**CRG地图设计文档**

文档更新记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 版本号 | 状态 | 撰写人 | 记录 |
| 2015/7/23 | 1.0 | Draft | 户张洋 | 初版 |
| 2015.10.11 | 1.1 | Update | 杨帆 | 添加场景设计 |
| 2015.10.16 | 1.2 | Update | 杨帆 | 添加对立生物设计 |
| 2015.10.25 | 1.3 | Update | 杨帆 | 补完对立生物设计 |
| 2015.11.1 | 1.4 | Update | 杨帆 | 补完对立生物设计 |
| 2015.11.1 | 1.5 | Update | 户张洋 | 整理文档 |

目录

[1.概述 4](#_Toc25108)

[2.概念设计 4](#_Toc21060)

[2.1 大地图 4](#_Toc2602)

[2.1.1大地图的出现情况 4](#_Toc17803)

[2.1.2大地图的游戏模式 4](#_Toc13535)

[2.1.3大地图的要素 4](#_Toc25197)

[2.2中地图设计 4](#_Toc1875)

[2.2.1中地图的出现情况 4](#_Toc28511)

[2.2.2中地图的游戏模式 5](#_Toc21683)

[2.2.3中地图的要素 5](#_Toc10042)

[3.地图详细设计 6](#_Toc22351)

[3.1南山 6](#_Toc641)

[3.2西山 6](#_Toc30532)

[3.3中山 7](#_Toc31713)

[3.4北山 8](#_Toc13194)

[3.5东山 8](#_Toc12676)

[3.6海外南 9](#_Toc10343)

[3.7海外西 9](#_Toc4660)

[3.8海外北 10](#_Toc18079)

[3.9海外东 11](#_Toc31839)

[4.地图生物设计 11](#_Toc10440)

[4.1南山 12](#_Toc9855)

[山神 12](#_Toc8373)

[山妖 12](#_Toc9072)

[精怪 14](#_Toc9435)

[4.2西山 16](#_Toc10932)

[山神 16](#_Toc17934)

[山妖 16](#_Toc19393)

[精怪 17](#_Toc22549)

[4.3北山 19](#_Toc11461)

[山神 19](#_Toc3037)

[山妖 19](#_Toc14473)

[精怪 20](#_Toc28763)

[4.4东山经 23](#_Toc31826)

[山神 23](#_Toc14168)

[山妖 23](#_Toc15862)

[精怪 24](#_Toc17851)

[4.5中山经 27](#_Toc21380)

[山神 27](#_Toc4879)

[山妖 27](#_Toc20777)

[精怪 28](#_Toc14938)

[4.6海外南经 31](#_Toc1849)

[山神 32](#_Toc28284)

[山妖 32](#_Toc22915)

[精怪 32](#_Toc22189)

[4.7海外西经 32](#_Toc609)

[山神 32](#_Toc15323)

[山妖 32](#_Toc10015)

[精怪 32](#_Toc30188)

[4.8海外北经 32](#_Toc4263)

[山神 33](#_Toc16444)

[山妖 33](#_Toc12959)

[精怪 33](#_Toc5828)

[4.9海外东经 33](#_Toc15445)

[山神 33](#_Toc2518)

[山妖 33](#_Toc2604)

[精怪 33](#_Toc9293)

[4.10备胎 33](#_Toc17265)

# 1.概述

1. 地图设计分为大地图设计与中地图设计两部分。其中中地图是玩家在游戏中最常接触，也是停留事件最长的界面。故地图的设计十分重要。
2. 地图系统的核心玩法为探索、战斗、成长。在设计地图时需要重点考虑这些要素。
3. 有关地图的Roguelike机制，考虑在进入中地图时随机生成中地图。并且提供“轻松”与“专家”两种难度。在“轻松”难度下，玩家战斗失败将从营火复活，并且保留此次中地图全部探险所得；在“专家”难度下，玩家战斗失败将退出中地图，并且失去此次中地图全部探险所得。
4. 由工作量、移动游戏、Roguelike机制几方面的考虑，每个中地图的游戏时间不宜过长。连带战斗时间是否不应超过30分钟。

