## 基本操作:

WASD移动

鼠标跟随

TFGV使用物品（这个关卡没用）

E与场景物品交互

Shift冲刺

Q结束对话

## 游戏中需要实现的部分效果：

光源闪烁

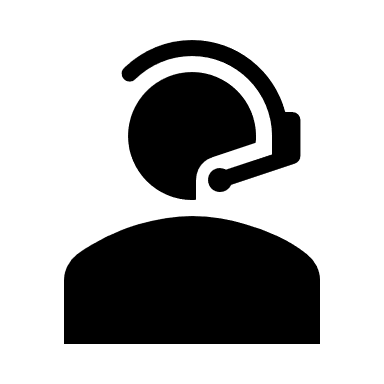
屏幕震动效果

腐烂的墙壁可以被玩家击破。

腐烂的墙壁 和 普通的墙壁 和 柱子可以被巨虫打破。

坚硬的墙壁不可以被破坏。

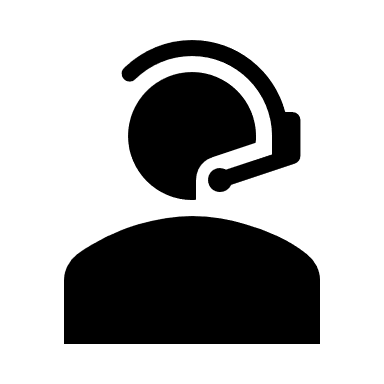
## UI设计：

 //角色头像 //只有提示时会出现，10s后消失

AAA:我们要做一款游戏了！

(操作提示)

// 第一类对话以字幕形式直接输出，无对话框，5s后消失 //物品栏



（很炫酷的的图）

游戏名

继续游戏

存档

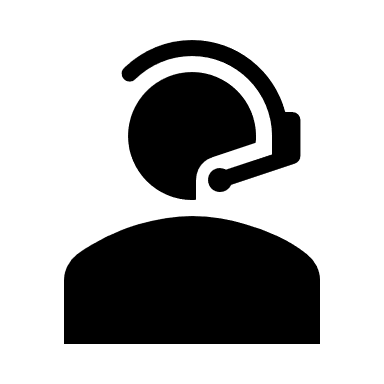
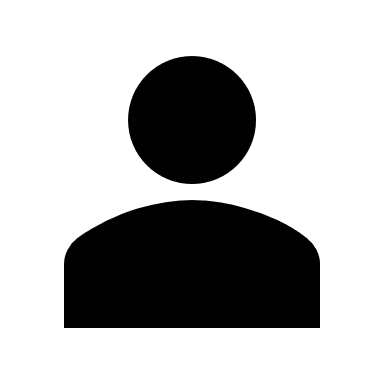
读档

退出游戏

设置

(操作提示)

//按下ESC后，背景变灰，左侧弹出设置窗口

（第二类对话以对话框展示，需要玩家按下Q键继续）

AAA：

苟利国家生死以，岂因祸福避趋之。

我们要做游戏了。

按Q继续>>

## 故事背景（从略）：

玩家角色流落外星，一天他获知某处地下有遗留着未被战争摧毁的建筑遗址，而建筑里有曾经外星国王的宝藏，于是决定一探究竟。

## 关卡设计：

游戏关卡图见附件

游戏解谜流程图：

## 对话与提示语设计：

对话分为直接打印在界面下方（#1），和会弹出对话框（#2）的两种，提示语显示在屏幕右上角。

1. 地上：

Case1（进入游戏后，直接弹出与同伴的对话）#2

同伴：“这里就是古王国遗址了，听说贪婪的国王将宝贝放到第三层了。”

玩家角色：“大概很不容易找到吧，或许地下还会有机关？”

同伴：“据我的情报……这个国王生前痴迷数学，所以他很大可能不会布置机关，而让你做几道数学题。”

玩家角色：“哈哈，哈，这不是开玩笑的地方。”

同伴：“我可没开玩笑哦。”

同伴：“时间也不早了，你该进去了，我在这等着你，以防外面有什么变故，用通讯机联系。”

玩家角色：“好的。”

