

# 《御医成长史》

## 一、游戏背景

本游戏背景设定在中国古代，玩家将扮演一个学习中医药学的少年，从一位古老的中医大师那里学习中医药的知识，在游戏中穿梭于不同的地点，收集中医药的宝物，探索中医药的秘密。这位意气风发的少年一直有一个梦想就是成为一名御医，最终在经历了皇宫考验之后成为了一代御医。

## 二、知识补充：在古代如何成为御医

古代成为御医，首先要具备一定的医学基础和临床实践能力，以及良好的人际关系能力。其次，要参加国家考试，获得医学官员的职称才能成为御医。古代御医的考试主要分为五个科目：《黄帝内经》、《伤寒论》、《金匱要略》、《难经》和《灵枢》。考试合格者才能够被皇帝授予医学官职，成为御医。

## 三、一些游戏关卡的构思

- 1、前往长安：玩家需要前往古代的长安，拜访中医大师，学习中医药学，并了解其中的科学原理。（这里可以设计成马里奥形式）
- 2、探索古墓：玩家需要探索古老的墓穴，搜寻宝藏，收集中药材料，以及隐藏的中药秘方。（这里可以设计成贪吃蛇）
- 3、参加考试：玩家进入皇宫，参加朝廷考验，证明自己的中医药学知识，这里知识选取大赛中的要求，设计成开卷（可以查阅典籍，否则难度过高）最终取得成为御医的宝座。（这里设计成答题考试）
- 4、治病救人：玩家需要穿梭于乡野，治病救人，救济百姓，提供中医药治疗，最终受到百姓的爱戴。（这里可以设计成通过参照医典找出正确的用药）
- 5、对话大师：玩家通过地图探索与著名医师对话，这里医师的设计参考大赛要求，设计成一个剧情类。

## 四、需要准备的东西

- 1、背景音乐

古风，不同场景需要不同的风格，例如皇宫需要恢弘大气，古墓需要阴森一点，救人需要治愈一点。

## 2、需要的模型

人物绘画、书籍的样子、建筑绘画等

## 3、技术

Unity&C#