**游戏名：**

Erwachen

~just be hero of you

**切题方向及相关思考：**

有的人愿意做许多许多人的英雄，也有的人选择做某一个人的英雄

这两种观念的融和是我们所想要表达的主题。

除此之外还有一种理论：爱情能造就英雄

这一点也会体现在游戏里面

而这些主题，从直观上感觉更适合通过游戏剧情体现

因此玩法设计走契合剧情的方向

**游戏概述：**

玩家进入游戏后，首先是一段剧情，剧情结束后进入对应剧情的关卡，会有相应的新手引导教程

新手教程关卡后进入剧情，剧情结束后进入菜单界面（相当于营地系统）

菜单界面功能设计有：*事件、刻印、专精、旅者之书、出发*

1.*事件：*可分别选择触发主角们的随机剧情，同时获得相应奖励。首次通过主线关卡、支线关卡时会增加可触发次数

2.*刻印：*可查看男主角的个人属性，并对男主的武器魔戒进行强化

3.*专精：*可查看女主角的个人属性，并加强女主属性以及使女主习得新的技能

4.*旅者之书：*可查看剧情记录、敌人图鉴、资料收集（世界观介绍及道具图鉴）、作战说明（教程回放）

5.*出发：*选择想要进入的主线或支线关卡

进入关卡后一般会先进入相关剧情，随后进入战斗界面，战斗失败则显示Gameover并回到进入该关卡前的菜单界面，战斗胜利则结算后进入剧情，剧情结束后回到菜单界面

如此循环

直到通过*主线关卡·终章*后游戏结束

通过后的人物数据可在下一周目的游戏中继承

**世界观设定节选：**

整体上而言，本作游戏舞台为剑与魔法的传统异世界。

***魔力：***人们使用魔法所需要消耗的能量，平时会在体内缓慢积攒，也是这个世界的人与生俱来便具有的一种能量，但在质和量上都存在先天、后天导致的的个体差异：所含魔力的素质越高，对应个体对魔力的掌控力越强，其消耗同等魔力所使用的魔法效果越强，所需要的恢复时间也越长；所含魔力的量越多，自身最多储存的用于消耗的魔力越多。尽管所有人天生都具有魔力，但是在这个世界大部分人天生所蕴含的魔力在质和量上都非常的低，具有成为魔法师（使用魔力作战的单位）资质的个体数量较少。魔力的使用较难控制，魔法的释放通常也需要经过对魔力的复杂控制。为了提高施法效率，魔法师选择将施法术式保存在某些媒介中，通过这些媒介，只需要消耗魔力便可以使用出其中所预设好的术式。经过长时间地筛选，魔戒被认为是这些媒介中最为高效的一种。

***魔戒：***戴在手指上就可以使用魔戒内所蕴含的魔法术式，比如刻有火属性魔法的魔戒，在有魔力的人戴上后就可以释放出此魔戒内蕴含的各种火焰魔法。但一只手上戴的戒指过多会使施术者产生混乱，所以这世界的魔法师通常一只手只戴一个魔戒用于施术。魔戒内的术式也可以通过外部力量强化甚至是增添新的魔法（一般只会增添同体系的相似魔法），这种外部力量被称为魔力刻印。

***魔力刻印：***魔法师通过给魔戒施加魔力刻印的方式来强化已有魔戒所蕴含术式的威力，施加魔力刻印不仅需要施术者对魔戒内术式足够了解，也需要一些特殊的材料来构成足以生效的魔力刻印。

***邪神：***没有人知道他的来历，甚至是他自己。他无比古老，知道他的人猜测他是伴随着魔力的产生而出现的存在；他无比年轻，他所具有的知性甚至难以与一个正常的成年人类做比较。他本是沉睡的存在，被谋求力量之人所唤醒。获取了邪恶力量的无知者不久便被这股力量本身所侵蚀。他获得了眼睛，第一次看见这个世界。他如同一个初生的婴儿，享受着破坏的快感，却被不知来历的英雄用空间魔法转移到异空间。他不知道自己受到如此待遇的理由，他认定那些与他战斗的人是坏人，他感到愤怒，他堕入仇恨。虽然无能为力，但他没有绝望，他等待着下一个堕入邪恶力量的无知者，帮助他回到原本的世界。没有人告诉他对与错，但他知道，回到那个世界的第一件事，便是将那些坏人全部消灭。

***邪能：***这股力量很纯粹，不需要媒介也能很轻松地按意愿释放，但这股力量使用的越熟练，便越接近邪神的本质，当使用这股力量的人本身的力量难以驾驭它时，这股黑暗能量便能强大到承载知性，谓之邪神。因此与其说邪能是邪神的力量，不如说邪神的本质便是邪能。

