# 游戏概述文档

**标题：绝对潜入**

**平台：Android，IOS**

**种类：动作角色扮演类游戏（SRPG）**

**基本背景：艾伦·贝勒（Eren·Bely）从小有一个怪癖，就是喜欢偷窃，小时候只是偷窃朋友间的一些玩具，但是逐渐长大之后，他开始以偷窃一些富豪家的贵重收藏品为乐，但是随着他爱上了一个女士，曼蒂·克里斯蒂安（Mandy·Christopher），克里斯蒂安家族是当地的一个大家族，他们不可能允许曼蒂和一个喜欢偷窃的小偷在一起，所以从此艾伦就不再偷窃，改在当地一家小公司里面上班。但是突然有一天，艾伦收到了一封神秘来信（实际上是摩西·霍华德所写），说曼蒂在他们的手上，如果艾伦想要再见到曼蒂的话，就需要前往世界各地偷取十样贵重物品来交换，于是艾伦重新踏上了潜入豪宅偷窃的道路。**

**主要角色：艾伦·贝勒（Eren·Bely），曼蒂·克里斯蒂安（Mandy·Chirstopher），摩西·霍华德（Moses·Howard）**

**基本进程：**

1. **游戏的性质**

绝对潜入作为一款2D动作角色扮演类手机单机游戏，它主要是刻画一个是似而非的真实世界，讲诉这么一个从小有偷盗怪癖却因为爱情回归正常，但在某一天却被逼重新偷窃的故事。游戏的主要核心是以潜入为主，考验玩家操作的细腻性和对事情完美的追求性，有些支线任务完全可以选择不去理会，但是相信我，如果完成这些支线任务的话在游戏的结局你将会获得更高的评价。

1. **游戏的挑战与规则**

挑战：主要是躲避巡逻者的视线以及避免触发警报，但如果因为用力过大而触碰到东西的话，发出的声响也可能导致被发现而游戏失败。

规则：在游戏的过程中，玩家被巡逻者的视线所发现，游戏失败。游戏界面上方的警示条为满时，游戏失败

1. **游戏的场景**

游戏总共有十四个关卡，其中第一个关为新手教程，最后一关为游戏结局关卡，新手教程的难度应适当放低，并且给予一定的文字提示。在中间的十二个关卡中，游戏难度可以适当增加，但更多的是考虑游戏的复杂性而不是一味的增加巡逻者和陷阱。在最终关卡中应该实现一个难度的巨大跳跃，将高端玩家和低端玩家区分开来。

游戏内的场景大多数为博物馆或者富豪的私人豪宅，要考虑到场景的不同，关卡里设定的机关也不同，例如博物馆内应更多的设置巡逻者，而死人豪宅内则是会有更多的机关和警报器。

1. **游戏的操作模式**

手动滑动屏幕以及按钮的形式

手指单击屏幕左边三分之一的时候，主角视觉向右

手指单击屏幕右边三分之一的时候，主角视觉向左

手指平行滑动屏幕的时候，主角移动（滑动速度决定主角移动速度）

手指向上或者向（左）右上方进行弧度滑动时，主角进行跳跃或者向前奔跑跳跃

手指向（左）右下方进行弧度滑动式，主角进行奔跑趴下（此举动可以让主角躲入如桌子底下等障碍物之中不被发现）

手机屏幕的左下方应当设定一个潜行按钮，当游戏操作者按下该按钮时，无论滑动速度多快，速度锁死在一个固定值，防止游戏操作者由于滑动过快所带来的误操作

手机屏幕的右下方应当设定一个功能按钮，当游戏操作者控制游戏角色到达一定地点（如衣柜等地方时可以进入躲避而不被发现），其次可以在游戏操作者控制游戏角色到达巡逻者身后时，将巡逻者击晕

1. **游戏的模式**

单人模式：手动滑动屏幕以及按钮的形式

游戏通关或者失败后，根据当前游戏分数获得称号，分享到微信朋友圈中

1. **游戏的胜利条件**

完成所有主线任务

1. **游戏的适用人群**

游戏为动作角色扮演类游戏，主要面向对象为青少年，但也适合全年龄段的游戏人群

1. **游戏的趣味性**

关卡难度的递增，满足收集欲望

1. **游戏的主要视图**

2D平面

1. **唯一主线**

获得流传在世界各地的十二兽首，并且成功潜入最后关卡中拯救被掳获的曼蒂·克里斯蒂安