The Dark Crystal 游戏策划

版本 V0.1

2012年5月31日星期四

## 1游戏简介

1.1 游戏概述

本游戏是一款带有剧情设计的第一人称视角的射击类游戏，融合了传统类CS的射击类游戏以及RPG游戏的特点。游戏通过开场动画、过场动画将玩家带入游戏所设定的世界当中，给予玩家推动剧情发展的使命，同时带给玩家射击类游戏激烈战斗的感受。

为了贯彻寓教于乐的思想，游戏设有问答系统，玩家可以通过回答问题巩固各种知识，题库可由玩家自行设定。

1.2 游戏客户

游戏主要面对的客户为学生群体

1.3 游戏风格

游戏具有神秘，魔幻的风格

1.4 游戏视角

游戏主要以第一人称为视角并可切换为第三人称视角

1.5 游戏玩法

1.5.1 基本版：

本游戏分为3个关卡，在每个关卡中，玩家扮演突击小队的队长带领由AI扮演的士兵们进行战斗。突击小队需完成总部交付给他们的任务。任务成功后才可进入下一个关卡。每过一个关卡将对下一关进行解锁，通过所有关卡则游戏情节部分结束。玩家可自由选择已经解锁的关卡进行游戏。

在游戏中，玩家将可通过拾取获得有武器和弹药，不同的武器具有不同的属性，玩家使用武器消灭敌人。每一关开始时玩家有初始血量，被敌人攻击则血量减少，耗尽血量则任务失败，血量不可补给。

玩家的AI同伴将跟随玩家智能移动，协同玩家作战。

1.5.2扩展版：

本游戏具有2种模式，单人模式，单人遭遇模式，联网模式。

单人模式即基本版实现的内容。

联网模式允许玩家进行联网对战。建立游戏的玩家作为主机可选择游戏地图。玩家分为两个阵营，以消灭尽可能多的敌方人员为战斗目的进行对战。玩家的游戏角色死亡后将在一定时间内再生并可继续进行战斗。

1.6故事背景

故事背景：

公元2012年12月，世界末日即将到来。地球上的人们陷入恐慌。此时，一个名为“黑水晶”的小组研究出了一种能提供接近无限能量的物质，并将其命名为“黑水晶”。人类使用黑水晶为宇宙飞船提供动力，飞向浩瀚的宇宙。

剧情：

故事发生在X星纪年1010011年。X星面临能源枯竭，人们为此叫苦不迭。一天，X星的情报局的探员在为硬盘做数据恢复时意外发现了一份文件（见附1），文件显示人类可能将黑水晶分解后遗弃于地球。X星的科学家们经过计算，发现人类仅利用了黑水晶0.1%的能源，也就是说，黑水晶还剩余99.9%的可用能源。并且科学家们还发现，他们现有的技术可以将被分解的黑水晶重新合成。为寻求无限能源，X星人决定派出一个突击小组飞往地球寻找黑水晶。奥特曼上尉被选中为领队，带领5个一等兵乘坐宇宙飞船前往地球。

走出宇宙飞船，映入眼帘的是一片破败的景象。奥特曼上尉利用探测仪探测出黑水晶的位置，他们重新登上飞船前往目标地。

探测仪显示水晶很可能位于某栋不知为什么半陷入地底的大楼中，奥特曼上尉指挥手下一同进入大楼。

关卡一提要

突击小队进入大楼后，突然响起了一阵刺耳的警报声，突击小队随后即刻遭到了射击。 在躲避到遮蔽物后面之后，奥特曼上尉意识到已经有人捷足先登。此时，总部来电告诉奥特曼上尉，塞得星人在一个星期前已经抵达地球，人数大概在100人左右。总部对奥特曼上尉下达命令：夺取黑水晶，并给奥特曼上尉传来了那栋大楼的结构图。

