《沉静之旅》游戏策划案

##### 游戏故事背景：

游戏的主人公作为一个穿越者，穿越到了古希腊，通过4个章节（关卡），最终抵达文艺复兴的意大利。（审核原因，选择欧洲题材的目的，是提及的历史可以粗略处理）

##### 游戏类型:

横屏射击、关卡游戏、关卡内随机障碍、轻历史、每个关卡有固定的故事背景、非地牢的roguelike。

##### 游戏详细过程：

1. 故事的设定：主人公**西莫尼**是一名生活在意大利佛罗伦萨的青年，因为某些原因，穿越回到了古希腊，开启了魔幻的旅程。
2. 第一章 雅典城抵御罗马军：
3. 任务：玩家操作西莫尼与NPC一起，抵御罗马侵略军（NPC）。
4. 武器：玩家起始有一把**希腊弓**，玩家同一时刻只有一把武器。
5. 关卡前的选择：玩家可以选择道具a.《几何原理》、b.《希腊哲学》
6. **《几何原理》**：增加希腊弓的射速、伤害、准度。
7. **《希腊哲学》**：增加NPC村民的人数。
8. 同伴NPC:本章节开始时，会有一名同伴NPC跟随主人公，这位NPC叫**希波克拉底**，是一名医生，可以定时恢复主人公的血量。
9. 结局：主人公在清除了所有NPC敌人后，可以解锁下一章。但希腊依然被罗马人占领了，这是主人公无法改变的，而NCP希波克拉底会在本章结束时去世。主任公的血量上限得到增加。
10. 第二章 罗马城抵御日耳曼人：
11. 任务：玩家操作西莫尼与NPC一起，抵御日耳曼人的侵略（NPC）。
12. 武器：玩家保留上一章的武器。地图中会随机在一地方生成一把**罗马弓**，但需要玩家自己寻找。
13. 关卡前的选择：玩家可以选择道具 a.成为罗马教的教徒、b.解放一个罗马角斗士。
14. **成为罗马教的教徒**: 会有更多NPC村民加入战斗。
15. **解放一个罗马角斗士**：会有一名叫**斯巴达克斯**的角斗士跟随战斗。
16. 同伴NPC: 本章节开始时，会有一名叫**盖伦**的NPC跟随主人公，他是一名医生，可以定时恢复主人公的血量。
17. 结局：主人公在清除了所有NPC敌人后，可以解锁下一章。但罗马依然被日耳曼人占领了，这是主人公无法改变的，而NCP盖伦和斯巴达克斯会在本章结束时去世。主任公的血量上限得到增加。
18. 第三章 罗马城 黑暗时代 混战
19. 任务：玩家操作西莫尼与NPC一起，抵御日耳曼人、伊斯兰教徒的入侵。
20. 武器：玩家保留上一章的武器。地图中会随机在一地方生成一把**意大利弓**，需要玩家自己寻找。
21. 关卡前的选择：玩家可以选择道具 a.独自战斗、b.解救一名战士，并让他成为同伴。
22. **独自战斗：**拥有更高的血量和伤害。
23. **解救一名战士：**获得一名同伴：**威廉·华莱士**。
24. 同伴NPC: 本章节开始时，会有一名叫**伊本·西那**的NPC跟随主人公，他是一名医生，可以定时恢复主人公的血量。
25. 结局：主人公在清除了所有NPC敌人后，可以解锁下一章。准备加入文艺复兴前期。而NCP伊本西那和威廉华莱士在本章结束时去世。主任公的血量上限得到增加。
26. 第四章 佛罗伦萨 文艺复兴
27. 任务：玩家操作西莫尼与NPC一起，抵御教皇以及他们的军队（NPC）。
28. 武器：玩家保留上一章的武器。地图中会随机在一地方生成一把**意大利十字弩**，需要玩家自己寻找。
29. 关卡前没有选择，玩家除了固定的医生NPC外，会多一名NPC同伴名叫**达芬奇**，该同伴可以增加玩家的射击速度、射击伤害等，而且可以减低敌人的伤害。
30. 同伴NPC: 一名叫**安德烈·维萨里**的医生，可以定时恢复主人公的血量。
31. 结局：主人公清除完所有NPC敌人后，会在地图中央生成7个雕像，按顺序依次为：
32. **希波克拉底:** 古希腊时期医学家，西方医学奠基人。
33. **克劳迪亚斯·盖伦：**古罗马时期的著名医学家。
34. **斯巴达克斯：**古罗马时代起义军领袖。
35. **伊本·西那：**中世纪医学之父。
36. **威廉·华莱士：**苏格兰民族英雄（勇敢的心）。
37. **安德烈·维萨里：**文艺复兴时期医学家，近代人体解剖学的创始人。
38. **达芬奇：**意大利博学家，文艺复兴后三杰之一。
39. 主人公身份：主人公的全名叫：**米开朗基罗·迪·洛多维科·博那罗蒂·西蒙尼，**意大利文艺复兴时期伟大的绘画家、雕塑家、建筑师和诗人**。**

