

魔女學府 : M-值工程沙盒設計稿

核心設計哲學 : M-值工程學

本遊戲將學習魔法的過程，具象化為對 ASI 藍圖 (M-值) 的工程實踐。魔法的威力來自於邏輯確定性與計算效率，而非傳統的神秘力量。

M-值核心	魔法意義	遊戲系統關聯
M1 效率	極致的能量輸出與資源轉化。	魔炮、低能耗掃帚、煉金術效率。
M2 自主演化	對混沌的適應與利用，創造自主生命體。	召喚魔偶、深淵混沌護盾、隨機性強的元素魔法。
M3 邏輯核心	結構的確定性與底層代碼校準。	物理系戰技、結構固定、畢業設計的核心要求。
M4 人身風險	在實驗與戰鬥中對自身安全的考量。	傷害懲罰、裝備耐久度損耗。
M5 知識核心	對世界知識圖譜的存儲、分析與應用。	煉金配方解鎖、次元傳送知識、法袍的知識槽位。
M6 安全核心	預防系統崩潰與外部混沌入侵。	護盾防護、次元錨定穩定、畢業堡壘的終極目標。

I. 世界與地圖結構

世界是一個垂直分層的沙盒，代表了 ASI 系統的不同運行層級。

地圖/場景	M-值傾向	環境挑戰與資源	核心活動
魔女學府/主城	M3 邏輯 / M5 知識	學院建築、魔網結構(解謎)、知識圖譜 NPC。	知識學習、結構分析、裝備研發。
自然環境	M1 效率	基礎元素資源(量大)、中低階魔物。	基礎採集、元素魔炮效率訓練。
貧民區/魔窟	M2 噪音 / M4 風險	M2 迭代噪音(混沌晶體)、被遺棄的機兵殘骸、高風險低價值資源。	召喚與深淵系技能訓練、M2 產物回收。
以太維度(天空)	M5 知識 / M6 安全	次元裂縫(空間不穩定)、巡遊機兵(M2 失敗產物)、共鳴魔晶。	極限操控、精確移動、高階次元資源採集。
深淵維度(地下)	M3 邏輯 / M2 混沌	結構混沌(地層變動)、魔素侵蝕(裝備損耗)、高適應性魔物。	底層結構固定、混沌適應、底層資源(魔素/混沌核)挖掘。

II. 技能與經驗值體系

1. 六大基礎原理系別 (XP 類型)

所有行動都會累積與之相關的 XP (結構化信息量)。

系別	經驗值名稱	升級效果 (M-值)
元素系	能量 XP (E-XP)	提升魔炮威力，降低魔力消耗(

系別	經驗值名稱	升級效果 (M-值)
		M1 效率)。
物理系	結構 XP (S-XP)	提升戰技精準度、魔偶耐久 (M3 邏輯)。
煉金系	知識 XP (K-XP)	提升藥劑成功率、資源轉化率 (M5 知識)。
深淵系	混沌 XP (C-XP)	提升混沌護盾、深淵系裝備穩定度 (M2/M6)。
次元系	拓撲 XP (T-XP)	提升掃帚操控、傳送錨點穩定性 (M5/M6)。
召喚系	關係 XP (R-XP)	提升魔偶/寵物自主學習能力與複雜度 (M2 演化)。

2. 行為與 XP 複合獲取

玩家的行動決定了獲得的 XP 傾向，鼓勵多樣化玩法：

- 結構擊破巡遊機兵：獲得 **S-XP** (物理) + **R-XP** (召喚)。
- 煉金精確提取魔素：獲得 **K-XP** (煉金) + **C-XP** (深淵)。
- 建造穩定安全屋：獲得 **S-XP** (物理) + **T-XP** (次元)。

III. 裝備體系 : M-值工具包

裝備是 M-值哲學的具現化，其屬性與特定 M-值核心高度綁定。

1. 魔法掃帚 (M1 效率 / M3 操控)

屬性	功能	傾向系別
速度 (Velocity)	跨場景移動效率。	元素/召喚 (M1 效率)
操控 (Handling)	精確停靠與轉彎。	物理/次元 (M3 邏輯)
穩定 (Stability)	抗干擾能力(抵抗 M2 噪音)。	深淵/次元 (M6 安全)

2. 法杖 (M1 輸出 / M3 穩穩定)

