

DemonHell

戴莫空间

游戏开发策划书

文字描述部分

从开发到商城售卖的策划方针

版本号:0.61

一：游戏的成功开发需要人员和技术和资金三方面的共同努力，其中，本项目作为一个中型体量的面向PC端游市场的生存恐怖类游戏，**以盈利为最终目的，以玩家的游玩感受为第一出发点，两者之间的关系是同向关系，玩家的游玩感受将极大的影响到最终成品的销售额以及后续作品集的口碑；**

二：如何实现从众多游戏中脱颖而出，抢夺玩家市场，促进销量和口碑的双赢，是本策划重要讨论的点，后续的所有剧情设定以及玩法设定以及市场战略都围绕该策划进行；

三：本项目的总体路线分为：

前期策划->前期Demo测试->根据Demo进行内容创建->前期封测优化->中期面向市场进行调整->上线游戏商城->进行游戏宣推

四：需明白每个环节的重点和难点，着重解决问题中的**关键性问题**：

前期策划的重点在于整个开发进程的**进度时长把握**，受众群体分析，剧情导向安排，玩法可行性安排，最终落脚点是确保整个项目的平稳落地，评估团队成员的实力和技术的优劣比，合适的分配各个环节的开发时间，兼顾热忱和现实对游戏内容的实现进行取舍，策划的**关键性突破点在于创新，契合玩家体验，即如何让玩家玩的开心**，策划部分的精力投入宜占整个开发周期的1/3以上；

前期Demo测试的重点在于根据剧本设计搭建出完整的流畅的交互体验，在Demo测试中就要对技术的拟合度进行取舍，尽量**用短时间做出好效果**，以简代繁做出合适的功能表现；demo测试是整个项目的核心功能实现的重中之重；优秀的Demo测试标准为：程序表现流畅，运行效率齐整，各功能之间耦合度小，减少后期维护难度；

内容创建部分，由于现在初步起步，目前成员时间精力有限，游戏玩法较新，涉及美工资产数量庞大，固对资源创建部分的方针是要**迅速**，适当编写动画模型音效资源需求文档，全网找已知素材，以找为主，以改为辅，以自制为最后；内容创建完成后还要以Level为单位的对贴图进行**优化**，防止后期工作内容冗余堆积造成性能上的困难；

前期封测优化：寻找周围合适的朋友亲戚进行试玩体验，对游戏提出合理宝贵的意见，这些意见可以视作宝贵口碑的源头诉求的一部分；要根据实际情况特别重视意见中的其中一部分，对整个大环节进行有删有减的**操作调整**

中期面向市场进行调整：根据各商城的上线条款条例，各个发行地区的政策条规进行面向市场的调整，删减血腥内容，调整游戏内的剧情思想价值走向以**适应市场的准入条件**，需以最小的删改，最大的拟合市场准入规则为标准；

上线游戏商城，将游戏包体主体进行打包，试图**揣摩游戏价格市场**的规律，制作合适的市场价格路线，根据价格路线的指导上线至游戏商城进行销售；

游戏宣推：根据游戏受众群体选择合适的宣推渠道，通过优秀的自媒体平台博主，挑选优秀面向适合生存恐怖类游戏受众群体的流量博主，进行主要的游戏推广；以公众号和官方微博等公众平台，建立官方活动信息渠道，以官方渠道作为进行宣推活动的平台载体，着重破圈，尝试达到四两拨千斤的宣传效果；

特别注意：

特别要注重投入产出评估，注重每个环节的预期表现，分析问题出现的根源所在；以及保持项目**止损**的灵敏性；

本游戏的看准的出发点：当前市面上基本无国产的，多人联机的恐怖类高画质的第一人称剧情RPC角色扮演生存游戏，竞争对手主要为[生化危机]，[逃生]，[层层恐惧]，[寂静岭]等大型3A级别恐怖游戏，国内暂无已发售的相关游戏开发前例；

相比于国外竞争厂商作品，具有多人联机的特性；

相比国外3A同行劣势在于：资金投入多，开发周期长，无案例参照，技术难度大，无政策倾斜；

解决方法为：合理的雇佣关系分散投资方风险，学习同行作品表现少走弯路，瞄准国外Steam，Epic平台减少国内层层内耗，用DEMO测试技术确保落地安全 合理剧情安排确保主旨思想合理

