# 游戏设定案

## 世界观设定

1. 一个中欧风、富有浓厚传说、宗教题材的架空世界。世界除了正常中欧武器之外，就是那些传说神器（例如：石中剑）。
2. 世界各国被各大宗教文化覆盖，而教会也是大量“神器”的掌握者。因为与后续科幻题材接轨伏笔，所以这个时代所传说的魔法与神器，其实是科技的体现。各大宗教首脑与高度文明的生物暗中联手，渴望以此来统治世界，殊不知他们也以被这些高度文明生物渗入，不过是他们的傀儡。
3. 这个时代的人们对于未知的神秘力量总会联想到神与魔法，这便是这些传闻的由来，那些投机者也借此创立宗教，收拢人心，各大王国也都在宗教的统治下。
4. 因为是中欧，所以世界开放性大，除了国家领土外，有大量未开发土地，也带有大航海时代，所以也存在海航寻宝元素。这样又可以增加大量内容，如果海上传说、海怪、诅咒等等。
5. 国家之间较为稳定，商贸兴荣，存在魔物（DNA编辑的产物，正常动物的加强版），是高度文明研究产物。（巨人族也可以存在）。
6. 除了商贸，还有类似转生史莱姆里的公会：自由组合，可以申请加入，做任务换装备。

## 游戏主线和目标

1. 游戏主角的最终目标是处决掉世界几大宗教的高层与主脑，揭开人类历史背后的真相。

## 支线

1. 地图中王国领土的各种各样的NPC提供的支线，也包括玩家自由探索，历史遗迹，以及揭开历史碑文（中线剧情外的额外内容）。

## 玩法设定

1. 参考 “元气骑士，挺进地牢” 内的玩法。关卡以地牢探索为主，攻击方式以MOBA形式技能为主，弹幕射击为辅。
2. 在上述常规玩法下，加入诸如开放世界的探索模式，随机地图等 （参考世界观设定 4）

* 看板地址：<https://github.com/users/AugustToko/projects/1>
* 项目地址：<https://github.com/geekstudio-pixelgame>