

# 《FallOfColors》坠色

## ——小游戏立项报告

汇报组：会赢的对不队

日期：2025.11.11



# 目录 / CONTENTS

---

01

PART ONE

游戏内容



02

PART ONE

游戏剧情



03

PART ONE

设计构思



04

PART ONE

开发流程



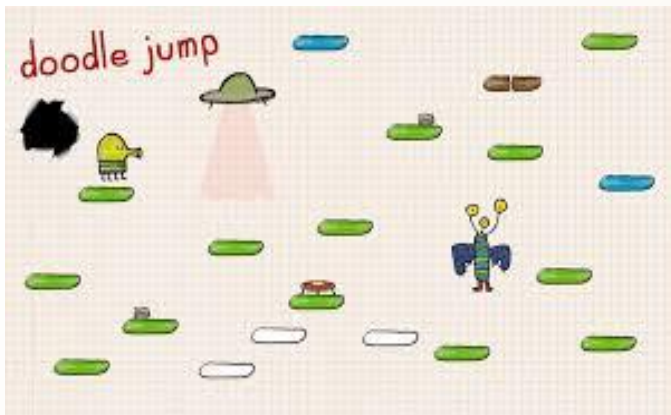


# 灵感来源

Introduction of Inspiration

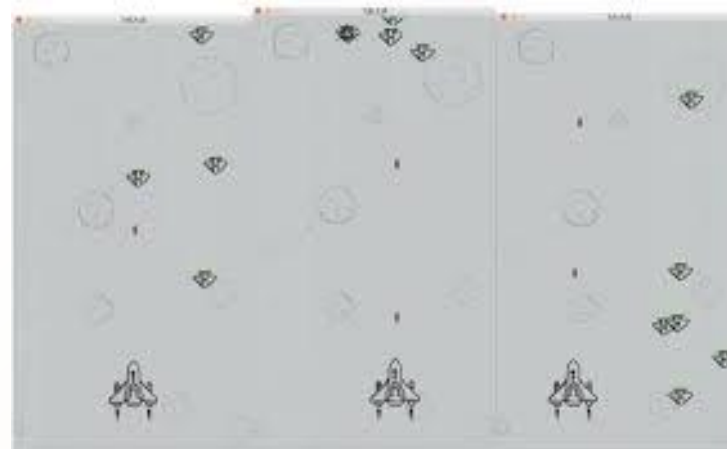
---

# 游戏灵感来源



## 《Doodle Jump》

提取《Doodle Jump》“竖向下坠+简洁操作”的核心逻辑，沿用“左右移动+跳跃”的核心操作框架，在游戏内容中转化为“枪靴小人”的移动机制，叠加“射击=空中跳跃后坐力”的创新设计



