游戏策划案

1. 游戏简述
2. 游戏名称《愤怒的蔬菜》
3. 游戏类型：射击，塔防
4. 视觉感受：卡通动漫人物形象和背景
5. 游戏开发的平台和工具： Cocos2d-x3.3、quick-3.3、Sublime Text2
6. 游戏的背景故事和世界观

故事发生在遥远的侏罗纪时代，天地一片混沌。在大陆的南方有一个气候宜人，环境优美的草原。各种植物蔬菜在此愉快和谐的生存着；突然有一天，从西方的高原上来了一群长相奇怪的生物，他们充满着贪婪与邪恶！想要赶走在这里生存的蔬菜们，于是他们每天来到小蔬菜的家园，毁掉栅栏，污染清澈的水源，吃掉小菜苗！在蔬菜濒凌灭绝，家园即将被毁的最后时刻，蔬菜长老号召大家组成联盟，抵抗怪物的入侵；在与怪物对抗的过程中，他们牺牲很大，但是却渐渐地使自己的种族和家园逐渐恢复起来；但是怪物正在组织一场更大的入侵，长老号召广大蔬菜召唤师共同为家园的存亡拼死一战，让我们的家园重振繁荣与和平……

1. 游戏内容简要介绍

游戏分挑战模式和故事模式，挑战模式主要用于玩家技术和经验的积累，并获得一定的金币，可用于商店道具，在此模式下我们的怪物和人物是没有限制的！故事模式下面有若干的关卡，从第一关到最后关卡难度是递进的，人物的丰富性也会随着关卡的解锁越来越强；

在游戏界面，怪物一波一波的冲向我们可爱的蔬菜家园，我们可以通过界面下方的弹弓把蔬菜战士发射出去对怪物造成伤害和属性影响，如果怪物冲到了我们的栅栏上足够的时间，即表示玩家闯关失败！在此界面我们可以通过消灭怪物来获得我们需要的金币和随机解锁我们需要的蔬菜战士，来增强游戏的的体验；图鉴呢，我们可以通过这个来查看我们拥有的蔬菜战士和我们可能会遇到的各种怪物，并可以查看他们的属性；我们可以通过设置来获得设置相应的音乐音量的大小

1. 游戏系统设计
2. 主游戏界面系统的设计
3. 商店系统
4. 角色血量统计系统
5. 闯关系统

三、 系统结构图

失败界面

胜利界面

游戏结束界面

游戏主界面

角色道具选择界面

关卡选择界面

场景选择界面

挑战游戏界面

商店层

故事模式界面

挑战模式界面

图鉴层

设置层

主菜单界面

故事背景

载入界面

1. 游戏人物介绍
2. 蔬菜

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性  名称 | 威力 | 攻击属性 | 冷却时间 | 特殊技能 |
| 番茄小子 | 一星 | 单体攻击 | 无 | 减速 |
| 豌豆小子 | 二星 | 反弹攻击 | 无 | 连射 |
| 爆椒哥哥 | 三星 | 喷射攻击 | 15秒 | 狂暴弹 |
| 洋葱姐姐 | 零星 | 单体眩晕 | 20秒 | 范围眩晕 |
| 胆小菇 | 三星 | 抛物线攻击 | 18秒 | 范围电击 |
| 土豆弟弟 | 二星半 | 反弹攻击 | 20秒 | 碾压 |
| 小萝卜头 | 一星半 | 不反弹攻击 | 6秒 | 直线穿透 |
| 南瓜弟弟 | 一星半 | 范围攻击 | 8秒 | 2倍伤害 |

1. 怪物

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 属性  名称 | 威力 | 体力 | 特殊技能 |
| 火焰乌贼 | 四星 | 四星 | 喷雾、召唤 |
| 贪吃熊 | 一星 | 一星 | 吸收伤害 |
| 洛克鼠 | 一星 | 二星 | 无 |
| 盾牌洛克鼠 | 二星 | 二星 | 无 |
| 洛克鼠队长 | 二星 | 二星半 | 无 |
| 跳跳蛋 | 一星 | 二星 | 抵御一次攻击 |
| 变异蜗牛 | 二星半 | 二星半 | 加速 |
| 蛋蛋斗士 | 三星 | 二星 | 抵御一次攻击 |

1. 道具

|  |  |
| --- | --- |
| 属性  名称 |  |
| 炎爆弹 | 造成大范围爆炸伤害 |
| 寒冰弹 | 范围冰封敌人 |
| 恢复剂 | 可以修复栅栏 |
| 魔幻水晶发射器 | 能加快发射速度的强力发射器 |
| 强力栅栏 | 比普通栏栅更难破坏的强力栏栅 |

五、详细设计

（一）、数据存储：

主要的存储内容，一是蔬菜战士的状态信息：名字，威力，攻击属性，冷却时间，特殊技能，写成一个json或table文件；第二个关卡的解锁的状况：场景的名字、关卡数，解锁状态、星星数目，也是一个json或table文件；

（二）、音效清单

|  |  |
| --- | --- |
| 资源加载界面 | 无 |
| 主菜单界面 | 背景音乐 |
| 进入故事模式选择场景 | 根据场景范围分别对应不同的音乐 |
| 进入商店 | 商店的音乐 |
| 购买道具 | 购买道具的音效 |
| 进入关卡 | 游戏征战音乐 |
| 怪物出现 | 警示音效 |
| 击打怪物 | 怪物的惨叫声 |
| 使用道具时 | 道具音效 |

|  |  |
| --- | --- |
| 游戏结束时（胜利） | 胜利音效 |
| 游戏结束（失败） | 失败音效 |
| 按按钮时 | 音效2 |

（三）动画清单

|  |  |
| --- | --- |
| 主菜单界面 | 主菜单背景动画 |
| 游戏界面 | 怪物动画 |
| 游戏界面 | 待定蔬菜战士的动画 |
| 游戏界面 | 蔬菜战士发射出去后碰撞动画 |
| 游戏界面 | 碰撞过后怪物的动画 |