# 《宅家英雄梦》游戏设计策划书

## 一、游戏核心定位

### 1. 游戏名称

《宅家英雄梦》

### 2. 核心概念

以 “肥胖宅男的超级英雄梦” 为叙事主线，通过 “梦境 2D 平台闯关 + 现实运动实践” 的双场景循环，让玩家在趣味闯关过程中，理解 “运动能塑造更好自己” 的核心立意 —— 主角每在梦境收集一种运动道具，就能解锁对应超级英雄能力，同时现实中需完成简易运动实践，最终从 “宅家肥宅” 成长为拥有健康身体的 “现实英雄”。

### 3. 目标受众

* 核心受众：9-10 岁青少年及年轻玩家，尤其是喜欢轻松闯关类游戏、对 “成长叙事” 有共鸣的群体。

### 4. 游戏风格

* 美术风格：梦境场景采用 “手绘风 ”，突出超级英雄的奇幻感；现实场景采用 “写实偏温馨” 风格，贴近日常宅家环境，形成场景反差。
* 玩法风格：轻度 2D 平台闯关，操作简单易上手，兼顾趣味性与正向引导，无高强度竞技压力。

## 二、核心玩法设计

### 1. 双场景循环机制

游戏以 “梦境闯关→现实实践→解锁新梦境” 为核心循环，每个循环对应 1 个运动主题，具体流程如下：

1. **现实触发**：主角（名字可设定为 “Dudley”）宅家看超级英雄漫画时犯困入睡，触发梦境闯关（加载界面为 “Dudley趴在漫画书上打盹” 的动画）。
2. **梦境闯关**：进入 2D 平台关卡，收集对应运动道具，解锁超级英雄能力，完成关卡目标（如 “躲避障碍、击败梦境怪物”）。
3. **现实实践**：闯关结束后，Dudley从梦中惊醒，游戏弹出 “现实运动页面”（如收集 “跑步道具” 后，插入跑步运动UI），。
4. **成长反馈**：完成现实运动后，游戏展示Dudley的 “成长变化”（如体型略微变匀称、房间里多了运动装备），同时解锁下一个梦境关卡。

### 2. 运动道具与超级英雄能力对应

每个梦境关卡对应 1 种核心运动道具，道具收集后不仅解锁闯关能力，还关联现实运动实践，具体设计如下：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 关卡主题 | 核心运动道具 | 解锁超级英雄身份 | 梦境闯关能力 | 现实运动任务 |
| 灵活投掷 | 跳绳+羽毛球拍 | 鹰眼（轻度改编，命名 “羽箭侠”） | 可投掷 “羽毛球箭” 击碎脆弱障碍物 | 跳绳过场动画+羽毛球过场动画 |
| 熟悉水性 | 游泳 | 海王（轻度改编，命名 “水行侠”） | 可经过水面，到达其他无法到达的地点 | 游泳过场动画 |
| 力量+跑步 | 篮球+跑步鞋 | 浩克（轻度改编，命名 “灌篮侠”） | 可举起场景中的木箱，血量更高（抵挡攻击或搭建台阶） | 拍球动作过场动画+跑步过场动画 |

### 3. 梦境闯关核心规则

* **操作方式**：PC 端为 “键盘wasd + 空格键（跳跃）+互动键（E）+近战攻击（鼠标点击）+远程攻击（F）”，确保操作简易。
* **关卡目标**：每个关卡需完成 “收集 2个运动碎片 + 抵达终点”，碎片散落在场景中（部分需用超级英雄能力解锁路径），收集全部碎片后，终点大门开启。
* **障碍与敌人**：梦境中的敌人为 “主角的负面情绪具象化”，如 “懒惰史莱姆”（接触后减速）、“拖延怪”（会投掷杂物攻击并且杂物成为阻挡），可通过超级英雄能力击败（如 “速跑侠” 用速度撞击、“羽箭侠” 用羽毛球箭攻击）。
* **失败机制**：主角生命值为 3 点（被敌人攻击或掉落深渊扣 1 点），生命值耗尽后，提示 “梦境中断，需重新尝试”，但保留已收集的碎片（降低挫败感）。

## 三、关卡设计

### 1. 关卡结构

游戏共设 3 个核心关卡（对应 3种运动道具）+1 个最终关卡（融合所有能力），每个关卡分为 “引导段→挑战段” 两部分：

* **引导段**：长度约 1 分钟，仅出现基础障碍（如窄平台、矮墙），引导玩家熟悉 “移动、跳跃” 操作，随后触发 “道具动画”（如Dudley在梦境中捡到运动头带，可以进行近战攻击）。
* **挑战段**：长度约 3-5 分钟，场景复杂度提升，需结合超级英雄能力破解谜题（如 “羽箭侠” 需用羽毛球箭击碎高处的玻璃墙，才能拿到碎片），同时出现少量敌人。

