

• • •

《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

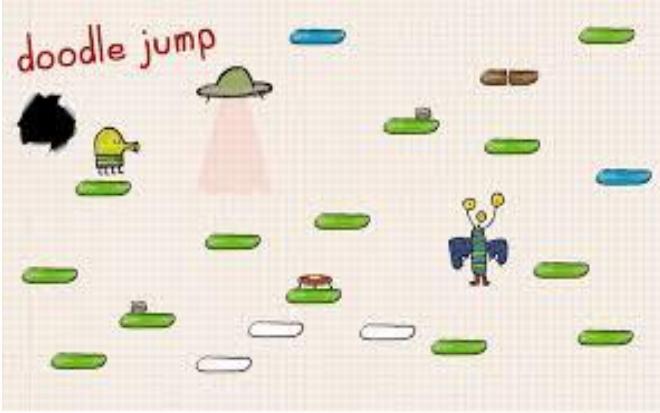




灵感来源

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

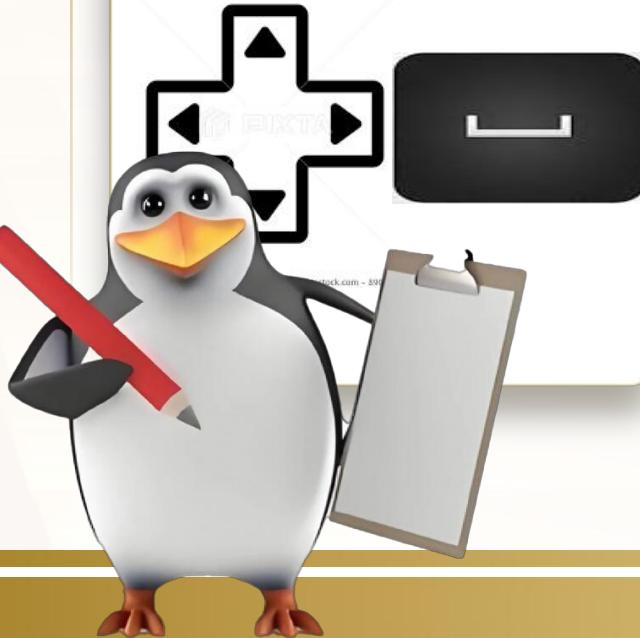
-->下坠，战斗，收集，死亡

-->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



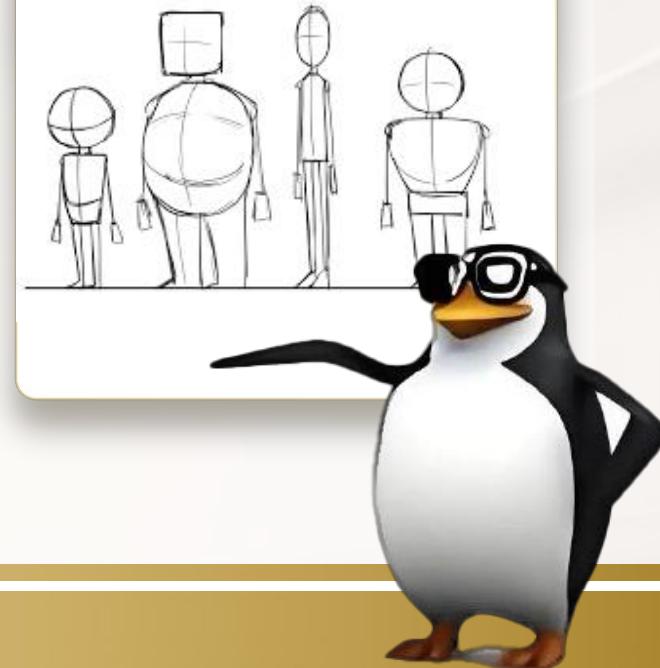
关卡系统

- 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。。

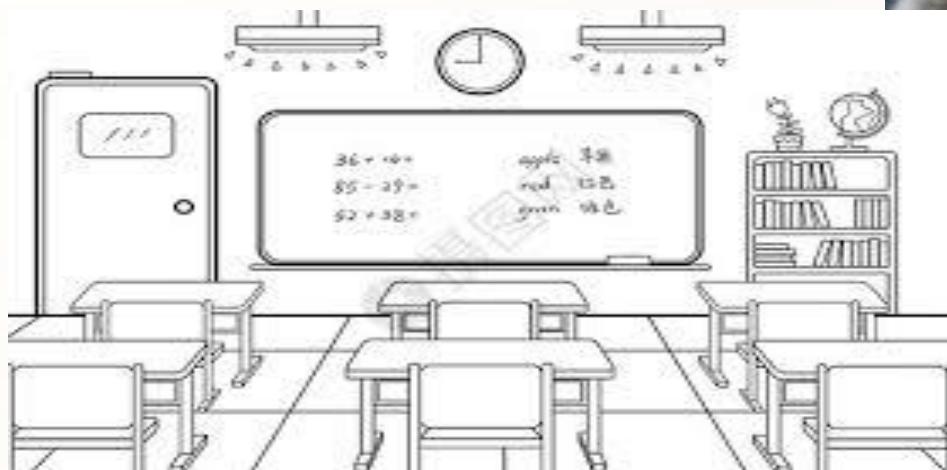
机制设计：

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。”



