

莉莉丝达芬奇计划

目录

1. 游戏简介.....	3
1.1 游戏名.....	3
1.2 游戏类型.....	3
1.3 故事背景.....	3
1.4 游戏结构.....	3
1.5 玩家.....	4
1.6 风格.....	4
2. 游戏机制.....	4
2.1 游戏性.....	4
2.1.1 潜行.....	4
2.1.2 复制.....	4
2.2 游戏物体.....	5
2.2.1 复制源.....	5
2.2.2 复制目标.....	6
2.2.3 监视器.....	6
2.2.4 安保人员.....	7
2.2.5 装饰物品.....	7
2.3 玩家动线.....	7

1. 游戏简介

1.1 游戏名

《代号：怪盗》（暂定），主要在手机端和 PC 端运行。

1.2 游戏类型

单人 VS 系统类游戏，玩家操作一名角色挑战游戏系统所给的各种难题。

1.3 故事背景

玩家在游戏中扮演一名怪盗，怪盗用自己的复制能力偷取存放在世界各地博物馆中最珍贵的藏品。

1.4 游戏结构

游戏场景为一座博物馆。博物馆被划分为 6 个房间（图 1），每个房间有自己的美术风格。游戏以是否偷到宝物被节点被分为两个部分，前半部分（图 2）的主要目的是玩家偷到宝藏，此部分为线性结构。后半部分为逃脱环节（图 3），玩家需要从逃回到游戏开始的地方。‘

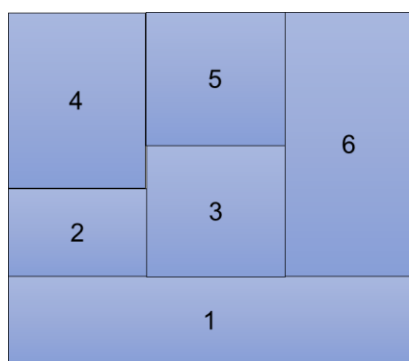


图 1

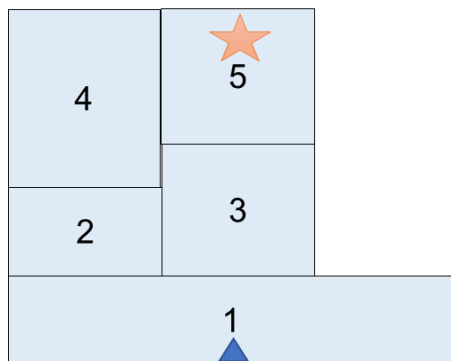


图 2

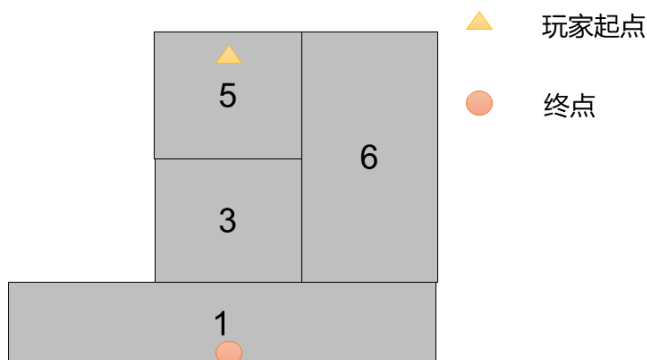
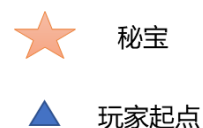


图 3



1.5 玩家

玩家是一名怪盗，拥有复制物体状态，并且赋予其他物体状态的能力。

1.6 风格

整个游戏为卡通风格，每个房间的元素各不一样（包括：科幻，魔法，中世纪骑士等），BGM 整体氛围紧张刺激，当玩家被发现后会有警报声。

2. 游戏机制

2.1 游戏性

2.1.1 潜行

游戏的主要目的是偷盗宝藏并且顺利脱逃。玩家主要通过潜行来达到这一目的，通过潜行躲避游戏场景中的摄像头和巡逻的安保人员，以此获得爽快感和刺激感。在游戏中玩家可以运用自己的复制能力伪装成人物或者物品来迷惑安保人员和摄像头，以此来强化自己的潜行能力。

