

EraFantasy

项目概述与企划书



[Date]

eraFantasy Team

[Company address]

Table of Contents

[游戏概述 1](#_Toc168255119)

[前言 1](#_Toc168255120)

[主要方向 1](#_Toc168255121)

[风格化 1](#_Toc168255122)

[多种开局 3](#_Toc168255123)

[日常/开放世界/GAL 4](#_Toc168255124)

[战略/Strategy/Train/Impart 4](#_Toc168255125)

[经营/被动Train/放置Train 5](#_Toc168255126)

[设定 6](#_Toc168255127)

[制作阶段 7](#_Toc168255128)

[Early Access 7](#_Toc168255129)

[未来版本 7](#_Toc168255130)

# 游戏概述

## 前言

eraFantasy 最初目的是成为包罗万有的era, 但迫于现实改为尝试不同创新的系统 , 本计划书会确认主要方向, 以及不同阶段的目标 , 具体的标准以及要求, 计划书由项目发起人书写, 记载最初的游戏内容设想以及已有内容, 内容会根据实际情况而改变, 但应经过足够的考虑以及讨论,

请完整阅读本计划书, 内容如“代码逻辑”有助创作者提出新添内容要求, 如有疑惑可以询问相关负责人

## 主要方向

这是不会有太多改变的内容, 确认了eraFantasy 的基本目标群体, 制作方法和日后方针订立的标准

### 风格化

eraFantasy 应该是一个风格化且统一的era: 拥有特异化的系统, 定制UI 等, 剧情/内容可能会不同, 但应建立在同样的高度, 以免互相冲突, 造成突兀的用户体验

#### 底层系统

所有代码函数被集成在UI-ONCLICK循环中, 例如当时间流动时, 循环中的时间函数会计算数值变化, 任何输入输出的内容都可以在UI/ONCLICK函数里找到路径, 这也使得eraFantasy遵循一个逻辑, “输入后输出改变UI, 然后再次等待输入” , 内容是记录的: 选项,文本,指令列表都是会长期保存的,直到超出上限; 状态是立即变化的: 每次输入后, 都会经过一个完整的循环; 简单来说, 系统的特点有: 可以在任何时间进行保存/读取/进行UI转跳, 例如在任何时间都可以转跳至设置UI, 更改后会回到前一地点, 当中逻辑是UI被录入了编号, UI转跳就像地图tp, 不会影响其他地点, UI是可以共用或者随时调用的, 如有一个紧急事件, 会更改所有UI样式和必须做出选择, 那它可以被设置成当有足够条件后,在任何时间和UI进行发生

#### UI

为了给玩家留下深刻印象, 和统一不同文本的输出效果, 全局的UI有几点原则:

1. 通常情况不会和传统era一样, 新的文本在下方弹出, 所有文本向上滚, 而是被固定在中间显示屏/ 有固有按钮在最下方显示

统一所有UI都主要分成三部分: 最上方资讯栏, 中间文本显示屏, 最下方按钮列表

1. 已选定的按钮会高亮, 不可选按钮会锁定
2. 整体的UI高度不变, 配合自动删除最上方文本(选择前未变化的UI), 会造成只有一个UI界面, 立刻反馈的假象

#### 内容/剧情

eraFantasy 有时间系统, 经营要素, 可以参考TW, TK, AM, 牧场, 但在构思内容时请参考”底层逻辑” , 例如经营的具体实行方法是在另一个指令列表新增指令, 在时间流动时自动实行, 更多的系统可以增加, 但须根据整体进度考虑

eraFantasy 的游戏背景是世界观大融合, 因为eraFantasy 不主打二创内容, 而原创口上作者有限的精力需要大量时间完成一个完整的世界观和角色内容, 故采取多世界分割工作区, 这使得即使一个口上作者只创作了一名角色, 也可以为她创立一个世界/安排她到另一世界暂居/定居, 从而吸引更多口上创作以及使得世界/角色更多元化, 每个世界互相独立, 其背景, 法则, 角色, 可以和其他世界的内容冲突但不涉及其他世界.

