# 东北迪斯科

发生在东北大下岗后的故事。独脚大盗和百万富翁的泥牛下海故事。

## 游戏玩法

**1：游戏画面**

游戏使用3Dcore运行，物体和场景为3D

WASD移动玩家，镜头更随玩家移动，鼠标中键旋转视角，纸片人玩家始终对准摄像机，以同一个角度面对玩家

3D场景为，室内会有墙壁，室外会有空气墙

**2：物品交互**

靠近可交互物品时候，会出现E键位提示玩家可以进行交互，交互内容包括对话等

**3：文本系统：**

先按照XMIND写作，后续会按照inky导出JSON脚本文件，下为例子

在XMIND中，会先完成通俗版本，方便随时直观的查看

然后我们先转化为INKY格式的交互文件，格式如下：

格式说明：

VAR意为定义一个值，例如金币，力量，智慧，好感度等，他们会动态调整

\* 意为一个选择，玩家点击这个选择文本就会执行\*下方的东西

->意为跳转，玩家选择这个文本后会执行跳转后的==故事

== 意为故事的标题，如果玩家选择了不同的选项，就会跳到这一行，播放这一行的文字

注：有的选项是需要某个值达标才能选择，在INKY中表示为

\*「GOLD>0」要选择的选项

->选择这个选项后的文本

**4：文本系统在游戏中的应用：**

玩家按下E键位后，会先计算VAR中的各种定义值，然后选择自己执行哪个文件

例如：玩家的荣誉值>5，玩家按下E后，执行文本脚本文件《荣誉值高的故事》，荣誉值<5，玩家按下E后，执行文本脚本文件《荣誉值低的故事》

**5：武器，防具和道具：**

道具系统：

游戏内的一些选项可以让玩家获得一些物品，这些物品和武器有不同的作用，主要作用是在任务中进行判定

比如说，物品铲子自带有一个“挖掘工具”属性，它会中任务中判定是否可以选择不同的选项

例如：任务需要一个挖掘工具，游戏就会问玩家是否拥有这种东西，如果背包中的物品恰好有一个物品具有这种属性，那么就可以开放一个对话中的选项为可用选项

道具的附属效果分类：

1：是否可以使用：是，则玩家可以右键点击使用，得到物品的增益效果

2：是否可以放置生效：是，则物品放在物品栏就可以视为使用中，得到曾一效果

3：是否为工具，见上例，在任务中使用

4：保质期剩余：玩家中得到时得到一个保质期，超过游戏时间后失效

武器分类：

武器分为单手武器和双手武器，双手武器普遍比单手武器更强大

但是，装备了双手武器后，玩家将会失去格挡功能

具体的战斗方式见后文

武器属性：

所有武器都决定了玩家的攻击方式，攻击范围和攻击距离，同时具有固定的武器系数，一共分为

1：武器的力量系数

2：武器的速度系数

3：武器的智力系数

4：武器的魅力系数

这个系数的作用详见7，玩家的属性值

同时，武器还决定了

1：轻攻击的段数

2：轻攻击的后摇时间

3：重攻击的前摇时间

3：重攻击的后摇时间

防具属性：

防具属性在玩家按下格挡后生效，主要作为按下格挡键的效果，防具有以下几个属性

1：防具的力量系数

2：防具的速度系数

3：防具的智力系数

4：防具的魅力系数

这个系数的作用详见后文，战斗系统中进一步解释

**6：背包：**

1：玩家具有一个自带的背包，它只有限定的大小，后续会慢慢开发扩大背包容量

2：所有的物品都有一个自带的占用格子的大小，如2\*2,3\*3等等

3：放置中背包中的物品可能会提供增益BUFF

注：这个设置完全照搬暗黑破坏神2，如果不配图看上去比较抽象，抄就完了

**7：玩家的属性值：**

玩家具有以下的属性：力量，速度，智力，魅力。四个属性

在这四个属性的基础上，生成新的属性值：

力量\*武器力量系数=攻击力

敏捷\*武器敏捷系数=攻击速度

智慧\*武器智力系数=技能冷却

除此之外，玩家有不变的HP值，只会因为特殊事件改变

以及其他和战斗无关的各种值，会随时记录，下为例子：

与某NPC的好感度

是否做过某个事情

**8：战斗系统（增强版）**

**战斗触发机制**

**战斗状态进入条件：**

1. **对话中选择了错误的选项（如激怒NPC）**
2. **在敌对区域被发现**
3. **主动攻击中立或友好NPC**
4. **特定剧情事件触发（如王宇鹏的暴力行为）**
5. **保护弱者时的正义战斗**