以上设定具体内容及其余设定可以于游戏菜单界面->旅者之书->资料收集界面查看

**人设简述：**

**男主人设**

姓名：艾珀·拉德

身高：176cm

体重：60kg

种族：人类

年龄：24岁

战斗特长：空间魔法（家传）、邪能

武器：魔戒（使用魔法的媒介）

性格：实用主义、自我优先、冷漠、理智

喜好：学习新的魔法知识、探索新的领域、动物（鸟类为主）

经历：英雄世家，父母实力强大，立功无数，常年外出，后遭人陷害、迫害，14岁的男主侥幸逃过灭门，开始独自流浪为生；儿时向往父母、向往英雄，在目睹了父母及弟弟被杀后，对自己过去的理想产生怀疑直至厌恶。流浪的十年间看遍人间百态，似乎对人性不抱希望。流浪时有一只乌鸦作为同伴。

**女主人设**

姓名：海洛·薇兹

身高：167cm

体重：秘密

种族：人类

年龄：23岁

战斗特长：（单手剑及双手剑）剑术、剑附魔

武器：单手剑

性格：有责任心、正义感强、耐心、善良、有抱负、理智

喜好：帮助他人、剑术比拼、甜食、吃肉

经历：曾想谋取高位以帮助贫苦人民，依靠剑术天赋成为帝国骑士团团长，因与帝国理念不合，看清形势后认为只靠自己无法改变军队及国家高层，难以实现抱负，因而在21岁时离开骑士团。后四处游历独自帮助贫苦人民，同时也在思考如何真正改变他们的命运。

**战斗系统介绍：**

***游戏类型：***战棋

***可操控角色：***男主、女主以及乌鸦

***具体机制介绍：***

***行动：***每回合在场所有角色轮流行动，行动顺序依据人物属性-速度，每个角色的行动阶段又分两步：移动和攻击。每名角色的行动力每回合重置

***移动：***消耗行动力移动等量的步数，剩余的行动力可用于攻击

***攻击：***消耗行动力执行对应的命令，如普通攻击和技能等，不同命令可能对应不同的攻击距离

***高度设定：***玩家在面对相邻且高度差为h的格子时，若h大于玩家攀爬力，则玩家无法直接走上该格子；若h大于零且小于等于玩家攀爬力，则玩家可消耗数量为h的行动力直接走上该格子；若h小于0且绝对值小于等于玩家攀爬力，则玩家可消耗1点行动力直接走上该格子；若h小于0且h绝对值小于玩家攀爬力，则玩家无法直接走上该格子

地块交互要素在其对应关卡有详细说明

***元素附着：***部分魔法或附魔后的普通攻击在造成伤害后会令受击目标失去原有附着属性，并附着该次伤害所对应属性。

***火元素附着：***附着火元素的单位在每回合结束时受到伤害

***冰元素附着：***附着冰元素的单位无法移动，该状态会在单位下次行动前结束，且附着冰元素时无法刷新冰元素附着时间，

***雷元素附着：***附着雷元素的单位在受到雷属性伤害时，会触发连锁。

***连锁：***所有已附着雷元素的敌方单位受到一次伤害

***敌人逻辑：***一般表现为通过最短路径追击我方单位。

***邪能：***男主角可以使用的一系列技能，技能效果较强，但使用后会提升男主角的侵蚀度

***侵蚀度：***当侵蚀度较高时，可能会...

**养成系统介绍：**

***刻印：***基于使用对应元素魔法（风、火、冰、雷）所消耗的魔力以及造成的伤害，男主角会积攒对应魔戒的熟练度。熟练度积攒到一定量时可对魔戒进行刻印，刻印会增加男主角的属性值，并提高对应魔戒所含魔法的威力，刻印达到一定次数后魔戒中会增添新的可使用魔法

***专精：***基于战斗中受到和造成的伤害，女主角会积累经验值。经验值可用于加强女主角三种方面（力量、技巧、迅捷），并提高对应属性值，同时这三种方面的能力达到一定等级后，女主角会习得新的技能。

**事件功能介绍：**

***艾珀：***触发有关男主的一次随机剧情，有几率获得魔法熟练度奖励

***海洛：***触发有关女主的一次随机剧情，有几率获得经验值奖励

***乌鸦：***触发有关乌鸦的一次随机剧情，效果：？？？

***艾珀&海洛：***触发有关男主及女主的一次随机剧情，效果：？？？

**剧情简介：**

独自流浪十年的魔法师艾珀，退役的骑士团长海洛，这二人于一处村庄相识，在一同在解决这里的邪能事件后，都对艾珀身上来历不明的邪能感到好奇。为探寻当年家族惨遭灭门真相的艾珀，独自仗剑走天涯而如今感到危机降至的海洛，二者为探寻邪能的真相一同踏上旅途...

（剧情已设计完毕，但为照顾游戏体验故本策划中仅呈现剧情开头）

**音乐来源：**

RPG MAKER开源音乐

**组内分工：**

陈亮奇：策划、剧情设计及文案、UI设计及程序、战斗机制设计及程序、音乐

贾敬伟：剧情设计、UI设计及程序

陈启鹏：剧情设计、战斗场景搭建及美术

李梦遥：剧情设计、原画cg及人物立绘

张金博：剧情设计、战斗机制设计及程序