

敲代码发射咒语 & 2.5D开放世界 & 西幻 复古画风 & pc端大型单机游戏： 《永生与不灭》

- 战斗系统：咒语为主，魔药为辅。敲代码发射咒语。
- 游戏流程：弱主线强支线，自由探索，为达成目的可以不择手段。
玩家可以在庞大的魔幻世界里自由探索，搜集材料，合成魔杖，炼制魔药。还有很多咒语散落在地图各处等待玩家学习。
- 世界观：《永生与不灭》的世界观脱胎于《哈利波特》小说，但具体的人物角色和剧情并不照搬原著，不存在版权问题

人物朝向与移动

作为一款俯斜视角 2.5D的游戏，人物朝向共有16个方向。主角朝向始终自动跟随鼠标。

【人物的朝向 直接决定 他所释放咒语 的释放方向 以及 他移动的 移动方向】

移动：鼠标右键按住即可移动，松开即停止移动。

左键负责点击UI（比如背包，系统设置，购买物品）以及与NPC沟通

场景目
标效果:

2.5D斜
俯视角
&
西幻复
古画风
&
开放大
地图



战斗系统：以咒语为主，魔药（即道具）为辅

咒语：

26个字母键负责输入咒语，每个咒语都由4-8个字母组成。

共100个咒语，主角可选择性学习70个。伏地魔会用100个，邓布利多会用98个

主角头顶会始终跟随一个输入框，长度为8位；输入框内逆序判定，比如框内现有如下字母：AOKLHUG，且LHUG是某咒语的代码，则立即发射咒语并清空输入框（输入咒语时可以转向但不能移动，只要移动就会清空输入框）

咒语都是以光波的形式发射，不同咒语的光波颜色不同，射程不同

咒语发射时还会有飘字特效

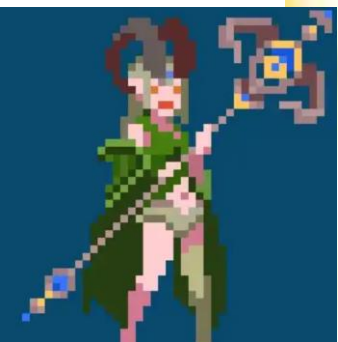
• 咒语举例：

名称	咒语	伤害	产生效果	光束颜色	射程
杀戮咒	AXACAV	100	但只有（我攻/敌防）-0.5的概率生效	绿色	近
金刚咒	UUWX	30*（我防/敌防）	无	金色	中
钻心咒	ASOOX	无	降低移速，持续10秒，降低40蓝	红色	中
劈刹咒	PKVSPK	我攻*3	降低移速和防御持续7秒	蓝色	远
霹雳咒	PGVSPG	20*我攻/敌防	将目标所在的地面方块 内 的所有人 朝随机方向震开一段距离	白色	中
法天象地	KKKK	无	自身变大5倍，碰撞体积不变，禁用方向键，下一次咒语伤害翻4倍，射速乘2射程全屏 防御翻4倍	使用咒语后复原	
银河星爆	AVOOO	20*（我攻/敌防）**4	伤害九宫格区域内的所有人	白色	中
真龙灭世咒	DGSSO	30*（我攻/敌防）	伤害目标所在地面方块 内 的所有人，且附带各防御值的固伤	金色	远
魔云纵	MYPO	无	瞬移到鼠标当前位置		
定身咒	MYIX	无	目标不能移动和转向，但可释放咒语 持续10秒	白色	中
星光灭绝	MYPX	每秒造成（敌防/2）	目标被击中后定身3秒，期间持续受到伤害。如果期间目标血量低于20则直接斩杀	金色	中
蔽日食月功	TRCYTRCY	无	暂停自动回血并且禁用回血药，使得自动回蓝速度加快8倍 持续30秒 按移动键则提前结束		
霞光咒	WXOOV	10*（我攻/敌防）	60角度扇形方向发射3道光束，连续3次，随后向前连射4道光束（轨迹错开）	白色	中

•

• 共计100个咒语

咒语
效果
示意图：



施法者



受击者

魔药：

可携带10个魔药，对应数字1到0，按下数字键即使用魔药

魔药的喷洒方向也是与人物朝向一致。

炼制魔药需要先搜集材料，再去实验室加热
材料和加热方式都会影响魔药的种类与品质

• 装备包括魔杖和披风

魔杖：

- 用木材+附魔物合成
- 木材用咒语砍树获取
- 附魔物在地图上搜集

木材影响魔杖的攻击力、咒语耗蓝量、咒语射程

- 附魔物则附加一些特殊效果

披风：

- 在地图上搜寻或在商店购买
- 披风决定了防御力和回蓝速度

- 所有角色（包括主角）死亡时都会爆掉身上的一件装备，可能爆魔杖，也可能爆披风

融资计划

- 雇佣程序员3位，美术人员5位，执行策划1位
- 每人每月工资20000，预计16个月做完（未考虑宣发时间）
- 共计288万
- 音乐外包30万
- 宣发费用预计150万
- 投资人共计出资468万，且需协助宣发，拿取游戏收益百分之49
- 本人（制作人&主策划）拿百分之51，并承担后续持续运营费用（包含持续宣传，更新维护等）
- 预计上架STEAM定价688人民币每份
- 我的联系方式：15663070915