工

作

计

划

及

进

度

2019年9月22日星期日

一、工作进度

目前工作完成情况：人物基本移动已经完成，攻击代码基础部分已完成；

二、工作计划

主要计划：已确定游戏类型，近期内需制作一个demo，绘图无要求，只需要一个基本可玩的东西，估计时间两周，明天开始计时，之后每天在此文档内更新进度。

计划1：确定基本的世界观

计划2：大量的绘图工作，包括并不现定于背景、攻击动作、其他动作绘制

计划3：剧情编写

计划4：关卡设计（？）、地图设计等

计划5：敌人的设计

三、世界观

备用关键词：克苏鲁、混杂、现实世界、古代、剑与魔法、科幻

~~该世界为沙盒、建造，内容为从石器时代到未来逐步解锁科技的过程，所以作画风格应当有非常多的可选项，目前只考虑石器时代的内容。~~（内容过多，时间精力不允许，且并不保证好玩）

以（）为主要风格

四、主角设计

动作：1、基础移动、二段跳；~~2、跳跃到空中并在脚下形成平台；~~3、无敌时间;4、踢击

饰品（被动）：1、可选择；2、一些效果：多跳跃一次、多形成一次平台、攻击速度、攻击力、无敌时间

攻击：1、至少2种攻击方式；

技能：1、装配有限个数；2、cd；3、蓝耗（？）

武器：1、剑类；2、长枪类；3、枪械；

五、分析

市场上成功的独立游戏分析：

特点：1、剧情音乐；2、有独特特点；3、关卡设计强；4、非常多的内容；5、画风作画强；6、多人；7、动作设计好；

各种游戏类型制作难点：

1. 横板过关：对关卡设计能力有所要求，对动作等攻击方式有要求，相对来说是都要一点但都不要求极致的类型
2. Rougelike：最好是以撒那样的清版玩法，需要大量的道具进行支持，关卡设计能力要求不太高
3. 生存类：对关卡设计能力要求不高，需要非常多的物件、参数设计等等
4. 平台跳跃：需要很好的跳跃手感以及非常好的关卡设计能力
5. 剧情类：各方面要求都不高，除了剧本

综上对比：剧情类最好制作，甚至代码都不需要多少，但我自身的写作能力极差，pass；rougelike制作起来相对来说比较简单，重要的只有足够多的道具和随机数，是目前最合适的方案；平台跳跃对手感和关卡设计能力要求太高，可能下一个项目能选择这种类型；生存类对内容、数值设计要求太高，需要更多的人进行合力制作较好；横板过关看似要求没那么高，但各方面都沾一点，想要做的好要求仍然非常高。所以目前最好的做法是制作rougelike游戏。

关于rougelike游戏的视角：目前有两种：dnf或者以撒，我目前想要让游戏以近战为主，以撒那种四向的方式对美术要求有点高，所以会采用dnf那种形式，当然远程也会有。

关于近战和远程的选择：交给玩家进行选择，要多设计几个人物，并作出足够的区分。

关于道具：道具方面比较复杂，需要专门进行设计。

关于动作设计：虽然游戏有远程，但还是希望游戏尽可能以近战形式进行，所以远程可能会是枪斗术那种感觉，后面感觉还会加入魔法、召唤之类的职业，但这是之后的事情。

关于人物技能：根据道具设计，有如下几种：1、技能固定，道具均为辅助类（类似于雨中冒险）；2、技能不固定，根据道具不同获得不同的能力，能力可替换、装卸。

个人目前倾向于第二种。

六、道具

1、主动道具：

武器

2、被动道具：

第一大类：动作类：后跳、多段跳、

第二大类：人物参数增减

第三大类：职业辅助类