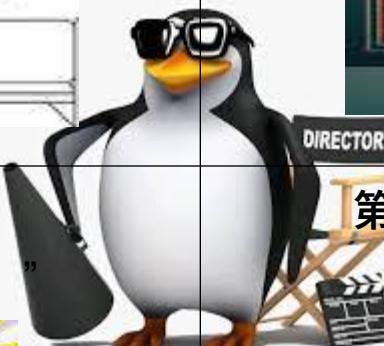
第二幕：红之熔炉 (The Crimson Well)

——“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

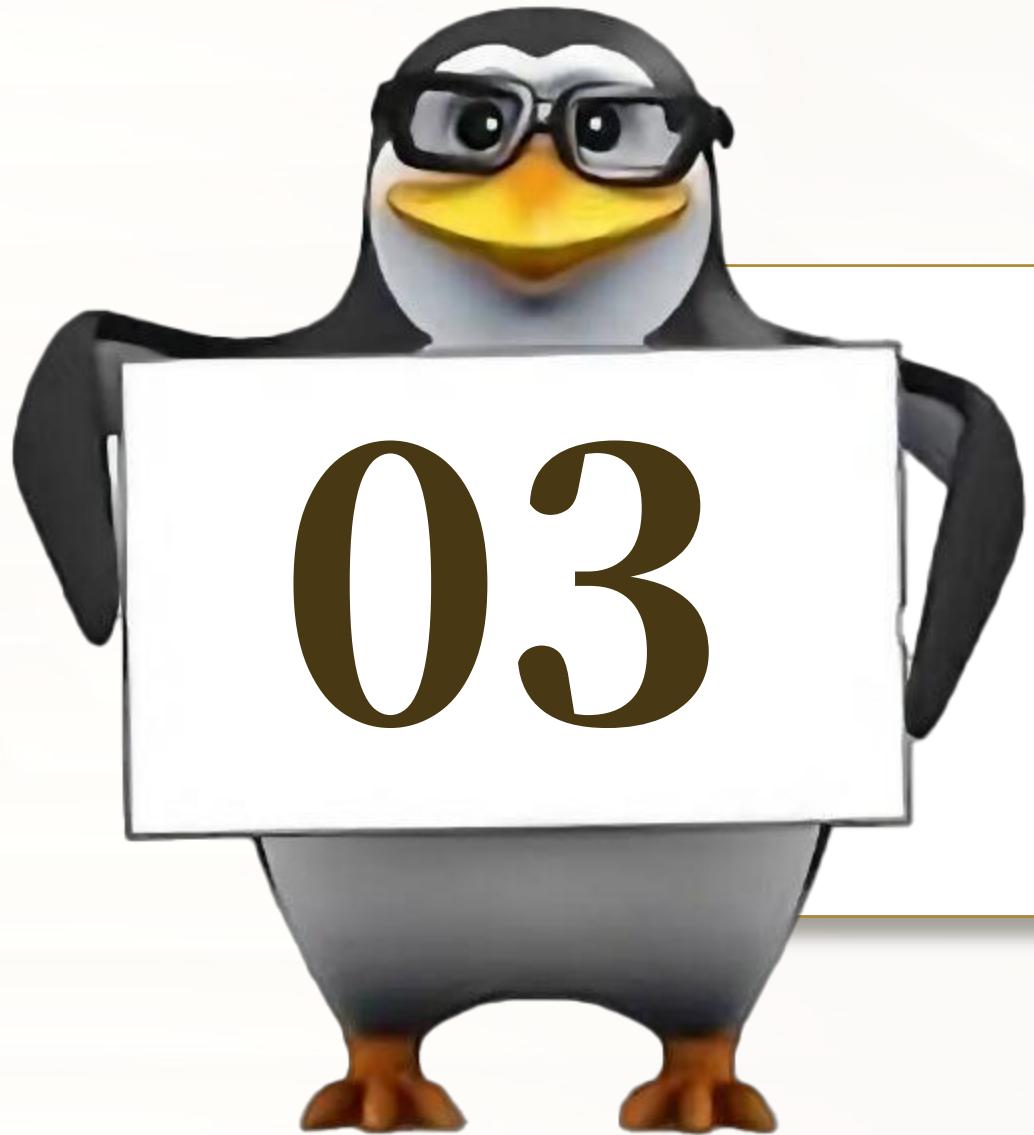
失败是成功之母
每次死亡都吸取经验

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



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

