

# 吓SKR人

---

## 游戏简介

---

这是一个动作、俯视角、逆恐怖游戏

## 玩法简述

玩家将在一个关卡内，通过制造“超自然”事件（忽然出现的箱子、掉落物、玩家出现的惊吓等）来惊吓敌人，直到敌人都被吓晕则关卡完成。

（玩家的主要体验将是用各种方式解题所带来的成就感，以及满足惊吓他人的恶趣味）

## 目标玩家

主要定向为喜欢游玩独立游戏、塔防游戏的成就型玩家，包括部分与游戏机制相性较吻合的杀手型玩家

## 游戏运行平台

PC（window系统、mac系统）

## 参考游戏

《Disco Elysium》、《Carrion》、《The Last of Us》系列、《Kingdom Rush》系列

## 游戏系统

---

### 核心机制

敌人有恐惧值的设定，玩家利用现有的道具，制造道具相应的超自然事件，从而提高敌人的恐惧值直到极限，敌人恐惧值满时则进入**昏迷状态**（敌人倒地无法动弹），当关卡内所有敌人都进入**昏迷状态**则关卡完成

### 潜行系统

#### 玩家操作

##### 移动

正常移动上下左右（wsad）

加速移动按住shift

##### 惊现

从隐身状态改变为显形状态**按住空格**

隐身状态下玩家可以穿过箱子等障碍物

##### 道具选择

道具轮盘按住TAB 确定选择**鼠标左键**

##### 使用道具

道具就绪按住**鼠标右键** 使用轻击**鼠标左键**

**设计目的：**较为简单的操作让玩家自然将思考聚焦到关卡解题上

## 关卡失败条件

敌人找到逃生出口

**设计目的：**防止玩家无作为，拖延游戏时间与节奏

## 惊吓系统

### 惊吓

#### 玩家惊现

玩家以显形状态忽然出现于敌人视野中，一次提高15%恐惧值

玩家以显形状态一次处于敌人视野中超过3s，敌人恐惧值以提高值为基础 降低5%/s

#### 道具惊吓

使用生成类道具或声响类道具惊吓敌人，一次提高10%恐惧值

#### 事件惊吓

使用事件类道具惊吓敌人，一次提高20%恐惧值

事件惊吓可以影响敌人的行进路线

#### 连锁惊吓

玩家以多种手段惊吓敌人可以使敌人处于连锁惊吓之中，可以稳定有效提高恐惧值

敌人在受惊吓后5s内，受到第二次惊吓开始进入连锁惊吓状态，敌人受惊吓后5s内再次惊吓可以继续维持状态

**危机惊吓：**当敌人处于连锁惊吓之中看见被吓晕的另一名敌人时会大幅提高恐惧值，一次提高20%，属于事件惊吓

这是一个隐性条件

#### 惊吓削弱

同一惊吓手段在15s内反复出现会不断削弱提高值，复现超过3次时，每出现一次降低10%的提高值

**设计目的：**促使玩家选择更多种惊吓手段与恐惧值提升的不同决策

## 道具系统

除场景生成类道具外道具无视网格规则，但不可堆叠在同一位置

**设计目的：**使玩家拥有多种惊吓手段的选择，并在关卡内创造更多如敌人路线改变，敌人的状态改变等所带来的丰富体验

### 场景生成类道具

#### 箱子

可以在关卡内一个1X1的格子生成一个1X1的箱子

会阻挡影响敌人的行进路线

玩家可以再次破坏箱子，惊吓效果等同于箱子生成

## 倒塌梁柱

需要关卡内设置可倒塌梁柱才可使用此道具

倒塌梁柱的场景占用根据关卡具体情况而定

## 生成类道具遵循方形网格规则

### 属于道具惊吓类

### 声响类道具

**道具细分：**掉落的瓶子、掉落的石块、会动的柜子、钟声

当敌人恐惧值高于20%时，声响会促使敌人向声源地的反方向移动

根据不同关卡，关卡内有4-8个声响类道具，玩家通过拾取道具才可使用

属于道具惊吓类

### 事件类道具

### 吸引类

**道具细分：**

放置于墙上：恐吓纸条

放置于地上：恐怖魔镜

当处于敌人视野之中，敌人会前往查看道具从而受到惊吓