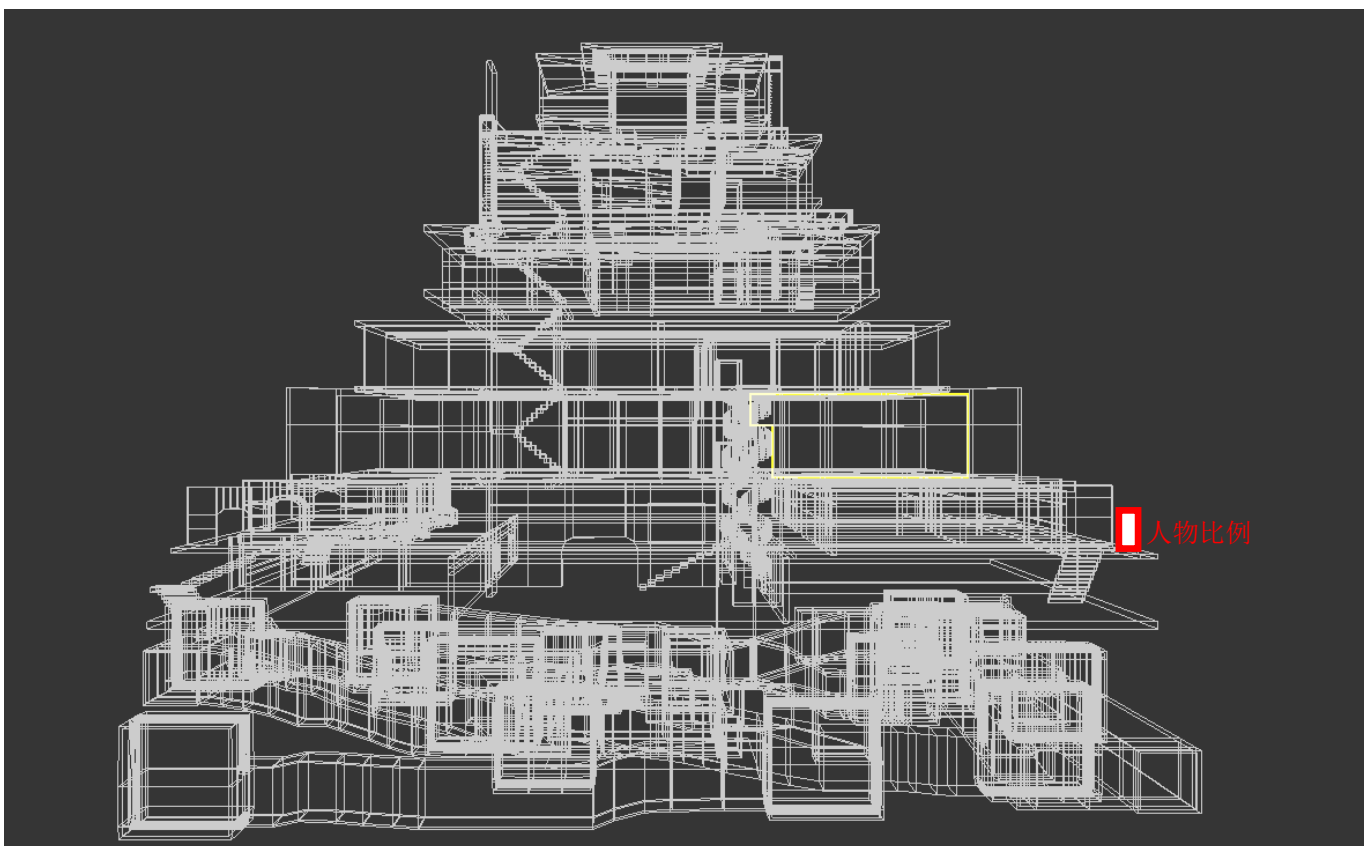
DemonHell游戏内背景设定

游戏名为DemonHell，中文名戴莫空间，是一款生存恐怖逃脱类PC端单机游戏，第一代可支持局域网联机，程序部分采用UE5进行制作，美工 workflow 选择Slay workflow，该游戏的玩法是：游戏设定中，剧情开始，玩家被从外界带来接受一场人机改造的实验，玩家得到角色控制权时被困在一座类似于大型金字塔的昏暗的建筑中（以下简称金字塔），游戏开始初，玩家被安排在金字塔第一层，采用第一人称视角，具有移动时的视角抖动，玩家的游戏目的是逃离金字塔，到达外部的生活中去，在金字塔建筑内部，每层被设计者设计为别处心裁的室内和墙体布局，前三层为了照顾新人玩家，墙体布局简单，面积较小，作为玩家的安全区和物品加工存放区，金字塔内部有一个竖向电梯，作为关卡传送的加载区，电梯可传送至已经解锁的通关层，未解锁的通关层的电梯无法到达；金字塔为塔层式结构，从上至下的房间面积和房间数量递增，每个房间的布局经过布景设计，玩家将会在每层塔楼的每个布局房间中找到一些必要的生存物资和一些用于与塔内其它NPC生物进行交易的物品，玩家有饥饿值，渴度，需要进食补充水分，有心理健康程度San，如果玩家遭遇NPC的攻击，扣san值，san值扣到一定程度不会死亡，表现为NPC将把玩家打晕，绑回到第一层的特定区域上，并留下NPC的纸条，根据玩家触发条件不同，纸条上信息也会不同，该信息用作提示玩家的攻略提示；同时，游戏内的世界具有时间系统，分为白天和黑夜两个光影场景，整座金字塔塔内的光影变化会随着时间的不同而改变，NPC刷新的规则也会不同，玩家每度过一天，会有天数提示玩家被困了多少天，游戏剧情根据天数设置进行安排，当达到特定天数时，会触发响应设置好的随机事件，如NPC来向玩家讨食物，地震开启新的通道等等随机事件；每层的开放规则：默认情况下，玩家无法通过乘坐电梯到达未开放的关卡层，需要按照设计者的地图设计顺序进入，当玩家使用武器打败本层boss之后，或与boss交互达成特定的协议后，玩家可以进入本层的控电室打开电梯的阀门，此后玩家可以乘坐电梯来到该层；当玩家到达最后一层第18层时，第18层会有两个剧情结局分支，分为BadEnding和GoodEnding；

剧情方面：安排了两个并线剧情，玩家分为玩家1和玩家2，在双人局域网联机模式下，玩家1和玩家2的剧情会同步推进（只在开始游戏时播放cg动画时同步），正常游玩情况下，两名玩家可以联机，看到对方，达到双人游玩的效果；

玩家第三人称动画安排：玩家的播放动画采用第三人称模式，与场景内大型景物进行交互时，如工作台制造东西，修补门窗或者设置陷阱，剧情交互等，视角摄像机拉远，采用背部视角（采用背部视角的原因是减少手部动画工作量）；其余情况下采用第一人称视角，增加玩家代入感；

另外：武器设置部分参考[武器详解篇] 角色NPC设计参考[角色设计篇] 剧情设计参考[剧情设计篇]



金字塔建筑无材质设计线框概览图

游戏内容策划部分的内容：

- 1：每层的空间设计：注意玩家在游戏内特定时长的预计位置，设置响应的伏笔Event；
- 2：食品进食的数值表：用表格的形式把每个食物对玩家的数值影响整理出来
- 3：每层NPC角色的设计参考：造型设计，攻击模式，攻击的数值规则，环境特效需要的效果，NPC角色的背景
- 4：随机事件TimeLine时间线的安排：以天数为单位设置随机事件，随机事件的串联性要突出主线，具有随机性；
- 5：情景剧情的安排：简短以减少工作时长，对话要突出人物个性，增强角色的饱和度
- 6：结局设置Bad和Good的安排；
- 7：所有程序部分的逻辑实现的指导，整个游戏程序的结构安排，基本构思好所有的程序实现思路，避开技术障碍；
- 8：其它有益于破圈宣传的创新想法的文本说明；
- 9：待添加

进食补充实现

player将当前手拿物体切换为所要进食的食物，单击进食键[进食]进行进食，设置OnRep的AnimationInstance参数，同步播放相应进食动画montage，动画音轨中添加响应进食音效，设置Notify，调用BlueprintNotify函数，根据食物Struct包进行饥饿值，喝水值的OnRep同步更新，体力值的消耗，喝水度的消耗，以及BuffFunction的调用；

BuffFunction();实现

需要一个Buff的Enum，传参需要有buff的类别和Time的持续时间；

其中Buff作为一个状态NuffState，需要OnRep同步更新，传参之后在Server端进行SetBuffState(), BuffState为Bool类型；以ture和false区分buff的状态，在计算其它状态值时，运用三级运算进行取值

移动端和pc端双端输入

input和基本的key键负责pc端的输入, 触摸屏配合UI负责移动端的输入；触摸屏使用蓝图调用C++函数，每帧调用；C++里对Inputvalue进行选择，确保键盘和Gamepad二选一；

