**怪物系统逻辑细节**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **项目** | **行为人** | **更新时间** | **更新内容** |
| 创建 | 马宝勋 | **2020-2-16** | 创建文档 |

**一．设计目的**

在该恐怖游戏中，怪物设计的的目的是为了驱动玩家持续对场景进行细致的探索，让玩家在发现和探索的过程中接触恐惧，给予玩家一种不确定性的恐怖的体验。

1. **设计思路**

为了达成驱动玩家进行探索的同时，让玩家对探索发现的过程产生不确定的恐惧这一体验，策划对怪物的机制进行了创新，从大多数游戏中被怪物发现后，会触发怪物追逐修改为玩家发现怪物便会触发追逐，并辅以其他机制进行配合。

1. **概述**

当玩家在进行游戏时，怪物每隔一段时间会根据玩家的位置进行刷新，刷新后会静止不懂（或跟踪玩家），当玩家进行探索并发现怪物时，怪物开始追逐玩家，当玩家摆脱怪物后（和怪物的距离超出某个临界值），怪物重回瞬移状态（或跟踪状态）。

1. **规则详解**

***初始情况***

1. 在玩家刚进入游戏时没有怪物，当玩家拾取到第一件物品后，怪物瞬移，进入**怪物瞬移状态1。**
2. 若玩家没有拾取满两个道具而游戏已经进行了3分钟，则怪物开始瞬移，同样进入**怪物瞬移状态1。**

**1.怪物瞬移状态1**

1. 每隔一段时间**t**秒瞬移至角色半径**x**米外，**v**米内的可行走区域且不在当前玩家视野范围内的一点（程序提供怪物的参数**x**，**v**供策划调整）
2. 瞬移后怪物保持面向玩家方向并原地静止（程序需要允许策划配置每次怪物的参数，间隔时间**t**、**x**、**v**）

特殊情况：

怪物瞬移时，不应该将玩家堵在死路

程序在怪物概率瞬移（有一定几率出现在玩家身后固定距离**y**米处）机

制的基础上附带限制：若此时玩家处在死路（死路范围可以由策划设定）， 则怪物瞬移至策划设定的几处固定位置的其中一个，判定为哪个位置的标 准为玩家离位置的距离，怪物将在离玩家最近的设定位置刷新。

1. **怪物追逐状态1**
2. 当玩家和怪物的距离小于20米（玩家手电筒视野最大可见距离）且玩家将怪物纳入视野中，怪物开始计时，当计时超过1秒后，怪物开始向玩家所在位置寻路，一定时间后怪物的移动速度逐渐增加，最大增至**m2**但始终不大于玩家的前进奔跑速度**Vw**。(程序暴露怪物移动速度参数**m1**）
3. 当玩家与怪物的距离拉开，超过一定间距d时(d需要大于手电筒视野最大距离），怪物消失，下次瞬移时（**t**秒后）重新出现并进入瞬移状态1。
4. **游戏中期切换状态**

当玩家拾取完8个道具后，怪物的行动逻辑发生变化

1. **怪物行动判断状态**

每当怪物进行瞬移时，根据策划设定的概率进行判断，概率判断结果决定了是怪物是进行**怪物瞬移状态2**还是**怪物跟踪状态**

1. **怪物瞬移状态2**

在此状态下怪物的逻辑同怪物瞬移状态1，每隔一段时间**t**秒瞬移至角色半径**x**米外，**v**米内的可行走区域且不在当前玩家视野范围内的一点（程序提供怪物的参数**x**，**v**供策划调整）瞬移后怪物保持面向玩家方向并原地静止（程序需要允许策划配置每次怪物的参数，间隔时间**t**、**x**、**v**）。只是怪物的瞬移距离，瞬移时间发生了变化

1. **怪物跟踪状态**

在怪物跟踪状态下，怪物出现在玩家身后和玩家时刻保持一定的距离d，若在该状态下，玩家持续一段时间t后没有发现怪物，则怪物触发行动判断状态，若玩家发现怪物，则触发怪物的怪物追逐状态2.

