**剧情世界观**

（玩家操作功能描述）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **项目** | **行为人** | **更新时间** | **更新内容** |
| 创建 | 马宝勋 | **2020-2-2** | 创建文档 |

目的：本文档描述X预研项目恐怖游戏中的世界观及剧情

故事梗概：

我缓缓睁开疲惫的双眼，幸亏周遭光线昏暗才没有使眼球产生刺痛感。空气中弥漫着的消毒水的气味以及墙体斑驳的瓷砖告诉我这里是家医院。我努力去想自己是谁，为什么在这里，但仿佛是有意阻止我一般，头痛欲裂，耳边嗡嗡作响的状况不时的发生，打断了我的思考。唯一可以确定的是，我要寻找线索，找到立刻这个鬼地方的方法。

真实情况则为：游戏的主角是一个精神疾病患者，玩家在游戏过程中的所见都是主角的幻想，抑或是他的内心世界。当玩家操控主角在其内心世界收集道具，使主角重新认识自我，战胜童年心魔，迎来新的救赎的时候（即玩家收集完全部的道具，摆脱怪物并走进黄色大门时），主角在现实世界里则是被五花大绑，推进了手术室的门内，准备接受额叶切除手术，变成一个行尸走肉。

世界观：

主角是生活在六十年代的西方人，身处一栋貌似是六十年代风格医院的建筑物内，但其中发生着常人难以理解的事情。

世界观应用到美术上：

地图为六十年代风格的医院，但本质上是通过主角的思想所产生的、反映主角内心世界的环境。由于主角有精神疾病，部分场景可以是由原本的医院风格配上血腥尸块等其他恐怖元素。

电池和手电就是普通的电池和手电。

道具为手术器械，病人的诊断日志，能唤起主角旧时回忆的物品以及铭牌号。

怪物可以是主角内心的心魔，形象待定。

医用剪刀

冰锥

破损的束缚皮带

病例证明

镇静剂注射器

病人的日记

主角全家福照片

绷带

电棍

残缺的报纸

儿童玩具

沾血的尖刀