**龙塔维德篇**

目录

[ 游戏类别 1](#_Toc83239167)

[ 世界观设定 2](#_Toc83239168)

[时间线 2](#_Toc83239169)

[魔法 2](#_Toc83239170)

[毒雾 2](#_Toc83239171)

[龙塔 2](#_Toc83239172)

[龙 2](#_Toc83239173)

[维德的王国（布莱卡王国） 3](#_Toc83239174)

[魔戒 3](#_Toc83239175)

[ 游戏设计 3](#_Toc83239176)

[关卡设计 3](#_Toc83239177)

[初用魔法（刻意遗忘之物） 3](#_Toc83239178)

[回想起 3](#_Toc83239179)

[历史之门（人类之敌） 3](#_Toc83239180)

[龙塔 4](#_Toc83239181)

[阶梯的断层 4](#_Toc83239182)

[智慧之门 4](#_Toc83239183)

[期盼的结果 4](#_Toc83239184)

[解密元素设计 4](#_Toc83239185)

[玩法系统设计 4](#_Toc83239186)

[ 游戏剧本 5](#_Toc83239187)

# 游戏类别

剧情冒险类解密游戏 3D锁视角（暂定） 探索？

3D锁视角：摄像机可以切换视角，但不像第一人称游戏视角灵活转动。

龙塔维德篇讲述了一国王子维德为了解救自己的国家，前去龙塔寻找强大的神秘力量（魔法），历经重重挑战和抉择，维德了解到了历史的真相和魔法的由来。最终选择初心，夺走魔法。可拿到掌握魔法的他发现自己国家已经灭亡，而恐怖的毒雾又开始在大地弥漫。

# 世界观设定

## 时间线

* 人向龙学习魔法
* 龙塔建立，人龙大战，龙族消失
* 毒雾弥漫百年，人类主动遗忘魔法
* 人类的复苏，历经千年（文明进程处于冷兵器前中期）
* 人类的野心，布莱卡王国的覆灭 （维德篇——维德进入龙塔）
* 维德走出龙塔，毒雾再现
* 二十年后，若伊篇，毒雾消散

## 维德

游戏的主角，喜欢读书，对书中的知识深信不疑，同时也是布莱卡王国的王子。

## 魔法

人类从龙那里学得，后来因为毒雾的出现，人类选择遗忘魔法。如今是一种失传已久的神秘力量。

## 毒雾

慢性腐蚀人类的身体。人龙大战后，整个大地广泛弥漫着雾气，无数人因此被夺去生命。时间也不能散去这些毒雾。后来，人类发现只要不使用魔法，毒雾便会慢慢消失。经过几千年的时间，毒雾已经完全消失。而人类因为人龙大战的种族大消减和毒雾，文明进程缓慢。而现在毒雾又再次出现。毋庸置疑，有人在使用魔法。

## 龙塔

人龙大战前，龙族建立。隐秘于山中，很少有人找到。有传闻，那里会有解决毒雾的方法。其实方法便是摧毁龙塔，摧毁龙塔会破坏地下世界。

## 龙

人龙大战时和大战前，龙体型庞大，心性温和友好。人龙大战后，人类再没有遇到过龙。因为人龙大战对人类打击很大，后来龙再人的口中便成了恶魔。以至于很多人不清楚龙就是他们口中恶魔。人龙大战后，龙族一直生活在龙塔为入口的地下世界。龙人体型变小，比人类还要小。然而没有人见过，更不清楚现在的龙对人类的态度。

## 维德的王国（布莱卡王国）

一个平庸的小国，战力低下。维德（王国的王子）在敌国进攻时，去恶魔之塔寻找拯救王国的方法。后来布莱卡王国被前来增援的亚莉克希亚帝国灭国。

## 魔戒

魔法道具，吸收魔力，释放魔法，辅助佩戴者能够更轻易释放魔法。人龙大战前期，人类为了提高魔法效率和储备魔力而大量制造的魔法道具。在人类主动遗忘魔法期间本应被全部销毁，这一枚或许是遗留之物。