**战斗环境分类：**

* **室内战斗：空间狭窄，适合近战武器，远程武器受限**
* **室外战斗：空间开阔，可以使用闪避和走位**
* **特殊环境：如便利店废墟、修车厂等，有环境交互元素**

**详细战斗操作**

**基础攻击系统：**

1. **轻攻击（左键）** 
   * **无前摇，快速出手**
   * **可连段，最多3段连击**
   * **每段伤害递增：100% → 120% → 150%**
   * **连击窗口时间：0.8秒**
   * **后摇时间受攻击速度影响**
   * **消耗少量体力**
2. **重攻击（右键）** 
   * **0.5-1.5秒蓄力时间（根据武器类型）**
   * **伤害为轻攻击的200%-300%**
   * **可以打断敌人动作**
   * **有击退效果**
   * **消耗较多体力**
   * **蓄力时间越长，伤害越高**
3. **格挡系统（中键）** 
   * **完美格挡：在敌人攻击前0.2秒内格挡，减伤90%并反击**
   * **普通格挡：减伤60%，消耗格挡条**
   * **格挡破防：格挡条耗尽后，3秒内无法格挡**
   * **格挡反击：完美格挡后可立即发动反击**
4. **闪避系统（空格）** 
   * **翻滚距离：2-3米**
   * **无敌帧：0.3秒**
   * **冷却时间：1.5秒**
   * **可以穿过敌人**
   * **消耗体力**

**武器分类与特性**

**近战武器类型：**

1. **拳套类（徒手/拳套）** 
   * **攻击速度：很快**
   * **伤害：低**
   * **连击数：4段**
   * **特殊效果：可以抓取投掷**
   * **东北特色：老式劳保手套、钢丝手套**
2. **刀具类（水果刀/菜刀/砍刀）** 
   * **攻击速度：中等**
   * **伤害：中等**
   * **连击数：3段**
   * **特殊效果：有几率造成流血**
   * **东北特色：菜刀、杀猪刀、开山刀**
3. **钝器类（扳手/铁棍/酒瓶）** 
   * **攻击速度：慢**
   * **伤害：高**
   * **连击数：2段**
   * **特殊效果：有几率眩晕敌人**
   * **东北特色：大扳手、钢管、酒瓶**
4. **长柄武器（拖把/扫帚/鱼叉）** 
   * **攻击速度：慢**
   * **伤害：中高**
   * **攻击范围：远**
   * **特殊效果：可以戳刺攻击**
   * **东北特色：拖把杆、扫雪铲、鱼叉**

**远程武器类型：**

1. **投掷物（酒瓶/砖块/雪球）** 
   * **一次性使用**
   * **抛物线轨迹**
   * **不同材质有不同效果**
   * **东北特色：啤酒瓶、红砖、雪球**
2. **简易弹弓** 
   * **需要弹药（小石子）**
   * **直线攻击**
   * **攻击距离中等**

**战斗状态系统**

**体力系统：**

* **初始体力：100点**
* **攻击消耗：轻击5点，重击15点，闪避10点**
* **恢复速度：每秒恢复5点（非战斗状态10点）**
* **体力不足时攻击威力减半**

**战斗状态效果：**

1. **流血：每秒失去2-5点生命值，持续5秒**
2. **眩晕：无法行动1-2秒**
3. **缓慢：移动速度减少50%，持续3秒**
4. **愤怒：攻击力提升30%，但防御力降低20%**
5. **恐惧：移动速度提升，但无法主动攻击**

