**《荼》**

組別：第三組

組長：徐遙鵬

組員：黃偉傑 吳希文 陸思翰 周芷瑄

指導老師：張明裕

字體顏色說明：紅色代表關鍵字

藍色代表大標題

綠色代表額外的想法，待商議

青色代表這一次上傳，就之前版本有變動修改的內容

創作緣由

·做什麼遊戲？

在初期遊戲構想的時候，其實有很多的構想：大逃殺？ 計步器？ 2.5D射擊？ 還是1v1迷宮對戰？

這些都是我們討論的核心，這麼看下來，遊戲種類繁多，雖然都是圍繞著“多人聯機”和“手機安卓端”進行發想，但是由於大家所喜歡的遊戲類型都不大相同，所以遊戲的類型也是各式各樣。

那當然，至於最後定下來打算做這款手游的原因其實只是因為一個很簡單的原因，我們的美術說想要做各種各樣奇怪的生物。那當時正好是“魔物獵人世界”宣傳片剛出沒多久，作為一個忠實的玩家的我也就受到神作的影響，結合所謂的“各種各樣的怪物”這個宗旨，自然而然的想到，為什麼不做一款手機版的“魔物獵人”呢？

·怎麼做？

既然定下來要做手機版的“魔物獵人”以後，我們便開始發想。首先最關鍵的一點在於，作為學生的我們，能力和資金限制，目前肯定是不太可能做到那種華麗的3D動作畫面，於是我們退而求其次的做了些分析。

“魔物獵人”的核心在於狩獵，通過對人物進行縝密的操作，通過使用各種各樣的武器來對怪物展開攻擊，並且配合道具完成最終的擊殺。

那麼我們如何用相對簡單的方式來呈現一款已狩獵怪物為核心的遊戲呢？經過討論，決定把相對是輔助的道具系統，作為我們遊戲的核心來進行設計，但是我們也沒有放棄武器攻擊怪物的系統，只是將它和道具系統交換個重心，並且通過另一種方式來呈現。

玩法設定

1. 狩獵方式的呈現（兩種玩法相結合）：

遊戲策略重點在PVE，玩家扮演的“類似”上帝的角色，在屏幕外往地圖上放置道具，放置道具需要長按屏幕進行放置，而屏幕中的怪物不但會隨機走動，而且還具有一定視野，當怪物的視野覆蓋到玩家放置道具的位置，那麼放置道具的動作就會失敗。這時候就需要玩家通過各種各樣的道具之間巧妙的配合，在躲避怪物視野的同時，引誘怪物步入陷阱，在怪物奮力掙扎的同時，趁機進行“駭入”，攻破怪物的防禦，使狩獵過程進入到可攻擊的“駭入模式”，這時候玩家就可以通過一個簡單的射擊遊戲方式，對怪物展開攻擊，並且完成最終的勝利。

1. 不簡單的簡單AI（看準時機，機會稍縱即逝）：

一次狩獵的開始，往往是玩家運籌帷幄的時候，從一開始對怪物行為的觀察和判斷都是需要時間的，不同的怪物的各種屬性，動作，視野，聽覺都是不相同的，正所謂知己知彼百戰百勝，道具的攜帶數量有限，如果著急佈置道具，很可能會被怪物提前看到，導致佈置失敗，而道具也白白浪費，那麼接下去的狩獵更是難上加難。但是如果觀察出了怪物的行為模式，就可以找出怪物的動作間隙，利用這些間隙完成一次成功的道具佈置，那麼接下去的狩獵肯定是一帆風順。

1. 放置道具的玩法邏輯：

遊戲最重要的矛盾點在於，玩家佈置道具需要通過手指長按屏幕任意位置來完成佈置，而怪物AI具有一定的視野和聽力，佈置道具的同時會發出聲音吸引怪物注意，而當怪物的視野看到玩家佈置道具的位置的話，那麼就會導致佈置失敗，看上去似乎想要完成道具佈置是一件很睏難的事情。