##### 地图设计

1. 地图数量：4个关卡4个地图，手动搭建，分别是雅典、古罗马、罗马、佛罗伦萨，可以大致参考几个城市的著名街道、地标。
2. 地图单元：草地、道路、水域（不可行走、但弓箭可以穿透）、墙体（不可穿透）、建筑（不可穿透）、树木（不可穿透）、攻击的机关。
3. 随机生成：机关的位置，和数量可以在一定的范围内随机生成。
4. 资源获取：可以找美术画、也可以找共享的免费资源。

##### 道具、武器数值设计

1. 道具：道具可以抽象成一种类型，其属性作用与其他的武器属性和人物属性。
2. 弓箭：弓箭是一个类型，其属性的值应该由武器的类型决定。
3. 武器：4个武器，也可以抽象成一个武器类型，包括一下几个属性：
4. 弓箭的伤害；
5. 弓箭的射击速度：是指射击的频率，如0.5s发射一次，则射击的按钮的点击间隔为0.5s。
6. 弓箭射出去后的速度；
7. 弓箭射出去后保留的时间：射出去的弓箭在一定时间后会销毁，这样就可以通过弓箭的速度和保存时间，控制弓箭的射程。
8. 弓箭的误差：射出去的弓箭有误差，可以通过每隔固定帧，设计一定变差来控制准确度。
9. 弓箭的表现：弓有放下和提起两种状态，使用图片进行切换，无需动画。箭只需要一种状态，当射出时，每帧移动弓箭。

##### 人物设计

1. 人物的抽象属性：
2. 血量：包括总体血量和当前血量。
3. 移动速度：指人物的移动速度。
4. 回血速度：恢复血量的速度。
5. 外观；
6. 主人公有以下几个独特属性：
7. 道具槽：持有的道具。
8. 武器槽：持有的武器。
9. NPC独特属性（敌人和村民和同伴）：
10. 类型：敌人、村民、同伴。
11. 攻击类型：近攻、远攻。
12. 武器类型：仅作展示用途，真正由攻击类型控制。
13. 攻击频率。
14. 攻击的伤害。
15. 远程弓箭的飞行速度。
16. 远程弓箭的飞行误差。
17. 远程弓箭的飞行时间。
18. 人物的状态：
19. 站立状态：如果可以找到骨骼动画，可以用待机的小动作，否则只能是图片。
20. 行走状态：2d俯视角最多可以作8个方向。可以通过帧动画实现行走的过程。如果每个方向的每个行走动作由4张图片组成，那么一个人物的行走需要32张图片（尽量采用骨骼动画）。
21. 射击：射击状态的弓箭是俯视角平面，不同方向只需要旋转弓箭即可。

##### 交互设计

* 1. 左边控制区：摇杆式地控制方向以及移动。
  2. 右边控制区：攻击按钮，有点击间隔。
  3. 选择弹窗：选择不同道具的弹窗，有选择按钮。
  4. 拾取：拾取道具或者武器，都是走过去即可拾取或更换。（或者是走到道具/武器上面点击攻击按钮才可以拾取或更换，因为武器不一定希望要更换的）。