

游戏基本信息 (Game basic info)

- 游戏名称：《文旅》

二

- 游戏类型 (Game Type)：ADV、zelda like, narrow base game
- 参考游戏：《塞尔达传说——织梦岛》等

系统设计

本游戏共有以下几个系统：

- 技能系统
- 武器及装备系统
- 城镇系统
- 战斗系统
- 书信系统
- 物品系统

人物系统

属性系统？

人物拥有以下几个属性：

- 生命值 (HP)
- 魔法值 (MP)：使用技能会消耗魔法值，魔法值可以自然恢复，但是速度较慢

护符系统 (主线) *

玩家拥有一个神秘的护符，里面记载着世界各国的语言文字，但是游戏先开始的时候，里面什么都没有。

随着剧情的发展，玩家会获得越来越多的文字，进行更多的可能。

技能系统 (主线) *

技能系统是和护符系统紧密关联的系统

随着游戏剧情的推进，玩家会拥有4个技能：

- 学习能力：玩家可以学习一个汉字，拓印。
- 文字具型化：玩家可以把某一个字变成物品。参考《神笔马良》
例如在开场的时候，玩家可以把剑具象化成真正的剑。但是剑并不能长期存在，会持续消耗法力值。
- 文字附身：玩家可以附身某个文字，例如可以化身为“侠”，化身为“仕”等，相当于转职。
- **拆解文字**：玩家可以将一个物品抽象成文字，并拆解组合
例如玩家可以吧“猫”这个字的反犬旁删去，从而将猫变成苗。
玩家可以吧“狼”去掉反犬旁，变成良。
- **组合文字**：玩家可以将文字进行组合，并具象化
玩家可以将多个汉字，或者英文前缀等拼接。通常可以和拆解汉字搭配。
例如玩家可以将 みずから变成みず 然后用みず和うみ组合，变成湖（みずうみ）
うみ可以由生み出す产生
在clockwise前面加上anti，可以变成anticlockwise。
在physical前面加上meta，变成metaphysical。
英语前缀和后缀
- 转化文字：将同音字进行替换
例如：鼻（はな） 花（はな） 紙（かみ） 神（かみ）
切记，切忌等

城镇系统

在城镇中，玩家可以在商店等地方购买道具，或者强化自身。
也可以触发一些支线任务。

支线任务

完成支线任务可以获得法力最大值的提升。

文字交互系统

- 本游戏中，文字交互可以分为以下几个部分：
- 文字之间的组合与拆解
例如
 - 语句之间的组合

例如用某个字可以

关卡设计

新手教程

玩家一开始出现在一片无名的森林之中。这时耳边响起了一个声音，告诉玩家他还有使命需要完成。并告诉玩家一个汉字“剑”。

玩家具象化了这个文字只会，就可以离开森林。

关卡任务：让玩家知道具象化文字的功能。

古之国

新之国

数值设计

剧情及文案设计

主角是文字文化的代表之神，但是世间礼崩乐坏，文化倒退，导致主角失去了神力，并在神树中长眠。但是文化传承的点点希望唤醒了主角。并引导他来复兴这片大陆。

美术及UI设计

所有的精灵图，都要写上对应的文字！

音乐及音效设计

制作组信息

程序：

音乐：

文案策划：

策划策划：

数值策划：

开发计划表

时 间	策划：张羽飞，闫辰祥	程序：闫辰祥，徐芮	美术：earn		立 绘
11 月 13 日	完成新手关卡设计，完成整体系统设计	完成新手关的程序和系统基本代码			
11 月 14 日	张羽飞完成新之国的关卡设计，闫辰祥完成古之国的设计	继续搭建基本框架	finish forest and mountain path		
11 月 15 日	细化所有的文案，以及关卡设计	完成新手关卡的搭建			
11 月 16 日		开始古之国的关卡搭建	完成古之国的所有美术		
11 月 17 日		增加即时战斗系统	绘制特效等		
11 月 18 日		继续古之国的设计			
11 月 19 日		完成古之国			
11 月 20 日		增加关卡之间的过渡关卡			
11 月 21 日		完成过渡关卡			
11 月 22 日		临时增加みずなしむら关卡			

时间	策划：张羽飞，闫辰祥	程序：闫辰祥，徐芮	美术：earn		立绘
11月23日		制作PPT和测试整体			

2022年11月13日，编写人：闫辰祥。

PPT内容

团队展示

- 团队名：帽子社（Hat-Soft）

策划	程序	UI和美术	特效	
张羽飞，闫辰祥	闫辰祥，徐芮	剩下的大家	earn	

- 游戏创意：万物皆可文字，文字皆可游戏！
- 游戏设计核心：**用文字来展现文化**
- 游戏操作：
 - 使用wasd来控制移动，
 - 鼠标右键打开菜单栏
- 游戏交互逻辑：
 - 文字拼接：玩家可以将两个或者多个文字进行拼接，组成有意义的词语或者句子，来进行解密。
例如：玩家可以拼凑墙薇来开门

- 文字转化：玩家可以使用各种道具对文字进行交互，对文字进行转换
例如：玩家可以使用除草镰来除掉草字头，同时也可以跨文化交互，用伐木斧砍掉き等。
- 弱点攻击：玩家可以利用道具对敌人进行攻击。
例如：莲花精这个敌人，都有草字头，因此可以用除草镰进行高伤害。
- situation 体验：玩家可以，完全沉浸在文字所带来的沉浸感之中。体验文字所带来的视觉震撼之中。

商业性设计

目标群体：

- RPG爱好者，喜欢角色熟悉养成和体验冒险剧情的人群
- ADV爱好者，喜欢解密游戏和烧脑谜题的人群
- 独立游戏爱好者，喜欢创新型游戏，喜欢体验新奇玩法的人群

竞品分析：《塞尔达》《文字游戏》

塞尔达的核心道具是原创的炸弹回旋镖等，但是本游戏是文字为核心，拥有meta元素的超越性。

《文字游戏》更强调文字的乐趣，而本游戏强调的是**文化**。

潜在市场

校园中：新媒体教学软件。学习语文课文再也不用死记硬背，而是可以通过游戏的方式来体验课本内的知识点，身临其境。

跨语言**元宇宙**项目：各国人群可以打造属于自己的国家，邀请其他人来游玩。

本游戏中，所有人可以自己设计自己的国家，和剧情，大家作为旅行者互相体验各种文化。

游戏特色：

- 寓教于乐，玩中学，学中玩
- 从汉字中深度体验中华文化，感受武侠和各种文化的魅力