扫雷2021

1. **核心玩法**

玩家要从随机生成迷宫起点走到迷宫终点，同时躲避敌人以及在地形中生存下来。

到达终点后进入下一层迷宫。每一层迷宫比上一层更大，直到达到预设的上限（通关每一层的时间应在5-15分钟）。随着层数的增加引入新的敌人和地形。

迷宫是无穷无尽的。

1. **玩家**

除了移动和确认/互动以外什么都干不了。

1. **敌人**

敌人没有建模，而是用对环境光源产生的影响和播放的音效来描绘。每种敌人对应一种“恐惧症（phobia）”并以此命名。玩家因敌人死亡时提示“因XX恐惧症而死”，暗示敌人其实并不存在。

* 1. 昆虫恐惧症Entomophobia

让视野范围内的灯闪烁。尖锐，窸窣的音效。

最基础的敌人。第一层有且只有这种敌人。

在***基础***生成。Idle状态时不播放音效；玩家进入视野后开始以玩家0.8倍的速度追玩家，并播放音效；玩家离开视野2倍距离后停止追逐，但是继续放5秒的音效。玩家被追上就直接死亡。

* 1. 巨物恐惧症Megalophobia / 深海恐惧症Thalassophobia

有两只脚，每只脚在踏下时把周围2-3个走廊宽度的光源全部关掉，配上音效、灰尘抖落和屏幕振动，抬起时重新打开。世界大战里Tripod的警笛声 / 改编座头鲸的叫声。

在***基础***生成。不主动追玩家，而是每2秒往随机方向走一步。每走一步要有音效和屏幕振动，同时，抬脚的时候再打开光源，不要同时关和开。玩家走进黑暗里就直接死亡。

* 1. 列车恐惧症Siderodromophobia

将要出现时让玩家视野内***轨道***行进方向上的灯管从慢到快依次关掉，配上大声关灯的声音，离开时依次重新打开。火车呼啸的音效和屏幕振动。

在***轨道***生成。按固定的时间间隔出现。行进方向只决定等关闭灯管和特效的方向，本身出现时直接占据整条轨道。玩家接触到就直接死亡。

* 1. 玩偶恐惧症pediophobia

不影响光源。音乐盒的音效，在***玩偶房***内，离音乐盒越远音效越大，直到达到预设的上限。

在***玩偶房***生成。不会移动，但玩家进入音乐盒所在的房间就直接死亡。

1. **地形**

每种地形搭配独特的光源和怪物生成机制。注意一定要在生成算法上保证有出路。

* 1. 基础

错综的走廊。走廊墙壁上是感应灯，在玩家靠近时亮起，玩家离开或死亡5秒后关闭。感应距离是光照距离的2倍。

出现***昆虫***和***巨物***。

* 1. 轨道

一个贯穿整个地图的直线轨道。轨道用很多平行等间距的条形的灯管点亮。

出现***列车***。

* 1. 玩偶房

一个由许多相同大小房间构成的矩阵。房间用烛台或吊灯一直点亮着，靠墙散落着完成/未完成的玩偶。每个房间与1-4个邻居用过道相连，过道内较暗。

出现***玩偶***音乐盒。

* 1. 暴风雪

一个小迷宫，走廊宽度相比***基础***要更窄。

没有光源，有暴风雪特效和狂风呼啸的音效。进入后玩家会获得一个手提灯来提供有限的光照。进入后5分钟内没有走出此区域的话玩家会因被暴风雪淹没而死。从任意入口或出口离开后时间重置。

不出现任何敌人。***昆虫***不会跟随玩家进入此地形。

1. **额外内容**

含有一定解谜要素的通关条件。

多人模式。

计分板。

随着游戏的进程解锁外观。