

战斗系统设计

简介

roguelite，采用非传统回合制设计。战斗方式接近战棋。具体参考《节奏地牢》

具体战斗方式为：主角移动一步，敌人移动一步。一回合内，双方可以选择移动或者攻击、释放技能等操作。

伙伴系统

每次战斗可以携带3名伙伴，伙伴可以在酒馆或者特殊任务中招募。

每次战斗之后，伙伴也会结算经验值，也就是说会变强。伙伴只有一个技能，玩家可以使用指令控制伙伴释放技能。伙伴控制不占用回合数。

伙伴采用自动战斗的模式。玩家可以选择跟随、进攻、前往某处等技能指令来操作伙伴。

技能系统

技能分为如下几类：

- 固有技能：也就是职业技能，是每个角色独有的特殊技能。不可以扔掉，每次开局即有。可以在城镇中升级。
- 增强、辅助技能：可以短暂增加自己的能力，或者恢复HP，或者削弱敌人
- 攻击技能：分为体术、法术两种。

技能恢复需要靠步数和能力值来恢复。具体参考《主教之旅2》

技能槽共有3个，之后可以通过在城镇内完成任务升级技能槽。最多扩展到5个。

在每次游戏

第一个技能为固有技能该技能只能在城镇中获取，不可在地牢内学习。同时该技能在每次进入地牢时都会自动携带，且不可丢弃。

恢复系统

HP恢复的情景有如下几种：

1. 休息点休息：可以恢复最大HP的50%。最高回满。
2. 草药及各种回血药物：按照步数回血，比如金创药，每步回复5%的HP，持续5回合。
3. 技能回复：根据不同技能效果决定

道具系统

道具可以在地牢内捡取，也可以直接在城内购买带入地牢。

道具可以分为以下几个种类：

- 恢复：包括金疮药等
- 强化：包括烈酒，醒目丸等
- 投掷、远程：包括飞刀、符咒等
- 特殊：例如传送符咒，

食物系统与强化系统

每到休息点可以吃饭，实际上吃饭就是增加buff。例如吃肉包子可以回复20%Hp，并增加5atk。

在每次出发前可以购买或者制作食物。关于制作食物的内容，请看烹饪系统。

武器系统

本游戏武器不可改变，但是在游戏中可以选择不同的附魔效果。

在城镇内，也可以选择工匠进行打磨。可以获得永久的小幅度提升。

养成与永久升级

本游戏采用roguelite的设计，允许玩家永久性的变强。

烹饪系统

烹饪系统顾名思义，当玩家在城镇内的时候，可以做饭，食物可以在地牢内部为角色带来临时强化。

玩家可以选择自己烹饪，也可以去酒馆或者茶馆购买食物。外面的食物往往价格较高，但是效果更好。

玩家一开始所能够烹饪的食物数量稀少，但是可以通过在城镇完成任务，或者找大厨拜师学艺来提高烹饪等级。

本来打算加上食物需要用素材制作最高设定，但是考虑到收集很麻烦，而且毫无意义。所以规定，每次出发前食谱中的食物可以随便做，但是只能限定3个。而且每次回来之后自动清零。

伙伴养成

和伙伴一起做任务，或者在城镇中做任务、约会可以增加好感度

增加友好度之后，不会影响战斗，只会影响剧情结局，或者特殊道具的获取。具体参考《火焰纹章——风花雪月》《废都物语》

但是要注意一定要把女主好感度的培养作为核心！

在传统的gal中，选择剧情分支往往会产生分裂感。

宗其根源，其实就是共通线和角色线的分裂感，比如说以《爱上火车》为例，选择哪条线主角双铁就会“主动地爱上她”，然后在后文会说都是因为她的救赎等等。然后在推其他线的时候，又会同样说那个人才是救赎。尤其是在推波莱特线和玲奈线时。

所以说，有没有一个办法来避免这种情况呢？

我认为这个是非常困难的，在评论区中我们往往可以看到一种评论：“一眼相中”

也就是说，玩家作为主体的时候，早已经知道自己喜欢的人是谁了，但是gal里面应为是共通线，可能还要和其他人发糖，这就导致，主角和玩家实际上产生了分裂。

解决办法就是尽可能让玩家和主角选择一致。我认为可以采取的方法有

- 增加分支
可以通过增加分支来尽可能模拟玩家的选择
- 玩家心理参数化
- 单主线，单女主
比较成功的例子就是《美少女万华镜》系列
虽然里面不妨配角，但是无一例外都是bad end，

锻炼

在城镇中可以进行锻炼，可以永久增加基础属性，但是人类是有极限哒！！！！需要设定极限值，可以根据游玩之后设定。

地图设计

城镇设计

城镇主要功能区为：

- 酒馆：
 - 进行伙伴的招募
 - 玩家住宿和个人房间
 - 学习、升级烹饪能力
- 铁匠铺
 - 进行武器的升级
 - 装备的购买和升级
- 典当铺
 - 可以贩卖物品
 - 购买价值高的特殊物品
- 寺院
 - 锻炼，增加各个属性值
 - 学习素食菜谱
 - 迷宫内增加体术类技能
- 道观
 - 升级道法

