# 规则策划案

## 规则案概述

该部分为游戏中关卡规则的策划，主要描述关卡所调用的角色与道具系统的资源点，以及系统自身内部的数值与逻辑规则。同时介绍规则所需的美术素材。

## 规则案详述

### 调用资源

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 隶属系统 | 资源 | | 简述 |
| 角色系统 | 基本能力 | 血量 | 生存的力量、生气，若归零则会死亡。使用原素瓶，或在营火处休息可以恢复 |
| 专注值 | 使用法术、战技、集中精神时不可或缺的力量。使用原素灰瓶，或在营火处休息可以恢复 |
| 精力 | 进行各种行动时的力量，行动时会减少，但会自动恢复 |
| 防御力 | 物理 | 玩家自身对物理伤害的减免值 |
| 防打击 | 在减免物理伤害后，玩家对打击类伤害的减免值。 |
| 防斩击 | 在减免物理伤害后，玩家对斩击类伤害的减免值。 |
| 防突刺 | 在减免物理伤害后，玩家对突刺类伤害的减免值。 |
| 魔力 | 玩家自身对魔法伤害的减免值 |
| 火 | 玩家自身对火属性伤害的减免值 |
| 雷 | 玩家自身对雷属性伤害的减免值 |
| 暗 | 玩家自身对暗属性伤害的减免值 |
| 角色抵抗力 | 出血 | 玩家自身承受出血伤害的上限值 |
| 毒 | 玩家自身承受毒伤害的上限值 |
| 寒气 | 玩家自身承受寒气伤害的上限值 |
| 咒死 | 玩家自身承受咒死伤害的上限值 |
| 非战斗动画 | | 角色非战斗动画 |
| 异常状态 | | 角色所处的异常状态 |
| 特殊状态 | | 角色所处的特殊状态 |
| 道具系统 | 道具效果 | 回复血量 | 增加角色当前生命值 |
| 回复专注值 | 增加角色当前专注值 |
| 提高血量上限 | 增加角色的生命值上限 |
| 消除异常状态 | 消除角色当前的异常状态 |
| 提高异常抵抗力 | 提高角色对异常状态的抵抗力 |
| 提高精力回复速度 | 提高角色的精力回复速度 |
| 修理装备 | 增加装备的耐久度 |
| 提高免伤率 | 提高角色的免伤率 |
| 对敌人造成伤害 | 减少角色的生命值 |
| 对敌人造成异常伤害 | 增加角色的异常累积值 |
| 对自己造成异常伤害 | 增加角色的异常累积值 |
| 让武器附加属性伤害 | 增加武器的属性攻击力 |
| 让武器附加异常伤害 | 增加武器的异常攻击力 |
| 禁止敌人使用回复道具 | 给角色施加异常状态 |
| 消除自身禁止状态 | 解除角色的异常状态 |
| 伪装 | 改变角色模型 |
| 变身 | 改变角色模型 |
| 地面发光 | 改变关卡某位置的效果 |
| 返回篝火 | 改变角色的位置 |
| 增加原素瓶使用次数 | 原素瓶持有上限+1 |
| 解除幽魂状态 | 角色诅咒值清零 |
| 使用后获得灵魂 | 改变道具的持有数 |
| 提高寻宝能力 | 增加角色的寻宝能力 |
| 冶炼炉炼成 | 通过冶炼炉炼成其他道具 |
| 效果持续时间 | 效果的持续时间 |
| 道具名称 | | 显示道具的名称 |
| 重量 | | 道具的重量 |
| 伤害类型 | | 道具造成伤害的伤害类型 |
| 位置 | | 道具的位置信息 |

### 自系统资源

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 资源 | | 简述 |
| 地形 | | 构成关卡的最主要元素，用来限制玩家视野和移动 |
| 门 | 门（上锁） | 关卡中的可交互部件之一，和钥匙一起构成锁机制，实现游戏历程的线性约束 |
| 门（未锁） | 关卡中的可交互部件之一，用来遮蔽视野 |
| 空气门 | 特殊的锁机制，给玩家提供强制性目标 |
| 暗门 | 游戏内隐藏路径的设计之一 |
| 可交互道具 | 可破坏道具 | 关卡中的可交互部件之一，用来遮蔽视野以隐藏怪物、道具、隐藏路径等 |
| 可拾取道具 | 关卡中的可交互部件之一，用来被玩家拾取并使用。 |
| 钥匙 | 和门（上锁）一起构成锁机制，实现游戏历程的线性约束 |
| 篝火 | 重生点、传送点、回复点 |
| 升降梯 | 关卡中的捷径的关键部件，同时也是非正常死亡的设计之一 |
| 楼梯 | 可攀爬，在存在高低差的地形中使用。 |
| 角色 | NPC | 关卡剧情、游戏功能的承载点之一 |
| 中立怪物 | 怪物多样性设计之一 |
| 普通怪 | 关卡中触发战斗系统的角色之一 |
| 怪物箱 | 游戏的特殊道具获取点，非正常死亡的设计之一 |
| BOSS | 关卡中通关前必须挑战的角色。 |