**敌人AI战斗逻辑**

**NPC战斗类型：**

1. **街头混混型（如王宇鹏）** 
   * **攻击模式：快速连击 + 偶尔重击**
   * **特点：攻击频繁但防御差**
   * **弱点：容易被格挡反击**
2. **壮汉型（如部分工人角色）** 
   * **攻击模式：主要使用重击**
   * **特点：伤害高但攻击缓慢**
   * **弱点：攻击间隙大，容易闪避**
3. **敏捷型（如小偷角色）** 
   * **攻击模式：快速攻击 + 频繁闪避**
   * **特点：难以命中但伤害一般**
   * **弱点：血量较少**
4. **防御型（如保安角色）** 
   * **攻击模式：格挡 + 反击**
   * **特点：防御力强**
   * **弱点：可以用重击破防**

**AI行为树：**

**战斗开始**

**├─ 距离判断**

**│ ├─ 远距离：靠近玩家**

**│ ├─ 中距离：准备攻击**

**│ └─ 近距离：执行攻击**

**├─ 血量判断**

**│ ├─ 高血量：正常攻击**

**│ ├─ 中血量：防御反击**

**│ └─ 低血量：拼命攻击**

**└─ 特殊条件**

**├─ 玩家连击：尝试格挡**

**├─ 玩家蓄力：抢先攻击**

**└─ 体力不足：暂时后撤**

**环境交互战斗**

**可交互环境元素：**

1. **家具武器化** 
   * **椅子：可以抓起投掷或作为盾牌**
   * **桌子：可以推倒制造障碍**
   * **门：可以关闭阻挡敌人**
2. **工具武器化** 
   * **修车厂：扳手、千斤顶、轮胎**
   * **厨房：菜刀、平底锅、热水壶**
   * **便利店：商品货架、饮料瓶**
3. **地形利用** 
   * **楼梯：上下位差攻击**
   * **狭窄通道：限制敌人包围**
   * **积雪地面：滑倒机制**

**战斗结算与奖励**

**胜利条件：**

1. **击败所有敌人**
2. **敌人逃跑**
3. **和解对话（特定情况）**

**失败条件：**

1. **生命值归零**
2. **被包围无法脱身**
3. **特定剧情要求（如保护对象死亡）**

**战斗奖励：**

1. **经验值：提升角色属性**
2. **金钱：从敌人身上获得**
3. **物品：敌人掉落的武器或道具**
4. **剧情进展：解锁新的对话选项或区域**
5. **声望变化：在小镇的名声**

**失败惩罚：**

1. **轻伤状态：属性临时下降**
2. **物品损失：武器可能损坏**
3. **剧情分支：某些选项可能永久关闭**
4. **声望下降：NPC态度变化**

**特殊战斗场景**

**剧情战斗：**

1. **便利店废墟对峙** 
   * **环境：破损的货架，易燃物品**
   * **特殊机制：火源可以引燃物品**
   * **胜利条件：击败王宇鹏或让他逃跑**
2. **修车厂混战** 
   * **环境：各种汽修工具**
   * **特殊机制：油渍地面，车辆作为掩体**
   * **胜利条件：保护舅舅或证明清白**
3. **洗脚店纠纷** 
   * **环境：狭窄的包间**
   * **特殊机制：有旁观者，暴力会影响声望**
   * **胜利条件：智取而非武力**