# 2.概念设计

## 2.1 大地图

### 2.1.1大地图的出现情况

当玩家在大地图中退出游戏，并在下次游戏中选择“继续游戏”时；

当玩家在中地图中战斗失败，且难度选择为“困难”时；

当玩家完成中地图的任务时；

### 2.1.2大地图的游戏模式

在大地图中，玩家可以查看人物的属性、状态、装备等。并且可以进行游戏设置（包括难度调整），退出游戏等。

玩家可以选择需要进入的中地图（相当于副本）。

大地图是否需要加入对话系统？

### 2.1.3大地图的要素

大地图背景：一张较大的静态图，并且需要若干动态的背景元素。待讨论。

弹出式菜单，UI还需要进一步设计。

各中地图的显示：需要设计，并且已经通关、尚未通关、尚未解锁的副本需要区分显示。

## 2.2中地图设计

### 2.2.1中地图的出现情况

当玩家选择“新游戏”时，经过过场介绍后，首先进入的应是中地图。随后再引入大地图的概念；

当玩家在大地图中选择地图并进入时；

当玩家在中地图中退出游戏，并在下次游戏中选择“继续游戏时”。此时应保存玩家全部的探险状态与地图状态（即：与玩家退出时的状态完全相同）；

### 2.2.2中地图的游戏模式

在中地图中，玩家可以查看人物的属性、状态、装备等。并且可以进行游戏设置（但不包括难度调整），退出游戏等。

中地图是包含战争迷雾的，玩家出生在地图中某点，经过不停的探索，中间经历战斗和随机事件，玩家最终完成任务（如击败BOSS，到达特定地点等）。

中地图中也应在UI上有文字描述区域。一般的事件使用文字描述表示即可。当触发特定的剧情或事件时，使用对话系统。

### 2.2.3中地图的要素

弹出式菜单。与大地图基本相同。

主角与怪物，或NPC。主角自行控制移动。怪物与NPC具有自己的移动特性（随机、向主角走来、躲避主角等）。怪物与NPC的移动速度要慢于主角，这样玩家可以选择是主动触发事件，还是避开。

网格地图。每个地图格上可能存在地图元素。地图元素大致分为如下几类：

补给类：概念上类似于黑暗之魂的营火。用于轻松难度的“CheckPoint”，以及补充类似“元素瓶”的药品。【注：在游戏中的恢复手段应是极为有限的，避免出现RPG中经常出现的一万个补药用不完的情况。】出现几率很低，一个中地图可能不超过3个，甚至有一个是不是就够了。