路径上有阻挡物时敌人可翻越障碍物或重导航

关卡内随机生成2-3个道具，玩家通过拾取道具才可使用

### 纯惊吓类

需放置于敌人视野内、距离敌人4m以内的范围

**道具细分：**丑恶鬼魂、吓人盒子

关卡内随机生成1-2个道具，玩家通过拾取道具才可使用

## 敌人系统

### 胆小型

- **恐惧特性**
  - 每一种惊吓的提高值对该敌人类型有5%的加值
  - 恐惧值降低速度为2% $s$
  - 自身有一个同伴范围，同伴范围内无其他敌人则该敌人进入孤立状态，孤立状态下，每一种惊吓的提高值对该敌人类型有5%的加值
- **技能**
  - 携带手电筒，可以观测到更远的距离，可以在更远的地方发现关卡出口
- **移动**
  - 恐惧值为空时可以翻越箱子
  - 移动路径靠墙两路走，每行走4m停下，向关卡中心一侧旋转90°观察3s再继续往上次旋转方向旋转90°，直到回到初始方向（共旋转4次），停1s继续往前行进

- 速度
    - 0.5m/s
- 观察范围
  - 半径3.5m, 50°扇形

## 胆大型

- 恐惧特性
  - 惊吓对此敌人没有提高值的增益
  - 恐惧值降低速度为2%<sub>s</sub>
- 技能
  - 对于道具惊吓有2.5%的减值
- 移动
  - 恐惧值低于15%时可以翻越箱子
  - 移动路径按中路走，每行走4m停下，向关卡中心一侧旋转90°观察3s再继续往上次旋转方向旋转90°，直到回到初始方向（共旋转4次），停1s继续往前行进
  - 速度
    - 0.3m/s
- 观察范围
  - 半径2.5m, 50°扇形

## 破坏型

- 恐惧特性
  - 每一种惊吓的提高值对该敌人类型有2%的加值
  - 恐惧值降低速度为5%<sub>s</sub>
- 技能
  - 当恐惧值低于25%时，会破坏阻挡行进路线的箱子，破坏一次的cd是3s
- 移动
  - 移动路径按三路可改变路线的方向依次走，到靠墙一路再反过来，每行走3m停下，向关卡中心一侧旋转90°观察3s再继续往上次旋转方向旋转90°，直到回到初始方向（共旋转4次），停1s
  - 速度
    - 0.6m/s
  - 无法翻越箱子
- 观察范围
  - 半径2.5m, 50°扇形

## 敌人特性

不同的敌人具有相应的恐惧特性与技能

敌人受惊吓后3s，恐惧值开始降低

## 成就系统

**设计目的：**量化玩家操作，在关卡结算时对玩家的关卡内表现进行评分与奖励

### 连锁惊吓

- 每个敌人的连锁惊吓状态时间相加，时间越长分数越高
- 标准
  - 单个敌人
    - 胆小型
      - 少：0-15s；中：16-25s；长：26s以上
    - 胆大型
      - 少：0-18s；中：19-25s；长：26s以上
    - 破坏型
      - 少：0-16s；中：17-25s；长：26s以上
- 达到少标准+500；中标准+300；长标准+100

### 危机惊吓

- 危机惊吓次数
  - 一次500

### 完成时间

- 越少越高分
  - 低于1：30min+1500；低于2：30min+800；低于3：00min+500

## 标准详情

---

### 速度

玩家移动速度：0.6m/s；加速移动：1m/s

### 大小

箱子大小1格

敌人玩家皆占1格

### 场景

1格为1m\*1m

普通场景为15格\*30格的大小

## 世界观

---

随着互联网的信息流通越发便利，以及人们的猎奇心理的需求，短视频平台的某些博主冒险前往著名的废弃酒店【格斯特大酒店】，以博取眼球，换取流量，而玩家将在游戏中扮演废弃酒店中一只被来访者打扰的鬼魂，因无法忍受侵扰，决定制造一系列超自然事件，吓跑来访者。