那麼這種情況下如何完成一次成功的佈置呢？

首先不是所有道具的佈置都需要很長的時間，最長的道具佈置不會超過5秒，而最短的道具就是點擊即放，當然還有一些道具是需要點擊后，經過1秒的延遲才會釋放的。

佈置時間長的道具肯定是作用比較大的那種，不過點擊即放的道具才是一場狩獵的關鍵道具，比如：遊戲中有“高頻震音彈”這種點擊即放的道具，釋放后會使怪物的聽覺暫時屏蔽，玩家便可以趁機進行比較耗時的道具佈置，而不會吸引怪物的注意。又比如“閃光彈”這種點擊后需要1s的釋放時間的道具。設定上來說，“閃光彈”的釋放位置必須在怪物的視野範圍內才能發揮效果，所以玩家在釋放的時候還需要考慮預判的問題。不過一旦成功，怪物會出現短暫的視野屏蔽，這時候就算你在它腳底下放置道具，也全然不會被怪物所察覺。

四、駭入模式的觸發條件：

要想真正捕捉住怪物，唯一的方法就是擊潰怪物的防火墻，駭入怪物的核心，從內部擊敗它。而攻擊怪物防火墻的方式就是，通過使用一個無使用次數限制，但是有冷卻時間的“駭入光束”來對怪物的防火墻進行攻擊。“駭入光束”的釋放方式是點擊即放，並且是範圍性的，當玩家使用光束，並且在屏幕上釋放的時候，屏幕上便會出現一條光束籠罩玩家所點擊的地方。如果怪物處於這個光束的籠罩下，那麼有一個叫做“入侵度”的數值就會持續增加。當入侵的數值增加到100%的時候，那麼代表怪物的防火墻已被攻破，那麼狩獵過程就會自動進入“駭客模式”。

當然，“駭入光束”的釋放並不是無所限制。首先，一次釋放后，光束只會在地圖上存在6秒，無法移動，時間到了就會自動消失，並且“駭入光束”也會進入長達10秒的冷卻時間。其次，正常情況下的怪物，是不會進入光束中的，就算直接釋放在怪物身上，怪物也會馬上逃離。

那麼，這時候就需要限制形道具的配合了。通過陷阱類道具將怪物束縛住以後，再進行入侵才是最好的選擇。

五：入侵度的簡單設定

“入侵度”的設定上，除了能夠通過“駭入光束”來收集，同時還有一個設定就是，當玩家收集到一定“入侵度”，但還未能到達觸發“駭客模式”的100%階段，入侵度會緩慢的下降直至0。這個設定也是為了增加遊戲的緊張度，玩家需要緊湊的陷阱佈置來讓入侵度快速的收集滿。

六、駭入模式的玩法：

駭入模式是一個攻擊怪物的具象化射擊遊戲，射擊的方式很簡單，屏幕中間會出現一個圓形的面板，圓形面板的外圈是怪物的軌道，代表怪物本體的區域，會在外圈上圍繞圓形面板旋轉。這時候，玩家便需要通過滑動的方式，將位於圓形面板中心的子彈，射向外圈在旋轉中的怪物本體，一旦集中怪物的本體，那麼怪物便會受到傷害。

當然，怪物本體的區域在旋轉速度上也是根據種類的不同，速度也大不相同，所以，針對不同的怪物，所使用的“子彈”也是玩家需要選擇的地方，不同的子彈有不同的射擊效果，比如命中能夠減速的子彈、射出后會發散的子彈、命中能夠造成停頓的子彈、攻擊帶有額外傷害的子彈等等，都是玩家需要對症下藥的決策。

而駭入模式有一定的時間限制，如果時間結束后，怪物還未能擊敗，那麼怪物的防火墻便會重建，畫面會自動回到狩獵模式下，玩家則需要重新進行“駭入光束”攻擊怪物防火墻來進入駭入模式的動作。

