**《墨韵》创作文档**

**一、创作简介**

**1. 作品简介**

《墨韵》是一款以唐代贞观十五年为背景的架空叙事驱动型角色扮演游戏，深度结合AI大模型对话功能，旨在打造一个“会呼吸的世界”。故事发生在偏远的墨家村，因连年大雨导致江河泛滥、农田尽毁，朝廷震动。村民们依靠书信传递智慧，试图以墨家力学技术建造水利工程抗洪救田。玩家扮演“木童”——由女工匠简姝儿依《墨子》力学原理打造的木制信使，通过送信串联起性情迥异的六位村民（墨守、墨成、简姝儿、卢氏、罗婆、小卢），推动剧情发展。  
游戏以书信为纽带，探索人性、传承与责任的主题。玩家的选择将影响村庄命运，最终导向“墨家新世代，水车济世”或“朝廷弃声，木童殒地”两种结局。作品融合中国优秀历史文化、墨家力学及中华物理学成就，展现唐代墨家文化的智慧光芒，致敬以墨子为代表的科学家精神。

**2. 创作立意**

《墨韵》的设计灵感源于《墨子》中“知行合一”与“兼爱济世”的哲学思想，以及唐代书信作为质朴沟通方式的独特魅力。作品扎根于1911年以前的中华历史脉络，呼应“中华优秀传统文化系列”之主题，通过再现墨家文化与物理智慧，传递“人力可胜天”的信念。  
游戏以木童为视角，既是冷硬的机械工具，又在送信中逐渐感知村民的情感温度，最终融入村庄的命运叙事。通过互动叙事与技术实践，展现中华自然科学文明的坚韧之美，传承《墨子·经下》《考工记》等经典物理著作的精髓，唤起玩家对传统智慧与现代技术的共鸣。

**3. 作品特色**

**叙事驱动**：摒弃传统RPG的战斗与升级，转而聚焦叙事深度，书信成为推动剧情与情感的核心媒介。

**AI对话系统**：借助AI大模型生成实时对话，角色语气鲜活自然，增强互动体验。

**墨家物理学**：杠杆、滑轮、齿轮等技术融入水车改良与抗洪实践，展现中华物理智慧。

**结局选择**：“灵犀度”机制使玩家抉择直接决定木童与村庄的结局，带来重玩价值。

**人文色彩**：通过力学实践与书信往来，勾勒出中华古代科学的坚韧与人文温度。

**4. 剧情**

**开场CG**

《新唐书·天文志》载："贞观十五年三月丙辰，彗星出太微，贯紫宫，二十余日乃灭。夏四月庚寅朔，日有食之。"《旧唐书·五行志》复记："是岁，天下大水，河南、河北尤甚，漂没庐舍，稼穑绝收。"

贞观十五年，三月十六，盛唐之治下的第十五个年头。长安城外三十里，墨家村灯火微茫，薄雾漫过青石小径。水车咿呀，工匠敲凿木料之声不绝，村民围坐，论《墨子·经下》"负而不挠，说在胜"之理。

无人料及天象骤变。彗星划空，日食随至，继而连年大雨，江河泛滥，农田尽毁。朝廷震动，诏令天下献策抗灾。然墨家村地处偏远，村民唯有以书信传递《考工记》之制器术、《甘石星经》之天象推演、《齐民要术》之农事补救，欲为朝廷分忧。

木童——由村中工匠简姝儿依《墨子》力学之理所制之木信使，代人传递手书。一封封书信由木童送至墨家村中各处。故事始于天象异象后第三月。

偏远山村——墨家村。

**剧情流程**

**木童苏醒（任务1：墨家村第一封信）**  
玩家作为木童从简姝儿手中苏醒，得知村庄因洪水与外界隔绝，驿站中断。简姝儿以《墨子》力学原理修复木童，赋予其送信使命。首个任务是拜访六位村民（墨守、墨成、简姝儿、卢氏、罗婆、小卢），送达简姝儿的信件，了解现状。墨守避世叹息天命，墨成热血欲献策，卢氏缅怀亡夫，小卢天真追问，初步展现村庄裂痕。

