# 血肉挖掘，肉鸽

玩法简介：玩家扮演寄生虫，从皮肤钻入人体，玩家通过鼠标操控前进方向，按时间消耗体力，进食红细胞可以恢复体力，体力耗尽则游戏结束，玩家捕获游离dna可以获得进化点数，积攒一定量后可以获得3选1的进化，进化包含体力，速度，宽度，防御力和变异等，玩家可以钻到各个器官里，会有不同表现，肝脏内红细胞丰富，移动速度加快，肠子里都是屎，造成减速，心脏里血液丰富可以快速补充体力，但会被动脉冲走，骨头会极大减慢速度，快速消耗体力，但内部骨髓有大量dna，游戏中还会有随机事件，刷新出白细胞追杀玩家，玩家最终目标是穿过头骨钻到脑子里产卵

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 器官 | 地形参数 | 特殊事件 | 美术表现 |
| 皮肤 | 普通 | 无 | 白皮猪的皮，上面挂上一点汗毛 |
| 肌肉 | 普通 | 有血管，血管内有红细胞 | 肌肉纤维纹理 |
| 肝脏 | 移动速度+50% | 分泌胆汁，造成腐蚀掉血 | 深红色，一大块 |
| 骨骼 | 移动速度-70% | 骨髓 |  |
| 肠子 | 内部有屎，遇到屎减速 | 肠鸣，发出声音和屏幕震动就好，感觉再搞效果做不完 | 肠子作为折叠起来的一坨，粉色，带点蠕动效果 |
| 心脏 | 普通 | 进入心脏3s后会被跳动甩出随机方向 | 就，心脏的样子，大一些 |
| 脑子 | 由头骨包裹的游戏目标，进入后游戏结束 | 接触头骨后开始消耗固定值体力，如果体力还有剩余则进入脑子，游戏结算，如果为负则失败，游戏结束 | 头骨+正常脑子纹理 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

进化卡片设计

麻痹粘液：减缓半径内白细胞移动速度

高效恢复：缓慢恢复体力

冲刺：每隔5s向前冲刺一小段距离

护盾：不会消失的额外体力条，可以抵消白细胞扣血

细节：

相机固定在玩家身上

寄生虫走过的路径留下尾迹

白细胞从屏幕外刷新

开发顺序

1.先做核心循环验证，移动+红细胞吞噬+基础进化选择

2.器官地形制作，包含检测和修改玩家速度

3.随机事件加入，对抗白细胞这些

4.完整流程测试