# 游戏需求文档

1. **程序资源需求**

1.1碰撞效果

1.1.1普通碰撞

当游戏角色与游戏场景内的普通物品发生碰撞时，产生碰撞效果。

1.1.2特殊碰撞

当游戏角色与巡逻者或红外线发生碰撞时，游戏失败。

1.2潜行效果

1.2.1潜行限定

当玩家按下左下方的潜行按钮时，游戏角色前进的速度锁死在一个固定值，且不能进行奔跑，跳跃等操作。

1.3行为按钮

1.3.1行为操作

当玩家按下右下方的功能按钮时，游戏角色对附近的物品进行行为操作，如果附近有可转动物品（如花瓶）或可躲藏物品（衣柜），游戏角色将进行动作效果。

1.3.2攻击操作

当玩家处在巡逻者后方按下功能按钮时，游戏角色将对巡逻者进行放倒的动作效果。

1.4地图功能

1.4.1查看地图

玩家在关卡开始前可以查看当前关卡建筑内巡逻者的巡逻路线和物品摆放的地方。

1.4.2选取关卡

玩家第一次通关游戏，可以选择任意关卡重新游玩，触发条件，开启隐藏支线。

1.5警报系统

1.5.1数值增加条件

1.5.1.1游戏角色与物体碰撞发出的声响。

1.5.1.2游戏角色跑动时发出的声响。

1.5.1.3游戏角色拉拽物体时发出的声响。

1.5.2警报作用设定

1.5.1.1当警报数值达到一定程度时，附近的巡逻者将会前来查看，这时需要玩家寻找躲避的地方。

1.5.1.2当一段时间游戏角色没有发出声响后，警报数值随时间减弱。

1.6时间系统

1.6.1当前关卡花费时间

游戏界面上方应设有当前关卡开始耗费时间。

1.6.2本次游戏总花费时间

游戏所有主线完成后应设有总共耗费时间。

1.7操作系统

1.7.1前行操作

向所要前行的方向滑动。

1.7.2奔跑操作

向所要奔跑的方向快速滑动。

1.7.3跳跃操作

包含所有向上滑动的操作。

1.7.4滑入操作

向前快速滑动形成奔跑，然后向（左）右下方进行弧度滑动。

1.7.5潜行操作

触碰潜行按钮，然后向所要前行的方向滑动。

1.7.6行为操作

达成一定条件，触碰行为操作，发生游戏角色行为。

1.7.7视觉操作

触碰屏幕（左）右三分之一的地方，进行游戏角色视觉方向的切换。

1.8系统界面

1.8.1开始界面

1.8.1.1开始游戏

游戏界面左方，点击开始新游戏。

1.8.1.2继续游戏

游戏界面右方，点击继续上次的游戏。

1.8.2游戏界面

1.8.2.1暂停游戏

游戏界面右上方有系统按钮，触碰弹框暂停游戏。

1.8.2.2继续游戏

弹框界面第一选项，触碰继续开始游戏。

1.8.2.3储存游戏

弹框界面第二选项，触碰记录当前游戏情况。

1.8.2.4重置关卡

弹框界面第三选项，触碰重新开始当前关卡。

1.8.2.5结束游戏

弹框界面第四选项，触碰结束游戏，返回主界面。

1. **美术资源需求**

2.1主要角色

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 角色 | 性别 | 动作 | 特点 |
| 艾伦·贝勒（Eren·Bely） | 男 | 行走，奔跑，跳跃，蹲下前行，击晕巡逻者，进入衣柜，转动物品，拽动物品 | 能完成多种操作 |
| 曼蒂·克里斯蒂安（Mandy·Chirstopher） | 女 | 站立 | 剧情需要 |
| 摩西·霍华德（Moses·Howard） | 男 | 站立 | 视野广阔 |

2.2反派角色

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 角色 | 性别 | 动作 | 特点 |
| 巡逻者1 | 男 | 巡逻，奔跑 | 行动速度快 |
| 巡逻者2 | 女 | 巡逻，奔跑 | 反应速度快 |

2.3警报物品

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 作用 | 特点 |
| 红外线激光 | 防止潜入者 | 游戏角色触碰到，游戏失败 |
| 警报器 | 防止潜入者 | 游戏角色触碰到，大幅度增加警报条数值 |

2.4可用资源

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 作用 | 特点 |
| 桌子 | 供游戏角色躲藏 | 方桌 |
| 衣柜 | 供游戏角色躲藏 | 普通双门衣柜 |
| 花瓶 | 设置机关 | 青花瓶或者青铜瓷瓶 |
| 吊灯 | 供游戏角色拉拽 | 欧式华丽吊灯 |
| 画像（素材） | 摆设 | 人物肖像或者风景画 |

2.5场景

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 风格 | 特点 |
| 博物馆 | 欧式建筑风格 | 巡逻者较多 |
| 豪宅 | 欧式建筑风格 | 警报物品较多 |

1. **音效资源需求**

3.1.碰撞声响

游戏角色与物品发生碰撞时发出声响，音量由速度决定。

3.2摆动声响

游戏角色拉扯物品时发出声响，音量由摆动幅度决定。

3.3脚步声响

3.3.1巡逻者巡逻时发出的脚步声响，音量较小。

3.3.2警报条数值或者游戏角色发出过大音量时，巡逻者加快步伐走过来的声响，音量较大。

1. **项目已有资源**
2. **项目需求资源**