NPC设置篇

Crown小丑代表人物参照图[来源UE商城]，改版目标：机械小丑



Crown

角色介绍：Crown是戴莫在人机实验早期寻找到的实验载体，戴莫对实验对象的选择烦恼时，想起游乐场里的小丑滑稽可爱，于是动手制造了一个机械小丑，它将出现在第5层，整个5层都将是它的捕食生活区域，追踪能力强，如果玩家不能正确处理好与小丑的关系，那么小丑对玩家角色的威胁可以说是巨大；

机械小丑的Animation资产：

行走的blendspace，奔跑的blendspace，气球降落的动画，气球发现玩家后进行180°旋转后的动画，

音效资产：行走脚步声，寻找玩家中的配音x5，找到玩家的配音x5，叹气声音x3，倒吸气声音x3，嬉笑声x5

攻击能力：

气球追踪：放飞手上的气球，气球将对楼层进行一个随机巡逻，巡逻到之后，气球会翻转然后出现一个笑脸，然后进行膨胀，直至人形左右大小，然后爆炸，将Crown传送到气球爆炸处；

恶搞惊吓：在仇恨值低状态下发现玩家后，进行惊吓：远程冲过来到面前，送一个气球给玩家，玩家可以进行迅速的按键交互接受该气球与不理它，**接受了它的气球**后，播放第一人称接受气球动画，玩家背包内会多出一个气球[Crown的气球]，并不会对玩家的生命值进行衰减，但会造成玩家San值减少，造成玩家眩晕，同时Crown会开心，然后转身，在一定时间内会忽视玩家，不会对玩家进行惊吓，一定时间后，继续触发惊吓，Crown的气球会在Crown的房间进行刷新，称为[吹气球]，当Crown的气球送完了之后，如若Crown再发现玩家，会直接对玩家进行猎杀；

不理它的气球后，Crown会等待3秒后，Crown会按照原路退回去，提醒玩家赶紧跑，并开始对玩家进行本层的猎杀；

猎杀：猎杀状态下，丢失玩家视野会触发气球追踪，不丢失玩家视野会进行AI跟随，一直跟在玩家后面，移动速度比玩家正常速度稍慢，当跟随玩家到达指定距离后，如果是正面向玩家，直接用背后的手锯攻击玩家，玩家扣血；如果是玩家背面朝向Crown，Crown不会主动攻击，手锯电筒的光会打开，照射出Crown的背影，同时如果玩家回头，进行手锯攻击，扣除玩家血量；

Crown仇恨值状态：

追逐：Crown具有仇恨值，仇恨值为0-100，

分为≤30 追杀Slash，≤60 轻度追杀kill，≤90 普通 normal，>90 友好friend

追杀状态下：全楼层保持对玩家的追逐，每隔30秒播放一声警告

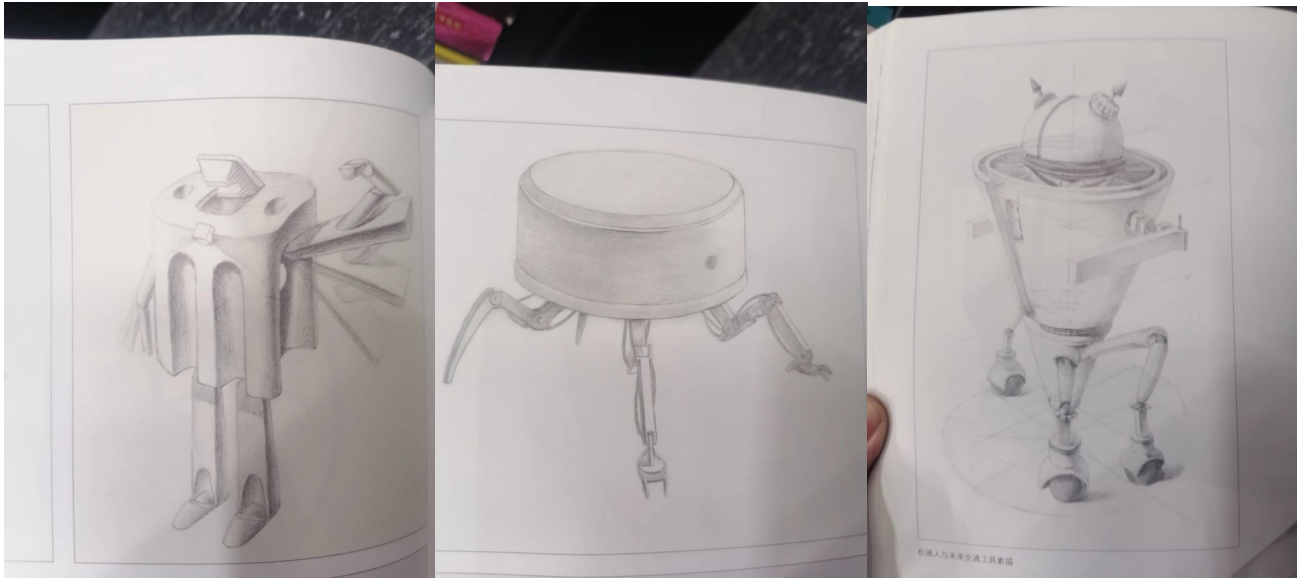
轻度追杀状态下：视野范围内保持对玩家的追杀，发现与攻击瞬间播放警告

普通状态下：视野范围内不主动与玩家互动，待时间长了触发单次追杀

友好状态下：不会追杀玩家，会与玩家主动互动，会忽略玩家做自己的事，甚至会表演杂技(概率性)；

NPC设置篇

Transform三小怪机型参照图[来源图书馆书籍]，改版目标：机械三小怪



凳子三兄弟机型

角色介绍：三小怪是戴莫早期在与西九一郎的机器运动学研究中的实验产品，由西九一郎研制的机能芯片操控，三个小怪的机型是量产型的，将会随机携带武器或者物品出现在任意楼层的任意角落，该机器是用来协助戴莫管理金字塔内部的秩序的，机器可以攻击人或特定生物，可以被销毁后掉落零件或者破解后归玩家所用；

三兄弟机型的Animation资产：

行走的blendspace，奔跑的blendspace，变形的动画，攻击情况下的后摇动画，所配备的枪械或者是物品的使用动画

音效资产：行走脚步声，巡逻模式的配音x5，发现目标的配音x5，对西九一郎和戴莫的侧面烘托描述语音

攻击能力：

攻击与运输：当机型为携带武器的攻击型号后，发现目标后会使用武器进行攻击；若为运输型，发现目标会靠近，发现非目标会进行逃逸

物品掉落：如果为携带武器的攻击型号，被玩家破坏后会掉落子弹和武器碎片零件；如果为运输型，会掉落铁盒，铁盒，铁盒可以用撬棍或者开锁器打开，打开里面会随机生成级别不一的补给类物品：如药品，食物，水源等