七：兩種模式之間的關聯：

1.核心流程在於，“狩獵模式”下攻擊防火墻來進入“駭入模式”，在“駭入模式”下攻擊怪物本體來完成狩獵。

2.“狩獵模式”下，可以使用“病毒道具”，釋放方法簡單易中，會讓怪物身上帶有不同的Debuff，這種Debuff在“狩獵模式”下並無意義，但是如果帶著這種Debuff進入“駭入模式”的話，那麼在整個“駭入模式”怪物都會受到Debuff的影響，比如速度下降，怪物破綻變多，傷害加深等。

3.怪物屬性的變化，會直接影響“駭入模式”怪物本體區域的速度和變化等。

八：怪物的數值

怪物一共具有兩種數值，分別是“飢餓值”和“心情值”。這兩個設定的出現其實潛在的意義是為了輔助和限制玩家。為什麼這麼說呢？

首先，“飢餓值”是一個隨著遊戲時間進行，會緩慢下降的數值。當“飢餓值”下降到一定的時候，怪物會進入尋找食物的狀態，這種狀態下，玩家就可以放置食物來引誘怪物進食，而放置食物相對於佈置陷阱來說，容易得許多。並且怪物在進食的過程中，玩家就可以趁機使用“駭入光束”，進食狀態下的怪物不會躲避光束，可以爽快的收集入侵度。這個設定讓玩家就算陷阱放置的成功率很低，也能有一個“保險”的方法能夠收集入侵度，當然，光光靠進食的時間來收集入侵度是遠遠不夠的，因為當怪物結束進食后，“飢餓度”就會回升，這時候再等“飢餓值”下降的話，往往又需要很長的時間。

然後便是“心情值”，“心情值”可以理解為怪物此時的精神狀態，而心情值的下降方式是：每當玩家使用任意道具對怪物造成影響的時候，怪物的心情值就會下降。當怪物的心情值達到一個臨界點以下，怪物就會進入暴走狀態。

暴走狀態下，怪物的速度將會大幅度提升，視野也會變得更寬闊，對聲音的敏感度也會提高。在怪物暴走狀態下的狩獵是很不明智的選擇。

所以，在放置道具的同時，控制怪物心情值也是玩家需要考慮的地方，這個數值也一定程度上限定了玩家不可以一味無腦的放置道具，這個數值可以理解為所謂的“MP”。

當然，在道具方面，還是有能夠恢復怪物“心情值”的道具，比如“興奮裝置”，放置后，能在一定範圍內使怪物的心情值回升。

其他元素概念

一：“荼蘼”——調查隊基地總稱

玩家扮演的未來世界派遣到現在這個時空的調查隊的指揮官，他所指揮的調查隊將基地建立在雲層之上。目的是為了在方便調查“荼”的同時，也不會影響到這個時空的運作。

調查隊基地是一個龐大的隊伍，集結了未來世界最先進的科技技術和最高端的人才，基地的建設也是為了研究“荼”而投入了巨大的心血建造的。

二：戰略研發中心——研究記錄所

戰略研發中心是“荼蘼”的核心設施，裡面包括：

研究記錄部：通過分析所捕捉到的“荼”，來研究他們的由來，並且記錄到目前為止所出現所有“荼”的種類特性，並且研究針對他們的戰術。

科技研發部：科技研發部會定期研發針對“荼”的新型道具，研發出的道具會提交給未來世界的研發總部審核，通過后將會由能源充足的未來研發總部批量研發，並且通過時空傳輸裝置將最新道具傳送到基地。

三：時空樞紐——商店

時空樞紐室是裝載著“時空傳輸裝置”的地方，由於“時空傳輸裝置”的規模巨大，所以單獨分離出了一個區域建設。“時空傳輸裝置”是用來與未來世界建立溝通橋樑的地方，無論是道具還是病毒子彈等消耗物件，都需要通過“時空傳輸裝置”來獲取。

“時空傳輸裝置”每次進行傳輸都需要消耗大量能量，根據所需傳輸的道具不同，所消耗的能量也不同，玩家通過完成任務，解鎖劇情等方式能夠獲得“時空傳輸裝置”所需要的能量（可以理解為金錢），來啟動“時間傳輸裝置”來向未來世界獲取所需要的道具。

