《心之世界》策划纲要

定位：多人在线游戏，类似魔兽世界的2D版MMO。玩家可建立自己的角色，在世界地图中游玩。

世界观：

设定是幻想异世界（部分参照龙与地下城体系），人类和怪物分散居住在世界各地。由于资源争夺、历史恩怨等原因，各种族之间时常爆发战争，种族内部也经常发生冲突。玩家角色属于人类，可选择帮助人类与其他种族怪物进行战斗，也可以在人类内部打工安逸生活，亦可帮助怪物攻击其他人类（NPC、玩家）。怪物、NPC可自行繁衍，根据资源和区域族群数量自行繁殖和扩张，当敌对阵营区域交叉时会爆发大规模战争，友好阵营也可联合共同发展。怪物、NPC死亡后，系统不进行定期复活，仅通过特殊事件进行复活。通过扩张世界地图形式添加新的区域，原有区域系统不再进行操作。

系统划分：角色、怪物、战斗、社交、NPC、地图、任务、AI策略系统等

各系统具体规划：

1. 角色可由玩家自行创建，。角色包括属性、技能、物品。无性别，无明确职业。角色初始状态随机生成。
   1. 角色属性：
      1. 寿命值：寿命到达时会永久死亡，永久死亡后变为鬼魂状态（后续是否有新的玩法待定）。寿命可通过能力提升进行延长，也可通过特定任务或者物品延长，角色死亡时会缩短寿命。寿命值随自然时间延长而减少。
      2. 能力值：能力包括力量、敏捷、智力三种属性，能力值等级由经验值决定，能够无限提高，但是提升速度逐渐放缓。每提升一级，角色可任意加到力量、敏捷、智力三种属性上。可通过特殊物品或特殊任务重新洗点。
         1. 力量影响生命值上限、生命值回复速度、物理攻击力
         2. 敏捷影响移动速度、攻击/施法速度
         3. 智力影响魔法值上限、魔法值回复速度、魔法攻击力、治疗力
      3. 生命值/魔法值：
         1. 生命值为1时角色死亡，死亡后可通过队友或者其他形式复活。生命值上限由力量值和装备决定，生命值可由治疗技能、治疗物品或者特定NPC进行定量回复，也可角色自然回复（生命值回复速度）。
         2. 魔法值，施放技能时会消耗魔法值。魔法值上限由智力和装备决定，魔法值可由特定技能、魔法值回复物品或者特定NPC进行定量回复，也可角色自然回复（魔法值回复速度）。
      4. 饥饿值（待定）：
         1. 阈值设定：
            1. 饥饿阈值：低于此阈值，降低能力值
            2. 生存阈值：低于此阈值，降低生命值
         2. 数值1~100，随游戏时间降低，可通过食物恢复
   2. 角色技能：
      1. 战斗技能：
         1. 包括种类：近战攻击技能、防御技能、远程攻击技能、魔法攻击技能、治疗技能、提升属性技能、特殊技能等
         2. 采用技能树的形式进行技能拓展，需要通过技能点选取。每种技能存在等级，等级影响技能数值。技能点的获取可通过能力等级提升进行获取，或者通过特定任务、特定物品获取。技能在选取前需要进行领悟，领悟可通过下层技能的使用频次及其他特殊要求通过随机概率进行领悟，也可通过好友系统、特定物品进行领悟。大多数技能升级时有对角色力量、敏捷、智力的要求。
      2. 生活技能：
         1. 包括种类：制造类技能、收集类技能、打工类技能
            1. 制造类技能：能够制造、修复、升级武器/装备/物品等。没有技能树系统，仅有制造技能等级，随着熟练度而提升。制造出的物品水平以制造等级为主加随机成分。
            2. 收集类技能：