奥特曼上尉得到命令，决定直接突击，攻占大楼，夺取水晶碎片。

关卡二提要

奥特曼上尉在大楼中向本部汇报，他们已经得到了黑水晶的一部分：绿水晶。本部向他们发来祝贺，并告诉奥特曼上尉，本部的增援部队第二突击队已经到达地球，并且他们已经发现了黑水晶的另一个部分：蓝水晶。总部的飞船将在5个小时（虚拟时间）后抵达蓝水晶的所在地。总部要求奥特曼上尉支援第二突击队，在总部抵达之前保护好蓝水晶。

关卡三提要

在总部的飞船上，科学家对蓝水晶和绿水晶进行了研究。研究发现要重新合成黑水晶，还缺少最后一部分碎片。根据蓝水晶和绿水晶的所在地，科学家分析出最后一部分水晶的所在地，长白山。

奥特曼上尉带领突击队前往，但是与此同时塞得星人也收到消息，于是双方都马不停蹄地赶往目的地争夺黑水晶的最后一部分红水晶。并在山脚下遭遇。双方狭路相逢，展开了一场激烈的遭遇战。

### 2系统设定

2.1角色系统

玩家角色动作

走，跑，蹲，跳，飞，射击，投弹，拾取武器，拾取弹药，更换弹药

玩家角色属性

生命值： 受到敌人的攻击将减少角色的生命值，生命值耗尽则任务失败

持有武器： 玩家可以持有一种轻型武器，一种重型武器，一种投掷弹

当前武器： 玩家当前使用的武器

弹药量： 玩家携带的未装载到武器中的可用弹药量

载具（扩展）： 玩家乘坐的载具

2.2 AI系统

AI角色动作：

走，射击，投弹

AI角色属性

生命值： 受到攻击则生命值减少，生命值为0时角色死亡消失

攻击力： 对敌方造成伤害的程度

攻击距离： 攻击影响的范围

2.3 道具系统

2.3.1 武器

游戏开始时玩家会持有基本武器，更多的武器玩家可以在游戏地图中拾取。

武器类型：

轻型武器： 重量较轻，杀伤力较小武器

重型武器： 重量较重，杀伤力较大的武器

投掷弹： 攻击范围大的武器

武器属性：

重量： 武器重量会不同程度地影响玩家移动速度。

杀伤力： 杀伤力会影响敌人HP值降低的程度

攻击距离： 攻击能够到达的最远距离

弹药消耗： 武器弹药消耗的速度不同

可装载弹药量： 武器的可装载弹药量和弹药消耗将影响需要填充弹药的频率

2.3.2 弹药

玩家在游戏初始时持有一定量的弹药，更多弹药可通过在游戏地图中拾取弹药包获得

弹药包属性：

弹药量

2.4 问答系统

题库：玩家可在设置中选择加载的题库

开关：玩家可选择打开或者关闭问答系统

事件触发：问答由特定事件触发

2.5 载具系统（扩展）

载具可由玩家在地图中获取，初始时玩家没有载具

载具属性：

速度：载具载人时的移动速度

### 3.界面设定

3.1游戏主界面

背景图

菜单：

单人模式

联网模式

设置

问答系统设置（题库，难度，开关）

音乐音效设置（音量）

画面设置（全局/窗口，分辨率）

键盘设置

鼠标设置

制作人员

退出游戏

3.2 单人模式

3.2.1 主界面

背景图

菜单：

开始游戏

读取游戏

难度选择（难，中，易）

返回主菜单

3.2.2 单人游戏过场动画

按ESC键可跳过动画

3.2.3 单人游戏界面

菜单：

设置

保存游戏

读取游戏

退出任务

重新开始任务

退出游戏

3.3 联机模式

3.3.1主界面

菜单：

创建游戏

加入游戏（输入主机IP，开始游戏）

返回

3.3.2 创建游戏界面

选择地图

选择游戏时间

输入人数上限

开始游戏

返回

3.3.3 游戏界面

小地图

属性栏

HP值

弹药量

持有武器（装载弹药量）

菜单

设置

离开游戏

## 4规则设定

4.1单机版

游戏结束条件：

游戏胜利：玩家完成关卡任务

游戏失败：玩家角色耗尽血量

游戏终止：玩家退出游戏

4.2 联机版

游戏结束条件

游戏中断：主机玩家退出游戏

游戏结束：游戏时间耗尽