**战斗难度平衡**

**难度曲线设计：**

* **前期：1v1单挑，简单AI，学习基础操作**
* **中期：1v2小规模战斗，AI会配合**
* **后期：复杂环境战斗，多种敌人类型**

**玩家成长曲线：**

* **初期：基础攻击和格挡**
* **中期：掌握连击和闪避时机**
* **后期：熟练运用环境和特殊技能**

**平衡机制：**

* **根据玩家胜率动态调整敌人强度**
* **提供多种战斗解决方案（武力/智取/逃跑）**
* **失败不等于游戏结束，而是剧情分支**

**9：区域系统：**

区域之间，按下E键走到另一个房间

部分需要钥匙才能解锁的区域在按下E键后会出现一行对话，是玩家的自言自语，告诉玩家如何才能进入区域。如果满足了进入条件，会出现对话选项，其中一条是进入

区域有分类，按照玩家的状态分为

1：战斗区域 （玩家进入后敌人会前来攻击自己，执行8-战斗逻辑）

2：擅闯区域 （玩家进入后如果不被敌人的视野发现，就可以在这里移动。被发现后转为1）

3：友好区域 （玩家可以随意出入）

擅闯区域的判定方法：

此类区域会检查玩家所装备的衣服文件的类型，不为符合区域的类型时，此地为擅闯区域

敌对区域的判定方法：

判断条件另写

**10：NPC系统：**

NPC默认为中立单位，玩家可以解决后按下E和对方对话

NPC有对于玩家的好感度，此值会影响玩家和对方对话时候出现的文本

NPC在玩家选择了特殊的对话后可能转变状态

NPC的待机动作：大多数NPC都处于待机状态，玩家可以走过去按下E键尝试对话

NPC的巡逻动作：NPC按照固定的路线移动，玩家走过去无事发生

NPC的追捕动作：玩家出现在NPC的视野范围内且此区域为擅闯区域时，NPC会朝玩家的位置移动

NPC的战斗逻辑：NPC进入战斗状态时候，会进行以下判断：

玩家与自己的距离大于自己的攻击范围=NPC朝玩家跑来

玩家与自己的距离小于自己的攻击范围=NPC攻击玩家，同样有前后摇

## 游戏剧情(没写完暂时)

东北夏天的主要角色一栏

**董点事（主人公）**

**背景**：董点事的童年并不幸福，父母在他年幼时离婚，他跟随母亲董朝霞生活。母亲在他十岁时因意外身亡，这让他经历了巨大的创伤。从小，他在镇上就是个沉默寡言的孩子，常被其他小孩欺负，但他的倔强性格使他始终不向任何人屈服。成年后，他回到了家乡，试图揭开母亲死亡的真相，却发现镇子上隐藏着更多的黑暗秘密。

**性格**：冷静、坚韧，对亲情有着强烈的渴望，但因童年的经历而变得不轻易信任他人。他表面冷漠，实则内心充满善意，愿意为弱者挺身而出。

**特点**：总是穿着一件略显破旧的深蓝夹克，夹克上有母亲留下的补丁。他喜欢独自一人在便利店废墟附近徘徊，似乎在寻找什么。

**董朝霞（主人公的母亲）**

**背景**：董朝霞是一位坚韧的单亲母亲，独自抚养董点事。她经营一家小型便利店，靠着微薄的收入过日子。她为人正直，坚信教育和善意可以改变人性。当年，她在便利店发现王宇鹏偷窃，打算以温和的方式警告他，并帮助他改正。然而，这份善意却换来了悲惨的结局——她被王宇鹏推下梯子并被火焰吞噬。

**性格**：善良、坚韧且有些倔强，特别重视诚信与家庭。尽管生活艰难，她总是面带微笑，努力为儿子提供一个温暖的家。

**特点**：生前经常戴着一条米白色的围巾，这是她母亲留下的遗物。围巾后来成了董点事最重要的纪念品。

**李正（刑侦队长）**

**背景**：李正是当年负责调查董朝霞案件的刑警。他敏锐而沉着，总能在案件中找到关键线索。然而，当年的案件因证据不足而未能将王宇鹏定罪，成了李正心中的遗憾。如今，他已经升职为市公安局副局长，手中仍然保留了当年案件的档案。他对董点事一直抱有一种愧疚感，时常默默关注他的动向。

**性格**：严肃、正义感强，但有时也显得有些冷漠。他内心深处渴望弥补过失，因此对一些复杂案件会投入更多精力。

**特点**：喜欢咬一支未点燃的香烟来缓解压力，总穿着笔挺的制服，给人一种可靠又威严的感觉。

**刘国庆（主人公的**舅舅**）**

**背景**：刘国庆是董点事的叔叔，董朝霞去世后，他试图接过抚养孩子的责任。然而，他的妻子和儿女并不欢迎董点事，家中矛盾频发。刘国庆夹在家庭和亲情之间，内心倍感煎熬。他努力给董点事提供最低限度的关怀，却无法真正让他感到家的温暖。

**性格**：温和且优柔寡断，他想做好事却往往力不从心。在家庭事务上常常妥协，缺乏魄力。

**特点**：他总是穿着一身洗得发白的旧衬衫，习惯性地摸鼻子，显得有些局促不安。

**王宇鹏（罪犯）**

**背景**：王宇鹏是镇上出了名的混混，少年时期就喜欢惹是生非。他在董朝霞去世的案件中扮演了罪魁祸首的角色，因担心偷窃被揭发，推倒梯子并纵火烧毁便利店。案件发生后，他离开了家乡，多年后才和双胞胎弟弟王少鹏一起返回。他自知罪孽深重，但从未真正忏悔，依旧过着无所事事的生活。