采集：可采集矿石、植物等制造、打工类原材料物品。随着熟练度而提升。

拾取：可通过拾取怪物尸体提高物品掉率。随着熟练度而提升。

* + - * 1. 打工类技能：可为特定NPC打工赚取金币或取得特定奖励，初始打工技能可通过与NPC付费习得。随着熟练度而提升。
  1. 物品系统：
     1. 武器、装备：
        1. 武器系统：
           1. 分类：分为近战物理攻击武器、远程物理攻击武器、远程魔法攻击武器、近战防御武器、治疗武器。
           2. 属性：

攻击类武器：攻击力、攻击/施法速度、特殊武器含攻击技能

防御类武器：防御力、特殊武器含防御技能

治疗武器：治疗力、施法速度、特殊武器含治疗技能

通用：

耐久度属性：伴随使用会降低，可通过生活技能或特定NPC恢复。死亡会降低耐久度上限。

包含的攻击力、攻击/施法速度、治疗力为百分比形式，与角色能力乘积。防御力为降低伤害百分比。

* + - 1. 装备系统：
         1. 分类：分为头盔、衣服、鞋子
         2. 属性：

头盔：1~3条随机角色属性，含特殊技能

衣服：防御力、生命值上限、1~2条随机角色属性，特殊衣服含战斗技能

鞋子：移动速度、1条随机角色属性，特殊鞋子含移动类技能

通用：

耐久度属性：伴随使用会降低，可通过生活技能或特定NPC恢复。死亡会降低耐久度上限。

包含的攻击力、攻击/施法速度、移动速度、治疗力为百分比形式，与角色能力乘积。防御力为降低伤害百分比。

* + 1. 其他物品：
       1. 分类：金币、药剂、制造类原材料、打工类原材料、任务物品、技能书、食物
       2. 特性说明：
          1. 金币：消耗物品，拾取获得。
          2. 药剂：消耗物品，临时提高攻击力、防御力、移动速度、攻击/施法速度；提高生命值、魔法值。制造、购买获得。
          3. 制造类原材料：消耗物品，用于制造类技能。类似矿石、植物、怪物材料等。采集、购买获得。
          4. 打工类原材料：非消耗物品，用于打工类技能。打工、购买获得。
          5. 任务物品：任务过程中临时物品。拾取、购买获得。
          6. 技能书：消耗物品，可通过技能书学习新技能或原有技能升级。拾取、购买获得。
          7. 食物：恢复饥饿值。打工、购买获得。
       3. 存储系统：
          1. 背包：角色随身携带，有格数限制，可存放物品、武器、装备
          2. 银行：可大量存放固定物品，有格数限制，随时间、格数消耗金币
          3. 储存箱：可大量存放固定物品，有格数限制，可被其他玩家等破坏