商店类：可以购买物品。但因游戏背景，货币和商店的概念是否不太合适？可以考虑ThisWarOfMine式的以物易物。每个物品具有隐藏的价值。

据点类：与盘踞在此的怪物作战，得到奖励（装备、物品等）。

传送类：通过某种概念，传送到地图上特定或随机某处。

资源获取类：直接获得一些道具或资源。

能力增加类：通过消耗资源，或进行战斗，或白送，提升主角的属性。

BUFF类：为下一次战斗提供一些额外好处，或是增加持续一定时间的BUFF。

竞技场类：与NPC一类的进行挑战，即使失败了也没有惩罚。赢了可能触发一些分支之类的。

障碍类：阻碍玩家通过。甚至可以考虑移动等具有更高级特性的障碍。

还可以考虑：影响战争迷雾或视野、影响地图上怪物强度等元素，以及其它随机事件。某些地图元素应阻止重复访问。

网格地图上还可考虑具有不同的地形。根据地形的不同可能触发不同的事件（比如沼泽会陷进去，沙漠中会有沙尘暴一类的感觉）。

# 3.地图详细设计

## 3.1南山

解释：荒山。洪水退去的大陆，中央地带有一座荒山，是主角村落所处的位置，周围有若干荒山和丘陵。

风格：高山，荒凉，丘陵

主色调：灰暗

剧情：第一章，第二章

示例：



## 3.2西山

解释：毫无生机的沙漠，时常有怪物出没

风格：沙漠

基础色：棕黄

剧情：第三章

示例：



## 3.3中山

解释：沙漠的尽头是一座雪山。

风格：雪山，严寒，刺骨

基础色：山石的灰色

剧情：第四章



## 3.4北山

解释：雪山之顶是火山地带，点缀有岩浆区域，有着岩浆随时喷出的不安全感。火山区域的耸立着昆仑山的宫殿。

风格：炎热，危险

基础色：红

剧情：第五章



## 3.5东山

解释：翻越过雪山与火山，来到了海边。地图中一半海水，一半陆地，将从这里出海前往海外。海面上漂浮着一座仙山，是西王母的花园。

风格：临海，多水

基础色：多是枯槁的黄色，也有蓝色的水域

剧情：第六章

示例：



## 3.6海外南

解释：在丛林登陆，丛林中间隐藏着一个城池，居住着少昊之国。

风格：茂密的丛林

基础色：绿油油

剧情：第七章



## 3.7海外西

解释：一片草木稀疏荒凉的高原

风格：怪石嶙峋，高原

基础色：灰暗

剧情：第八章



## 3.8海外北

解释：被冰雪覆盖的高原，远处耸立着不周山。不周山顾名思义，是一座残缺的山，高耸入云又形状古怪。

风格：冰雪覆盖的高原

基础色：白

剧情：第九章，第十章

（第十章有另一地图，神殿）



## 3.9海外东

风格：茫茫大海，小岛

基础色：蓝

示例：



# 4.地图生物设计

该部分从《山海经》中获得信息，以供对立生物的设计进行参考。

对立生物分为三个等级：山神（BOSS），山妖（强力小怪），精怪（酱油小怪），实力依次递减。

对于每一个地图，提供1个山神，3个山妖，5个精怪，以供选择。

图片与描述仅供参考，随意发挥。

## 4.1南山

### 山神

描述：鸟身龙首 + 龙身鸟首

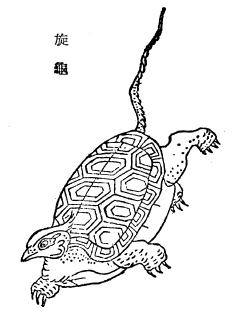
战斗设计思路：双人BOSS，作为第一关BOSS只是看着唬人，实力比较酱油。

### 山妖

1.玄龟

描述：样子像乌龟，鸟头，毒蛇的尾巴，叫声像剖开木头的声音。（佩戴耳朵不会聋，治疗足底的老茧。）

战斗设计思路：第一关的强力小怪。速度比较慢但是攻击力意外地很高。



