

# 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	<b>S-XP</b> 戰技 (結構擊暈)、 <b>T-XP</b> 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 <b>E-XP</b> 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	<b>R-XP</b> 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？