**世界观基调**

**核心主题**：入梦->与梦中的怪物对战（心中负面事物的具象表现，类似于精神分析说的“无意识”或”情结“->(TE:实现自我超越，精神变得乐观而强大)

氛围感，以「被玷污的神性」具象表现那些内心需要克服的负面情感/恐惧事物/，用破碎的圣殿、异化的天使象征角色内心阴影。所有神圣意象都携带腐烂内核，所有黑暗都闪烁神性微光。（我突然发现我怎么是这种审美）

**分幕结构**

**第一幕：辉光森林·虚幻花园（绿色/粉色）**

**环境基调**

* 翡翠色藤蔓编织成拱廊，蒲公英散发萤火虫般金粉
* 琥珀色溪流中沉浮着水晶花瓣，触碰会浮现童年美好记忆投影
* 遗迹石柱雕刻着微笑精灵浮雕

**【黑暗伏笔（感觉也可以不要，感觉加这种相关的事件选择是不是过于掉san？感觉还是加点小红帽大灰狼的这种童话于梦境中，异或是黑童话等等也行？）】**

* 树洞中藏有腐烂的黄金竖琴，琴弦是干涸的血管
* 夜间蘑菇会发出唱诗班童声，黎明时化作脓血渗入地底
* 类似的这种作为随机事件

**敌人设计**

* **辉光蛾群**：吞噬美好记忆的发光生物，鳞粉会让人产生虚假幸福感
* **蜜语树精**：树干浮现亲人面容的妖树，根部缠绕着吸食依赖感的寄生虫
* **大坏狼**：源自于童话常见的邪恶意象
* 之类的等等，下同

**第二幕：哀歌海底·沉没梦核 （深蓝色）**

**环境基调**

* 巨型砗磲壳构成街道，珍珠母贝外墙流动着星图纹路
* 幽灵水母托着鲸油灯笼巡游，照亮墙壁上被海藻覆盖的审判壁画
* 加一点那种亚特兰蒂斯的感觉？哀婉，圣洁，瑰丽，悲凉

**【黑暗升级（也是事件中展现？）**

* 浸泡过度的建筑会突然坍缩成骸骨教堂，彩窗用死者指甲拼贴
* 人鱼唱诵的安魂曲实为诅咒，聆听者会从眼眶长出珊瑚虫卵
* 看似神圣的「净罪喷泉」会复制玩家的倒影，引诱其沉溺于虚幻人生】

**敌人设计**

* **溺刑主教**：长满藤壶的青铜圣像，权杖尖端喷射高压圣水（
* **泪水水母**：宛若爆炸泪滴，一触既碎，但威力极大

**第三幕：亵渎星穹·罪孽圣所 （血红&黑色）**

**环境基调**

* 破碎的十二宫星图镶嵌在黑曜石穹顶，每颗星星都是跳动的心脏
* 流淌水银的沟渠组成逆十字阵法，蒸汽中漂浮着拷问灵魂的经文
* 审判席上摆放七具水晶棺，分别盛放着被神圣化包装的原罪象征物：
  + 镶钻骷髅（贪婪）
  + 燃烧的纯白羽翼
  + 缠绕毒蛇的圣杯
* 每根廊柱都呈现玩家此前杀害的怪物浮雕，但它们都戴着荆棘冠冕
* 月光透过彩窗在地上投射审判天平，玩家自身精神力低影子就越接近恶魔轮廓
* 由忏悔者脊髓盘绕成的螺旋塔，塔顶悬浮着被钉在倒十字架上的「原罪容器」