2.九尾狐

描述：像狐狸，有九条尾巴，叫声如同婴儿，食人。（吃了它的肉不会被蛊惑，不沾染妖邪之气。）

战斗设计思路：法术类强力小怪。不过放在第一关是否有点浪费。



### 精怪

1. 彘

描述：样子像老虎，牛尾，叫声像狗吠，吃人。

战斗设计思路：普通酱油型物理小怪。



1. 猼訑（音：博士）

描述：形状像羊，九条尾巴，四只耳朵，眼睛长在背上。佩戴皮毛不会恐惧。

战斗设计思路：普通酱油型物理小怪。



1. 类

描述：形状像野猫，雌雄同体，自行交配。吃了不会妒忌。

战斗设计思路：普通酱油型物理小怪。



## 4.2西山

### 山神

鼓

描述：钟山神烛龙的儿子，人面龙身。

战斗设计思路：物理型BOSS，无甚特别。

葆江：羊身人面。（我方）

【注：查阅资料和图片，显示这位是纯人类啊？？】

### 山妖

1. 肥遗

描述：一种蛇，六足四翼，引起旱灾

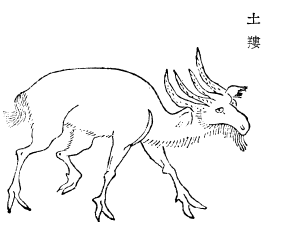
战斗设计思路：看起来像是鼓的小弟。可以考虑由鼓召唤。



1. 土蝼

描述：样子像羊，四只角，吃人。

战斗设计思路：干脆替换成NO.10 咩咩 算了-\_-。



### 精怪

1. 橐靟（音：驼肥）

描述：样子像猫头鹰，人面，只有一只脚。佩戴羽毛不怕雷电

战斗设计思路：长得也太难看了吧。。各种人面的鬼畜生物。初级法师。



1. 天狗

描述：像野猫，脑袋是白色的，声音是“猫猫”的。防避凶邪之气

战斗设计思路：初级物理小怪。



1. 蛮蛮

描述：一种鸟，像野鸭子，只有一只翅膀和一只眼睛，两只鸟合起来才能飞，引起水灾。

战斗设计思路：初级法师。



## 4.3北山

### 山神

马身人面

### 山妖

1. 孟极

描述：形状像豹子，花斑额头，身体是白色的，善于隐藏

1. 诸犍

描述：形状像豹子，拖着长尾巴，人头牛耳，长着一只眼睛，走动时住尾巴，睡觉时盘起来。



1. 狍鸮（音：销）

描述：羊身人面，眼睛在腋下，虎齿人爪，吃人。



### 精怪

1. 鳛鳛（音：习）

描述：形状是喜鹊，有十只翅膀，鳞甲生在羽毛顶端，可以御火。



1. 寓

描述：形状像老鼠，长着鸟的翅膀，可以抵御兵器。

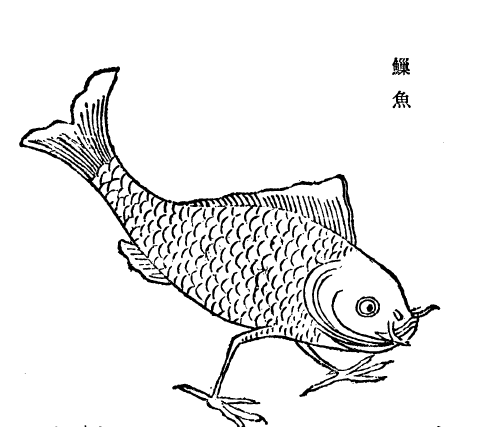


1. 窫窳（音：呀与）

描述：形状像牛，人面马蹄，吃人。

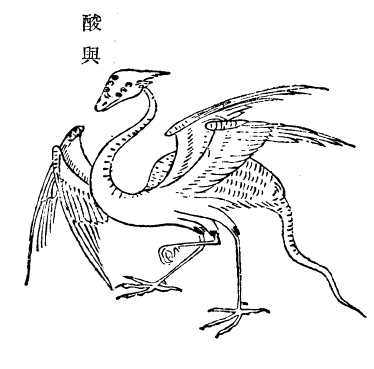
1. 䲃（音：早）

描述：像鲤鱼，鸡脚



1. 酸与

描述：鸟类，形状像蛇，四只翅膀，六目三足。



## 4.4东山经

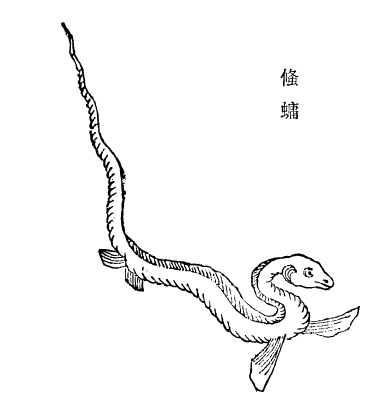
### 山神

兽身人面，头上有鹿角。

### 山妖

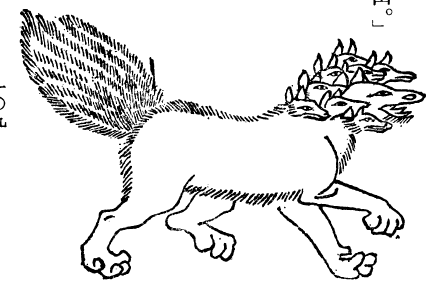
1. 条䗤

描述：形状像黄蛇，鱼翼，出入有光。



1. 蠪蛭

描述：形状像狐狸，九尾九首，虎爪。



1. 朱獳

描述：形状像狐狸，长着鱼翼。



### 精怪

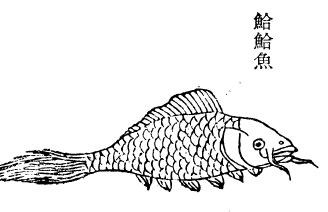
1. 从从

描述：形状像狗，六足。



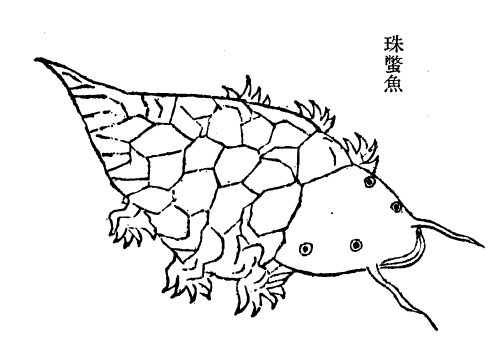