楼层分布：从18-1层的分布：从高层到底层的楼层分布为携带武器的型号越来越多，携带高级补给的型号也越来越多，移速和感知范围也越来越快

凳子三兄弟机型状态：

武器携带为：霰弹枪，冲锋枪，手枪，步枪，榴弹发射器，狙击步枪，手榴弹

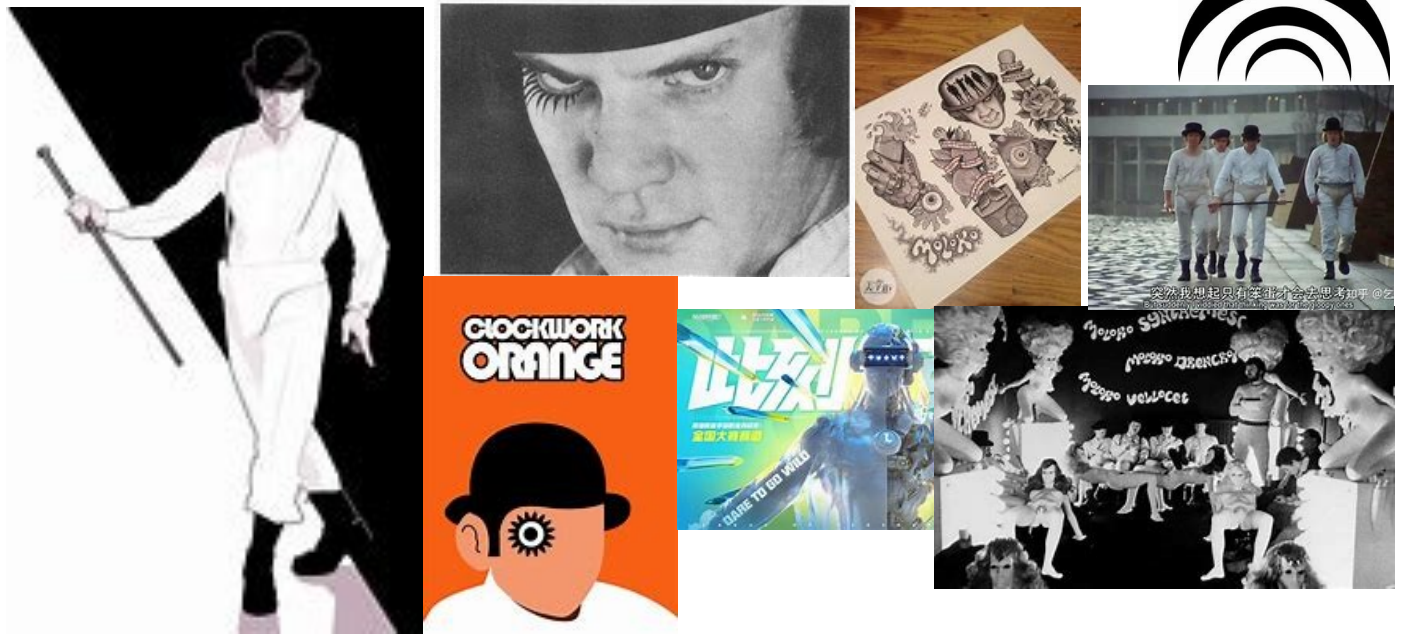
资源携带为：药品，食物，水源，

攻击状态下：枪械类为瞄准攻击，非百分百，自爆类为冲向玩家

伪装模式下会变成凳子，刷新口为每层的天花板仓的涵洞，里面是生产线，根据本层LEVEL的凳子机器人数量进行控制刷新，玩家可以用木板封住刷新口而不刷新；

NPC设置篇

发条橙机型参照图[来源电影发条橙]，改版目标：机械人发条橙



发条橙机型

角色介绍：发条橙原是精神病院的一名癌症病人，在对癌症治疗毫无办法的年代，西九一郎的人机改造技术为癌症患者带来了曙光；发条橙原本疯癫而怪异，戴莫想探究人机改造技术是否会影响对象的心理和行为于是启动了该实验计划；与西九一郎协商后，显然发条橙成为了最佳的试验体，然而：手术后，发条橙的癌症被治愈了，但是行为却变得更加怪异，更加不稳定了，原本发条橙还因为行动不便而总是不能达偿所愿，现在，它感觉十分良好！

发条橙的Animation资产：

行走的blendspace，奔跑的blendspace，跳舞的动画，攻击情况下的后摇动画，所配备的枪械或者是物品的使用动画

音效资产：行走脚步声，巡逻模式的配音x5，发现目标的配音x5，一些时而正经，时而荒谬的自言自语配音

攻击能力：

攻击：无差别的攻击所在层的所有NPC，会使用棍棒进行攻击，移动速度比玩家快，会爬墙埋伏，会静步巡逻；

物品掉落：发条橙的拐杖，怪异之眼；发条橙的拐杖，当持有时会增加移速，怪异之眼，当装备时，会对可拾取物品作高亮显示；视角对生物会出现HP和介绍信息；

楼层分布：分布在第10层；是第10层的守层大将，玩家想要通过此关的唯一方法便是与发条橙拼个你死我活；

发条橙层守层特点：非常恐怖，非常悬疑的气氛，楼层布景为怪异风格；壁画充满暴力与对比色与情色内容

玩家将在此层遭遇非常多的惊吓设定，而奔跑速度极快的发条橙会是本层的领主，玩家遇见发条橙后，如果San值太低，将无法掏出武器进行攻击，当遭遇惊吓设定时，玩家San值会狂掉，需要玩家配备非常多的消耗品进行闯关，当被发条橙捕捉后，会对玩家进行棍棒攻击，当玩家受攻击次数达到一定数量，发条橙会捕捉玩家，之后对玩家进行肢解，此时，复活点将会是顶层，复活后玩家会掉落所有的随身携带物品，而且随时携带物品会被发条橙安排在地图的某个角落；需要玩家在此来到发条橙的楼层进行手动搜集；