**父子对立缓和（任务2：出世与入世）**  
墨守写信给墨成，劝其放弃入世，称“人力难敌天势”，提及昔日与卢平的约定与失败。墨成回信表达坚持，请求简姝儿协助改良水车。玩家在送信中见证墨守的消沉与墨成的热忱，选择支持谁影响灵犀度。

**技术研究（任务3：力学与光学）**  
墨成提出以小孔成像与铜镜折光制作信号装置，希望简姝儿提供滑轮等技术支持。简姝儿同意并着手设计支架，玩家送信推动技术合作，同时获悉罗婆了解墨家旧事，埋下废屋线索。

**历史揭秘（任务4：墨家旧事）**  
罗婆写信给小卢，讲述墨家抗洪历史与卢平的遗志，鼓励其勇敢。玩家将信送至小卢，小卢天真回应，请求母亲卢氏画父亲与水车，情感纽带逐渐浮现。

**剧情高潮（任务5：画中的父亲）**  
小卢写信给卢氏，表达对父亲的思念与对水车的期待。卢氏回信墨守，恳请他以杠杆技术助水车改良，提及卢平的未竟之志。玩家送信中感受母子温情与卢氏的坚持。

**升华主题（任务6：苍生之约定）**  
卢氏的信触动墨守，他回忆与卢平的约定，决定面对过去。墨守交给木童村北废屋的钥匙，透露《墨氏力学手稿》下落。玩家前往废屋，灵犀度决定是否找到手稿。

**结局分支**

**好结局：墨家新世代，水车济世**（与村民灵犀度>10）  
木童找到手稿，记载杠杆与滑轮结合的治水术。墨守放下心结，与墨成、简姝儿、卢氏合作改良水车，洪水退去，田野复绿。墨成与简姝儿携技术入朝，木童成为工部信使，墨家智慧名扬天下。

**坏结局：朝廷弃声，木童殒地**（与村民灵犀度<10）  
手稿未现，水车失败，村民离散。墨成与简姝儿被朝廷冷落，木童朽于泥泞，墨家村湮没无闻。

**二、创作说明**

**1. 创作的重难点**

* **重点**：  
  （1）**角色塑造**：通过书信文风、对话语气及背景故事，深度刻画六位村民的个性与情感。如墨守的沉郁内敛、简姝儿的坚韧务实、卢氏的温婉智慧，每位角色在力学与人性的交织中独具魅力。  
  （2）**情感递进**：任务设计推动角色关系从疏离到共鸣，如墨守与墨成的父子冲突在抗洪中化解，卢氏与小卢的母子情在水车复转时升华。  
  （3）**技术与文化结合**：将墨家物理学（如杠杆、滑轮、光学）融入水车水闸设计与抗洪实践，同时通过书信传递哲学思想，展现“知行合一”的力量。
* **难点**：  
  （1）**叙事节奏控制**：六位居民的任务线需平衡剧情比重，避免某角色戏份过重，确保约1小时流程内玩家保持沉浸感。  
  （2）**任务设计衔接**：送信任务需无缝衔接力学实践与情感交流，避免信息冗余或节奏断裂。  
  （3）**AI对话一致性**：整合AI模型生成实时对话需确保角色性格一致，如墨守的固执、墨成的热忱、小卢的天真，需调试大模型温度与提示词以实现自然交互。同时AI对话响应速度需优化，避免过久运行卡顿或逻辑错误影响体验。

**2. 使用的技术方法**

* **开发工具与技术**：  
  （1）**Unity引擎（版本2022.3）**：用于游戏渲染、物理模拟和UI设计，支持2D像素艺术与水墨画风的融合。  
  （2）**C#编程**：编写核心逻辑，包括任务管理、角色状态机和灵犀度系统。  
  （3）**TextMeshPro**：实现信件文本的动态排版，支持中英文混排与书信的艺术化呈现。  
  （4）**Qwen API**：集成通义千问（Qwen）的API，用于AI对话模块，根据角色人设生成实时口语化对话。  
  （5）**自研代码**：人物关系图绘制、好感度（灵犀度）系统、信件交互逻辑均为原创，未直接引用第三方库，所有代码将在GitHub上开源。
* **技术架构**：  
  （1）**角色对话系统**：基于状态机设计，每个角色拥有独立的状态切换逻辑，结合AI生成对话，确保语气与剧情一致。  
  （2）**任务模块**：采用事件驱动架构，送信任务触发角色互动与地图变化（废木屋结局解锁），提升流程连贯性。  
  （3）**灵犀度机制**：通过玩家选择（对话选项）累积数值，影响角色态度与结局分支，数据存储于本地JSON文件。  
  （4）**美术与音效**：使用像素画风绘制角色与地图，ai绘画统一风格cg与音乐，增强沉浸感。