（玩家可以操控角色移动）

提示信息：通过WASD行动

提示信息：E键可以与物品发生互动。

Case2（当玩家操控角色不进入地牢入口而是想要转身离开）#2

同伴：“你去哪？这里才是入口。”（玩家角色自动后退）

Case3（当玩家角色与地牢入口发生交互后）#1

“有一阵阴风从里面吹出来了……”

（载入地牢第一层）

1. 第一层：

Case（玩家进入后）#1

“好黑……希望能快点找到宝藏。”

Case（玩家第一次接触泥潭）#2

玩家角色：“这是……什么？！！“（屏幕震动）

玩家角色：“味道好大，还有令人厌恶的紫色。”

玩家角色：“而且比我在空间站吃的汤还黏。”

同伴：“小心。”

提示信息：泥潭会减慢生物行动速度。

Case（玩家移动到开关附近）#1

“前面这是个开关？”

Case（打开开关后，打开灯光）#2

玩家角色：“这个建筑的电力还没有枯竭……看来用的是核能源，不过他们的政治制度为什么这么落后？”

同伴：“的确，这个星球上怪异的事情又很多。”

Case（玩家与壁画进行互动）#2

玩家角色：“这是……一副壁画？上面还有文字，让我打开翻译器……”

玩家角色：“画的似乎是国王和数学家们。文字是：……最纯粹的……最自然的数……我的挚爱……？”

同伴：“什么意思？”

玩家角色：“不知道。”

Case（玩家与门1互动）#

玩家角色：“这个门似乎锁住了……去别的地方看看吧。”

Case6（玩家与木头墙进行交互后）#2

玩家角色：“破旧的木头墙壁，似乎已经被腐蚀的差不多了。”

提示信息：被腐烂的木墙可以被击破。

Case（）

1. 第二层

Case（）

Case（看见机关）

玩家角色：“”

Case（）

Case（）

1. 第三层

Case（刚进入第三层后）

玩家角色：“刚才那场震动似乎造成了不小的破坏，希望之后的道路不会遇阻吧。”

玩家角色：“似乎通讯器在这里就收不到讯号了……”

Case（取走宝藏后，发生了更猛烈的震动）

玩家角色：“不好，似乎发生了更大的震动”

（摄像机转向从黑暗中爬出的外星巨虫）

玩家角色：“墙后面似乎有什么动静？”

Case（）

巨虫：“吼！！！！！！！！！！！！！！！～”

Case（与原入口的瓦砾互动后）

玩家角色：“可，可恶，一定是刚才的震动导致的。”

玩家角色：“怎，怎么办……一定有什么办法吧？一定有的！“

（巨虫的吼声）

玩家角色：“等一下……这些水流……流向也改变了……“

Case（玩家角色乘坐上电梯后）

玩家角色：“好……好险，好险……不知道zem那边没事吧。”

道具

宝藏：任务道具

游戏特效：

虫子不能直接通过门而需要使用一次肢体攻击，才可以继续前行

虫子：

攻击姿势：玩家在攻击范围内，虫子会使用肢体攻击

可以计算玩家拿到宝藏之后，冲刺的最长直线距离，如果玩家不拐弯的话，会直接结束游戏

冲刺：虫子在距离玩家直线距离达到一定长度时会触发冲刺效果。

撕咬：玩家距离虫子的正面头部过近会直接死亡。

注意点

光源一开始由主角自带的提灯提供，主角可以发现灯光的开关，当虫子冲出后光源应该产生频率不稳定的闪动

木墙可以被击碎，石头墙不可以

虫子的肢体应该比想象中的长

调整墙体高度，避免遮挡视线，避免减弱代入感

虫子冲出来后到结束关卡，摄影机发生抖动，伴随石头掉落的声音与动画

解密要点：

可击破的木墙

需要按动一定次数的开关

虫子出洞后原入口会坍塌，新的出口会出现

效果营造：

声音：

开始界面刮风

第一层可以听见地上石头滚动的声音

第二层可以部分场景能听见滴水，寒风的声音

第三层可以部分场景听见虫子的低鸣，泉水流动的声音。

乘坐电梯离开时，播放凯旋音乐（误）

视觉细节：

第一层

第二层

第三层可以看见黑暗处爬动的虫子

进来楼梯，出去电梯