角色背景设定

西九一郎形象参考奇异博士侧脸：



2号主角是一名机械师Devma1的儿子，机械师戴莫原是一现代核能科学家，后来其经历第三次世界大战，看到了核武器给人类带来的残酷，放弃核研究事业，转向生物进化领域方面的研究，试图改进原有的生物进化速度，与好友西九一郎尝试人工手术的方式促进人机交互技术的发展，同时他和妻子凯莉为此共同奋斗了几十年，但是一些（d1c扩展内容）原因，他带着这份和妻子共同的愿景，渐渐成为了一个疯狂的机械师，他说服自己与凯莉的孩子并准备将他的孩子当作最终的实验人士（他的孩子患有与母亲同样的病因），孩子则成为了被人体改造的实验主体之一，而本部作品playe2则以孩子视角出发，地图场景设置中穿插了父亲的历史往事的回溯。

改造实验结果是两个玩家都得到了一定程度上的人体升级；

但是大脑有一部分不适应，会有一些灵异现象产生(恐怖元素)；

//父亲的部分有待拓展

（父亲：德国天才科学家Devma1，因其有思维模式惊奇，和爱因斯坦有笔信来往，德苏时期的核弹研究阵营核心成员，妻子凯莉，战场上救助自己的护士，受到其影响后有了一段美好的时光深深爱上了凯莉，在凯莉的影响下意识到了德国纳粹主义对生命的不尊敬与信念不符合，为德研制出了核架构之后转交给了苏联(这一部分提一下，作为d1c的插槽)，在核力量得到证实之后，后来母亲确诊脑癌，同时孩子也有遗传病基因，于是戴莫被迫转入对人机接口机械领域的研究，根治需要对大脑进行部分切除，父亲在医生西九一郎的帮助下，希望结合自己的机械知识，尝试打破生物与机械的联系，不料在紧张的研究途中，凯莉肿瘤恶化，不得不提前进行预备手术，于是西九一郎在他的嘱托下把大脑移植了一部分给凯莉，手术结果：凯莉丧失了语言和行动能力，但得益于Devma1的部分大脑移植，存活了下来，[以某种形式存活了下来](戴莫为了保住凯莉，对凯莉进行了反伦理的改造，为了防止引起外界轰动，于是戴莫将凯莉藏了起来，但戴莫告诉孩子凯莉已经去世了[为了掩人耳目])。第一部中，不会出现戴莫妻子凯莉，凯莉和西九一郎的背景将作为后续作品的故事背景进行展开；

然而，失去了部分大脑的Devma1，凭借其惊人的物理方面的机械理论，在西九一郎的帮助下借助现代机械技术完成了一个又一个的生物机械改造；

它的秘密实验基地那些形形色色的实验对象…（就是金字塔里面的NPC由来）

剧情篇：

角色故事背景设计：贴合常识，但又要背离玩家想象范围，防止剧情预测；

角色时代定位:3030年

主角人物视角是戴莫：

场景是用于特殊实验的金字塔内部：塔层式结构，主要任务是逃离金字塔；

主角游戏故事背景：

玩家1是富家子弟图刺激签订人体升级合同来被西九一郎哄来做人体改造的；玩家2是戴莫的儿子，两个玩家的遭遇是先有不同的背景交待，集结在手术室后，开始手术，手术的过程中出了意外，导致两个玩家的主线任务开始：逃离金字塔；

Player:01:第一幕：chap_01【玩家1和玩家2的风格迥然不同，迎合受众群体】

1号主角是一名身家不菲的皇家贵族，年纪18岁（背景参考边缘日记瘾君子风格），出身富家子弟，角色性格为喜欢追求刺激与不一样的体验，从小迷恋纸醉金迷，长期以来有着对未知事物实现的各种尝试，家境雄厚使得它有些经历（其家庭布景环境要符合角色背景），与女友分手后，他心情灰暗使得他决定铤而走险，放荡不羁一把：当天家庭晚宴的聚会上与日本知名的人机混动学医生西九一郎有过碰酒杯的缘份，西九一郎递给了他名片；正值和女友分手之际，于是偶然看到西九一郎的名片上的宣传：“Live as a Human? Or not, Call:8203 7288”，主角嗑粉嗑嗨了之后，联系了西九一郎，在接通了西九一郎的电话后，视角跳转到人物收拾皮箱行李准备出发(此处主角将手枪看了看后，放进了皮箱里面(富家子弟，配备黄金沙鹰武器，给双人玩家中胆子小的准备的角色))，第一幕结束



//注意，玩家1的故事节奏感要尽可能的快节奏，BGM要带感，营造一种快节奏的痞君子氛围，镜头设计要从晚上与西九一郎碰酒杯转换到进洗手间听到电话女友分手，到当晚嗑粉太嗨，到打电话联系西九一郎，到与西九一郎当天签订合同，太困睡着后，醒来发现在金字塔顶层(直升机方式来的)，接着摇摇晃晃，来到手术室走廊外，期间看到一些奇怪的图纸和奇怪的白衣工作者，开门进入，自此，游戏双人同步开始：

剧情篇：

Player:02:第一幕:chap_01:

（主角Dedost和父亲Devmal在手术室的对话场景：）

Demon：“你期待吗，”

Dedost：“dad，实话说，我有些害怕”

Demon：“国家和人民会为你感到骄傲的，son，我们正在做一项伟大的事业，要知道，一旦实验成功，我们将…（被Dedost打断）”

Demon：“dad,我知道（语重心长）,我能再看一眼妈妈的照片吗”

（手术室外西九一郎的脚步声越来越近，从走廊走近开门出现）

西九一郎：“老戴，他(Player1)来了，实验可以开始了”

Demon：“（Demon此时递过照片，摸了摸儿子的头，亲吻了一下儿子的额头）儿子，无论如何我也会保护你的安全的，相信我..”

//Cue配音要点注意：

02号玩家的节奏要慢，从与父亲的对话中要读出感情和对手术的担忧但又对父亲的信任；

02号的剧情会比01号的短，所以需要一直等到玩家01号从走廊走进来，开门作为同步开始的标志，玩家02可以在手术室内使用轮椅进行慢速度的移动，可以进行房间的观察，但是对道具无拾取选项；



手术室初步参考

剧情篇：

第二幕

〈玩家画面开始同步〉

玩家一的画面开始于从走廊和西九一郎步行到手术室快要开门开始

玩家二的画面开始于从玩家一快要开门开始；

此时玩家二的位置可能在房间内某处，需要用ai移动到手术台固定位置，播放两人开始躺上手术台的动画；

玩家二始终是坐在轮椅上的，玩家一进来后，两人开始按照西九一郎的指示躺在手术台上；

后接叙事玩家剧情 chap1...