1. 鮯鮯之鱼

描述：像鲤鱼，六足鸟尾



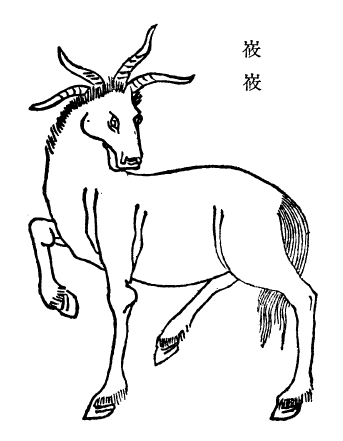
1. 珠蟞鱼

描述：形状像动物的肺，四只眼睛六只脚，嘴里能生出珠子，肉酸中带甜。



1. 峳峳

描述：形状像马，羊目四角牛尾。



1. 合窳

描述：长得像猪，人脸，黄色身体，红色尾巴，吃人。

## 4.5中山经

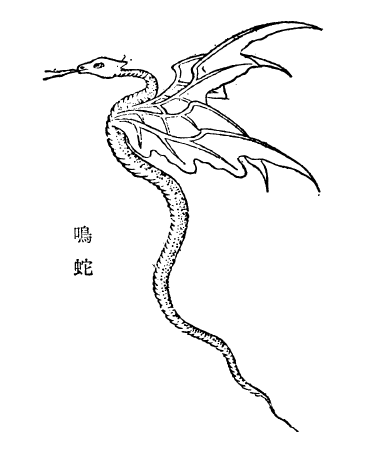
### 山神

鸟身龙首

### 山妖

1. 鸣蛇

形状像蛇，四翼



1. 泰逢

人形虎尾，出入有光，神。



1. 骄虫

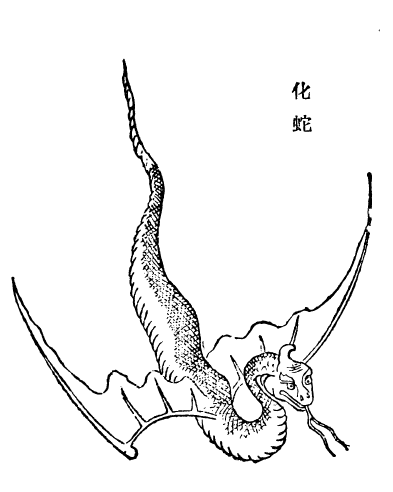
人面二首，是所有蛰虫的首领。



### 精怪

1. 化蛇

人面豺身，两翼蛇形



1. 狤

形状像狗，全身鳞甲，有鬣毛。



1. 䲦鸟

形状像猫头鹰，三只眼睛，有耳朵。



1. 三足龟



1. 單围

人面羊角虎爪



## 4.6海外南经

### 山神

白帝少昊

### 山妖

1. 厌火

兽身，全身黑色，口能吐火。

1. 三首

一身三首

1. 三身

一首三身

### 精怪

1. 毕方鸟

一只脚

1. 贯胸

像人，胸口有洞。

1. 文虎

长着花纹的老虎。

## 4.7海外西经

### 山神

青帝太昊

### 山妖

1. 一臂

像人，一条胳膊，一只眼睛，一只鼻孔。骑着一匹马，黄色有斑纹，只有一只眼睛和一只手。

1. 奇肱

一条胳膊，三只眼睛，上面是阴眼，下面是阳眼。

### 精怪

1. 羽民

长头，身上有羽毛

1. 灭蒙

鸟，青色羽毛，红色尾巴。

1. 龙鱼

形状像鲤鱼。

## 4.8海外北经

### 山神

西王母

（如需护法）

祝融，共工

### 山妖

1. 无启

人面蛇身的形象，赤红色，身长千里，一只阴眼一只阳眼。

1. 相柳

九首，经过的地方都会变成沼泽。

### 精怪

1. 博父

身形高大，左手青蛇，右手黄蛇

1. 駮

白马，锯牙，吃虎豹。

1. 罗罗

青色的老虎。

## 4.9海外东经

### 山神

句芒，鸟身人面乘两龙

### 山妖

1. 奢比尸

兽身人面，耳朵很大，上面穿挂着两条青蛇。

1. 天吴

野兽的样子，八头八面八脚八尾，背部颜色青中带黄。

### 精怪

1. 黑齿

黑色牙齿，嘴中有两条蛇，一红一青。

1. 雨师

皮肤黑色，两只手各拖着一只龟。

1. 玄股

大腿是黑色，穿鱼皮，驱使两只鸟。

## 4.10备胎

狌狌（音：生生）

描述：像长尾猿，头上长白色的耳朵，可以像人一样直立行走。（吃了它的肉可以走得很快。）



赤鱬

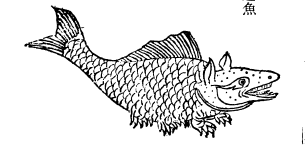
描述：样子像鱼，人脸，声音像鸳鸯。（吃了不会生疥疮。）



冉遗之鱼、

描述：鱼身，蛇头，六只脚，眼睛像是马的耳朵

作用：吃了不会做噩梦，预防凶邪



**建议调整位置**

1. 蛊雕

描述：生在水中，形状像大雕，头上长角，叫声像婴儿啼哭，食人。

战斗设计思路：在其它游戏中都显得十分强力，在本游戏中成了酱油角色？



1. 钦原

描述：一种鸟，形状像蜜蜂，大小像鸳鸯，被螫到鸟兽皆死。

