

<代号传送门>

A)游戏简介

一款围绕"传送门"机制展开的像素平台跳跃类游戏

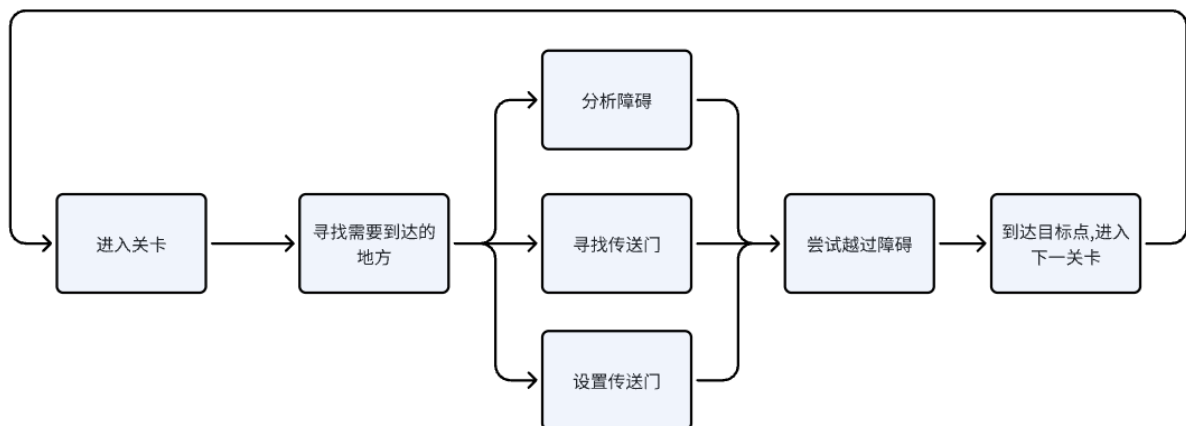
B)游戏类型

平台跳跃;解谜

C)游戏核心体验

跳跃;及时策略

D)游戏核心循环



E)游戏设计

1)游戏开发平台

Unity2022.3.6

2)游戏开发时间

7天

3)游戏核心机制

利用游戏道具改变角色速度大小和方向

4)游戏设定

a)主动交互对象

a1)传送门(场景自带)

a2)传送门(角色设置)

a3)存档点

a4)碰撞对象

b)被动交互对象

b1)判定死亡区域

b2)碰撞对象

b3)目标点判定

b4)减速立场

b5)加速立场

c)角色特殊能力

c1)分裂

c2)放置传送门

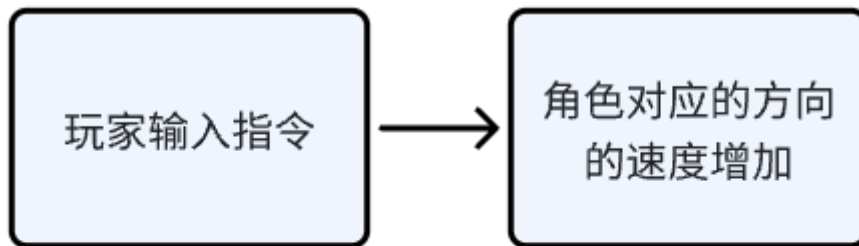
c3)将自己变成一个碰撞体

5)程序需求

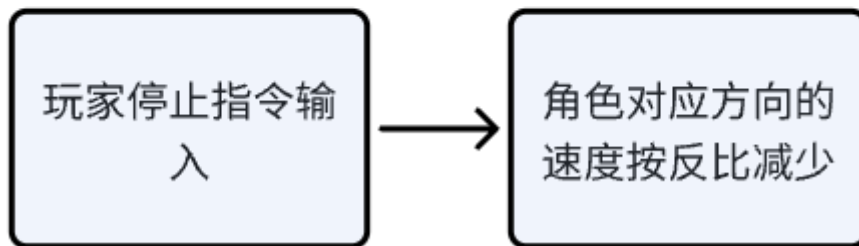
任务紧急度

刚需:d1),d3),d4),d5),a3),a1,2),b1)