状态值设定篇：

状态值设定

Player状态值设定分为：

饥饿度，渴度，身体健康度，心理健康度，体力值，速度，力量，恢复力，

NPC状态值分为：血量，移动速度，恢复力，格挡防御几率，仇恨度

生存天数，游戏时序系统；

时序分为白天和夜晚，白天楼层内的怪物会休息，不会对安全层进行主动攻击，不会刷怪在黑暗处，

夜晚降临，怪物会对安全层的安全门进行攻击，会嗅探到人类气息，攻击安全层，并且会随机在黑暗处进行生成，生成时伴随有怪物咆哮声；

生存+逃脱+解密：生存部分由角色状态值决定，生存状态值的设定缘由是呆在金字塔内如果有一定的自我消耗的条件，给予更真实的生存逃脱的体验；

逃脱部分由层式金字塔作为环境，以从顶层开始向解锁下一层为目标，直至最终走到底层，完成逃脱为止；

解密部分：通过与地质环境，NPC角色的交互，揭开戴莫机器背后的真相，通过NPC的对话和环境作用的提示，获得通往下一层的提示和更好的生存资源以及武器。

状态值设定详细篇：

饥饿值状态规则

人物饥饿度换算根据现实生活进行换算：即
24h需进食至少2000千卡热量
饥饿度分为：昏阙，十分饥饿，饥饿，不算很饿，不饿， 饱， 非常饱 共计7个饥饿度状态

<=200	750	1000	1500	2000	2500	3000+
-------	-----	------	------	------	------	-------

喝水值状态规则

人物饥饿度换算根据现实生活进行换算：即
24h需进食至少1500ml水
水渴的状态分为：
脱水，十分口渴，口渴，不是很渴，不渴， 水中毒 共计6个口渴状态

<=200	500	1000	1300	1500	2500
-------	-----	------	------	------	------

饥饿值状态规则

饥饿度分为：昏阙，十分饥饿，饥饿，不算很饿，不饿， 饱， 非常饱 共计7个饥饿度状态

<=300	750	1000	1500	2000	2500	3000+
-------	-----	------	------	------	------	-------

昏阙：
无法移动，进食montage播放速度为正常速度的0.75倍，视角严重昏暗[饿昏]

十分饥饿：
每30秒触发一次肚子叫，移动速度为正常速度的 饱值/750 倍，视角昏暗为正常的 饱值/750 亮度

饥饿：
每1分钟触发一次肚子叫声音，移动速度正常，视角正常

不算很饿：
肚子不叫，速度正常，视角正常

饱：
肚子不叫，触发buff[精力旺盛]，移动速度为正常速度的 饱值/2000 倍

非常饱：
肚子不叫，触发buff精力旺盛，每1分钟触发一次打饱嗝声音；

渴水值状态规则

人物饥饿度换算根据现实生活进行换算：即
24h需进食至少1500ml水

水渴的状态分为：
脱水，十分口渴，口渴，不是很渴，不渴， 水中毒 共计6个口渴状态

<=200	500	1000	1300	1500	2500+
-------	-----	------	------	------	-------

脱水：
无法奔跑，进食montage播放速度为正常速度的0.75倍，视角波浪扭曲[水昏]，无法进食，只能喝水

十分口渴：
每30秒触发一次深呼吸，体力消耗速度为正常速度的 1000/渴度 倍，视角波浪扭曲为正常的 渴度/1000

口渴：
每1分钟触发一次深呼吸，体力消耗速度正常，视角正常

不是很渴：
肚子不叫，速度正常，视角正常

不渴：
肚子不叫，触发buff[精力旺盛]，体力消耗速度为正常消耗速度的 1000/饱值 倍

水中毒：
肚子不叫，触发buff精力旺盛，每1分钟触发一次打饱嗝声音，无法奔跑，每1分钟随机性触发一次呕吐；

进食补充规则参数

动物掉落食物	直接食用增加卡路里	直接食用增加水分	食用副作用	食用增益				

烹饪类食物	所需材料：	烹饪器材：	耗千卡：	耗水分：	耗时：	食用增加卡路里：	食用增加水分：	食用增益

功能类食物	合成所需材料：	制备器材：	耗千卡：	耗水分：	耗时：	食用增益

背包界面规格设计



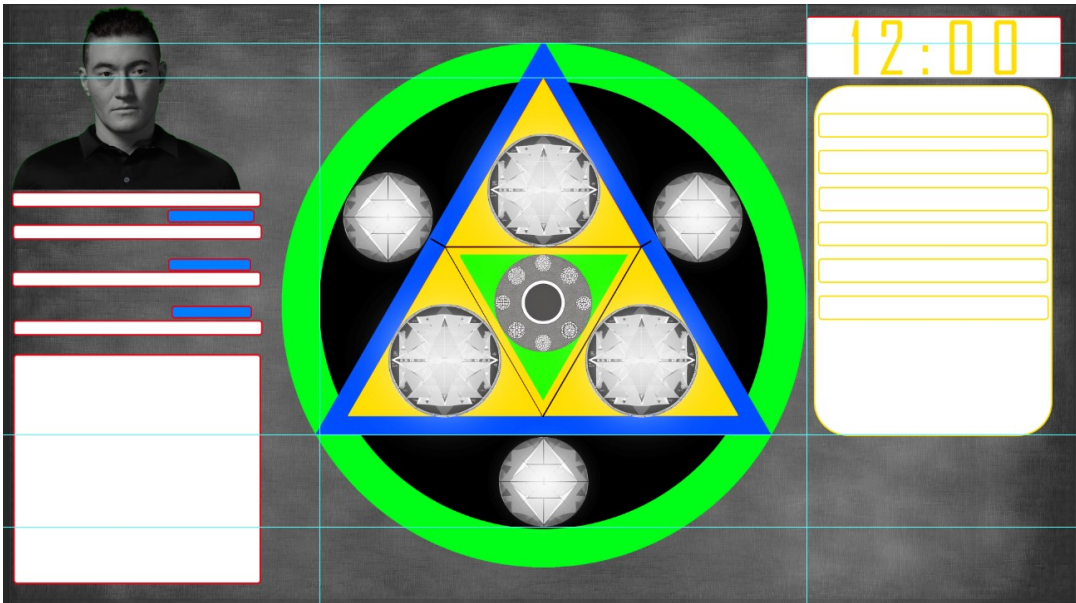
所有UI图标采取黑白风格绘制；避开UI方面的短板，同时增强UI界面的整洁度；UI界面的整洁将会和地图内的凌乱做出鲜明对比；