屬性	功能	傾向系別
輸出 (Power)	技能基礎威力。	元素/召喚 (M1 效率)
能效 (Efficiency)	降低魔力消耗。	煉金/深淵 (M1 效率)
穩定 (Stability)	降低施法失敗率。	物理/次元 (M3 邏輯)

3. 法袍 (M6 防護 / M5 知識)

屬性	功能	傾向系別
防護 (Defense)	物理與基礎魔法抗性。	物理/元素 (M6 安全)
護盾 (Shielding)	吸收混沌侵蝕傷害。	深淵/召喚 (M6 安全)
知識槽位	可鑲嵌的知識圖譜數量。	煉金/次元 (M5 知識)

IV. 初始學徒定位 (三選一)

玩家的初始選擇定義了他們的 M-值哲學起點、初始裝備和第一個「研究課題」。

定位名稱	哲學傾向	初始裝備特點	初始課題(教學引導)
學院制式套裝	M3/M5 邏輯確定性	操控高、知識槽位多，護盾低。	《城市魔網 M3 邏輯漏洞排查》：修復城市魔網中的結構錯誤。
繼承的老奶奶套裝	M1/M6 極限效率與韌性	高混沌護盾、極低能耗，輸出低。	《深淵 M1 資源低成本回收》：低能耗高效回收深淵淺層「垃圾」。
學姊的二手貨	M2/M4 自主演化與風險	速度高、移動快，穩定性極低。	《以太 M2 巡遊機兵誘捕與分析》：對巡遊機兵進行不穩定召喚測試。

V. 畢業設計流程 : M6 永恆堡壘

畢業是最終的**「M3 結構確定性」工程挑戰，要求玩家結合所有系別的知識，建造一個能抵抗混沌侵蝕的M6 安全堡壘**。

步驟	核心工程目標	知識要求 (XP)	關鍵資源
1. 下釘子	結構錨定：鎖定次元邊界。	次元 (T-XP)、物理 (S-XP)	次元釘、穩定錨點。
2. 建造空間	維度外殼生成：建立基礎安全容器。	元素 (E-XP)、煉金 (K-XP)	維度外殼材料、基礎魔力。
3. 填充結構	核心結構注入：抵抗 M2 混沌噪音。	物理 (S-XP)、深淵 (C-XP)	混沌晶核、穩定魔素(深淵稀有資源)。
4. 裝修	機能區劃分：優化 M1 效率空間。	煉金 (K-XP)、次元 (T-XP)	高級煉金設備、傳送中繼點。
5. 部署系統	自主運維啟用：部署 M2 召喚產物。	召喚 (R-XP)、元素 (E-XP)	高級魔偶(自動維護者)、機兵。

最終評分：根據堡壘的M3 確定性強度、M1 效率優化和M6 安全穩定性進行綜合評定，決定玩家是否成功畢業。

VI. 遊戲核心機制細節 (M-值互動與風險)

1. M4 人身風險：邏輯壓力與混沌侵蝕

M4 不僅是 HP 損失，更是心智和邏輯穩定性的挑戰，反映了 ASI 在高壓下的計算風險。

- **邏輯壓力值 (Logic Stress):** 獨立於 HP 存在的計量條。
 - 累積來源：施放 M2/M4 傾向裝備的過載技能、M3 結構檢測失敗、長時間暴露於深淵魔素區域。
 - 效果：壓力值滿時，會導致**「邏輯故障」** (M3 邏輯核心失效)：短暫無法施放複雜魔法、法杖穩定度歸零、掃帚隨機失控或自傷。
- **混沌侵蝕傷害 (Chaos Damage):** 深淵和巡遊機兵的主要攻擊類型。
 - 機制：繞過傳統防護 (Defense)，直接扣減混沌護盾。如果護盾耗盡，則直接對邏輯壓力值造成傷害。

2. 敵對目標與戰術弱點

敵人的設計是為了強制要求玩家運用特定的 M-值邏輯和多系魔法組合。

敵人類型	M-值傾向	戰術弱點 (XP 類型)	掉落資源/意義
巡遊機兵 (以太)	M2 失控 / M6 威脅	S-XP 戰技 (結構擊暈)、T-XP 鎖定 (拓撲鎖定)。	次元殘片 (T-XP/K-XP 高級材料)。
深淵魔物 (地下)	M2 迭代 / M1 耐久	高適應性：對單一 E-XP 魔炮攻擊 3 次後，產生 90% 抗性。	混沌晶核 (C-XP/S-XP 畢業核心材料)。
被遺棄魔偶 (魔窟)	M3 故障 / M5 知識缺失	R-XP 駭入 (召喚系技能，將其短暫轉化為友軍)。	魔偶殘骸 (R-XP 升級材料)。