### 2. 最终关卡：“英雄觉醒”

* **场景**：梦境中的 “超级英雄圣殿”，场景融合前 3 个关卡的元素（如既有需要跑步跨越的平台，也有需要篮球搭建的台阶）。
* **玩法**：玩家需交替使用已解锁的 3 种超级英雄能力（如先用 “绳跃侠” 荡到高处，再用 “平衡法师” 保持倾斜平台的平衡），最终面对 “终极 Boss—— 自我怀疑怪”。
* **Boss 战逻辑**：Boss 会复制玩家之前使用过的超级英雄能力（如释放速跑冲刺、羽箭攻击），玩家需根据 Boss 的攻击方式，切换对应能力反击（如 Boss 用速跑冲刺时，用 “灌篮侠” 的力量举起木箱抵挡），击败后触发 “梦境觉醒” 动画。

## 四、叙事与成长系统

### 1. 剧情叙事

* **开场动画**：Dudley坐在堆满零食的沙发上，看着《超级英雄合集》漫画，叹气说 “要是我也能像他们一样厉害就好了……”，随后打哈欠入睡，漫画中的英雄形象飘入他的梦境，开启第一关。
* **关卡间过渡**：每次从梦境醒来，Dudley会有不同的台词反馈，如第一次醒来后说 “刚才梦里跑超快！好像真的有力量了……”，然后醒来后真的在现实中进行锻炼，完成 3 个关卡后说 “原来运动也没那么难，房间里好像能放下瑜伽垫了”。
* **结局动画**：击败最终 Boss 后，Dudley从梦中惊醒，发现自己不知不觉站了起来，走到镜子前，看到自己体型变得匀称（与开场的肥胖形象形成对比），房间里的零食换成了运动装备，漫画旁多了一本《运动打卡日记》，最后Dudley拿起篮球，笑着说 “原来最好的超级英雄，就是坚持运动的自己”。

### 2. 成长系统

* **体型变化**：每完成 1个现实运动任务，Dudley的 3D 模型会发生一次变化（如肚子变小、手臂线条更明显），在主界面（Dudley的房间）可实时查看，直观体现 “健康成长”。
* **成就解锁**：设置 “运动达人”“关卡全星” 等成就，如 “连续完成 7 天现实运动” 解锁 “坚持之星” 成就，“收集所有关卡碎片” 解锁 “探索达人” 成就，成就可在主界面展示，增强玩家成就感。
* **装备解锁**：完成特定关卡后，现实场景中会解锁运动装备（如完成跑步关卡后，房间里出现跑步机模型；完成瑜伽关卡后，出现瑜伽垫模型），装备仅为装饰，但能强化 “现实成长” 的沉浸感。

## 五、美术设计

### 1. 角色设计

* **Dudley（现实）**：初始形象为身高 170cm 左右、体重 85kg 的肥胖男生，穿着宽松的灰色卫衣 + 运动裤，戴黑框眼镜，头发略凌乱；成长后形象为体重 65kg、体型匀称，穿着合身的运动服，头发整齐，脸上有笑容。
* **Dudley（梦境超级英雄）**：每个英雄形象保留Dudley的核心特征（如黑框眼镜），但加入对应运动元素，如 “速跑侠” 穿红色带闪电图案的运动服，“羽箭侠” 戴黄色护目镜，手持羽毛球拍造型的 “弓箭”。

### 2. 场景设计

* **现实场景**：Dudley的卧室，初始场景有堆满零食的书桌、乱糟糟的床、墙上贴满超级英雄海报；随着成长，场景会变化（零食减少、出现运动装备、海报旁多了运动打卡表），色调以暖黄色为主，营造温馨感。
* **梦境场景**：每个关卡场景风格不同，如 “跑步关卡” 为夜晚的城市街道（霓虹灯闪烁，有高楼和天桥），“羽毛球关卡” 为高空的云层平台（有漂浮的羽毛球形状），色调鲜艳（如红色、蓝色、黄色），突出奇幻感。

### 3. 道具与 UI 设计

* **运动道具**：设计成 “卡通化 + 发光效果”，如跑步运动鞋鞋边有蓝色光效，篮球表面有橙色纹路光效，确保在场景中容易识别。
* **UI 界面**：主界面以 “Dudley的房间” 为背景，功能按钮（如 “开始闯关”“查看成就”）设计成漫画气泡样式；关卡内 UI 简洁，仅显示生命值、已收集碎片数量、技能冷却时间，避免遮挡场景。

## 六、技术需求

### 1. 开发引擎

推荐使用**Unity 2D**，支持跨平台（移动端、PC 端）开发，且有成熟的 2D 物理系统（适合平台闯关玩法）、传感器调用插件（方便实现现实运动检测）。