# 警察抓小偷概要设计文档

## 游戏概述

本游戏是一个在2D地图上，一个警察和4个小偷的猫鼠类游戏。开始游戏后，小偷去找逃出包围圈的道具和暗道位置，警察携带警犬去寻找并抓捕小偷。小偷的获胜条件是集齐打开暗道的道具，并找到暗道位置逃出。警察要在小偷出逃之前尽可能抓住更多的小偷。

每个人只能看到自己当前视野内的其他人（地图很大，视野只能看到屏幕内的情况），

警察靠近小偷时小偷会听到警车乌拉乌拉的那种声音，警车有警犬，多少米内有小偷时会叫，等级高后警犬会朝着小偷的方向叫。警察的移动速度比小偷快，抓住小偷后，将小偷关进附近的笼子里，

## 游戏角色

## 警察

警察的移动速度比小偷快。

警察有警犬，当警察附近多少米范围之内有小偷时，警犬会朝着那个方向鸣叫。

警察可以在地图上放置一些科技装置，小偷在踩到这些装置后，警察在屏幕上会获得小偷的方位提示。

警察抓到小偷后，用电击棒电晕小偷后，要将其拖到牢笼里，小偷被锁在牢笼里一定时间后，会被警察派来的直升机运走。或者利用道具立即呼叫直升机抓走。

在牢笼里的小偷有可能会被他人救走，也有很低概率自己挣脱

## 小偷

小偷的移动速度比警察慢。

小偷在接近警察时会听到报警声，越近声音越大。

小偷接近道具时，道具对应的图表会闪烁，采集道具需要花费时间，成功拿到某个道具后，对应的图表会点亮，4个小偷道具的进度是共享的。集齐道具后，接近暗道会有闪烁提示，每个人都需要找暗道的位置，并且找到后暗道的位置只有自己知道，打开暗道需要时间，成功打开暗道后可以逃出。

当队友被电晕、拖进牢笼后，自己的屏幕会提示其位置，小偷可以去选择营救牢笼里的队友。但是会面临被抓的危险。

警察接近时，小偷可以转进附近的草丛，隐藏自己。

被警察发现后，小偷可以利用地形、吃地图上的道具来甩开警察。

道具有：加速水果，香蕉皮，臭鸡蛋（投掷砸中警察后将其眩晕一段时间）等

## 地图

地图中的道具和地形是随机生成的