## 基础背景设定：

主角是一名浪人，在一次流浪的过程中找到了一个宝物，它说，它能完成他的一个愿望。主角饱受路上怪物的困扰，他便回答说：我想拥有不被看见的能力。它完成了他的心愿，但是却是以另外的方式。他的身体被偷走了，他只剩下了灵魂与影子。虽然还能挥动武器，但是所有人已经看不到他，影子出现在早上的大街上还会被以为是隐形的怪物。他在消沉一段时间后打算朝着那个恶魔消失的方向出发，找回自己的身体。

## 关于主角：

主角能通过一声呼喊来呼出对话框比如：嘿！我在这！，来确定自己的位置，但是此动作会引起怪物的注意。怪物会朝着这个方向走过来。

主角没有具体的装备系统，类似Hollow Knight

闪避方式：翻滚

可以滚过一些怪物，让他们的攻击落空，或者越过他们一些地形

**“不是只有跳跃才能跨越障碍，蠢货！”**

攻击方式：挥剑（或许在后期能找到更好的剑）

**“嘿，这个剑比我的更好，攻击距离也更长”**

特殊装备：无声靴

**“这双鞋子能让我跳起来落地时没有声音，”**

特殊装备：弹簧靴

**“这双特殊的鞋子能够让我在空中再次借力来跳到更高的地方”**

特殊装备：陷阱布置工具

**“作为一个浪人我本不该使用这些，但情势所迫…”**

特殊装备：钩锁

**“这个东西能让我爬到我原本跳不上去的平台哪儿，我可以更好的躲过敌人或者更好的击败他们，但我必须小心，不能被发现”**

初始血量：3心，每颗心可供击打两次（通过拾取/购买血瓶并使用可以恢复一颗心）

可从小仙精处购买护盾以供额外的一次受击打次数

**“这个护甲能够保护我，但是看起来有点不太耐用”**

**“这种药剂对伤势很有用，它们可以恢复我”**

## 关于怪物：

0级怪物：

听到声音会朝那边看过去，攻击也打不到主角，但是主角如果撞上怪物还是会受伤。

**“虽然他攻击打不到我，但是我也不能直接撞上去，它身上的味道让我恶心”**

1级怪物：

听到声音会朝那边看去，并且朝那边走去。有些怪物会丢出一些标枪，或者射出弓箭，这些东西主角无法闪避。

**“这些怪物更敏锐了，也更强，他们能够攻击到我。”**

2级怪物：

这些怪物能注意到玩家移动时产生的动静，他们会往动静处走来，他们的攻击方式更加多样，有些敌人甚至会举盾朝这边走来，并且他们快速的出剑主角无法正常闪避。

**“该死，他们更加警觉了，我得想办法绕到他们的背后”**

3级怪物：

这些怪物拥有上述怪物的所有特征，但是他们持有光源，并开始施放法术。

**“那些灯能把我照出来，我必须更加小心”**

4级怪物

这些怪物除了拥有上述怪物的所有特性之外，它们更能直接看见玩家。他们是那个恶魔的仆从，他已经发现主角朝他追来，他必须做出阻拦。

**“他们能看见我？！这不可能！”**

## 地形设定：

0级地面

可以正常的行走在上面，跳跃时会溅起尘土或对应地表特征的碎屑来确定玩家在哪

1级地面

踩在上面会嘎吱作响，跳跃时发出的声音更大

2级地面

这个地面能够直接照出玩家的位置，同时敌人会直接发现玩家所在（比如河里，或者水坑）

特殊地形：泥潭

这个地形会让玩家的一切动作变慢，包括起跳，但下落不会，在其中行动时会有明显的迟缓敢，并且在无法找出自己位置的情况下，敌人也会发现玩家所在，并且有**特殊敌人**会在泥潭中行动的比平地更快（什么泥翁龙）

## 关卡设定：

第一章：平原沙漠

特性：

1. 角色踩在沙中会溅起沙砾

2. 坑洞具体表现为：流沙，踩进去后会不断向下拖动并扣血，需要多次跳跃来挣脱，敌人不会主动跨入流沙，只会在远处看着，如果可能会投掷远程攻击道具。

3. 碎石：二级地面

4. 块状沙：易碎砖，只能在上面踩很短的时间。

怪物种族：

1,2级：蜥蜴人

0级：长耳鼠

关底boss：巨型蜥蜴

## 操作设计

WASD

W- 抬头看

A- 往左移动

S- 往下看

D- 往右移动

Space- 跳跃

J- 攻击/采集

K- 布置陷阱

L- 翻滚

U- 喝血

Z- 呼喊（确定在玩家哪）

X- 更换鞋子