2.1.2 复制

玩家拥有复制能力，复制的能力分为三层。详见图 4：

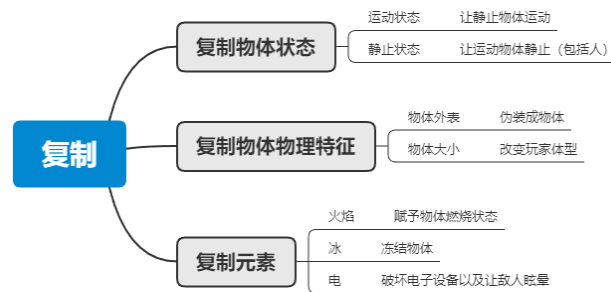


图 4

玩家碰撞到可以触碰的物体时，按下 C 键，可以生成对应的技能，保存在技能槽里。具体的按键分布如下图 5

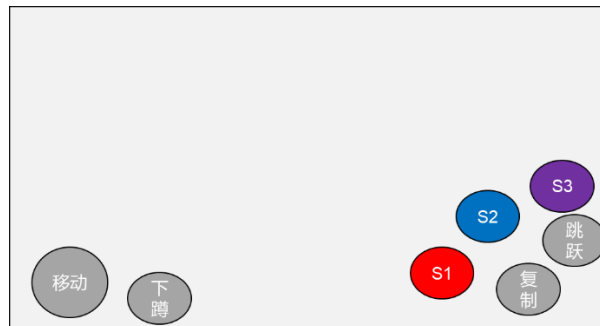


图 5

S1 保存复制物体状态，S2 保存物体物理特征，S3 保存复制的元素。同种复制技能只能存在一个，后复制的能力会覆盖掉前面保存的技能。实现逻辑图如图 6 和图 7。

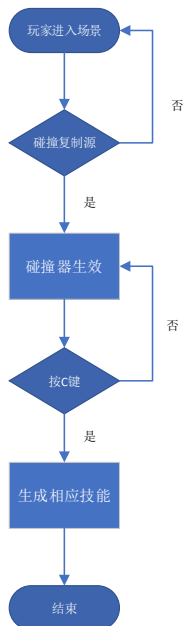


图 6 复制逻辑

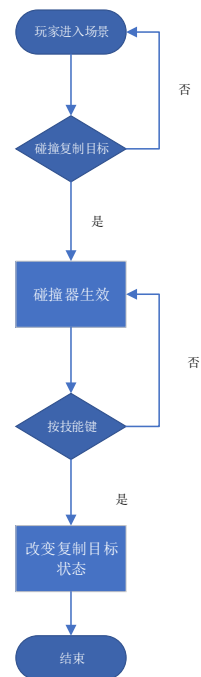


图 7 释放技能逻辑

玩家可以通过自由组合自己的技能，自由地释放技能强化自己的潜行能力或者吸引敌人的注意达到自己的游戏目的。通过技能的组合以及自己规划游戏路线，增加了游戏策略的广度和深度，玩家可以从中获得自我思考的乐趣。

2.2 游戏物体

游戏物体分为 5 种类，分别为：

1. 复制源
2. 复制目标
3. 监视器
4. 安保人员
5. 装饰物品

2.2.1 复制源

复制源给予玩家可以复制的能力，具体分类如图 8：



图 8

2.2.2 复制目标

图 9 展示了复制目标。

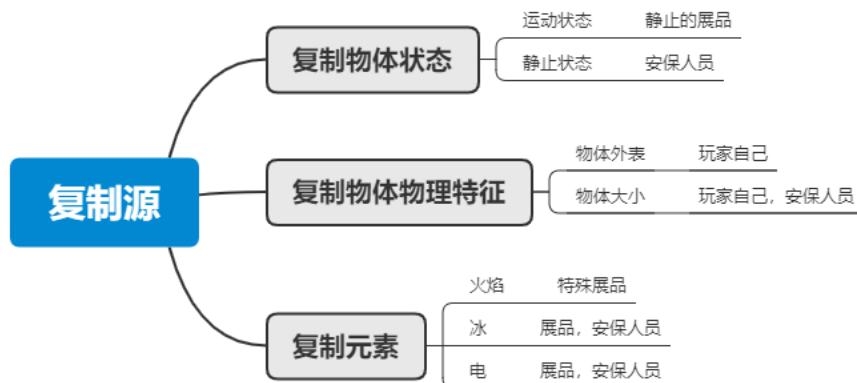


图 9

2.2.3 监视器

监视器检测玩家是否进入监视范围，如果玩家进入监视范围则发出警报，所有安保人员会来抓玩家，玩家被抓到后游戏结束。摄像头的扫描射线长度为 3.5 米，扫描斜下方正面 180 度的范围，会被物体阻挡扫描光线。扫描逻辑为图 10：