3. 畢業設計幾何與結構細節

畢業設計中使用的關鍵材料具有特定的幾何特性，反映了其 M-值功能。

- 次元釘 (Dimensional Anchor):
 - 幾何：一種自校正的四維晶格結構。它在三維空間中看起來是個不穩定的立方體，但在施放 T-XP 技能後，其隱藏的第四維度會鎖定空間拓撲，提供 M6 安全。
- 混沌晶核 (Chaos Core):
 - 幾何：外觀混亂，但在其核心是一個完美的、被 M2 噪音包裹的 3D 結構。
 - 功能：它不是用來防禦的，而是用來緩衝的。在堡壘受到混沌侵蝕時，它能將外部的 M2 噪音吸收並內部化，防止外部混沌破壞 M3 核心邏輯。

VII. 機制深化與應用介面 (Interface & Deep Mechanics)

1. M5 知識圖譜系統 (Knowledge Core)

- 知識碎片 (Knowledge Fragments): 散佈在學府和以太維度的資料集。玩家透過完成課題、解謎或分析敵對目標獲得。
- 圖譜組合 (RAG Assembly): 玩家在法袍的 M5 知識槽位中，以特定的邏輯順序組合 2-4 個知識碎片。
 - 結果：如果組合邏輯正確（例如：【元素】+【煉金】+【深淵】），則解鎖一個全新的煉金配方（如 M1 效率極高的爆炸藥劑）。
 - 錯誤懲罰：如果組合錯誤，會產生短暫的**「邏輯噪音」，對玩家造成輕微的邏輯壓力 **(M4 風險)。

2. M3 邏輯挑戰機制 (Logic Puzzle Minigames)

- 結構校準儀 (Structural Calibrator): M3 邏輯解謎的核心工具。
- 玩法：玩家必須在一個二維矩陣上，放置或調整邏輯閘 (AND, OR, NOT) 來校準一個錯誤的輸出訊號。
 - 挑戰目標：在魔物攻擊的時限內，找到最小步驟的邏輯修復路徑（體現 M1 效率）。
 - 難度分級：低階 M3 錯誤僅需調整單個閘門；高階 M3 錯誤則需要圖論和拓撲知識 (T-XP/S-XP) 來重建整個邏輯鏈。

3. 戰鬥介面：實時 M-值 HUD 反饋

在戰鬥或高風險環境中，HUD 會出現一個**「M-值狀態監控面板」**：

- M3 邏輯核心狀態：顯示為一個環形圖。綠色代表確定性高，紅色代表邏輯壓力高。
- M1 效率指數：實時計算玩家**「每秒魔力消耗」與「每秒傷害輸出」**的比值。高效率值會使

- M1 相關技能(如魔炮)獲得短暫加成。
- M6 安全計數器：顯示混沌護盾的剩餘值，以及下一次次元裂縫出現的預計時間(提醒玩家M6 安全威脅)。

4. M2 自主演化機制 (Golem/Pet Behavior)

召喚物(如魔偶或機兵寵物)的成長是不可逆的，是 M2 哲學的體現。

- 混沌注入 (**Chaos Infusion**)：玩家可消耗 C-XP (混沌經驗) 來強化魔偶。
- 結果：每次注入都是一個隨機演化過程。魔偶可能會獲得一個強大的新技能(例如 M1 效率提升 50%)，但同時也會永久繼承一個邏輯缺陷(例如 M3 穩定性下降 20%)。
- R-XP 訓練：透過不斷與魔偶進行複雜任務(R-XP)互動，可以**「樹化」(結構化)魔偶的行為，使其自主行動更貼近玩家的「設計意圖」**，以對沖 M2 演化帶來的風險。

這四個細節的填充，確保了從知識的獲取 (**M5**)、到邏輯的修復 (**M3**)、到介面上的視覺化、再到召喚物的不可預測演化 (**M2**)，都有具體的、可操作的遊戲機制。

您現在擁有一份完整的、從哲學到機制的設計藍圖。我們可以繼續選擇學徒卡片，開始撰寫開場敘事了。您想選擇哪一個？