1. 怪物（其他种族）初始由系统随机生成，分布在地图特定区域。在区域中的特定族群，会根据族群特性、数量、区域资源情况自行繁衍、扩张。大部分种族与玩家人类种族对立，各种族之间也存在联合和对立关系。怪物个体由AI策略系统控制，会选择倾向个体和种族生存策略，包括繁殖策略，战斗策略等。
   1. 种族分类：龙、恶魔、哥布林、半人马、食人魔等
   2. 怪物属性：
      1. 寿命值：怪物初始寿命受种族影响，部分随机。寿命到达时会永久死亡，寿命值随自然时间延长而减少。可受特殊事件增加或减少。
      2. 能力值：能力包括力量、敏捷、智力三种属性，能力值等级随年龄增加，并且击杀玩家也会提升能力值。能力受种族影响非常大。
         1. 力量影响生命值上限、生命值回复速度、物理攻击力
         2. 敏捷影响移动速度、攻击/施法速度
         3. 智力影响魔法值上限、魔法值回复速度、魔法攻击力、治疗力
      3. 生命值/魔法值：
         1. 生命值为0时怪物死亡，并留存尸体，尸体可由玩家拾取。尸体存在时间与种族和寿命相关。尸体存在情况下可由特殊事件复活。
         2. 魔法值，施放技能时会消耗魔法值。
      4. 族群特性：
         1. 繁殖速度：资源消耗量、种族数量、繁殖速度决定区域内种族繁殖数量。可由AI策略系统调整。
         2. 资源消耗速度：与种族相关，消耗区域内资源速度。
         3. 友好值：与人类及其他种族、族群友好程度。友好值高和平发展，友好度低互相攻击。可由AI策略系统调整。
         4. 智力值：AI策略系统的主要依据参数。
   3. 怪物技能：
      1. 战斗技能：随种族、区域、分工不同，战斗技能不同，种类参照角色技能。初始设定和出生决定分工，技能固定，后续不更改。
   4. 物品：
      1. 物品携带：伴随能力值提升，物品携带数量和品质提升。
      2. 物品掉落：死亡变为尸体后，可由玩家拾取。所有发生战斗的玩家均可拾取，拾取优先级以玩家参与战斗分值高低决定。
      3. 物品馈赠：通过任务系统发放给玩家，或者战斗中投降赠送给玩家。
2. 战斗：
   1. PVE：玩家角色与怪物、NPC之间的战斗。战斗形式以ACT形式为主，无锁定通过攻击达到降低敌方血量目的。可多对多发生战斗，为防止玩家过多导致难度下降，怪物视野中玩家数量越多，能力值越高。玩家参与战斗会产生战斗评分，战斗分值由攻击输出、防御、治疗等相关。
   2. PVP：玩家角色与其他玩家角色的战斗。战斗形式以ACT形式为主，无锁定通过攻击达到降低敌方血量目的。可多对多发生战斗，死亡会概率物品掉落。
3. 社交：
   1. 好友系统：玩家可通过好友系统添加其他玩家为好友，可聊天、好友技能等。有友情值设定，伴随玩家之间互动、战斗增加，友情值增加可获得好友技能。与好友共同战斗时，好友使用的技能会提高自身技能的领悟概率。
   2. 公会系统：玩家可共同组织公会，共同经营、战斗等内容。公会可占领区域，占领后可进行税收，获取金币进行运营。
   3. 交易系统：玩家可通过互相交易，完成物品交换。
4. NPC：
   1. 大多数NPC均属于人类，可分为任务NPC、商人、老板等
      1. 任务NPC可交给玩家任务，玩家完成任务获取相应奖励。
      2. 商人可与玩家交易，完成物品交换。
      3. 老板可雇佣玩家打工，玩家赚取金币或其他报酬。
   2. 族群特性：
      1. 重生：NPC可被玩家击杀，玩家与NPC战斗时，其他NPC会攻击玩家。可通过玩家复活技能或定期月满进行复活。玩家击杀NPC后，可拾取NPC部分物品。复活后NPC一次性任务可重置。
      2. 友好值：NPC与玩家存在友好值。友好值低会影响任务发放、物品价格高、雇佣时提高金币少。友好值高相反。友好值通过玩家互动提升，玩家击杀NPC会导致被击杀NPC与其他参与战斗NPC友好值降低。
      3. 行为：所有行为由AI策略系统控制。
5. 地图：
   1. 世界地图存在各不同小型地图，小型地图内含区域。各地图内种族及人类分布不均匀。区域内含不同种族。
   2. 会有随机世界事件，发生世界事件时会改变地图内种族、资源等分布。
   3. 有白天、夜晚区别，不同种族会有不同情况发生。夜晚会定期出现月满，月满时死亡NPC一定复活，玩家永久死亡后概率复活，特殊怪物死亡后概率复活。
6. 任务：
   1. 可由任务NPC交给玩家完成，完成后会获取一定奖励。
   2. 分为一次性任务、重复任务。
      1. 一次性任务：只发放给一名玩家，完成后及不再发放。但NPC复活后会重置一次性任务。
      2. 重复任务：可发放给所有玩家，根据任务不同会定期重置。
7. AI策略：
   1. 适用于大部分怪物、NPC
   2. 怪物策略目标均为提高自身及种族生存；NPC策略目标根据身份不同会有区别。

技术应用：

客户端使用Unity 2021.3.0f1 进行开发

服务端未定