### 规则模型

#### 数值模型

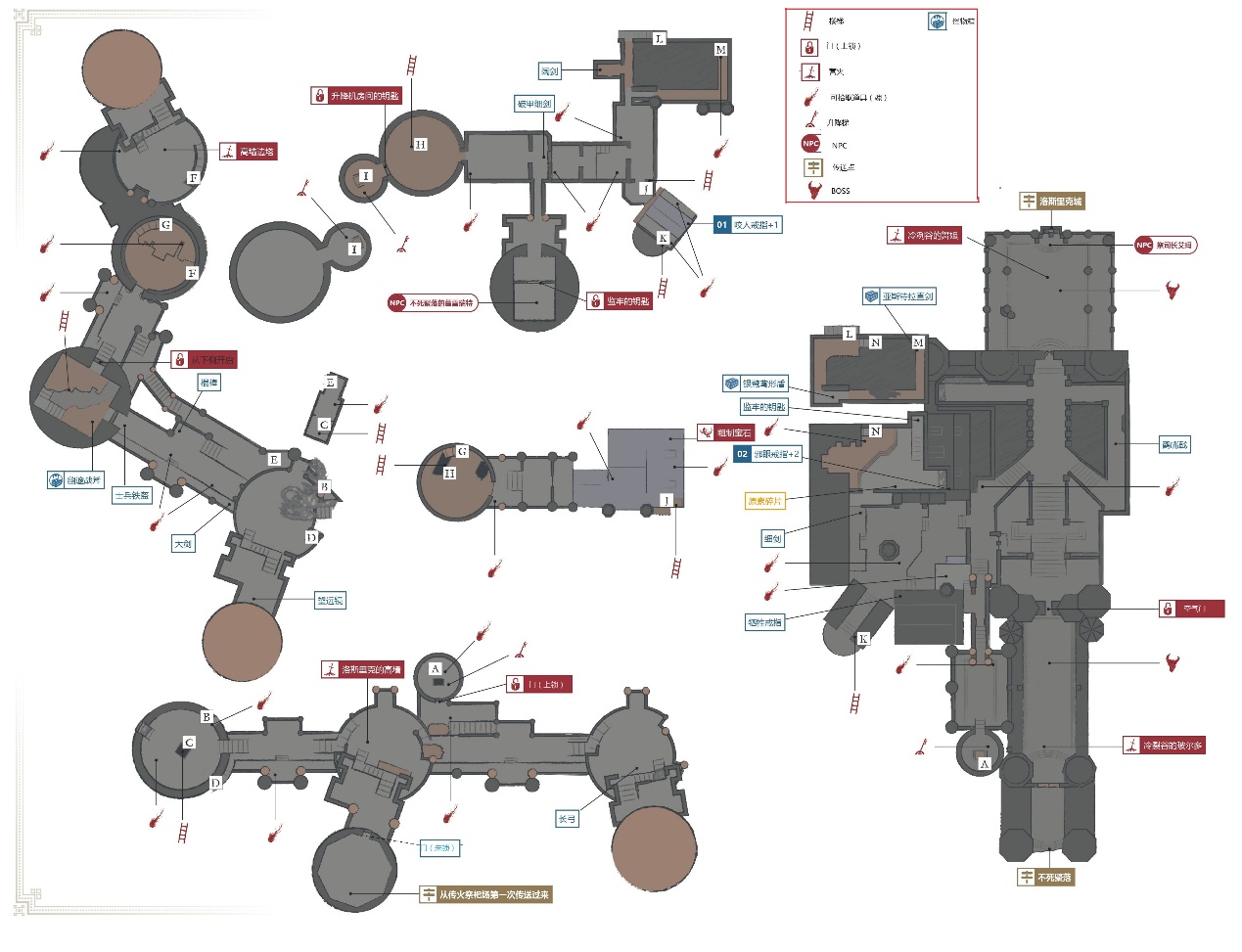
关卡系统中的数值主要是玩家的伤害计算，详细的计算公式与战斗系统相同，根据调用的资源进行对应计算即可。

#### 逻辑模型

关卡系统由于自身的独特性，其逻辑模型主要是关卡的编排。根据关卡系统自系统资源，设计师可以根据自己的需要进行对应模块的设计，并遵循黑魂的核心体验所总结的关键点进行设计。以下为范例《洛斯里克高墙》策划案设计。

##### 关卡所需资源

|  |  |
| --- | --- |
| 符号 | 资源 |
| A | 门（上锁） |
| B | 门（未锁） |
| C | 空气门 |
| D | 暗门 |
| E | 可破坏道具 |
| F | 可拾取道具 |
| G | 钥匙 |
| H | 篝火 |
| I | 升降梯 |
| J | 楼梯 |
| K | NPC |
| L | 中立怪物 |
| M | 普通怪 |
| N | 怪物箱 |
| O | BOSS |