**性格**：暴躁、自私，内心深处却有些胆怯。他对自己犯下的罪行感到恐惧，但用更大的暴力掩盖自己的懦弱。

**特点**：王宇鹏作案时，一定是收音机里播放着特点的一首歌的时候，他喜欢去电台点一首歌，然后在电台在播放这首歌的时候作案，喜欢通过纵火的方式毁尸灭迹，因此经常去镇子上的加油站买汽油。

**王少鹏（骗子）**

**背景**：王少鹏表面上看起来文质彬彬，经常在镇上宣扬“国学”和“中医”，实际上却是个彻头彻尾的骗子。他常通过发送中医养生短信行骗，骗取镇上老年人的钱财。与哥哥王宇鹏不同，他更擅长用语言蛊惑人心，但骨子里同样自私冷漠。

**性格**：狡诈、伪善，对人极有城府。他能轻易让人放下戒备，但背地里却毫无底线。

**特点**：穿着得体，总是带着一本“中医古籍”，假装自己是学者型人物。他的语气温和，但偶尔会露出狡黠的笑容，让人心生不安。

**刘建军（主人公的堂哥）**

**背景：**

**刘建军是典型的中国小镇“做题家”，出生在一个普通家庭，从小被父母严格要求学习。他从小学到高中都是镇上的“别人家孩子”，成绩一直名列前茅，是学校和家族的骄傲。全家人把希望都寄托在他身上，希望他能通过高考改变命运。然而，尽管刘建军在学习上非常努力，他最终只考上了一所普通本科院校，没能跳出他心中的“成功标准”。大学毕业后，他回到了家乡，进入镇上的一家国企工作，成为了一名办公室文员。他的生活表面体面，却在内心深处承受着不小的挫败感。**

**性格：**

**刘建军为人勤奋、谨慎且自律，但内心敏感，对失败有着强烈的不甘。他习惯隐藏情绪，表现得彬彬有礼、稳重踏实，但在私下却经常陷入对自我价值的质疑中。他对堂弟董点事有一种复杂的情感：一方面看不上他吊儿郎当的性格，另一方面又对他的自由和不拘一格的生活方式感到隐隐羡慕。**

**特点：**

**喜欢穿干净的白衬衫和黑色长裤，外表整洁，带有小镇“知识分子”的气质。**

**总是随身带着一本笔记本，里面记满了工作计划和自我提升的目标，但许多都停留在纸面上。**

**在办公室里戴着一副金属框眼镜，镜片轻微刮花，让他看起来有些书生气。**

**王涛（主角扮演的警察，李正的手下）**

**背景：**

**刘建军是典型的中国小镇“做题家”，出生在一个普通家庭，从小被父母严格要求学习。他从小学到高中都是镇上的“别人家孩子”，成绩一直名列前茅，是学校和家族的骄傲。全家人把希望都寄托在他身上，希望他能通过高考改变命运。然而，尽管刘建军在学习上非常努力，他最终只考上了一所普通本科院校，没能跳出他心中的“成功标准”。大学毕业后，他回到了家乡，进入镇上的一家国企工作，成为了一名办公室文员。他的生活表面体面，却在内心深处承受着不小的挫败感。**

**性格：**

**刘建军为人勤奋、谨慎且自律，但内心敏感，对失败有着强烈的不甘。他习惯隐藏情绪，表现得彬彬有礼、稳重踏实，但在私下却经常陷入对自我价值的质疑中。他对堂弟董点事有一种复杂的情感：一方面看不上他吊儿郎当的性格，另一方面又对他的自由和不拘一格的生活方式感到隐隐羡慕。**

