

## 游戏名:游骑兵(Ranger)

世界观背景:

故事发生在一个架空的世界观,人类普遍生活在海拔4000米以上的高原地带。科技的发展水平在相当于现在的二十世纪。过去的人类曾在低海拔地区创造过文明,但这段历史已经消失。这里的生物群会随着海拔高度的降低而逐渐变得丰富和凶险。因为某些未知原因,信号通讯会在低海拔的地方受到屏蔽。信号通讯的中断加上未知的危险性让低海拔探索任务的成本极高。但某种具备极高商业价值的矿物的发现让低海拔探索提供了可观的收益。这种矿物通常分布在磁场极高且紊乱的区域,精密的机器基本无法在这些区域正常使用。而紊乱的磁场也使得这些区域的生物极度暴躁,这让勘探工作变得非常困难。因此,人们迫切需要某种具备高战斗力,且不需要电子元件驱动武器。游骑兵因此被制造了出来。

游骑兵体内的生物集群最开始被发现在低海拔的文明遗迹当中。当时的探险队被一群会移动的盔甲吓了一跳,在经过一场冲突以后,人们第一次发现了这些移动盔甲的真面目。那是一团粘状的生物集群,由一条负责指挥的神经中枢和若干无意识的生物质组成。它们依附在盔甲内部活动,靠着偷袭路过遗迹的生物为生。因为其出现在了文明遗迹当中,所以也被当成研究古代文明的样本被送回去研究。虽然在研究过程中证实了它和古代文明并没有什么直接关系,但它表现出的智慧性和相对温顺的特性让科学家觉得或许可以尝试驯化它。而有人突发奇想的将其神经中枢的部分组织接入到了自己的脑神经元当中,与其达成了某种微妙的联系。这种联系甚至能够让接入者对生物集群进行一些简单的操作。这本来应该只是某个未知生物的研究项目,但因为某种矿物的出现被重新翻了出来。

人们开始思考让其担当开拓者的可能性,开拓者计划,正式开始,而大量的研究经费也被投入到了对这种集群生物的研究当中。科学家注意到虽然生物集群的神经中枢很脆弱,但那

些无意识的生物质却有着非常高的生物强度。人们开始对其生物质进行改造，让其能驱动更大的盔甲。从最开始的3米，再到后来的5米，8米。这些无意识生物质的强度在逐步的提升。而另一方面，关于生物集群的神经中枢研究也有了进展。某位接受神经连接的测试者成功的与和他连接的生物集群神经中枢达成了友谊关系，这使得他对于生物集群的操作达成了更高的同步率。而随着两边研究的进展，一个由人与生物集群神经元同步而操纵的大型铠甲也逐渐的出现在设计草图当中。人们将其命名为，游骑兵(Ranger)。

经过了数年的研究测试，游骑兵的体型也逐渐的固定在了12米左右，其体型也可以根据驾驶员(人类)与协作者(生物集群神经中枢)的精神同步强度进行更改。而随着游骑兵项目的研究跟进，人们还意外解决了低海拔区域无法通信的问题。不同的协作者个体之间是可以相互感应的，甚至能够跨越一定距离进行交流。虽然交流距离一般在8-11公里之间，但经过测试这种长距离交流并不会受到低海拔地区的干扰。而这项意外的发现也让开拓者计划获得了很高的重视。通过前人的摸索和努力，如何与协作者互动也被编写进了游骑兵驾驶指南里。游骑兵驾驶员与协作者培养感情，提高精神同步率，以适应大型游骑兵的操作。而随着技术的成熟，游骑兵也开始被投入到了低海拔地区的开拓当中。

故事背景：

游戏的故事背景发生在游骑兵投入低海拔地区开拓的十六年后。在这段时间当中，游骑兵硕果累累，为人类开拓了数个高能矿物区，同时也把低海拔地区的地图范围扩大了数倍。这还是在高能矿物区域无法用雷达探测只能手绘地图的限制下达到的探索成果。虽然期间出现了一些主动与人类社会断开联系的游骑兵个体，也曾有一些未知区域的探索付出了惨痛的代价，但游骑兵的战斗成果和可靠性已经成为了人类探索低海拔地区不可替代的力量。而玩家操作的角色就发生在这个时间点。

剧情大纲:

(待定)

游戏类型:第三人称动作游戏,含探索要素

游戏玩法:玩家角色操作着大型的铠甲(游骑兵)与各类怪物战斗。铠甲内部为类似史莱姆的不定形生物集群驱动,角色通过与生物集群的指挥核心进行精神同步,以达到操作铠甲的效果。

血量,护盾,以及能量:游骑兵具备血量值,护盾值以及能量条。当护盾值存在的时候,护盾能为铠甲承受70%的伤害。如果护盾被击破,则铠甲会进入短暂的踉跄状态,此状态期间无法进行操作。每次任务开始可以获得一定量的护盾值,护盾值可以通过进食和处决获得。

防反机制:游戏中角色操作的游骑兵高度一般在10米到15米之间,所以操作起来会有一些笨重感。而因为不具备助推器,所以游骑兵的闪避会比较慢。游戏玩法中更推荐玩家通过防御来格挡攻击。防御根据装备武器的不同,可以不同程度的降低护盾值的消耗,而完美防御并不会消耗护盾值。在完美防御后敌人会受到短暂的踉跄,这是一个反击的好机会。

武器机制:游戏中具备不同的武器可以替换,部分武器具备变形功能。玩家可以在手持武器与收起武器这两种状态之间切换。(武器类型待定)

进食机制:在成功猎杀怪物后,可操作游骑兵对怪物进行进食(游骑兵展开胸口的铠甲,让内部的生物集群摄取猎物的血肉)。进食可回复部分血量和护盾值,根据进食怪物的不同,游骑兵体内的生物集群可以复制怪物的部分基因(基因获取的几率随机,已经获取的基因不会重复获取)。这些怪物的基因有助于解锁新的技能和特性。

处决机制:怪物设有韧性条,玩家的攻击可以积攒怪物的韧性条。当韧性条清零时,怪物会进入破防状态,这个时候玩家可以对怪物进行处决(游骑兵会抓住怪物并展开胸口铠甲,让体内的生物集群进行攻击)。处决能够对怪物造成大量伤害,并且回复游骑兵的血量和护盾值。破防状态的怪物在被处决后,或者过一段时间后韧性条恢复。

部位转化机制:根基汲取基因的不同,游骑兵可以选择消耗能量将自身的某些部位转化为特化的生物特征,如果转化的部位为双手则无法手持武器。(转化身体部位时,游骑兵的铠甲会部分展开,内部的生物集群会通过铠甲的间隙渗出,改变自身的特性并附着在铠甲上)

技能机制:技能可以通过解锁怪物的基因或者事件获得。部分技能的使用会消耗游骑兵的能量值,汲取地图上的矿物资源能够补充游骑兵的能量值。

消耗品机制:游戏中有消耗品可供使用,每次任务外出所携带的消耗品有上限,消耗品能提供血量与能量的恢复以及各种增益效果。