背包物品区：个人小型背包的存放栏；背包无需设置为体积背包，全小格子设计，int数值计算背包容量

所有的物品均可以拿在手上，装备区可以把武器之类的，放置到装备区；方便快捷切换；

纪实栏会记录Day的随机事件；

层地图：打开后是地图界面



背包设计备用版本设计初稿

道具设定详细篇：

道具及其参数表

功能性道具				
开锁器	一次性开锁，使用后即被销毁			
铁锹	可多次开锁，清理封锁道路等，耐久值消耗完后被销毁			
补洞木板	对NPC刷怪洞进行一次性填补			
空水瓶	可以接雨水，将雨水可以喝			

食物及药品				
绷带	打绷带，增加血量白条，治疗流血的外伤持续性扣血			
药片	吃药片，补充San值和生命值健康度，可缓解中毒，短时间内不怕鬼			
罐头				
盛满水的水瓶				
香烟	吸烟的同时遇见鬼不会掉San值			

消耗类道具资源	合成所需材料：	制备器材：	耗千卡：	对应消耗品	耗时：	食用增益
机械零件						
坏掉的手枪				手枪子弹		
坏掉的步枪				步枪子弹		
坏掉的狙击步枪				狙击步枪子弹		
榴弹发射器				手榴弹（可单独投掷）		

道具设定详细篇：

道具及其参数表

智能型道具				
凳子机器人 A-1型	可以代替玩家进行巡逻，可以遥控，A-1型是单纯巡逻			
智能机器人 A-2	可以巡逻的基础上还能运输			
智能机器人 A-3型	可以巡逻的基础上可以携带武器			

交换性价值道具				
珠宝	硬通货，可以与普通生物和机械类生物交易			
打不通电话的手机	可以与机械类生物交易			
电脑拆出来的显卡	可以与机械类生物交易			
电脑拆出来的主板	可以与机械类生物交易			

时间更新规则详细篇：

时间更新：戴莫空间金字塔内有一套完整的计时系统
现实时间是*DemonHell*中时间流逝的速度的精准的72倍。这是由于现实中1天有1440分钟，而1个完整的*DemonHell*天持续20分钟， $\frac{1}{20} = 72$ 。时间单位的换算如下：

DemonHell内时长（Time）	现实世界时长（s）	事件安排
0： 00	0	
1： 00	50	
2： 00	100	
3： 00	150	
4： 00	200	
5： 00	250	
6： 00	300	夜晚结束，刷怪停止；NPC转为中立，迷雾开始消散
7： 00	350	
8： 00	400	
9： 00	450	
10： 00	500	迷雾完全消散
11： 00	550	
12： 00	600	正午时分
13： 00	650	
14： 00	700	
15： 00	750	
16： 00	800	
17： 00	850	
18： 00	900	
19： 00	950	夜晚降临，刷怪开始；NPC开始攻击，迷雾渐渐弥漫
20： 00	1000	
21： 00	1050	
22： 00	1100	
23： 00	1150	
24： 00（T+1）	1200	有几率触发（绯红之夜）

饱和度衰减：1200s内，每2s消耗1 个饱和度；冷兵器单次攻击, 开锁:减少3个饱和度值;清理路障期间饱和度衰减x2;

渴度衰减：1200s内，每1s消耗一个渴度值；

地图层设计详细：F18

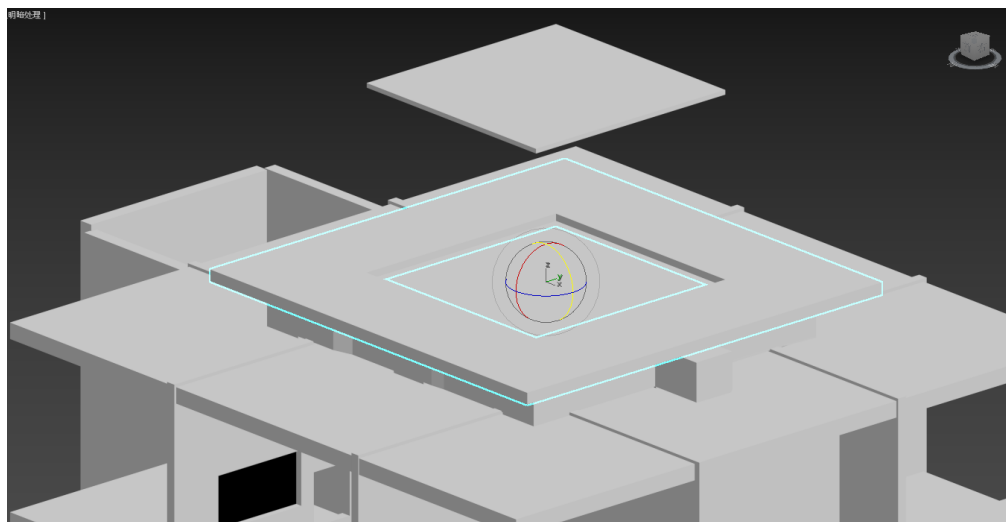
第18层：

本层是玩家初始来到金字塔建筑的第一层，用于播放直升机过场动画和将玩家乘坐电梯到达第17层或第16层；

过场动画：飞机从天空中飞来，玩家视角位于天空上飞机内部，飞机最后停在十八层升降台上，升降台下移，玩家进入第17层，十八层主要设计是一个大的平台，空的平台，升降台为铁制的；

玩家下飞机后，站立在升降台上后，获得player控制权，升降台平台四周设置护栏，防止玩家翻越，顶层风景要设定好，飞机放下绳索，玩家从绳索上划下来，在飞机内部的视角只有飞行员和西九一郎，西九一郎先滑下去，玩家接着滑下去，落在升降台上，接着，飞机等待玩家离开后，对话播放完毕后，飞机驶离，玩家在升降台上后，西九一郎会拿出升降台的控制控制器，按下后，玩家和西九一郎随着升降台进入第17层；

升降台缓缓下降，外面明亮的环境慢慢变得昏暗，等到西九一郎和玩家都到达17层后，[升降台的空洞不会被补上，往后有雨天的时候玩家可以在此使用器皿接雨水；]