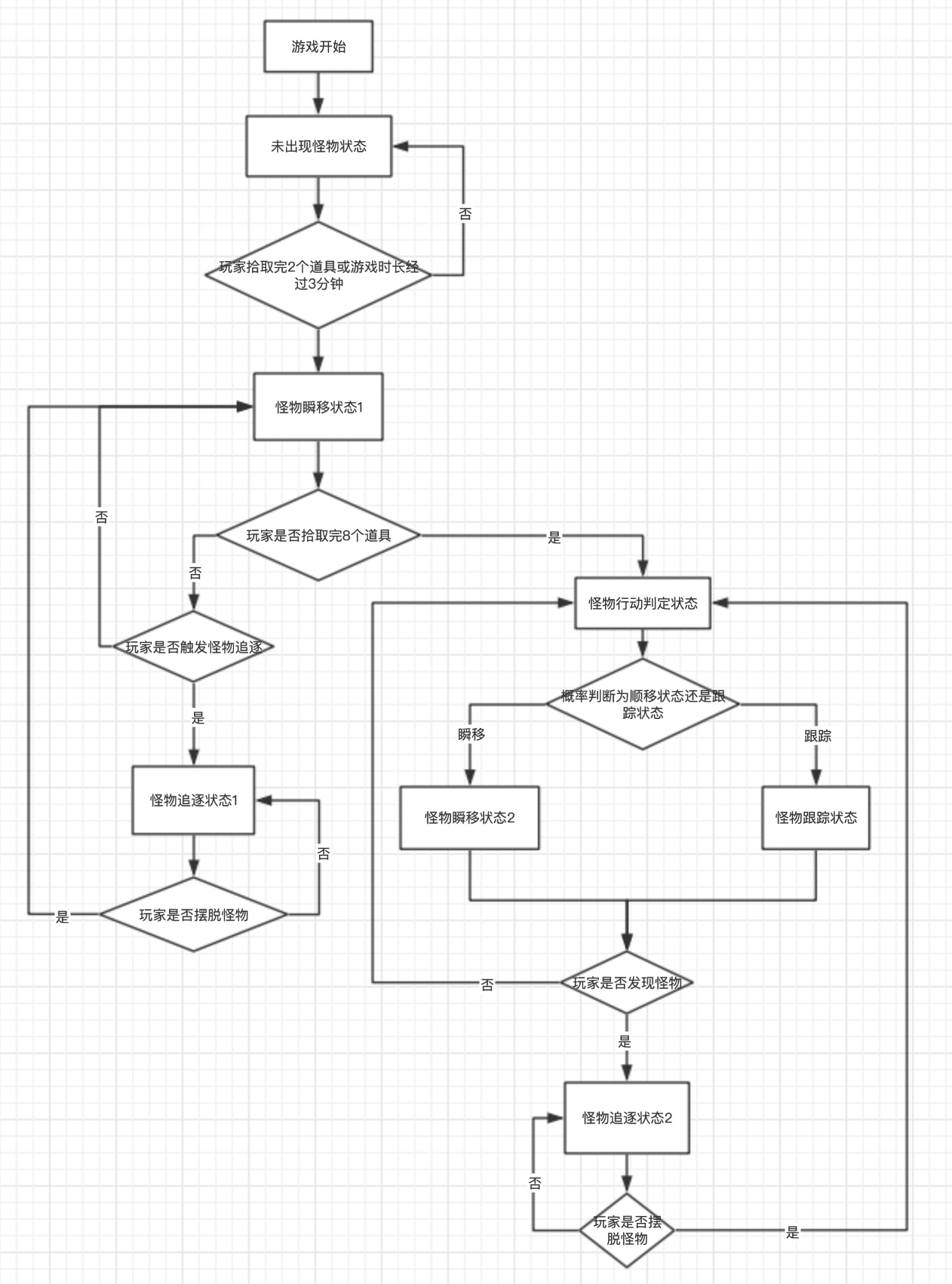
1. **怪物追逐状态2**

若玩家在怪物瞬移状态2或怪物跟踪状态下发现了怪物，则怪物进入怪物追逐状态2，其逻辑同怪物追逐状态1相同，怪物开始向玩家所在位置寻路，一定时间后怪物的移动速度逐渐增加，最大增至**m4**但始终不大于玩家的前进奔跑速度**Vw**。(程序暴露怪物移动速度参数**m3**）只不过在怪物美术音效表现上不同，移动速度上略有增加

**特别提示**

玩家发现怪物后便进入追逐状态，此时若玩家被怪物碰到则游戏结束，若玩家摆脱怪物，则怪物再次进入常规瞬移状态，等待再次被玩家发现。

**五．状态切换流程图**

****