**最终幕：永寂回廊·心象审判 （苍白色）**

环境基调

世界坍缩为纯粹的黑白素描空间，所有物体仅存轮廓线与灰阶阴影。漂浮的钟表零件、碎裂的镜面、枯萎的花枝等记忆残片构成迷宫走廊，远处持续传来铅笔在纸面摩擦的沙沙声。

环境色彩：当玩家做出某些选择时（或者战斗过程中），特定区域会逐渐恢复颜色（如使用「勇气」相关卡牌后，某面墙壁浮现童年收到的蜡笔画）

终局象征：迷宫中心悬浮着由玩家此次梦境所有抉择凝聚成的「灵魂棱镜」，其折射出的光斑构成命运图谱

**终局之战**，**心渊回响**

存在形式：不断重组的黑白噪点漩涡，偶尔浮现玩家记忆片段（失败场景、重要之人离去的背影之类的）

最终战设计灵感？比如某种

**罪恶融合体**：

左半身为散发圣光的天使形态，手持裁决之剑，台词引用圣经箴言

右半身为腐烂的恶魔形态，爪牙滴落黑色液体，嘶吼着玩家内心最阴暗的念头

每次攻击会随机具象化场景（比如贪婪具现为黄金暴雨）

抑或是

**虚无之影**：

象征虚无的精神之源（应该比较好画？）

主角的黑暗/阴影版本，外形相似，色调和效果是那种黑暗的感觉

行动模式与主角关联

**可能可以用到相关意象（遗物设计灵感）？**

**黑暗神圣风格**

1. **矛盾圣器**
   * 刻着祷文的剥皮匕首
   * 装着婴儿哭声的忏悔铃铛
   * 用殉道者睫毛编织的赎罪绳结
2. **堕落神性**
   * 天使雕塑的羽翼实为刑具锁链
   * 圣餐面包长出神经脉络，咀嚼时会发出呻吟
   * 告解室神父的躯壳内藏有齿轮装置，滴落腐臭精油
3. **罪孽显化**
   * 傲慢具现为光辉骑士，但盔甲内塞满嫉妒者的舌头
   * 暴食化作宝石镶嵌的怪物，每颗宝石都是被吞噬者的瞳孔
   * 懒惰呈现为水晶棺中的圣徒，棺内液体却是麻痹神经的毒蜜

**混沌象征物**

1. **枯荣沙漏**  
   上半部装着会发芽的骸骨碎片，下半部沉淀着枯萎的花粉，翻转时漏出的不是沙粒而是凝固的叹息声
2. **心渊棱镜**  
   吸收周围情绪结晶成矿物，愤怒形成赤红尖刺，悲伤凝结靛蓝冰晶，棱镜核心封存着前任主人的心脏化石
3. **缄默之茧**  
   半透明茧壳内悬浮着人形阴影，表面布满神经状金丝，当外界声音超过60分贝时茧内会渗出黑色蜜液

**扭曲自然体**

1. **月蚀蕨**  
   叶片背面长满眼球状孢子囊，月圆之夜会集体转向某个随机旅人，茎秆流出银白色血液散发麻醉性甜香
2. **骨桥菌群**  
   在尸体堆积处生长出拱桥形态，菌伞呈现死者临终表情，触碰桥体会引发短暂记忆闪回但损耗精神力
3. **泣血虹膜**  
   沼泽地带盛开的重瓣花，花蕊是旋转的齿轮装置，降雨时花瓣滴落的不是水珠而是带铁锈味的血珠

**禁忌遗物**

1. **谵妄罗盘**  
   指针由婴儿乳牙熔铸而成，始终指向使用者最恐惧的方位，盘面刻满无法破译的妊娠纹图案
2. **脐带灯烛**  
   灯芯为风干脐带缠绕黑曜石，燃烧时释放青紫色烟雾，吸入者会看见自己胚胎时期的记忆残影
3. **胎衣墨锭**  
   用流产胎儿胞衣鞣制的墨块，书写出的字迹会在午夜增生血肉组织，最终吞噬整张纸页

*诸如此类的……*

**其它ideas**

**感觉西式宗教感过重，也想加点佛道，佛缘起性空啊，道生一一生二这些作为某些强大精神力的体现？**

**也想加点什么中国传统的命理学元素，比如紫微斗数星耀，感觉又神秘又帅（玄学批收收味）**

罪恶不直接使用传统恶魔形象，而是结合载体进行象征（如傲慢用天使、贪婪用宝库）

所有神圣场所自带倒计时崩坏机制（如教堂蜡烛燃烧会加速空间腐败）加一些相关特效？

事件选择--神职人员NPC外观圣洁，但对话选择肢会暴露其扭曲逻辑（如修女说「痛苦是神的吻痕」时，她脖颈的伤疤开始蠕动）

……

还有不少，不过可能没有那么important？