**解密闯关策划案**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **描述** | **作者** |
| 2019-11-20 | demo | 文档建立 | 疯子 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

[1. 背景设定 2](#_Toc9714)

[2. 操作系统 2](#_Toc6005)

[1.1键盘操作 2](#_Toc6355)

[2.2鼠标操作 2](#_Toc19703)

[3. 机制设定 3](#_Toc6657)

[4. 关卡设定 3](#_Toc32760)

[5. 怪物设定 4](#_Toc2691)

# 背景设定

因不明原因，高危项目收容所发生事故，导致部分收容控制的危险项目逃逸出来，造成了巨大危害，主角为附近其他收容所的一名特工，代号X，收到上级的命令去重新收容该研究所内危机级最高的项目。

危险级最高的项目名为：血巢，危险程度S级。根据该研究所人员调查报告得知，血巢是一个类似于蜂巢结构的物体，大约有三米高，整个物体身上会一直流出红色的液体与人类血液相似的粘稠性，但又未发现含有生命症状，流出的红色液体会灌满整个收容房间，所以需要研究人员周期性的排放掉所有液体。一旦红色液体灌满房间，形成深度达到3米以上（即淹没了血巢本身）的血池时，那么会周期性地，有实体生物从之中形成并试图逃离房间。

到目前最新的研究为止，所有从血池之中出现的个体有各种形态，有人类已知的生物形态，例如各种动物、植物和人类，甚至影视剧里的怪物形象，也有未知的形态，并且所有生物都是有着强烈敌意并且极度危险的，对非血池里诞生的其他生物都会主动进攻。

PS：最终BOSS设定取自SCP-354。

# 操作系统

## 1.1键盘操作

● 视角：第三人称越肩视角，射击类游戏。

● 移动：

W前进，S后退，A左平移，D右平移，Space（空格）跳跃，R子弹填装（同时移动速度下降X%）。

● 功能按键

ESC：功能优先级→关闭当前的二级页面（对话框、设置页面等杂项）→打开设置页面

B：显示物品界面

V：执行近战攻击

K：显事件记录界面

N：显示任务界面

L：显示存读档、系统设置界面

左数字键1~8：技能快捷

Shitf：按住+移动按键，更变移动速度，每跑X秒后减少X点体力值（默认移动数值增加X%，填装子弹期间不执行加速）

M：打开/关闭小地图。

Tab：切换当前武器。

切换优先级：当前X范围（以角色为中心半径X厘米）内，与自身距离最近→当前血量百分比最低。

E：指向NPC或场景开关时，与NPC、开关交互。

## 2.2鼠标操作

● 轻击、重击

单击左键：执行一次射击（若当前装备为近战武器则执行一次攻击动作）。

长按左键：连续执行对应动作。（近战武器完整执行完一次轻击动作后无间隔再次执行）

单击右键：切换视角，切换至瞄准模式，再次点击切回。

注：长按右键无连续重击动作，可用于后期连招动作。

● 滚轮

向前滑动：摄像机拉远。

向后滑动：摄像机拉近。

● 鼠标移动

第三人称越肩视角，摄像机跟随鼠标移动而转动。

# 机制设定

● 生命值：

用于判定角色死亡的值，受到怪物攻击或陷阱伤害时会减少值，值<=0时，角色判定死亡。

生命值会缓慢回复，也可通过使用草药回复一部分生命值。

● 体力值：

加速奔跑、近战攻击所需消耗的值。

体力值会缓慢回复，也可通过使用草药加速回复。

● 刷怪：

角色在一个房间内，每停留X秒（或X分钟），房间内就会刷新一只怪物，怪物会对角色进行攻击，直到角色死亡或怪物被击杀。

重新进入一个房间可刷新计时。

● Sam值：

角色在一个旧房间内，每停留X秒（或X分钟），Sam值就会累积，重新进入新房间时可刷新计时，但返回旧房间后会再次延续该房间的计时，受到怪物伤害也会增加。

Sam值每积累一定的量，角色的射击准度就会下降（即准心摇晃，或准心射击范围扩大），奔跑所消耗的体力值增加，近战攻击伤害下降，同时受到攻击的伤害上升。

通过使用道具可消除一部分Sam值，也可使用道具让角色在一定时间内不会累积Sam值。

# 关卡设定

关卡思路：特工X需要进入收容所的最深处把“血巢”重新收容，但进入最深处的房间需要开启许多机关。在路途中，还会时不时遭受到“血巢”中诞生的怪物的袭击以及血巢本身的精神影响。可在一些房间内找到更强的武器装备、草药等道具，方便X执行收容任务。

机关设定：

房间内存在多种机关谜底，例如根据C房间大门的提示，需在B房间仅开启1号按钮，C房间开启1号按钮和3号按钮，这样通往D房间的门才会开启。

同时存在隐藏房间，例如前面的例子，如果在A房间同时开启了2号和3号按钮，B房间开启了1、2、3号按钮，那么在A房间（即起点）就会打开一个隐藏房间。这类隐藏房间可有多个，里面有武器弹药、草药，还有特殊道具，可用来降低Sam值的增加，可用来削弱最终BOSS的难度等。

# 怪物设定

● Boss：

血巢，怪物主体无法对主角直接进行攻击。

攻击方式：

1. 血巢会持续增加主角的Sam值，停留在BOSS房间内增加的Sam值比其他房间多X倍。
2. 血巢会持续的放出大量红色液体，形成血池，血池中会诞生出X个怪物来攻击玩家，若血池一直存在，则会一直诞生怪物。
3. 血巢会周期性的强化房间内一只怪物的能力，增加怪物的攻击力、移动速度。

击杀方式：

1. 可在隐藏房间内得到Sam值抵消器，可大幅降低Sam值的增加量以及影响程度。
2. 房间内有排水系统的机关，开启后会快速将房间内的红色液体排出，但机关开启后过一会儿会关闭，需要持续性的开启。