

初步方案

所有内容均待定，如有任何建议都可提出

游戏背景/设定

(垃圾剧情设定求轻喷)

故事开端

公元2058年，有一个邪恶的黑客组织制造出了一种超级木马病毒，这种病毒十分强大，可以攻陷几乎所有电子系统，很快世界上绝大部分的电子设备都落入了他们手中，绝大部分的通讯、交通等均被他们所控制，世界陷入了混乱。然而，我们还有最后的希望，A国部队在某基地都有一些电子对抗杀手铜武器，但是该基地目前已经沦陷。所幸的是，该武器隐藏较好，尚未被发现和摧毁，将它启动便有望击败这个邪恶组织。由于这个组织控制了大部分的通讯和交通，我们决定派遣你领导的特种作战小队，在不被邪恶组织的所控制的电子监控发现的情况下，去将武器启动。

(之后每通过一关解锁一点剧情，我还没想好后面的剧情)

~~(我把外星人(魔)改成了邪恶组织。这个剧情似乎暂时跟上甘岭/传统元素搭不起来，我再想想办法)~~

背景设定

(我是不是写太长了)

我们已经分析得出邪恶组织的有两种超级病毒。一种是以空气为媒介的改造生物病毒，能够在一些硅基物质上进行自我复制，它们在接触到电子设备后会使其瘫痪，从而摧毁电子设备。另一种是物理病毒是植入了恶性机器代码的微型颗粒，它们的微观结构很神奇，可以穿过电子设备的外壳，渗入到芯片中并植入。在成功黑掉芯片后，它们能通过病毒的特殊构造与邪恶组织进行量子通信，从而让邪恶组织可以控制这些电子设备。邪恶组织控制了包括核武在内的大部分军用电子设备，我们陷入了前所未有的危机。并且由于量子通信的加密性，我们至今仍未知道邪恶组织的真实所在地。现在各国都在联合与被控制的无人机进行战斗，但是敌人在暗处，敌方基地始终未被发现，我们节节败退。~~(虽然很不合理但这个邪恶组织就是这么牛逼)~~

所幸的是，我们已经制造出了一种保护装置，它可以让小范围内的电子设备免受病毒入侵。固定的保护装置比较容易设置，然而移动保护装置制造困难，我们并不能量产，目前只有你的小队配备了，因此我们无法大规模展开行动。并且由于量子通信的隐秘性，我们仍可以进行通信而不被发现。但是，邪恶组织控制了大部分监控、电子机器人乃至军用卫星，所以我们不能明目张胆地直接前往各个基地。在前进过程中需要时刻躲避敌人的监视。

你所在的特种作战小队代号为松花，隶属于信息作战部队。你可以远程控制配备了保护装置的电子机器人进行移动，该机器人可以启动杀手铜武器。

杀手铜武器的功能：可以锁定一个物体，那么攻击这个物体，该攻击会传递到正在与之量子通信过的物体。并且可以侦查出所有与之量子通信的物体的坐标，之后我们便可以对其精准打击。

通关剧情

由于我们得到了杀手铜武器，很快我们便通过锁定物体并施加攻击的方法隔山打牛，给敌人基地来了一发毁灭性打击。在这之后，~~残存敌人开始分散行动，并且通过使用无人机一层层间接控制量子通信的方法，让我们无法直接锁定敌人所在地。但是我们迎来了转机，只要杀手铜武器还在，我们就能逆转战局。~~

~~然而，敌人也意识到了这一点，所以它们想尽办法不惜一切代价要摧毁我们的杀手铜武器。~~

在这之后，敌人主力被我们打得措手不及，我们扭转了战局，敌人一步步败退，很快便投降，我们取得了胜利。

无尽模式剧情

有一小股残存敌方势力不愿投降，并且他们发现了我们的杀手铜武器所在地，他们现在发起了猛烈的突袭。由于失去或被夺取武器会造成巨大损失，甚至会再次扭转战局，所以我们进行转移。现在派出你的小队送出一个大范围自爆机器人伪装成杀手铜武器信号，前往一个地点诱惑敌人。你能坚持不被发现的时间越久，我们的转移会越顺利。所以，请你坚持尽可能久不被发现。

游戏玩法

概述

闯关模式

1. 操作机器人躲避或摧毁(躲避为主)敌方监视，到达终点。
2. 敌方监视多种多样，但是为了游戏性，你都可以侦查到敌方目前监视的区域是什么区域。你所能侦查的视野范围有限，是以你为半径的一个圆。
3. (由于前线战线紧急，)关卡设有时间限制，根据关卡难度每关时限不同。