层地图设定篇：

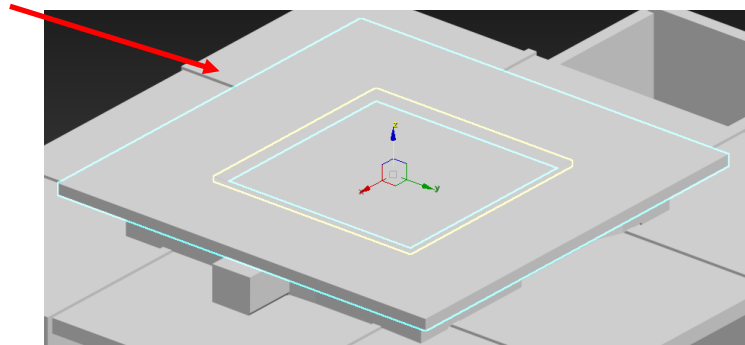
地图层设计详细：F17

第17层：

玩家从飞机下来后，从升降台可以乘坐升降台来到此层，或者被NPC抓住或者复活时会来到此层：

该层设置为四周空旷，小空间，头顶是飞机升降台的天花板空洞，该层墙上设置按钮，玩家可以按墙上的按钮对升降台进行上下操作，升降台只会到达18，17，16层，同时第17层处有开关天花板空洞的开关，可以打开和关闭天花板：

四周为玩家装备展示墙
放一个巨型箱子作储物仓



地图层设计详细：F6

第16层：

玩家可以通过乘坐升降台来到此层16层，该层将会是玩家的新手教学层，内含有四个房间，其中三个房间会被设置为纯教学，第四个房间是作为手术室，作为玩家剧情的开始处，在手术室内，玩家一将与玩家二相遇，且二人的同步始终是连接的；

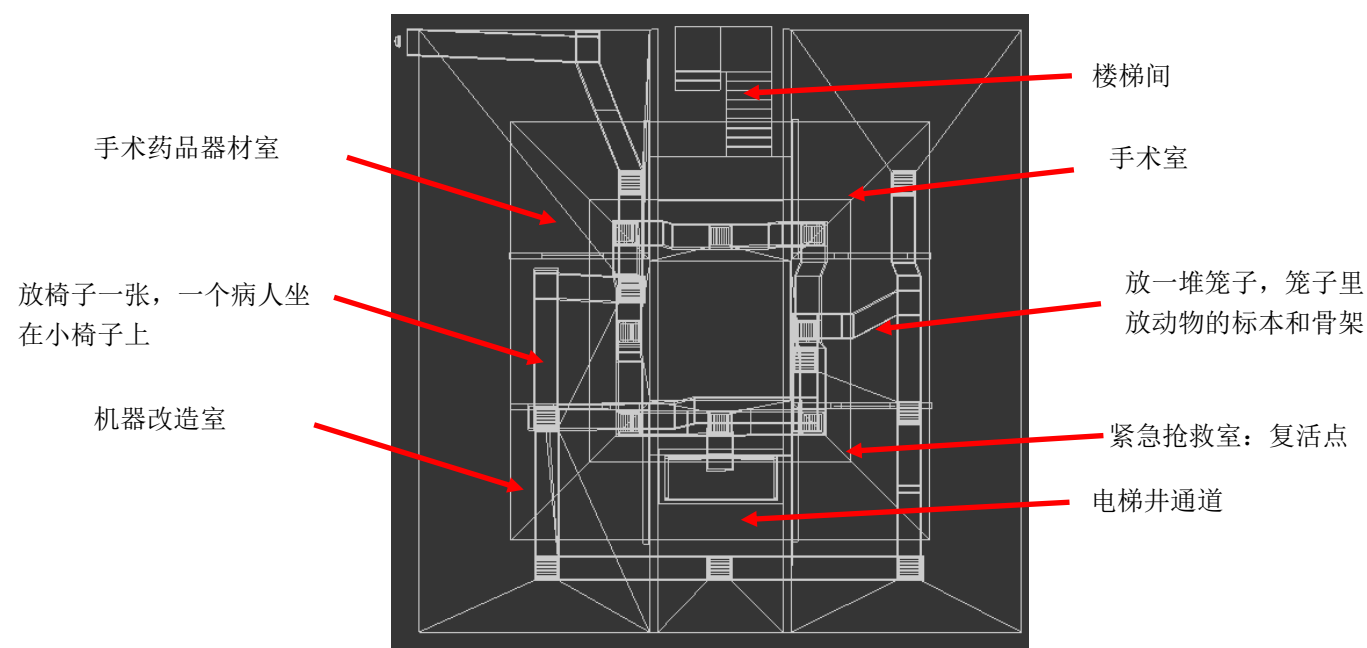
医学药品储藏室放置一个化学物品合成台，放置一个墙柜专门放中药药材，每个小柜子要可以F键进行打开，隔板墙和前台，前台放置一个Ai机器人，F键进行对话，玩家可以在对话框里进行类似商店的购买操作，用刷怪换来的掉落物品兑换清单里的药材，选择目标药材，放入要兑换的药材，两者的价值量进行比较，大于等于可以兑换，兑换完毕后，柜台前方有一个传送带会把兑换的物品从后储房传送出来；如果玩家强行闯入后台，会进行报警，之后后台门会立马关闭，玩家无法进入储物室后台，只能在前台与Ai机器人对话使用货物换取目标药材；

手术室：该房间是两个玩家准备进行手术的房间，该房间的设定参照[Chap1，逃离手术室]

紧急抢救室：是一个竖向的ICU核磁共振仪，玩家被NPC处决或者逮捕后，会被传送到此处，如果是多人模式，则会播放敲钟CUE，玩家被传送到此处，ICU并打印一份伤害鉴定报告给玩家，上面是攻略之类的鉴定报告，帮助玩家更好通关；

机器改造室：人体改造机器：该房间会放置一台大型的竖向放置的ICU核磁共振机一样的机器，机器会始终保持运作，当玩家选择交互时，会播放玩家躺进机器并被运进机器的动画第一人称，同时视角变黑，弹出人体升级菜单的UI面板，玩家可以在此处对生命值，力量，速度，等进行加点改造的操作，对应的值到达一定程度，玩家的躯体会

机器改造室：武器制造台：玩家将双手伸进一个密闭的孔径内，第一人称面板现实武器合成的UI界面，在该界面，玩家可以通过使用背包内的资源进行武器的合成，合成好的武器会通过传送带进行传送出来，同理，玩家也可以将武器放进去分解以获取武器零件；



开发者套件:

开发者套件使用规则

Alocasia游戏引擎部分使用的是UE5.1，为了方便协同美工人员进行地编和场景光照预览，快速搜集策划者的想法，开发出本套件：

套件内容

WASD移动 鼠标滚轮上下滑动调整移速

Q上飞E下飞

12345 切换小的几何体

678切换灯光源

9标签 0拆除

选择模式和建造模式 0

建造模式下左键进行放置 拆除模式下左键会进行拆除

X键打开/关闭存档菜单；

esc键退出；

左上角有层数显示和FPS帧数显示

强制向视角前方闪现500单位:P键，防止卡位

U键隐藏/显示塔外壳

L键开启/关闭全局光照

N键关闭/开启背景音乐