## 《飞机大战》

吸收《飞机大战》“竖向射击+武器射击敌人”转化为“枪靴小人强化+敌人波次”的玩法核心。将原作“飞机向下射击”。借鉴原作“击杀敌人获奖励”的循环



# 游戏设计

Introduction of Design

---

# 游戏内容概述



## 游戏背景

《FallofColors》是一款融合竖向战斗机制与横向探索的动作游戏。游戏通过颜色的变化与收集，在游戏过程中不断发现新色彩，最终还原全部颜色回归彩色世界。



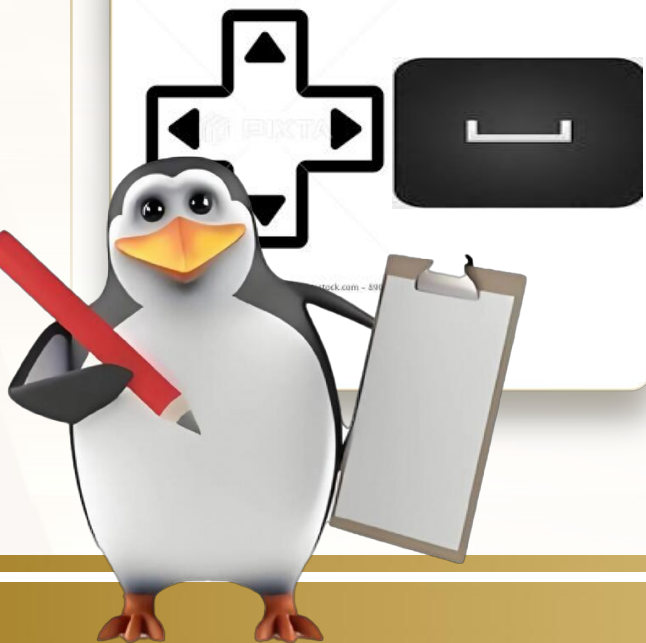
## 游戏流程

从地面跳入井口  
-->开始游戏  
-->下坠，战斗，收集，死亡  
-->重新开始

# 游戏系统内容

## 核心动作系统

- a. 射击动作（跳跃）
- b. 子弹数量与可填充
- c. 子弹类型与子弹强化
- d. 后坐力
- e. 移动系统



## 颜色收集系统

- a. 多章节
- b. 颜色填充



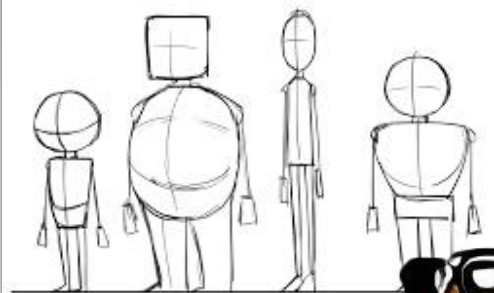
## 关卡系统

- a. 区域生态
- b. 特殊房间
- c. 初始平台



## 角色系统

- a. 特殊属性



## 剧情梗概



### 《FallofColors坠色》

《FallofColors》是一款融合竖向战斗机制与横向探索的动作游戏。游戏通过颜色的变化与收集在游戏过程中不断发现新色彩，最终还原全部颜色回归彩色世界。。

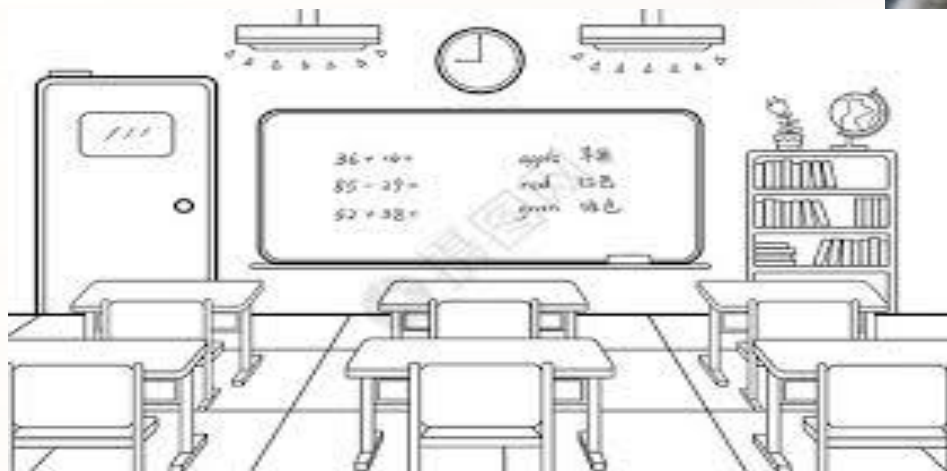
机制设计：

1. 竖向：以战斗为主，玩家通过左右移动、跳跃、射击来应对敌人和障碍。序幕训练操作。第二幕是红色战斗，初步探索战斗特点，第三幕是黄色，第四幕色彩复归是蓝颜色。
2. 横向：场景探索与文本体验，特殊房间与地图探索带来的横向游戏体验，增加可玩性与创新点，在探索过程中拾取色块，并且一步步恢复地图的全部色彩。



## 第一幕：白之序章 (The White Prelude)

——“你在黑白的课堂中学会了移动。”



## 第二幕：红之熔炉 (The Crimson Well)

——“你以红色为燃料，向深处坠落。”



## 第三幕：黄之警戒 (The Yellow Alert)

——“在狂热之后，你学会了警惕。”



## 第四幕：蓝之归途 (Return of Colors)

——“当世界失去颜色，你是否能重新描绘它？”



# 游戏体验总结

极致简洁

深邃挑战性

易于上手

难于精通

失败是成功之母

每次死亡都吸取经验

渐入佳境

熟悉敌人，了解机制

心流体验

高连击带来的流畅体验

设计杰出

设计浓缩，机制自治的杰作





# 需求分析

Introduction of Needs

---

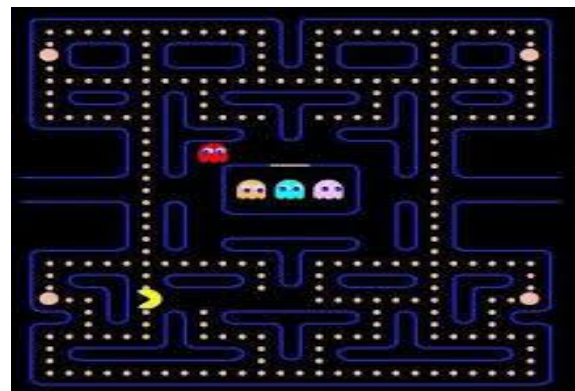
# 需求分析

## 目标用户

动作游戏玩家：追求操作爽感；  
收集爱好者：关注“白→红→黄→蓝”  
的颜色曲线、多彩场景复现



# VS



竖向战斗系统（操作流畅性）  
横向收集系统（视觉传达性）  
色彩交互系统（重复游玩性）

## 功能性需求



# NABCD模型（核心价值与竞争优势）



**N** Need(玩家需求)

**A** Approach（正反馈方案）

**B** Benefit（情绪收益）

**C** Competition（竞争）

**D** Delivery（推广）



# 开发流程

Introduction of Process

---

# 开发流程（11.11-12.10）

## 基础框架搭建期

01

核心目标：

完成系统设计、技术选型落地，搭建开发基础环境，确定核心模块接口规范。

## 功能完善与内容填充期

03

核心目标：

补充关卡细节、完善收集内容、实现特殊系统，完成模块集成。

## 核心功能开发期

02

核心目标：

实现竖向战斗、横向收集、色彩交互三大核心系统，完成基础关卡与 AI 逻辑。

## 优化测试与收尾期

04

核心目标：

完成全量测试、平衡调整、Bug 修复，确保游戏可正常上线。



# 谢谢观看

小游戏立项报告会