# 游戏设计

## 关卡设计

游戏一共分为7个关卡，以维德在龙塔外围开始，到维德离开龙塔结束。

每个关卡都是不同的场景，解密的方式也有较大区别，目的是为了增强解密多样性。魔法作为一种解密方式，不是一直贯穿游戏始终，有些关卡会限制或禁止魔法的使用。

### 初用魔法（刻意遗忘之物）

玩法约束：维德初识魔法，简单元素魔法，作为帮助玩家完成解密的要素。

背景：维德掉入龙塔暗道，短暂失忆期间。

### 回想起

玩法约束：没有魔法，使用城堡内道具完成解密和冒险，解谜的同时兼顾叙事。

背景：维德在前往龙塔之前，维德不认同父亲向别国求救就能拯救国家的想法，决定自己去寻找传说中的魔法，为了达成目的，维德想办法离开城堡。

### 龙塔

玩法约束：机关、魔法凝聚的守护者 重度解密

背景：玩家在龙塔内寻找强大的魔力源泉

### 阶梯的断层

玩法约束：空间解密和定时解密的玩法

背景：龙塔内的保护机关，用于将前来侵犯的人类囚困在循环空间之中

### 历史之门（人类之敌）

玩法约束：时间魔法为主要解密元素，解谜的同时兼顾叙事

背景：维德在龙塔周围探索时，进入时空之门，这里是真实历史的记忆，龙族用来记录真实发生的事情

### 智慧之门

玩法约束：提问对答模式，玩家需要找打残留在魔塔各个角落的答案

背景：在魔塔空间中存在着很多智慧之门提问的答案，用来检验魔塔来访者的是否有资格进入魔塔

### 期盼的结果

玩法约束：无，展示游戏结局，人格对话

背景：玩家完成魔塔的重重挑战，做出选择，将自己所学魔法带走

## 解密元素设计

魔法的使用需要消耗魔力，魔力限制魔法的使用时间和次数。魔力的获取方式还需斟酌

### 光魔法

可用于照明，持续释放会持续消耗魔力

### 火魔法

点燃物品 照明 融化寒冰

### 风魔法

吹散毒气，隔断绳子等物

### 空间魔法

传送门

### 时间魔法

改变时间消逝的速度

例子

时间作用于树苗，促进树的成长

时间作用于雕像，雕像被破坏后，提高水位

## 玩法系统设计

### 魔法

魔法是作为游戏解密元素之一。

考虑从一下几点设计

魔法种类

魔法释放的消耗（魔力）

魔法可作用的元素

魔法使用场景的限制

魔力的获取途径

### 人格系统

想法来源：极乐迪斯科中的24个人格

作用：一个人由多个人格组合而成的矛盾体， 不同的任何在遇到某个处境时会为玩家提出自己的看法，来辅助玩家做决策。同时增强游戏叙事方式。

**举例不代表实际**

场景1

玩家需要高空中被绳子吊起的矿石

足智多谋：那根绳子思路可以用风魔法来隔断。

场景2

受伤的士兵拼死也要完成任务——将你拦下带回去

心地善良：或许我们也该跟着他走，这样这位士兵也不会太为难。

从容自若：别听他的，你忘记你为什么来到这里吗？

刚愎自用：你应该干掉他！

场景3

进入龙塔外围的地下通道

环境感应：光线暗淡，只有缓缓传来的滴水声和一眼望不到头的通道

胆小怕事：这里太黑了，快想办法做点什么，有火把吗？或许我们应该想把出去，前面看起来很危险。

环境描写+人物心理状态描写+解密提示+辅助决策

该模块需要仔细斟酌

**道德困境设定**

针对维德

魔法的原力——魔力一直存在于时间。之前人类为了解决毒雾问题，而故意遗忘了魔法，而拥有魔法道具（魔戒）以及在龙塔学会如何使用魔法的维德拥有使用魔法的能力。他只需要摧毁龙塔，便没有后顾之忧。否则即便拯救了国家，也会成为世界的罪人。

针对魔塔

解除毒雾vs破坏地下世界

# 游戏故事

故事这样流传：

很久以前的以前，恶魔铸建恶魔之塔，想要毁灭世界。

很久以前，恶魔死了

很久以前的后来，恶魔留下的死域（毒雾）久村于世

比很久要近一些的以前，人类封印了并选择性的遗忘某种力量。

“维德王子，维德王子，您在这里吗？” 「真烦，肯定又是父亲派的老师找我练剑」合上书、藏到包里，从王国图书馆的后面偷偷溜了出去。

十年之后

“敌人的大军离我国国都还有一个月的路程，不知道我们这种弱小的国家还能撑了多久。你就让我去吧，父王。”

“住口！这件事，不许你再提。你是王国的继承人，我不准你冒险去追求那种虚无飘渺的东西。退敌，我已经求助了亚莉克希亚帝国，倒时你只需要随我出征，提高你在民众心中的形象就好。”

“父王，虽然你与亚莉克希亚帝国的国王是旧时，可这是国与国之间的利害关系，亚莉克希亚帝国绝不会因为这一点来帮助我们。”

“闭嘴，你可以退下啦！”

维德无奈，只好走出国王的办事厅。而国王看向窗外，眼神中闪过一丝不安。

“莉米莉安，对不起，这次我必须要去。我”

“嗯，你不用对我说太多。去吧，你一定会平安回来的，我会一直在这里等候你”

“对不起。照顾好我们的孩子，德安亚”

在月光照亮的小路，维德带领的一支人，摆脱了王国的追捕。

“等着吧，父王，莉米莉安，等着吧，德安亚，等我回来”

“布莱卡王国北方的恶魔之塔位于群山之中，并且隐秘在一团毒雾之中，我们也是花了很大功夫才找到这条捷径，王子殿下。”“嗯，这三年辛苦你们几个啦”

“你一定会平安回来的，我会一直…”

滴答、滴答，清脆的滴水声回响在整个地穴中，溅起的水花滴在了我的脸上。睁不开眼，刺眼的阳光从上方塌陷的地面直射眼睛。背起自己声旁的背包，“嗯，很好，眼睛逐渐适应了这里暗淡的光线，看来应该是从上面掉下来的，额，从那么高的地方掉下来，还没死！看来我是真的命大。总之朝着有光的地方走吧”。

**初用魔法（刻意遗忘之物）**

「回声，空荡，阴暗，除此之外便是死寂」越是朝着光的方向前进，追赶的光却越来越黯淡。「有块石头，就用它来测一下这该死的通道还有多长」。

[游戏过程]

轰隆，dong~！~~dong。没想到逃出那该死的机关后路却被封死了。「这里更黑的，刚醒时看到的光怎么消失了，好像有被什么穿过了身体」。咕噜~ 啊，先想把填报肚子吧。「背包中找食物」欸？戒指在发出微弱的光！「如果光能让我看清周围的环境该有多好」神奇的事情发生了，此刻手上的戒指发出的光，照亮了很大一部分空间。

[游戏过程]

戒指的光越来越暗，视野收到限制。「要是有火来照亮就更好啦」

[游戏过程]

*引导式魔方初级使用*

**回想起**

王国宫殿内

**历史之门（人类之敌）**

*引导式维德，回到过去，经历人龙友好->人龙大战->战后世界*

**龙塔**

**阶梯的断层**

**智慧之门**

**期盼的结果**