

# 画境

---

## 目录

- 画境
  - 目录
  - 简介
    - 故事概要
    - 背景设定
    - 角色设定
      - 主要人物：
      - 次要人物：
    - 玩法设计
  - 剧情概述
    - 第一卷：美梦世界（海内篇）
    - 第二卷：美梦世界（海外篇）
    - 第三卷：噩梦世界
    - 第四卷：清醒世界（DLC内容预留）
  - 场景（剧情、关卡详细设计）
    - 场景模板Ex
      - 场景风格
        - 色调
        - 构图
      - 敌人类型
      - 机关、陷阱
      - 奖励
      - 场景叙事
        - 对话叙事
        - 道具叙事
      - 预计目标/时间
  - 怪物设计
    - 怪物设计模板
      - E0\_1 练习册
    - 小怪设计
      - E0\_1 练习册
      - E0\_2 教科书
      - E0\_3 好学生
      - E0\_4
    - boss设计
      - B0\_1
      - B1\_1 大灰狼
  - 系统 (for code)

## 简介

## 故事概要

爱画火柴人的少年在一节课上睡着了，梦见自己变成了在本子上画的火柴人。火柴人在少年的美梦中周游世界，完成任务、结交npc朋友、击败反派，但想要回到现实时却发现自己被困在了美梦世界，除非前往噩梦世界让整个梦境完整才能回到现实世界。满怀信心的火柴人踏入了噩梦世界，却目睹了世界最大的恶意，另一个世界的朋友有的变得可怕、有的已经被杀害。而当火柴人历经万难走遍噩梦世界使梦境完整时，噩梦世界的火柴人却已经悄然把美梦世界的朋友们屠杀殆尽。最终火柴人战胜了噩梦中的自己，划开纸面逃离了梦境。

## 背景设定

喜欢画画的主角每次都会在本子的正面画画，反面写下不开心的事情，也使得纸面的正面积累了全部的快乐和幻想，背面积累了全部的悲伤和愤怒。而当本子幻化成梦境时，正面便成了美梦世界而背面就成了噩梦世界。现实世界中暗恋的女神因为既为他带来快乐又为他带来痛苦所以成为了本子两面的维系。火柴人在美梦世界冒险就对应了人沉迷于幻想中的美好而逃避现实，会逐渐觉得空虚和自大；而只有面对被主观隐藏的那些悲剧和痛苦才能真正长大。

## 角色设定

### 主要人物：

- 火柴人（玩家）
  - 最简单的画风，但能够使用各种各样的武器和技能来体现玩家个人的风格
  - 性格：有些幼稚的热血青年，乐于在战斗中获得成就感、也乐于搭讪世界里的妹子们，渴望挑战和成长，却从没见过真正的挑战和成长。害怕失败，害怕承认自己的不完美，害怕不能做到最好。
  - 好恶：喜欢带有神秘感的事物，喜欢探险和收集。讨厌自己的不完美，讨厌对自己严厉的人。
- 兔小姐（女神）
  - 整个游戏中和火柴人画风最接近的npc
  - 性格：与其他npc不同，兔小姐始终在玩家面前体现出了自我的个性没有单方面的善良和温柔；同样在进入噩梦世界后兔小姐也是唯一没有噩梦版本的角色。兔小姐始终念念不忘真实世界，常常有一种背井离乡的忧郁，提醒着玩家这里只是梦境，这里并不完整。个性机警聪明，温柔善良，学识丰富了解与身份不符的各国文化，战斗力很强但不喜欢打打杀杀。
  - 好恶：喜欢料理、看书、旅游；对玩家有些微的好感，但讨厌世界之孔（连接美梦世界与噩梦世界的门）。

### 次要人物：

- 玉藻前（川之国）
  - 九尾，浮世绘画风，
  - 美梦性格：成熟知性，性感妩媚，面对敌人黑深残老谋深算面对玩家时傻白甜智商下线
  - 噩梦性格：绿茶，手段毒辣，把男人npc都当作工具
  - 好恶：美酒，宝物