**特点：**

**喜欢穿干净的白衬衫和黑色长裤，外表整洁，带有小镇“知识分子”的气质。**

**总是随身带着一本笔记本，里面记满了工作计划和自我提升的目标，但许多都停留在纸面上。**

**在办公室里戴着一副金属框眼镜，镜片轻微刮花，让他看起来有些书生气。**

**张博（刘建军的同学）**

**背景：**

**张博是一个压力很大的学生，他一直被要求考比刘建军更高的分数，因为一般来说泽州县第一中学一年只能考上一个清华，如果考了年纪第二那就毫无意义。**

**性格：**

**一个沉默悲伤且极端的人**

**特点：**

**如果他一直没有办法解决自己的失眠问题，那么他就会在游戏中期开始给自己的同学下毒，杀死所有比他考的好的同学。**

**在办公室里戴着一副金属框眼镜，镜片轻微刮花，让他看起来有些书生气。**

**陈国梁（李正的上司）**

**背景：**

**李正的上司**

**性格：**

**一个沉默悲伤且极端的人**

**特点：**

**如果他一直没有办法解决自己的失眠问题，那么他就会在游戏中期开始给自己的同学下毒，杀死所有比他考的好的同学。**

**在办公室里戴着一副金属框眼镜，镜片轻微刮花，让他看起来有些书生气。**

**李小琴（洗脚店的员工）**

**背景：还没写**

**李正的上司**

**性格：**

**一个沉默悲伤且极端的人**

**特点：**

**如果他一直没有办法解决自己的失眠问题，那么他就会在游戏中期开始给自己的同学下毒，杀死所有比他考的好的同学。**

**在办公室里戴着一副金属框眼镜，镜片轻微刮花，让他看起来有些书生气。**

游戏时间设计：

第一天：

王宇鹏：犯了一个新的案子，逃跑时尝试跑到王少鹏的地方，这一天王少鹏刚好接待一个让我自己有抑郁症的青年

张博：

董点事：参加父亲的葬礼，舅舅尝试让自己和自己一起去修车。如果答应，就和舅舅一起去镇子上放图钉，而拒绝，就在家和侄子交流

第二天：

重要事件：

1：目击证人

有人在二十年前目击了凶手从进入小卖部到凶手纵火并离开的过程，他实际上收下了一袋凶手买给他的糖果，但是他是一个精神不正常孩子，极其难推测出这个孩子口中的真相。

2：王的酒后杀人

王在某天晚上会喝酒和老板娘引起争执，他仍然会用打火机放一把火，随后警察会来到现场，但是他会逃走。如果玩家在附近，就会被拘留

3：叔叔被拘留

叔叔会在有一天被警察逮住，他会骑上摩托逃走，如果玩家选择了在路上撒钉子，那么事情会闹大，但是也会逃离追踪，叔叔会隐蔽几天。不会去修车站上班

4：

### XX县：

XX县派出所：是一个三层楼的小建筑，外墙刷着土黄色的漆，门口挂着鲜艳的国旗。这里是李正工作的地方，他在这里从年轻警员一路干到了刑侦队长，破过几起当地轰动的大案，但也有未解之谜一直困扰着他，比如王宇鹏当年的纵火案。

一楼是接待大厅，贴满了普法宣传海报。

二楼是办公区，王涛的办公室就在靠窗的位置，窗户外能看到县城的主街。

三楼是档案室，存放了泽州县历年未解的案卷，王宇鹏案就是其中之一。

### XX市：

市公安局：第三楼是李正的办公室，李正是副局长，隔壁是局长的办公室

玩家的可能行为，要对此做出回答

1：玩家可以会完全误会，以为凶手就是主角的父亲

2：玩家可能会误会一半，以为王少鹏就是主角的父亲

3：玩家可以选择和叔叔住在一起，还是独自住到父亲的房间。

4：玩家可以和讨厌的表哥处好关系，还是就随便处处关系

5：玩家可以接触到李正，得知当年的关键线索

6：王宇鹏会在一段时间后离开小镇，如果了已经走了，只有他弟弟才能在这段时间把他喊回来

7：玩家没有让王宇鹏住到王少鹏的店里，他会去找旅馆住下，并更早的离开镇上。但是仍然会盗窃并离开镇子

重要剧情：

王宇鹏的杀人行动，他会在第三天晚上在饭店闹事，但是被赶走了。晚上他会回来