## 美术与音乐

---

# 美术

## 整体画风

参考《Disco Elysium》



## 人物

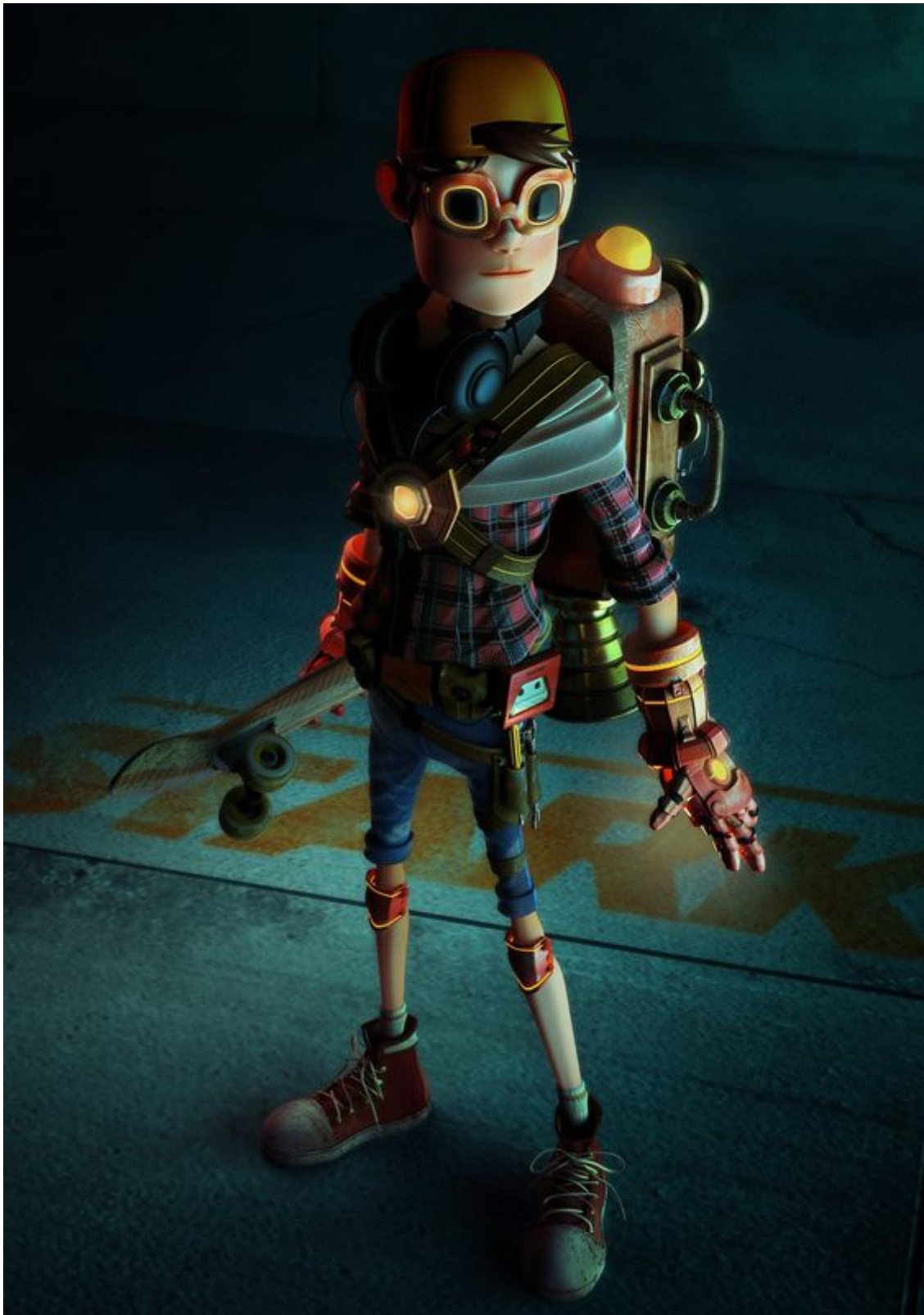
更风格化一些，造型更特征化、夸张化

## 胆小型

瘦削、敏感、猥琐、混混、颓废、动作内收

## 剪影形







**服装：**穿着比较单薄、主要是现代风格、融合一点废土元素、有背包、会携带一个手电筒







### 胆大型

憨傻、鲁莽、动作外张、峰哥亡命天涯、糙汉

### 剪影形





**服装：**稍微废土一些，更多的是现代的服装，功能倾向于探险







### 破坏型

身材均衡、运动、朋克、太妹、古灵精怪