四：量子核心——升級所

量子核心是一個負責提供整個基地能源地方，玩家可以將不需要的道具進行銷毀換取能量，也可以將一些基礎的道具合成升級為高級道具，並且給道具附加上不同的屬性。

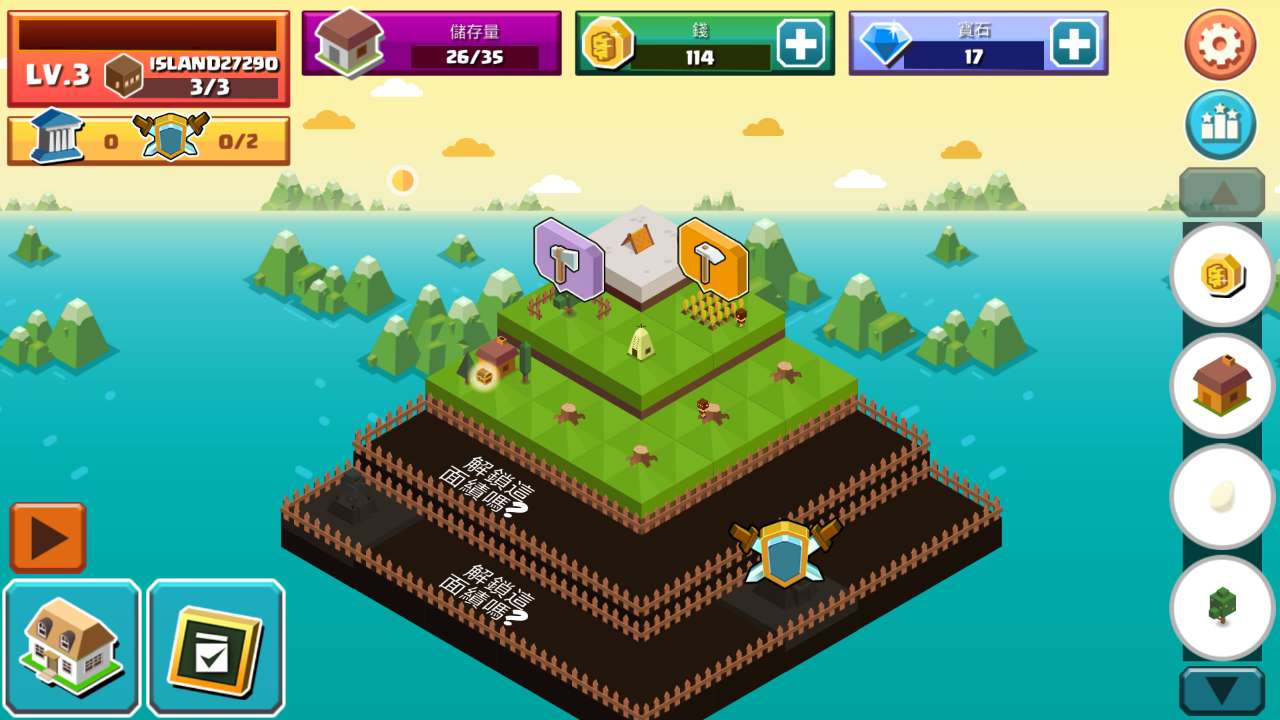
五：遠端偵測塔——任務所

遠端偵測塔主要負責地面上出現的“荼”的位置和種類，玩家可以在這裡接取任務和情報，並且從這裡前往狩獵的場所，完成后可以至戰略研發中心領取回報。

遊戲製作設定

1-1 遊戲美術參考





1-2 遊戲製作方向

·遊戲執行平台：手機安卓端

·遊戲製作工具：unity3D 5.6

1-3 人員分配表

徐遙鵬（組長，美術）：地圖繪製，界面圖案繪製

吳希文（企劃，副程式）：總企劃，UI程式製作

陸思翰（主程式）：主程式製作，遊戲程式製作

周芷瑄（美術）：怪物模型製作，地圖部件模型製作

黃偉傑（美術，音效）：怪物動作調整，音效製作

狩獵道具介紹

狩獵道具介紹：

1：高頻振音彈

道具介紹：高頻振音彈中裝有特殊的芯片，雖然在爆炸的時候無殺傷力，但是卻能發出短時間高頻的聲音，能夠在一定時間內，屏蔽“荼”的聽覺。

攜帶數量：2

釋放時間：點擊即放

作用效果：能夠屏蔽“荼”的聽覺

