%是中型怪物。

## 音效清单

射击音效，受伤音效，门开关音效，生成怪物音效

战斗BGM，非战斗BGM

## 图形清单

游戏开始菜单（新游戏，载入游戏，退出，音效开关）

游戏中的UI（血条、地图、道具）

游戏中的暂停菜单（继续，回到主菜单，退出到桌面，音效开关）

角色模型（待定）