

灵魂摆渡（暂定） 开发文档

1. 创意与设定

1.1. 基本设定

1.1.1. 四大元素与四大位面的关系

宙斯执掌着天空，波塞冬执掌海洋，哈迪斯执掌冥界，大地则由女神盖亚亲自掌管。

伟大的先知亚里士多德是最早领悟这件事情意义的凡人。他认识到了这四个彼此关联的世界的本原。亚里士多德将他们分别命名为：气、水、火、土。气是天空的本原，水是海洋的本原，土是大地的本原，火是冥界的本原。气是最轻的，它们构成了广阔的天空；土是最厚重的，它们构成了广袤的大地；水也是沉重的，但它们比土柔弱和活泼，因而流向了大地的空隙，构成了动荡的海洋；而熊熊燃烧的烈火，成为了天空与大地和海洋的交汇所在，构成了永恒的冥界。因此，冥界在天空与大地之间，只不过凡人的眼睛无法看见它们罢了。

亚里士多德之前，人类总是有误解，认为冥界是在地下而非地上。但其实这个认识仔细想一想就明白是不正确的，如果冥界在地下，那么墓地的幽灵就不应该总是漂浮在空中，那些通灵师应该在最幽暗的地穴才能和死者对话，但事实并非如此。

其实只需要看一下火在哪里，冥界在哪里就显而易见了。大家都知道，伟大的普罗米修斯在奥林匹斯山上盗取了火焰，宙斯和波塞冬都对其愤怒不已，唯独哈迪斯对此毫不在意。这正是因为盗取圣火本身就来自于哈迪斯的授意，象征着冥界与大地的联合，这当然是宙斯与波塞冬所不能接受的背叛。

2. 框架

2.1. 剧情

游戏的剧情。包括RPG阶段的冒险故事、人物、任务等。

2.1.1. 剧情地图

道路、建筑、可交互的物品等。

2.1.2. 任务

主线和支线任务。

2.1.3. 当前剧情状态

当前主线和支线的人物完成状况，与NPC的友好度等等。

2.1.4. 剧情组件集

2.2. 剧情单位

2.2.1. 主要角色

游戏中的主要角色。

2.2.1.1. 固定信息

不会随着游戏发展而发生变化的信息。

2.2.1.1.1. 姓名

人物的姓名。

2.2.1.1.2. 描述

人物的简介、生平等。

2.2.1.1.3. 天赋

这里的天赋包括了天赋的描述和天赋所带来的技能树。

2.2.1.1.4. 角色的肖像集

2.2.1.1.5. 角色的动画集

2.2.1.2. 当前信息

会发生变化的信息。

2.2.1.2.1. 等级

人物的当前等级。

等级会带来属性的成长变化。不同人物的属性成长有所不同。

目前暂定： $lv=3n+1$ 时，人物获得一个天赋技能点， $lv=3n+2$ 时，人物获得一个职业技能点， $lv=3n+3$ 时，人物获得一个通用技能点。

当总角色数量大于10（暂定）时，等级第11名的角色会自动升级到第10名的等级。

2.2.1.2.2. 当前属性

人物战场外的属性值，包括力量、敏捷、攻击射程等多种。

2.2.1.2.3. 职业

人物的当前职业。包括当前职业所带来的技能树。

2.2.1.2.4. 所选择的通用技能

人物的通用技能。除了天赋技能和职业技能之外，人物还可以选择自己的通用技能，通用技能全部人物均可学习。

2.2.1.2.5. 当前技能树

根据人物的天赋、职业和所选择通用技能最终获得的总技能树。

2.2.1.2.6. 当前技能树的各个节点的选择

技能树的每一个节点均可进行多种选择。节点选择包括属性和技能增强等多种强化方式。通过消耗洗点道具，可以随时在战场之外洗点。

2.2.1.2.7. 经验值

人物的经验值，影响角色等级。

经验值获得修正，等级过高的角色经验值获得会减缓。

2.2.2. NPC

一些无名无姓，不重要的NPC角色。

2.3. 剧情动作

玩家可以进行的动作。

2.4. 战场

战棋游戏战斗的战场。

2.4.1. 地形

平原、山地等。

2.4.2. 地图

每一个战场的地图。也就是各个地形块的总和。

2.4.3. 初始位置

战场中双方的初始位置。

2.4.4. 战场事件

剧情战斗中特定条件触发的战场事件。

2.5. 战场单位

2.5.0.1. 战场属性

人物在战场中的属性值，会受到当前状态、地形的影响。

人物的生命值等。

2.5.0.2. 持有物品

2.5.0.2.1. 道具

2.5.0.2.2. 装备

2.5.0.3. 状态

被施加的各种状态。

2.5.0.4. 所处位置

人物在战场中的坐标。会直接导致所处的地形。

2.5.0.5. 朝向

人物的朝向。

2.5.0.6. 战场经验

人物在战场上的经验值。

2.6. 战场动作

玩家在战场中可以进行的动作。

2.7. 物品

2.7.1. 装备

2.7.1.1. 装备属性

2.7.1.2. 装备特性

2.7.1.3. 装备价格

2.7.1.4. 装备所适用的职业

2.7.2. 道具

2.7.2.1. 对敌军使用的道具

2.7.2.2. 对友军使用的道具

2.7.2.3. 对战场使用道具

2.7.3. 材料

用来合成、强化装备或者合成道具的材料

2.7.4. 剧情道具

剧情道具，在剧情中起到特殊作用。

2.7.5. 金钱

货币。可以买东西。

2.8. 技能

人物的技能。每一个主要角色的技能树都由天赋技能、职业技能和通用技能共同决定。

2.8.1. 天赋技能

2.8.2. 职业技能

2.8.3. 通用技能

2.8.4. 怪物技能

2.9. 职业树

人物的职业。要升级到高阶职业，会根据当前的属性和职业共同决定。（值得注意的是，属性的成长也和技能树的节点选择有关系。如果技能树洗点后时候不能达到职业对应的属性要求，则不能洗点。