- 购买符咒
- 查阅书籍
- 迷宫内增加法术类技能

简介

地图将分为场景和地图。

前期未解锁主线剧情时，强制进入地穴场景。

之后进入主线，每次进入时随机到一个场景。每个场景中有三个子场景。每个子场景中有若干地图。关系如下：

- 场景1
 - 地穴：
 - 子地图1
 - 子地图2

每次进入地图时，场景随机，然后里面每一层的子场景也随机，每一个子场景的子地图也随机。

场景

以下是每个场景的信息。

场景	剧情包含	地形特色	怪物出现	备注
地穴	故事开端			
森林	远古时代			
雪原				
城堡	远古时代			需要具有中国传统风格
废墟	未来			

休息点

在战斗时，每过3张图就有一个休息点。

在休息点可以恢复50%的HP和MP。

在里面可以吃饭，也可以和伙伴交流，促进感情。

休息点拥有谜题的设计，在迷宫中可以找到特殊道具来完成谜题，触发剧情。

时间系统与周目系统

本游戏采用时间的设计，游戏每到一年的时间就会轮回，

多周目的继承

在轮回的时候，玩家的数值将会保留，而且一些支线任务也将开放真结局。

具体继承内容：

- 角色和伙伴的所有基础属性
- 寺院和道观增加的技能

多周目开启的新内容

- 开启主线的真结局
- 开启部分支线的good end
- 解锁新的道具、技能、菜谱
- 解锁女主：蔓茵 具体参考《寒蝉鸣泣之时》

特殊设计

在进行二周目的时候，标题场景和样式将要完全发生改变，具体参考《island》

角色设计

大蛇人（主角）

- 定位：远程法术+近战攻击
- 简介：自从道术大学毕业之后就一直失业，一次护镖工作时，偶然到了林西镇，就此之后开始了奇妙的冒险。虽然在学校成绩一般，但是毕竟是科班。很擅长法术和剑术。
- 服装设计：
 - 传统道士的服饰，
 - 手持长剑，剑鞘要挂在腰上，这样方便随时战斗

杨世彪

- 定位：近战肉盾
- 简介：性格豪爽，体格健硕。一个月前突然来到小镇，对自己的身世缄默不语，但是身手高强，短短一个月，已经在城镇中小有名气。擅长体术，尤其是斧钺钩叉这种重武器。
- 服装设计：传统武僧的服饰

林灵怡

- 定位：奶妈
- 简介：来自南方的神秘少女，温柔体贴，据她说自己从小采药为生，最近是因为战争漂泊至此。擅长简单的包扎和急救。
- 服装设计：苗族服饰

林依玲

- 定位：远程攻击
- 简介：林灵怡的妹妹，性格活泼，对采药一无所知，但是很擅长弓箭和匕首，据说在家乡是猎鹿的。

孔志太

- 定位：近战攻击
- 简介：和大蛇人一同护镖的朋友，据他说是因为想陪大蛇人，但是八成是看上了林灵怡才留下来的。毕竟是护镖的，战斗力不俗，擅长短刀。

蔓茵

- 定位：奶妈
- 简介：游戏真女主，需要在二周目才能获取。要特别注意人物的设定，因为二周目进入的话，很难与玩家快速建立关系。或者玩家可能先入为主，喜欢其他女角色。一定要仔细思考人设。

叙事类型与剧情信息获取

非线性碎片化叙事。

游戏中获取剧情信息的地方只有以下几处：

1. 地图中的休息点，可以获得前世的回忆
2. 在城镇中，可以从客栈、集市等地方通过对话获得剧情信息
3. 击败关卡boss，可以与其对话
4. 随着时间推进，在每年的不同时间点触发剧情。
5. 跟伙伴好感度增加，可以解锁剧情

附录

食物效果表

食物名称	效果	食谱条件
馒头	HP+25%	烹饪level1
肉包子	Hp+20%，atk+5	烹饪level1
炒饭	HP+10%，def+3	烹饪level1
鱼香肉丝	HP+5%，Mp+15%	烹饪level1
宫保鸡丁	Mp+30%	烹饪level1

技能表

技能	类型	效果	范围
包扎	固有技能	回复5%HP，持续5回合	8区域
闪击	固有技能	250%atk伤害，并+1击退	4区域
坠星	固有技能	150%atk+100%魔法伤害	全屏幕

世界观

- 世界名：理念
- 大陆：共有5块，（名字未想好）。主角所在大陆为泛。
- 魔法与科技：全世界处于魔法与巫术的时代。在东方有着道术，西方有着魔法。但是西方此时已经开始出现火器。望远镜的使用。
- 货币：单位是文，换算比例是1000文==一吊钱。按照当今购买力大体上是500。一吊钱等于一两白银。一两黄金等于10两黄金。
- 节日：和中国古代基本一致。同时注意节气，24节气将作为特殊节日存在。
- 时代：各个大陆的科技和魔法都得到了长足发展。依靠罗盘和道术，东方各个国家已经开始积极探索其他大陆。而西方也依靠指北针和风系魔法探索到了东方。世界正值航海大发现的前夕。