...（待补充）

## 玩法设计

2d平台跳跃 + 银河城 + 类魂 + ARPG

武器系统——多样武器各具特色：

- 匕首系武器
- 长剑系武器
- 长枪系武器
- 巨剑系武器
- 枪械系武器
- 投掷系武器
- 盾牌系武器

自由加点——体质、敏捷、智力三系能力自由搭配

- 体质：提高物攻、血量上限、受控韧性
- 敏捷：提高暴击、爆伤、移动速度、攻击速度
- 智力：提高法强、法力上限、冷却缩减

墨迹系统——升级、购物、学习技能全靠墨迹

- 打怪掉落
- 死亡时损失50%

符文系统——搭配技能，各系绝招随心搭配

- 移动类技能：二段跳、冲刺， ...
- 辅助类技能：净化、霸体、回血、回法、叠盾、强化， ...
- 特殊类技能：开锁、吸墨、传送、隐身、橡皮， ...
- 被动类技能：免疫致命伤、增加伤害、吸血， ...
- 招式类技能：突刺、回旋斩， ...

唯美开放世界——（海内四国+海外四大陆）\*（美梦世界+噩梦世界）

- 森之国 —— 像素画风 蘑菇森林、巨树城堡、花海镇...
- 星之国 —— 儿童画风 童话镇、风之谷...
- 川之国 —— 浮世绘画风 平安京、大江山...
- 华之国 —— 水墨画风 桃花源、长安、江南小镇...
- 金目大陆 —— 埃及画风 埃及神话
- 卢恩大陆 —— 维京+卢恩 凯尔特神话
- 雨林大陆 —— 图腾画风 玛雅文明
- 启明大陆 —— 素描画风 希腊神话

## 剧情概述

爱画火柴人的主角在一节课上睡着了，梦见自己变成了在本子上画的火柴人（即玩家），从本子的破洞中逃出来后（开始游戏）到了画境里的校园。随着梦境的深入，玩家逃避了残酷的现实，画的内容从现实世界的校园变为了美梦世界。在美梦世界，所有事情都让人愉快，美丽的画风、可爱的人物，就连反派觉得也没什么脾气。玩家在美梦里顺利地进行着自己的冒险：

第一卷：美梦世界（海内篇）

- 1、在森之国蘑菇森林中帮助小红帽、结识神秘猎人和大灰狼；（儿童画画风）
- 2、在星之国的童话镇里结识兔小姐和猫小姐、说服了暴躁的狮心王；（卡通画画风）
- 3、在川之国遇到了九尾小姐和天狗君、酒吞童子等百鬼（浮世绘画风）
- 4、在华之国遇到了封神榜各路神仙（水墨风）

此时玩家想起了自己在现实生活中还有所牵挂，他希望能回到现实凭借自己的“真实实力”改写残酷的命运，却发现找不到回去的路。这个梦还不够完整。玩家因此开始了不断的探索来丰富梦境。

## 第二卷：美梦世界（海外篇）

- 5、金目大陆，埃及神话（埃及画风）
- 6、卢恩大陆，凯尔特神话（图腾画风）
- 7、雨林大陆，玛雅文明
- 8、启明大陆，希腊神话（素描画风）

在世界中探险了诸多地区的玩家觉得世界似乎仍然不够完整，一直在找寻的关键似乎总是触手可及却被隐藏在永远无法到达的地方，在美梦世界里找不到；而当他有一天回到刚到达美梦世界的蘑菇森林，找到那个和自己很像的兔小姐时，兔小姐告诉他其实纸的背面还有一个世界：噩梦世界，他要找的世界的另一半就是噩梦世界。

兔小姐警告玩家：如果说美梦世界是天堂，那噩梦世界就是地狱，充满不幸与别离。但充满信心同时充满探索欲的玩家没有顾及这些，从用来传送的小孔中钻了过去到了世界的另一边。

## 第三卷：噩梦世界

虽然是同一个世界，但每一个人都变得病态可怕，世界被血腥和黑暗笼罩。原本玩家的朋友基本都黑化或遇害了，只有兔小姐没有黑化也没有遇害，在每一片大陆都劝说着玩家离开这个恐怖的地方。