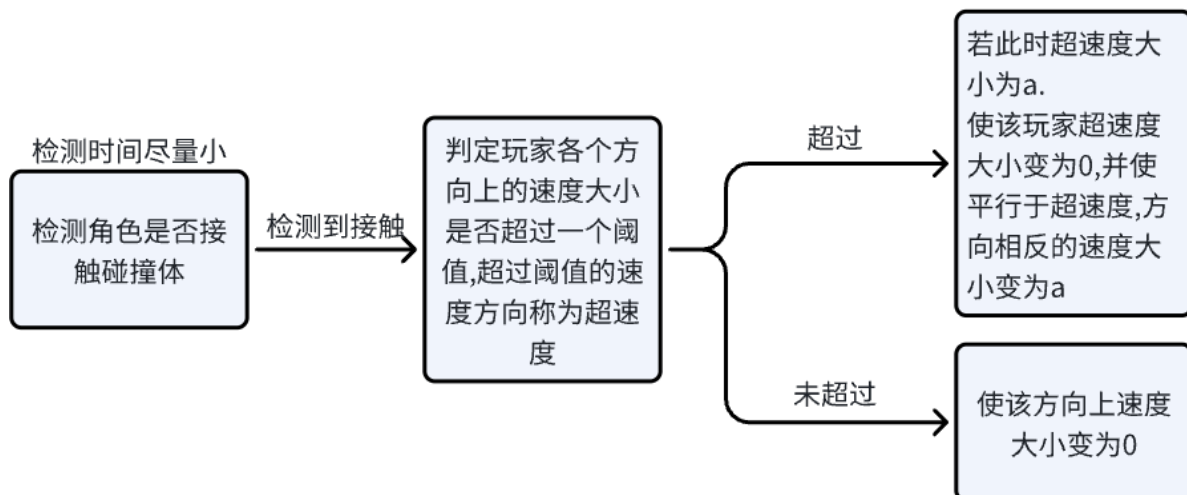
进阶需求:d2)>a1,2)选择内容>c3)>c1)>b4,5)