在前面的基础上, 剧情的发展应该局限在当世界, 可以涉及到世界穿越但不应对主角的身份/其他世界的定义进行定性, 参考其他era, 主角应该是一个玩家自定义的载体, 去不同世界旅行, 和角色互动, 而不是代入一个有详细设置的人设, 这与其他世界旅行互相冲突, 至于事件链和口上在不违反前面的准则时可以尽情发挥

这里补充更多创作时的规则和责任:

进行完整世界观创作(创造新世界)时, 该作者(们)有该世界内容的修改权, 解释权

进行口上创作时, 角色应符合该世界观/被该世界作者承认

进行创作时, 尽量避免唯一性, 与其他作者的内容不相容

进行创作时, 可以加入个人思想, 个人设定, 个人机制, 但不应涉及敏感内容, 不应对其他内容进行贬低/歧视, 不应破坏游戏的生态平衡

更多内容等待补充

## 多种开局

允许角色选择不同的出身世界。格利欧萨共和国（欧若拉）的世界观和剧情已有大量已完成部分，因此延续已有的部分，后续其他原创或同人世界观，主角的出身身份即为外来者/旅行者。通过这一设计，使得除了欧若拉以外的角色，都只需要一版口上即可全游戏共用；欧若拉角色的口上则依据主角是否出身自欧若拉世界观有两种口上。

## 日常/开放世界/GAL

参考TW, 玩家可以进行地图探索, 场景互动, 角色对话

进行地图创作时, 应考虑游戏性, 避免创造过多无用/功能单一/功能重复的地点, 可以进行特异化以增加特点/存在必要性, 例如:没有特别npc的商店可以集成成商店街, 给有npc的商店新添独特商品

进行日常口上创作时, 尽量和整体UI保持风格一致, 日常对话应有长度考虑, 事件则相对宽松, 日常的目的应该是丰富人物/剧情/世界观, 不应掺杂无用信息/刁难玩家的内容

这里是优化口上的几个方法:

1. 增添更多随机差分以减少重复度
2. 合理利用角色数据的变化设置差分, 表现出角色的变化
3. 事件增添更多选择分支, 不一定要有剧情上的差异, 但可以有对角色数据的不同影响
4. 与系统进行联动, 比如角色事件可以为角色获得特质/经验
5. 世界事件(只在某个地点/世界触发的事件)在不同角色在场/其他情况会有不同表现
6. 更多内容待添加

## 战略/Strategy/Train/Impart

参考其他era, 和TK, 和群内文件, eraFantasy的主动Train 和其他era 有共同点也有特别之处

进行Train 的口上(以下简化为口上)创作时, 因为一回合的多行动模式, 口上应该尽量精简, 极限长度应该不超过五行(四次回车), 不要有太多动作描述, 应该多一些可以表现人物性格的对话/语气词, 口上分主动和被动, 对应行为的实施者和对象, 请按照优先级制作口上/注意不要混淆

这里是优化口上的几个方法:

1. 增添更多随机差分以减少重复度
2. 合理利用角色数据的变化设置差分, 表现出角色的变化
3. 新增一次性/彩蛋事件, 满足条件后, 和日常事件一样, 打断Train过程, 进行UI转跳, 展现独特的对话, 剧情推进, 给玩家惊喜
4. 更多待添加

## 经营/被动Train/放置Train

为丰富游戏性, eraFantasy 融入了商店(总称)经营, 离线Train 以增加长线发展, 角色作用, 以及多线运营的可能性, 玩家不用进行过多操作, 就可以欣赏口上/事件, 获得金钱/珠子, 但也同时需要分配角色/资源, 升级运营效率, 提高了策略性以及成就感

进行经营设定时, 应考虑与其他经营类的重复性, 由于体量庞大, 经营部分的创作只能同时存在一个, 应考虑与本体日常的割裂性, 操作应该与日常趋同, 例子: 对角色的分配的操作方法是与其对话聘请, 然后对话安排位置

目前阶段仍未到经营部分的创作,敬请期待

# 设定

每个世界各有其世界观, 主角身份可变, 但本体不详, 主角有这独一无二的世界穿越能力, 能透过收集某种资源, 进行世界穿越/角色传送, 鉴于以上内容, 对主角的具体描述应避免.

为了未来添加新内容, 主角可以获得新能力, 开启新系统, 例子: 淫纹, 操心术, 时间操作

# 制作阶段

## Early Access

旨在吸引作者们投资加入, 所以重点放在功能展现上, 例如特色Train和世界观设定

以下是计划内内容:

1. 完整日常循环, 可以进行地图移动, 地图互动, 角色对话
2. 完整Train循环, 可以进行指令和口上展示
3. 基础数值输入, 包括Train, 经济和升级系统
4. 角色的完整设定

## 未来版本

优先级靠后的内容, 包括细节补充和额外玩法等不对底层代码需要重大更改的部分

以下是许愿列表:

1. 催眠
2. 时停
3. 角色数据详情
4. 总游戏日志
5. 商店经营
6. 家园系统
7. 养生系统(种植,钓鱼)
8. 战斗系统/色情战斗系统
9. 重口内容
10. Etc