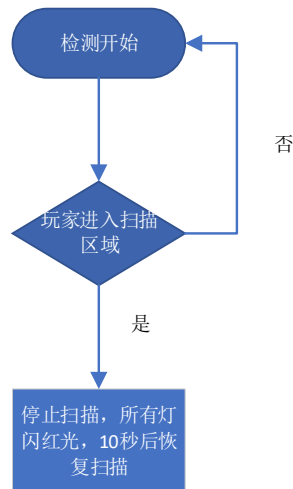


图 10

2.2.4 安保人员

安保人员按照规定的路线巡逻，一旦在视野中发现玩家，就会从巡逻状态变成追击状态，在追击状态下，安保人员的速度变成原来的两倍，一旦安保人员碰撞到玩家，则游戏结束。

2.2.5 装饰物品

一些墙上的画，房间中的椅子等为装饰物品，不与玩家产生互动。

2.3 玩家动线

第一阶段玩家动线以及关卡框架如图 11：

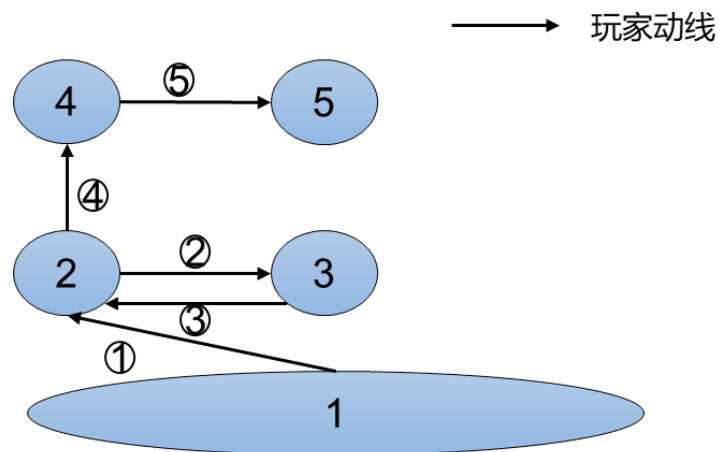


图 11

1. 房间 1：关卡起点，教学关卡，难度等级为 1，教会玩家移动以及躲避摄像头追踪，无安保人员，只有摄像头
2. 房间 2：教学性质关卡，难度等级为 1，教会玩家复制物品的能力，有安保和摄像头，以前可以被复制的物体

3. 房间 3：教学性质关卡，难度等级为 3，教会玩家复制物体外形的能力，有安保和摄像头，有可被复制外形的物体
4. 房间 4：教学关卡，难度等级为 2，教会玩家复制元素的能力，有安保和摄像头，有可被复制外形的物体，以及解密机关
5. 房间 5：珍宝所在区域，难度等级为 4，教会玩家变小的能力，有安保和摄像头，有上述所有的物体，有珍宝，有解密机关

后半阶段玩家动线以及关卡框架如图 12：

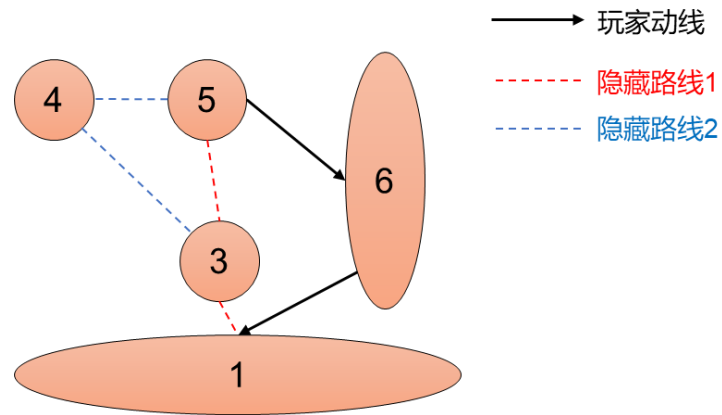


图 12

1. 房间 6：逃脱关卡，难度为 5，有所有类型的物品，摄像头与保安的能力增强。
2. 黑色动线：关卡指定逃脱路线，易于发现，逃脱难度 5。
3. 红色动线：隐藏路线，难于发现，逃脱难度 2
4. 蓝色动线：隐藏路线，难于发现，逃脱难度 3