d1)移动模组



d2)碰撞模组



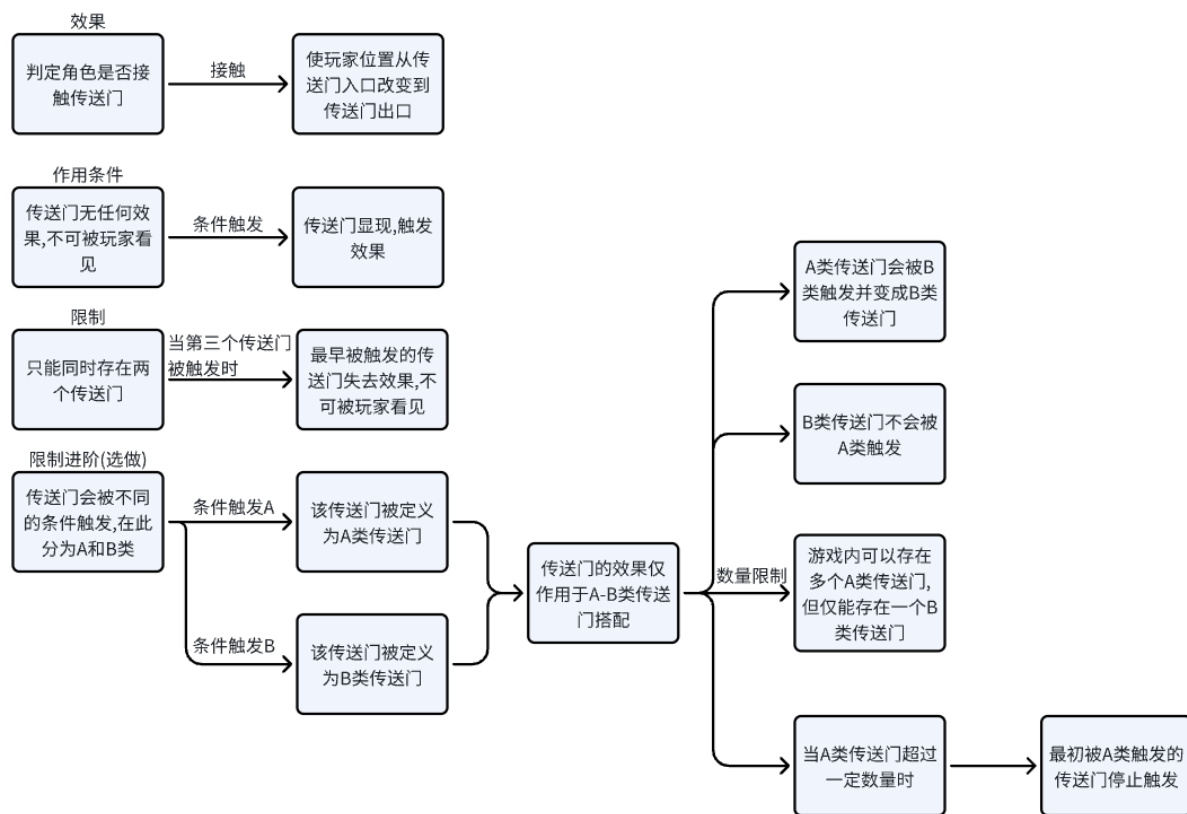
d3)UI管理

未定

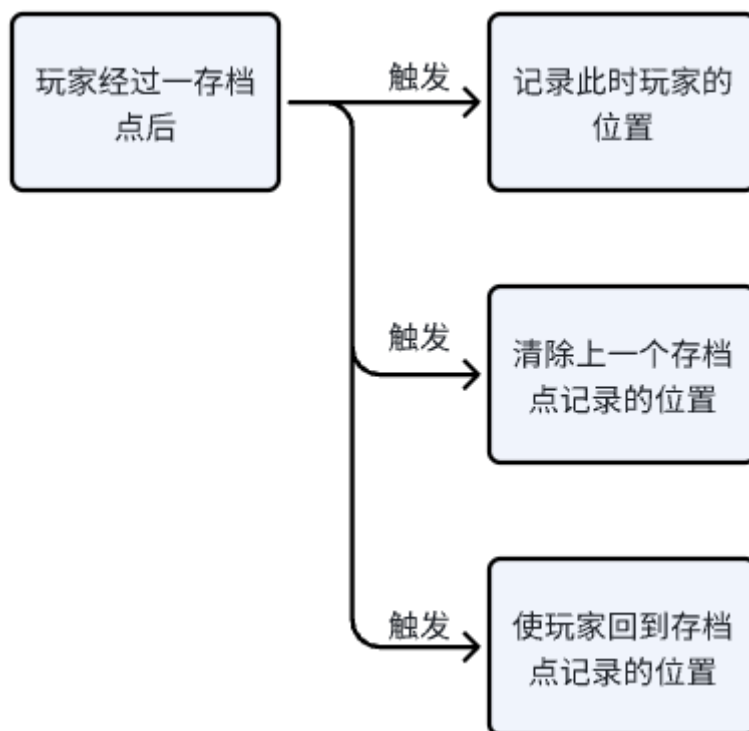
d4)音效管理

d5)美术管理系统

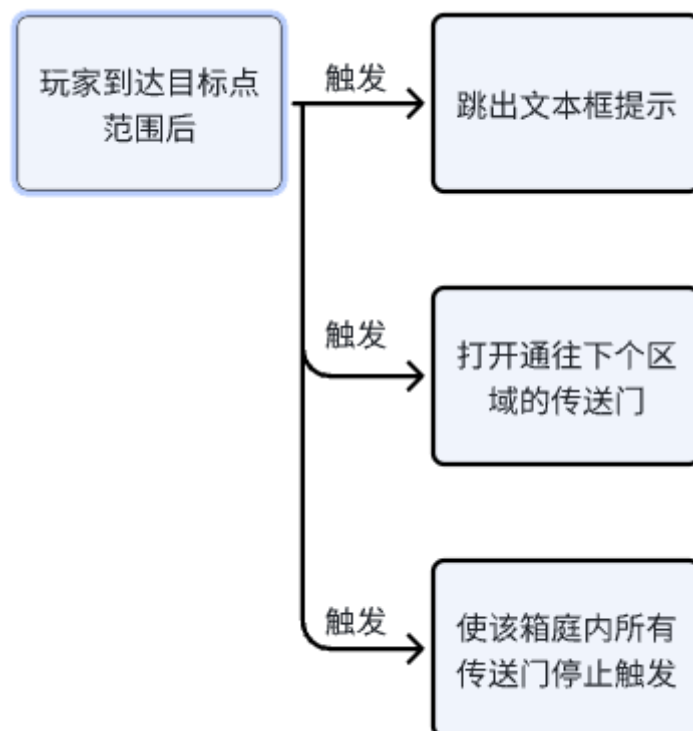
a1,2)传送门模组



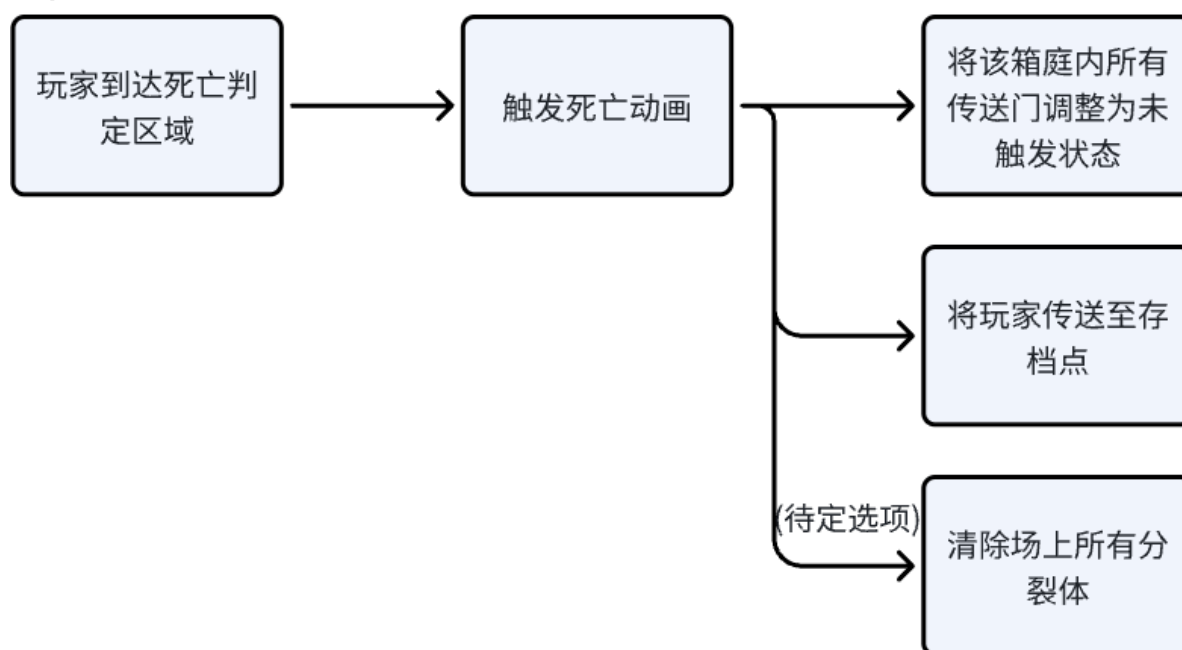
a3)存档点