### 剪影形





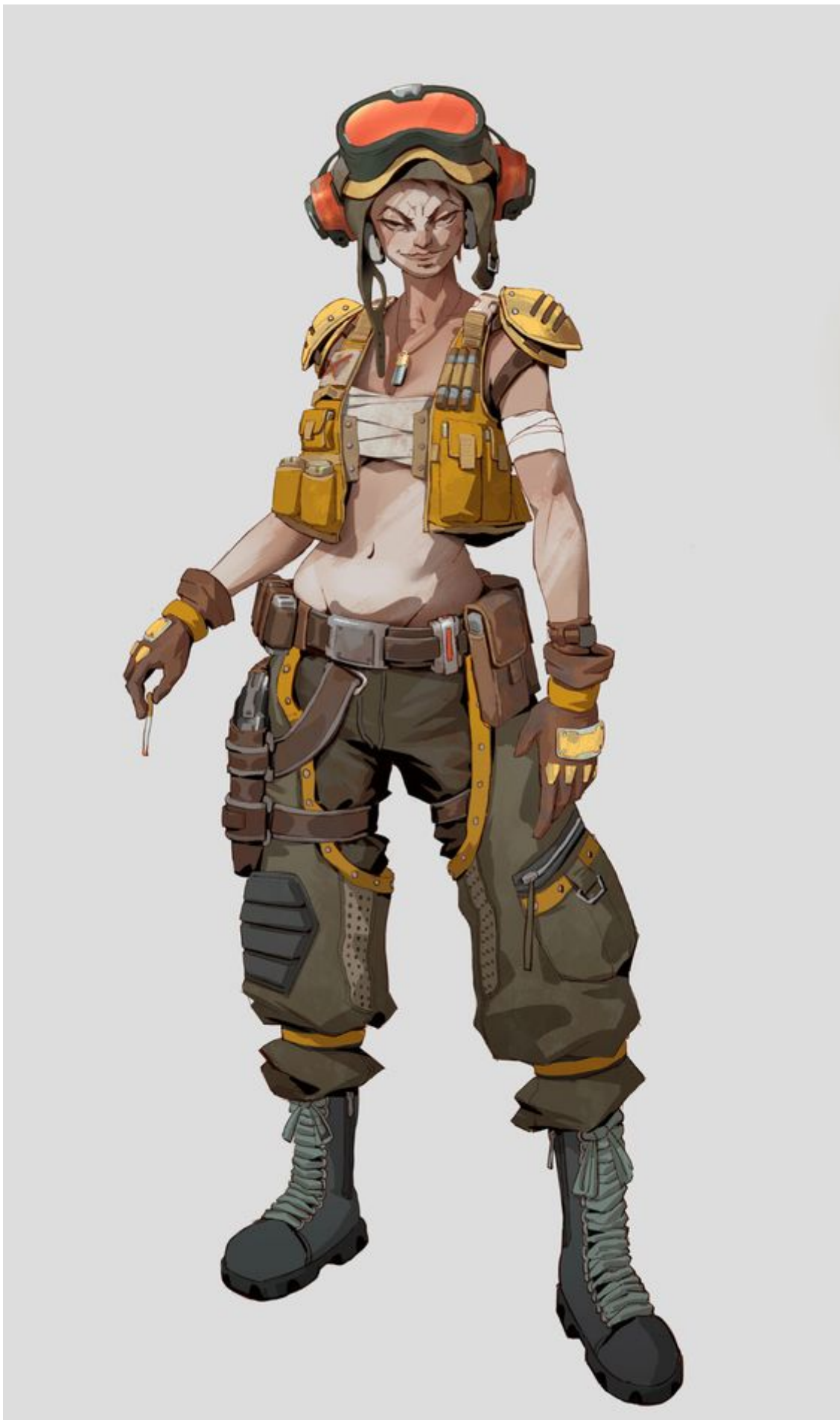




**服装：**相对前面的更朋克一点，但不要太脱离现代，身上可以携带点工具，有明显的破坏功能







带点朋克元素的妆容



### 场景（从大到小）

酒店大堂

大床房

厨房

总统套房

餐厅



# 音乐音效

## 整体风格

参考《Goose Goose Duck》的怪诞、悬疑曲风

## 音乐

主界面音乐

游戏内氛围

即将胜利音乐

## 音效

## 游戏流程