效果時間：4秒

作用範圍：中

2：閃光彈

道具介紹：閃光彈內的化學物品，能在爆炸的時候產生刺眼的光亮，能夠在短時間內使注視爆炸方向的“荼”，失去視野偵測能力

攜帶數量：2

釋放時間：點擊后，延遲1.5秒

使用條件：需在“荼”的偵測視野覆蓋範圍中爆炸，才有效果

作用效果：使“荼”的視野縮小到原來的3分之一

效果時間：4秒

作用範圍：在“荼”的偵測視野中，皆有效

3：狩獵陷阱

道具介紹：由第一批偵察隊的科學家所研發的3代產品，是為了更好的捕捉“荼”而研發出來的裝置。裝置的頂端是一個高密度的靜電球，當“荼”觸碰到裝置中的靜電球，靜電便會立刻被釋放，能使半生物半機器的“荼”癱瘓數秒

攜帶數量：2

釋放時間：點擊后，需長按4秒放置

動靜範圍：大

作用效果：當“荼”移動到裝置範圍內，則立刻觸發效果，“荼”將會眩暈

持續時間：2分鐘

效果時間：6秒

部分限制：同一張地圖上，至多存在一個同種類型的狩獵陷阱放置另一個，原有的陷阱會被銷毀

4：聲吶誘餌器

道具介紹：“荼”是一種具有高科技聽覺的半生物半機器，所以其聽覺十分敏銳，能夠聽到視野所不能及的地方的動靜，聲吶誘餌是針對“荼”的聲音採集裝置所開發的裝置，能夠發出一定的具有擴散性的低頻噪音，吸引“荼”前往釋放的地點