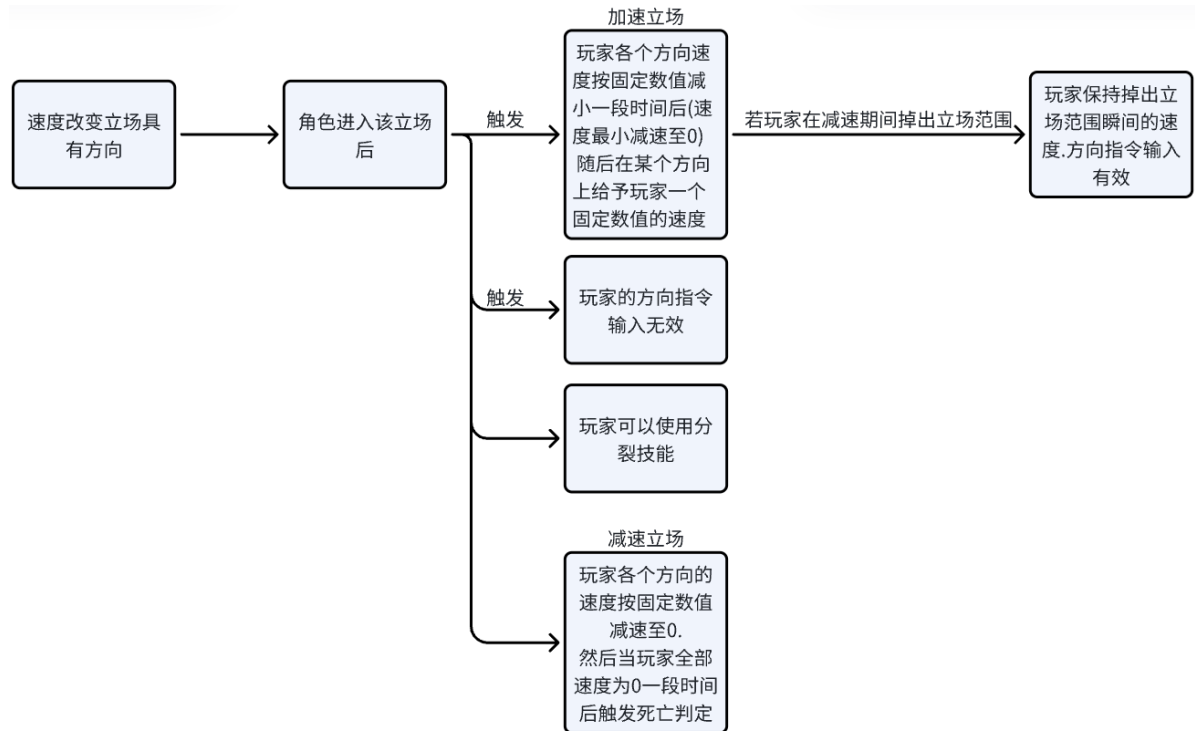
b3)目标点判定



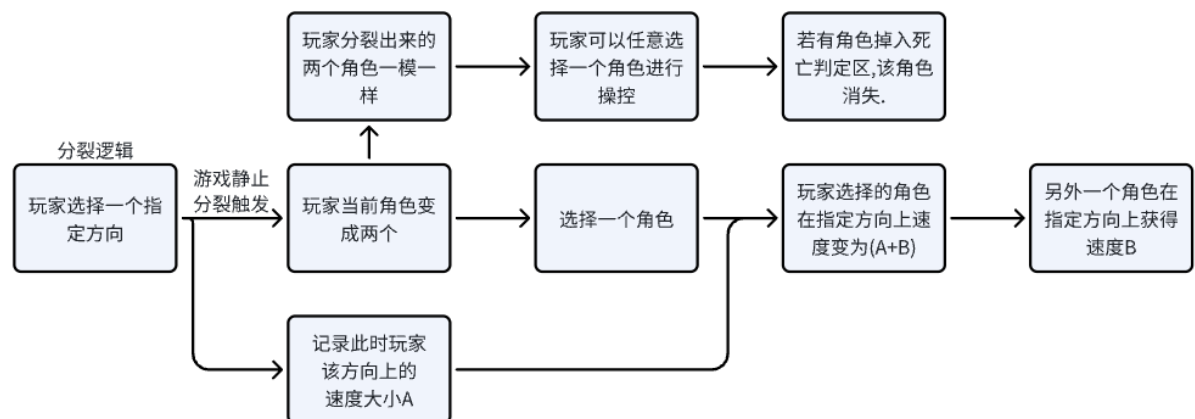
b1)判定死亡



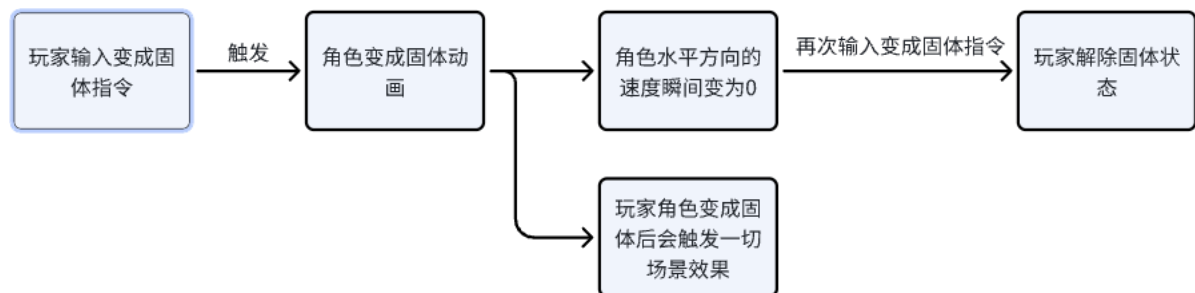
b4,5)速度改变立场



c1)分裂



c3)变成固体



6)美术需求

a)美术风格

像素可爱风格

b)交互对象立绘

主角:圆形球状可爱生物;整体形状尽量为圆形



(参考)

