

游戏内容参考

一、概述

1. 游戏背景

玩家扮演一个穿着“枪靴”的小人，为了搜集宝石（gem）与探险，跳入一口深不见底的深井中，一边下落，一边使用脚上的武器消灭怪物、向下探索的故事。

2. 流程

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

3. 美术风格

游戏使用简约的像素画风，初始主色调以黑、白、红为主（可以在后续的流程中解锁不同的色调，后续会进行讲解这里不做解释）。同时人物以及怪物设计简单辨识度高。

二、系统

1 核心动作系统

1.1 射击

1.1.1 射击动作

在空中按“跳跃键”，向下射出子弹进行射击。有的武器类型还可以通过长按实现连发。

1.1.2 子弹数量

画面上方的长框——弹匣，记录了人物的子弹数量，红色块的数量决定了使用当前枪械种类人物可以射击多少次。

1.1.3 子弹填充

在人物踩死怪物或者落地后，弹匣充满。

1.1.4 子弹类型

在洞穴中，人物可以获取不同类别的子弹。这些子弹具有各自的特性：普通型、机枪、三连发、霰弹、斜射、冲击波和镭射。

1.1.5 子弹强化（gemhigh）

人物获得 100 宝石（gem）后会发出红光，弹匣下方出现“gemhigh”的时间条。在这段时间内，人物的子弹会获得强化，变成深红色，更大伤害更高。同时，

在 gemhigh 状态下获得宝石可以重置 gemhigh 时间。

1.1.6 后坐力

每次射击都会产生向上的后坐力，这可以让角色在空中短暂滞空，调整位置。并且当弹匣空时，按射击后坐力仍然存在，只是会减小很多。

1.2 移动

1.2.1 左右移动

1.2.2 跳跃

跳跃的高度取决于玩家按住跳跃键的时间长短。在空中按跳跃键会进行射击。

1.2.3 踩

玩家踩到可以通过“踩”击杀的怪物时可以直接完成击杀。在两次落地之间踩死尽可能多的怪物还会出发连击奖励——奖励额外的宝石。

2 关卡系统

2.1 区域生态

游戏总共有 4 个生态，分为井窟、地牢、海洋和神秘地带。每一个生态有三个关卡，最后一个区域的最后一关有 boss 战。每个生态都有不同的怪物群落与不同的机制设计，比如地牢生态有陷阱方块，会在角色落在上面后的第一时间触发地刺；海洋生态中角色会出现“氧气值”的属性，这需要角色不断找到氧气的补充地点（贝壳、珊瑚），氧气耗尽会减少生命值。

2.2 关卡生成

每个关卡的地形、特殊房间、敌人、道具都是随机生成的，不过到达一定深度后会结束这一关。

2.3 特殊房间

关卡中会随机出现特殊房间，玩家可以进入房间调整状态。进入后房间外时间静止。

房间中的内容分为三类：第一种，提供一格生命或两个弹匣上限的新型子弹；第二种，宝石堆，可以通过射击打碎获得很多宝石；第三种，雪人商店，玩家可以在商店购买到补充生命值或提升弹匣上限的道具。商店中物品的价格（消耗局内获得的宝石）会随着关卡的推进逐渐提高。

2.4 初始平台

玩家进入游戏首先会出生在初始平台的长椅上。通过移动角色并坠入井中才

会开始游戏。

3 怪物系统

每个区域都有独特的怪物生态，怪物种类又可以分成一下两类：

1) 基础怪物：追踪效果弱，血量较低，可以踩

2) 特殊怪物（通常拥有特殊的特性）：飞行、强追踪、穿墙、自爆、无法踩死、只能踩死、发射投掷物等。

击杀怪物后会掉落宝石（gem）。一般来讲，特殊怪物掉落宝石会多一些。

4 角色系统

4.1 角色选择

不同的角色对应不同模式，举 handstand style 的例子，你操纵的角色会用两只手行走，这个模式下不会有任何升级选项，不过商店的道具会便宜。

4.2 属性

生命值（hp）：角色初始生命值为 4，在受到伤害后减少。每获得额外的 4 格 hp 可以增加生命值上限。

弹匣（cahrge）：角色初始弹匣容量为 8，可以通过商店物品或道具提升上限。需要注意，不同武器类型射击一次消耗的弹量不同，比如普通子弹射击一次消耗一发，但是镭射射击一次会消耗四发弹量。

Gemhigh：子弹升级，时间大概为 8s。在这个状态下获得宝石会重置时间。

5 地图系统

5.1 地形

属于游戏中无法被破坏的部分，通常体现在深井的宽度变化。

5.2 平台和障碍

平台：长得像虚线，怪物可以自下而上攻击到角色，且角色也可以从平台下方穿过它，跳到平台上面。无法毁坏

碎方块：碎方块是实心的，物体无法穿过，可以被子弹破坏。有的碎方块是红色的，打碎可以获得宝石。

5.3 特殊房间

关卡中会随机出现特殊房间，玩家可以进入房间调整状态。进入后房间外时

间静止。

房间中的内容分为三类：第一种，提供一格生命或两个弹匣上限的新型子弹；第二种，宝石堆，可以通过射击打碎获得很多宝石；第三种，雪人商店，玩家可以在商店购买到补充生命值或提升弹匣上限的道具。商店中物品的价格（消耗局内获得的宝石）会随着关卡的推进逐渐提高。

5.4 初始平台

玩家进入游戏首先会出生在初始平台的长椅上。通过移动角色并坠入井中才会开始游戏。

6 宝石收集系统

6.1 局内宝石

通常在击碎方块或击杀怪物后掉落，分为大宝石和小宝石，在角色靠近后可以自动吸附。宝石可以作为货币在商店交易使用或激活 gemhigh 模式。

6.2 局外宝石（经验）

游戏结束时，本局所收集的全部宝石会转化成经验，汇入总的经验升级系统中。

7 经验系统

经验到一定数量可以升级，升级可以解锁不同的角色和不同的主题色调（改变画面主色调）。

8 特殊技能系统

每当一个关卡结束时，你可以从随机出现的三个特殊技能中选择一个，这些技能往往会帮助你在接下来的关卡中获得更强的战斗力、天赋或属性提升。有一些很受欢迎的：获得宝石时向上发射子弹、跳跃时会在脚下产生爆炸造成伤害、获得 4hp、踩死怪物时附带爆炸伤害等等。

三、游戏体验总结

该游戏魅力在于其极致的简洁与深邃的挑战性的完美结合。

易于上手，难于精通：操作只有方向、跳跃、射击三个键，但三者结合产生的可能性是无穷的。高手可以像跳芭蕾一样在敌人和子弹间穿梭，维持超长连击，

潇洒通关；而新手则可能手忙脚乱，寸步难行。

“失败是成功之母”：每一次死亡都会让你变得更强大——不是指游戏内的角色，而是指你作为玩家的技术和理解。你会逐渐记住敌人的行为，掌握每种武器的最佳用法，并学会如何规划下坠路线。

心流体验：当你成功进入状态，维持着高连击，在枪林弹雨中优雅地穿梭时，游戏会提供无与伦比的流畅感和爽快感。

总而言之，它是一款设计高度浓缩、机制自洽完美的杰作。它用最少的元素，构建了一个充满挑战、深度和重复游玩价值的迷人世界，是每一位动作游戏和独立游戏爱好者都不应错过的经典。