

游戏基本信息

游戏名字：毕业游记

游戏类型：rpg

简介：你是一位见习魔法师，你终于准备从讨厌的魔法学院毕业，而在此之前，你需要经过来自学院的最后一轮考核——探索魔法森林，并找到学院藏在森林中的宝箱。噢，这是学院为每一位新兴魔法师准备的小小礼物，但是在真正打开它之前，你需要拥有足够的强大实力.....

游戏目标：获得来自魔法学院的毕业礼物，顺利毕业。

游戏系统



核心机制与玩法

当玩家的光辉值、黑暗值总点数到达 50 时会进入光之森或暗之森关卡，寻找宝箱的线索。

玩家需要平衡收服和击杀次数。

收服玩法：跟随音乐节奏点击（鼠标或键盘按键）

收服将会强化玩家的法术阶次（基础、初阶、中阶、高阶）

击杀玩法：将小精灵的血条清零

击杀将会强化玩家的武器属性（水、火、土、风）

法术阶次分别需要进修三次。例如基础法术进修三次后可以进阶为初阶法术，以此类推。

武器属性则为随机进修，修满即可。

收服精灵后，可在古老的神坛献祭祝福；击杀精灵后，需要在神坛为它们歌颂安魂曲。

生命值：收到攻击时会减少。可通过饮用药水恢复。

体力值：击败或收服精灵时会减少。可通过食用魔草恢复。

光辉值：捕获小精灵或拾取物品会增加

黑暗值：击败小精灵或拾取物品会增加

游戏世界观

作为见习魔法师，在学习法术的过程中需要成长。毕业考核时的探索魔法森林，

是你第一次接触那么多没见过的陌生精灵，它们的危险与否似乎从来没有在学院的课程和书籍上学习过，你需要自行判断是否需要击败它们，

游戏内文案

对话

收服或击败

►你吟唱了一首古老的歌谣，触动了精灵的内心。

►你吟唱了基础的攻击术，精灵倒在了地上。

物品

药水（恢复生命值）

魔草（恢复体力值）

在学校里好朋友送的小礼物、用过的第一根魔杖...（增加光辉值）

不及格的魔药课小测卷、讨厌的魔法老师的公文包。?...（增加黑暗值）

游戏美术风格

2D 像素风

游戏美术资源

地图

正方形俯视视角（全屏显示，无需背景）地图网格化，建筑及障碍网格放置



（参考图片）

角色

占地约一个网格大，设计不需要复杂，武器为简易木制法杖

动作设计

攻击（挥动法杖）、收服（高举法杖）等

精灵

可以是小动物！也可以是有独特风格的小怪物。在风格上最好分成明显的光暗两派方便玩家///小动物 or 史莱姆

道具

回血道具，书卷，一些小物品

建筑/障碍

神坛

游戏流程简介



关卡

初始关卡

探索地图，学习战斗和收集方式。

光之森

与小精灵们对话，完成小精灵发布的任务，获得精灵长老的祝福即可通关。（以对话任务为主）

暗之森

击败最终 boss。Boss 血条较厚攻击力较强，通关难度较大。（以战斗为主）

宝箱

解密+收集任务

操作

移动

行走-wsad 控制行动方向

疾跑-shift

攻击

空格

吟唱

z/x

拾取

e

退出游戏

Esc

*程序

移动速度：1 格每秒，疾跑时速度变为 2 格每秒

精灵攻击：进入以精灵为中心的九宫格，精灵会进行自动攻击，脱离指定范围后自动判定脱战，可在自动攻击范围外吟唱收服的法术

数值

玩家生命值：15

玩家体力值：15

玩家攻击点数：5

玩家生命值掉 3 每次（视精灵攻击点数而定）饮用药水回复 5

玩家体力值掉 3 每次，食用魔草回复 5

精灵攻击点数：3

精灵生命值：10

光辉值：收服小精灵增加 5 点，拾取物品随机增加 1-3 点（视物品而定）

黑暗值：击败小精灵增加 5 点，拾取物品随机增加 1-3 点（视物品而定）

暗之森 boss 生命值：50

暗之森 boss 攻击点数：5

音乐

游玩 bgm

收服小游戏