无尽模式

1. 通关后解锁(不然介绍道具比较麻烦，因为很多道具打算是过一两关解锁一个的，背景也难自圆)
2. 没有时间限制，基本任务是尽可能久不被发现，即无尽模式。会有越来越多的敌方侦查出现(出现过的可能会自己走开消失)，随着时间推移越来越难，并且每隔一段时间会有一大波敌人。
3. 该模式可以单击也可以联机。在联机模式下，难度与玩家数量成正相关。每个玩家死亡(被发现)时会自爆，清除掉范围内一部分敌机(注意会伤及队友，具体影响是如果不是很近瘫痪一定时间(越近越久)，如果太近就死亡)。死亡后在一定时间内会复活，下一次复活会比上一次复活需要更久。场上玩家全部死亡且均未复活则游戏结束。
4. 场上会随机生成道具

敌机逻辑

通用逻辑

1. 敌机大部分是固定出现的，小部分是在一个范围内随机的。敌机的行动大部分也是固定的，小部分是有大致规律的随机的。
2. 敌机有两种状态，巡逻模式和警戒模式。巡逻模式下敌机采用固有巡逻路径和规律，警戒模式下所有敌机向警戒坐标靠拢后用自己的警戒方式巡逻(到达附近之后站着不动四处扫，因此有一种操作难度高的游戏策略是吸引一大批敌机然后造成关键路径巡逻空缺)。
3. 当玩家离敌机距离过近(被发现半径与之碰撞)或玩家在敌机扫描范围内，敌机会触发报警，此时所有敌机进入警戒状态。当没有触发报警超过一个时间之后，所有敌机取消警戒，回到正常路径继续巡逻。
4. 玩家在敌机扫描范围内时，敌机会攻击玩家。攻击方法各异。被攻击到血量低于0时，游戏结束。
5. 敌机之间不设碰撞箱，即敌机之间可以相互穿过。(不然让路机制做到死)
6. 当被攻击未致死时触发警戒。当发现死亡敌机(扫描或碰撞)时触发警戒(有些关卡可以通过这种方法引开巡逻)。

敌机类型

巡逻方式：

1. 固定路径移动
2. 范围内随机移动
3. 不移动角度和位置
4. 只移动角度

5. 非警戒移动：当有警戒时间时这个敌机不会触发警戒

扫描方式：

1. 扇形
2. 长柱形
3. 圆形

攻击方法：

1. 连发机枪
2. 激光
3. 投掷炸弹(爆炸处范围攻击)

玩家机逻辑

1. 有一个被发现半径。当敌机进入被发现半径，自己被发现。扫描不受影响，扫描只与机器人自己重合才算被发现。
2. 血量低于一定程度为轻度损伤，再低为重度损伤。负面增益为移动速度降低，且被发现半径增大。
3. 伪装：需要一定时间准备，且撤销伪装需要一定时间硬直(参照红警3盟军士兵)。伪装期间不会被扫描到，被发现半径为0，但是不能与敌机碰撞。

道具

一开始没有道具，在某些关卡首次出现后，之后的关卡才有可能出现该道具，道具存在于是场上固定位置的。

1. 维修包：增加生命
2. 迷彩：减少被发现半径
3. EMP：攻击敌机，范围内必死
4. 跃迁：在一个半径内可以无CD进行一次传送

技能

在开始关卡前可以给自己选择至多两个技能：(每个技能都在通过某个关卡后才能解锁，一开始没有技能)

1. 生命上限增加
2. 被发现半径减小
3. 没有轻度损伤和重度损伤的debuff
4. 伪装和撤销伪装加速
5. 移动速度增加
6. (无尽)EMP (使用后每隔一段时间可以恢复一个EMP，最多一个)
7. (无尽)回血
8. (无尽)跃迁 (使用后每隔一段时间可以恢复一次，最多一个)

场景

1. 普通道路：可以通行，不会发出声音
2. 特殊道路：可以通行，会发出声音(一个半径内触发警戒)
3. 障碍物

界面UI

进入前必须要有：

logo +

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

主界面(1):

- 闯关模式(goto 2)
- 无尽模式
- 游戏教程
- 设置(按键偏好、音量控制等)(可以是角标)(全程都有)
- 关于(角标)
- 退出(可以是角标)

闯关模式(2):

- 有技能选择栏
- 有可以点到游戏教程角标
- 有一堆按钮对应所选关卡
- 开始游戏按钮

游戏页面：

- 暂停/继续(联机没有)
- 血条
- 道具栏
- 技能栏
- 操作按键
- 场景

剧情页：

- 放剧情