击败全部boss后，玩家回到美梦世界却发现所有的朋友全被一个和自己一模一样的来自噩梦世界的自己杀害了，而兔小姐则是连接现实中男主暗恋的女神与梦境中女主的锚点。在自己的决战中，兔小姐被噩梦世界的玩家杀害，玩家战胜了噩梦世界的自己，用笔劈开了纸面，离开梦境。

## 第四卷：清醒世界（DLC内容预留）

（DLC内容预留）

## 场景（剧情、关卡详细设计）

### 场景模板Ex

#### 场景风格

#### 色调

#### 构图

#### 敌人类型

#### 机关、陷阱

奖励

场景叙事

对话叙事

道具叙事

预计目标/时间

怪物设计

怪物设计模板

E0\_1 练习册

血量	攻击	抵抗	奖励
0	0	1	0M
<ul style="list-style-type: none"><li>攻击 (距离&lt;3, 2-1)</li><li>死亡 (1)</li><li></li></ul>			

小怪设计

E0\_1 练习册

血量	攻击	抵抗	奖励
20	20	1	5M
<ul style="list-style-type: none"><li>攻击 (距离&lt;3, 2-1)</li><li>死亡 (1)</li></ul>			

E0\_2 教科书

血量	攻击	抵抗	奖励
25	15	1	8M
<ul style="list-style-type: none"><li>移动 (距离&gt;5, 2)</li><li>攻击 (距离&lt;5, 1-2)</li><li>死亡 (2)</li></ul>			

E0\_3 好学生

血量	攻击	抵抗	奖励
50	10	1	12M

- 移动 (2)
- 跳跃 (距离<3)
- 攻击 (距离<1,0-1)

E0\_4

boss设计

B0\_1

B1\_1 大灰狼

血量	攻击	抵抗	奖励
200	30	0.6	100M

ai:

- 向主角移动 (距离>3 2)
- 普通攻击 (距离<3 1-1)
- 笑 (命中后, 2s)
- 受击硬直 (0.5s)
- 死亡 (3s)

1-2: 狼外婆

# 系统 (for code)

Scene

- Buff
  - 设置 (作用方式: 单次/延续, 目标, 来源)
  - 更新 (来源)
  - 是否结束
- 通用活物
  - 移动
  - 跳跃
  - 攻击
  - 释放技能
  - 死亡 (来源)
  - 受击 (控制时长、受力、来源)
  - 叠buff (时间/帧数, 脚本入口)
  - 武器

- 攻击特效
- 命中结算
- 生成剑气
- 下一状态
  - 起手阶段：特效
  - 命中阶段：特效+命中结算+生成剑气
  - 收式阶段
- 技能
  - 获取冷却状态
  - 释放技能
    - 起手阶段：特效
    - 命中阶段：特效+命中结算+生成剑气
    - 收式阶段
- 单位
  - 通用活物
  - 输入控制器/AI（怪物/NPC）
    - 移动 A、D
    - 跳跃 Space
    - 主武器 J
    - 副武器 K
    - 使用技能 U、I、O、P
    - 使用道具 L
    - 切换道具 Q、E
    - 背包B
    - 菜单Esc
    - 点击 Click
  - 背包（主角限定）
    - 武器
    - 技能
    - 道具 Pure
    - 任务道具 Pure
  - 属性
    - 属性点
    - 属性
    - 装备
    - 技能
- 相机
  - 背景图层
    - 内容
    - 移动比例
- 地图容器

- 地形 Wall
  - 可交互地形 Inter
  - 敌人 Enemy
- UI
  - 血条&法力
  - 墨迹
  - 装备、技能状态
  - 小地图
- 临时物体
  - 子弹
    - 飞行持续时间
    - 飞行速度
    - 碰撞盒
    - 贴图（动画）
    - 携带Buff列表
    - 控制参数
    - 命中结算
    - 每帧结算
  - 特效
    - 动画
    - 音效
  - 掉落物
    - 可交互物体
      - 携带物品：武器、技能、道具、墨迹
- 剧情系统
  - 启动
  - CG动画
  - GUI对话
  - 过场加载