攜帶數量：3

釋放時間：點擊即放

動靜範圍：大

作用效果：能夠吸引“荼”前往釋放位置

部分限制：地圖上無其他聲音，此道具才有效果

5：興奮裝置

道具介紹：通過對“荼”的研究，科學家發明了能夠影響“荼”生物部分的裝置，興奮裝置可以通過釋放一定的激素，讓“荼”的心情值勻速回升

攜帶數量：2

釋放時間：點擊屏幕后，4秒內釋放

動靜範圍：中

影響範圍：中

作用效果：在一定範圍內，能夠使“荼”的心情值勻速回升，若“荼”離開範圍則無效

持續時間：1分鐘

部分限制：同一張地圖上只可放置一個興奮裝置

駭入道具介紹：

1：H型病毒網

道具介紹：H型病毒網釋放的H型病毒，能夠阻止“荼”防火墻中數據的傳遞速度。

攜帶數量：1

釋放時間：點擊后，延遲1秒

影響範圍：小

作用效果：釋放擊中“荼”后，如果在8秒內進入“解碼模式”的話，那麼“解碼模式”下，“荼”的線段旋轉速度將會大幅度下降。

持續時間：“狩獵模式”中8秒，“解碼模式”5秒

2：L型病毒網

道具介紹：L型病毒網釋放的L型病毒，能夠暴露出更多“荼”防火墻的弱點

攜帶數量：1

釋放時間：點擊后，延遲1秒

影響範圍：小

作用下鍋：釋放擊中“荼”后，如果在8秒內進入“解碼模式”的話，那麼“解碼模式”下，“荼”的弱點線段將會從原來的1條，增加至3條

持續時間：“狩獵模式”8秒，“解碼模式”無限時，每擊中1條即會消失

3：Z型病毒網

道具介紹：Z型病毒網釋放的Z型病毒，能夠大幅度削弱“荼”防火墻的力度

攜帶數量：1

釋放時間：點擊后，延遲1秒

影響範圍：小

作用效果：釋放擊中“荼”后，如果在8秒內進入“解碼模式”的話，那麼“解碼模式”下，“荼”的線段受到的攻擊傷害加倍

持續時間：“狩獵模式”8秒，“解碼模式”8秒

三：功能道具介紹

1：加速核心

道具介紹：未來科學家研發的高能量消耗裝置，能夠在短時間內，大幅度提升其他裝置的安裝時間

攜帶數量：1（可花金錢購買補充）

釋放時間：點擊即放

作用效果：提高所有裝置的佈置時間，移除延遲釋放道具的延遲時間，變為點擊即放

持續時間：5秒

2：補給飛船

道具介紹：能夠呼叫補給飛船

攜帶數量：1（可花金錢購買）

釋放時間：點擊即放

作用效果：能夠呼叫飛船，將庫存中的狩獵道具和駭入道具取出使用

“荼”介紹

基本設定介紹

“荼”基本設定概述：

1.“荼”三大核心數值

2.“荼”動作

3.“荼”視野

4.“荼”能力

5.“荼”天性

基本數值介紹

“荼”擁有2個基礎數值，分別是

A·飢餓值：

大部分“荼”被召喚后，飢餓值都會隨著時間的增長而下降。當飢餓值低於50後，就會進入“捕獵模式”。此模式下，如果玩家投放‘食物’的話，則“荼”有更高的幾率被吸引，但是在此模式下，“荼”如果遲遲沒有東西吃，則心情值會隨著時間勻速下跌。若飢餓值到達0時，則狩獵失敗。

飢餓值上漲到達一定程度，則“荼”進食機率大幅度下降。

B·心情值：

這項數值的變化性較大，首先，當心情值大於40的話，表示“荼”現在處於“正常狀態”此狀態下玩家可以更容易捕獲它

當心情值低於40以后，則“荼”會進入“憤怒狀態”。此狀態下，“荼”的移動頻率和速度會大幅度上漲，視野也會大幅度增加，並且對一些狩獵道具會產生免疫效果。

動作，視野，能力

“荼”動作：

1. 行走
2. 奔跑（“荼”從行走到奔跑之間會不定時隨機切換）
3. 驚嚇
4. 眩暈（頭上冒圈圈即可）
5. 掙扎
6. 進食
7. 攻擊
8. 憤怒（變色，頭上有怒氣符號即可）
9. 切換地圖的動作

10.特殊動作：不同的魔物有不同的和場景互動的動作（ps:方式待定，此為設想）

“荼”視野：

根據“荼”的不同，視野的大小和範圍也不同，大多是位於正前方。

“荼”能力：

根據“荼”的不同，擁有對狩獵道具不同的抵抗力，會導致有些狩獵道具對這個“荼”無效。

“荼”天性：

根據“荼”的不同，對與不同地圖的場景要素會產生不同的反應（如，有些“荼”喜歡水，如果在有水池的地圖，並且離水池近的話，心情值就會提升較快； 有些“荼”害怕水，在水池邊心情值可能會下降。）

（ps:方式待定，此為設想）

“荼”種類介紹：

【幽靈貓·青】 捕捉難度：★☆☆☆☆ 天性：腦殘（受大部分道具影響）

屬性：

飢餓值：100（無影響下前50五分鐘內用盡，后50九十秒內用盡）

心情值：150（低於60時進入憤怒狀態）

維形值：200（十分鐘內用盡）

視野：扇形（小） 憤怒狀態：扇形（中）

動作：

走路（慢）：速度為4

跑步（快）：速度為7

憤怒狀態：速度為7 皆是跑步姿態

（觸發條件）驚嚇：玩家佈置道具被視野所看到；受個別道具影響

（觸發條件）示威：切換憤怒狀態時；受個別道具影響；吸收能量結束后

（觸發條件）攻擊：受稻草人影響；看見地圖生物時

進食：玩家放置食物道具；殺死場景生物后立刻接續進食動作