存档点:醒目,突出.表现形式可以自由发挥.这里也提供一种参考



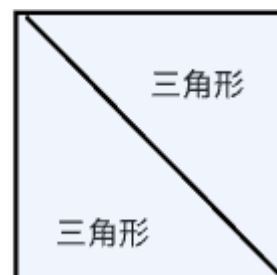
即白色兔子是存档点.当玩家触发存档时就会有贴贴一类的

动画表示存档成功

传送门:颜色区别于场景,长条椭圆状,整体色调和主角相似

c)场景需求

需要正方形方块和斜坡方块参考如图

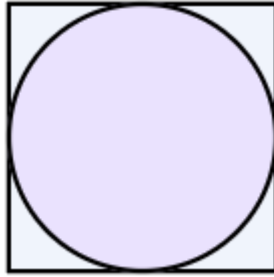


尺寸方面一个正方形方块可以分为两个斜坡方块

草地:绿色调为主的草地,平整为主.

山洞:浅灰色调的岩石风格.

整体方块尺寸和主角尺寸对比



即圆形主角是内嵌在一个正方形方块内的

d)动画需求

细节方面要求不高,整体表现出动作即可

主角移动动画:表现形式为滚动,单纯的旋转立绘也可以

主角跳跃动画:从滚动变为跳跃的转变动画,从高处落下的动画

主角存档点动画:参考可以和上面的一样,做一个贴贴一样表现突出的动画

主角死亡动画:表现形式主要是角色表情上的变化

传送门的动画:参考可以像一个漩涡一样旋转.

碰撞动画:即角色模型和墙体接触时触发的动画

e)ui需求

风格统一即可

#####