##### 关卡排布

##### 关卡历程逻辑

1. 当玩家第一次传送到“洛斯里克高墙”这张地图的时候，基于对新内容探索的目标玩家推开门看到的就是营火：**洛斯里克高墙**。
2. 在通过**营火：洛斯里克高墙**后，玩家会遇到一个岔路口，基于对新内容探索的目标，玩家可能选择右转。
3. 在登上高台之后，玩家会看到地上的发光点（弓箭），对于新玩家来说，可能会基于对新内容探索的目标进行收集，老玩家可能会基于实用或情感的收集目标进行收集。
4. 在高台之上还有一只难度较大深渊怪，击杀可掉落高价值物品。玩家可能基于实用的收集或者难度的成就选择击杀。
5. 在营火岔路口处，玩家可能基于新内容的探索目标选择左转。
6. 左转之后玩家会进入塔楼内部，并基于新内容的目标继续下楼梯探索。
7. 在离开塔楼之后，玩家会遇到新的岔路：高台有喷火龙驻守，小路则比较安全。玩家可能选择走小路。
8. 同理，玩家也可能选择上高台。
9. 当玩家通过小路或者高台之后，都会进入高墙塔楼内部。
10. 在高台上，面对喷火龙，玩家可能会基于新内容或者难度的成就为目标进行击杀。
11. 在高台上还有很3个发光点，里面包括武器：大剑，玩家可能基于情感或实用的收集目标进行收集。
12. 在高台上有个门，门里面有一只宝箱怪。这是游戏历程中第一次出现宝箱怪。新玩家可能会基于新内容的目标试图打开，然后被迫进入战斗。而老玩家可能会基于难度的成就或者收集的目标进行战斗。
13. 在进入高墙塔楼之后，玩家会再次面临岔路。玩家可能直接下楼梯。
14. 同理，玩家也可能选择往上爬来到**营火：高墙顶端**。
15. 在高墙顶端，玩家可能基于情感或者使用的收集目标收集道具：望远镜。
16. 在下楼梯之后，玩家可以选择继续下楼梯。
17. 同理，玩家也可以选择离开塔楼上屋顶天台。
18. 下楼梯之后，玩家会遇到一个NPC：葛雷瑞特，玩家可能会基于剧情矛盾的目标和新内容的目标与之对话并进入**剧情：葛雷瑞特**的闭环。
19. 下楼梯之后，玩家在路上会遇到发光点，玩家会基于实用或者情感的收集拾取武器：破甲细剑。
20. 在上天台之后，玩家会发现一个向下的楼梯，玩家可能会基于新内容探索的目标下楼梯。
21. 在上天台之后，玩家会发现游戏中的第二只深渊怪，这只怪物也会掉落高价值物品，玩家可能会基于难度的成就或者实用的收集进行击杀。
22. 在天台上，玩家还会第一次遇到宝石结晶虫，新玩家可能会基于新内容的目标进行击杀。由于宝石结晶虫必然掉落高价值道具，老玩家可能会基于实用的收集进行击杀。
23. 在下楼梯之后，玩家会面临一个岔路：进房间或者继续下楼梯。玩家可能会基于新内容探索的目标选择进房间。
24. 也可能选择继续下楼梯。
25. 在进入房间之后，玩家可能会基于实用的收集目标获取监狱钥匙，这是**剧情：葛雷瑞特**的必要道具。
26. 同时，房间内还可以收集到阔剑、亚丝特拉直剑，这两把武器都有很高的实用或者情感收集价值。
27. 在房间内完成探索之后，玩家可以直接从窗台跳下去，落到羽翼骑士的回廊。
28. 如果当初选择继续下楼梯，也会来到羽翼骑士的回廊。这里的羽翼骑士新玩家可能基于新内容的目标进行击杀。由于其不会有太好的掉落，老玩家可能选择直接跳过。
29. 在经过羽翼骑士的回廊之后玩家会遇到新的岔路。玩家可能选择右转。
30. 也可能选择直行进行大厅。
31. 右转之后玩家会遇到游戏内的第一台升降梯。玩家可能基于新内容的探索目标乘坐它。
32. 乘坐升降梯可以回到**营火：洛斯里克高墙**。两者的捷径被开启。
33. 当玩家选择直行进入大厅，进入房间内会遇到NPC：主祭艾玛，并基于剧情矛盾和新内容的目标与之进行互动，进入剧情闭环。
34. 大厅的右侧则是BOSS所在的大厅，玩家会基于新内容或者难度的成就目标进行并进行BOSS战：冷裂谷的波尔多。也之后完成战斗之后才能开启新的地图：不死聚落。
35. 在NPC：主祭艾玛那里，新玩家可能会基于新内容的目标选择击杀，老玩家也可能会基于难度的成就选择击杀。然后会进入新的BOSS战：冷裂谷的舞娘。

### UI

关卡系统自身不存在UI。

## 程序结构图

## 美术资源表

美术资源根据自身的设计进行填写即可

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 简图编号 | 资源 | 风格 | 所处位置 | 图片规格 | 动画要求 | 音效要求 | 特效要求 | 其他 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |