

上海米仁科技有限公司

游戏世界观设计

[键入文档副标题]

liyijie

2016/9/5

[在此处键入文档的摘要。摘要通常是对文档内容的简短总结。在此处键入文档的摘要。]

摘要通常是对文档内容的简短总结。]

版本控制

文件状态： [√]草稿 []正式发布 []正在修改 []注销	文档编号	
	当前版本	V1.0
	作者	李毅杰
	完成日期	
	备注	

版本历史

序号	版本	编写人	日期	备注
1	V1.0	李毅杰	2016/9/5	游戏世界观初稿

阅读对象

策划，程序，美术等

名词解释

.....

目录

1. 概述	3
2. 世界观设定.....	3
2.1. 世界起源	3
1.1.1. 创世	3
1.1.2. 克莱泽世界的守护者	4
1.1.3. 扭曲虚空.....	4
2.2. 黄金、白银时代.....	5
2.3. 大灾变	5
2.4. 现在.....	6
2.5. 矛盾爆发	6
2.6. 阵营分化	6
2.7. 职业定位	16
2.7.1. 战士系.....	16
2.7.2. 法师系	16
2.7.3. 刺客系.....	17
3. 主线剧情设定	7
3.1. 故事线	7
3.2. 故事提纲	8
3.3. 表现形式	错误!未定义书签。
3.4. 玩家参与方式.....	16
4. 人物设定.....	16

1.概述

建立游戏世界观（起源，矛盾，阵营分化）、主角背景及故事架构

由于是挂机游戏，与传统 RPG 游戏相比，世界观的设定并不要求特别细致，但结构需要完整。

一句话世界观：欧洲中世纪，剑与魔法的魔幻世界。

扩展：古代文明（机械&魔法），

美术风格：卡通，参考 nonstop

2.世界观设定

2.1. 世界起源

1.1.1. 创世

宇宙诞生之前只有一片无尽的虚无与混沌，在这片混沌中，发生了一次大爆炸，形成了宇宙。

在经过亿万年后，宇宙中诞生了一个种族，后世称其为“创世神”。

又过了亿万年后，创世神们逐渐掌握了宇宙的真理获得了无穷的力量。他们开始不满足于整个宇宙中只有他们自己，于是开始探索整个宇宙。创世神们天性仁爱，每到一颗星球他们会安抚原始星球上狂暴的元素之灵，然后将世界重建。待重建完毕后他们才会在这个世界

中播撒各式各样的生命形式。

【**克莱泽世界**】，就是创世神们所创造及改造的众多世界中的一个。

1.1.2. 克莱泽世界的守护者

在完成整个世界的创建及改造后，创世神们会离开去寻找下一个星球。但在离开前他们又创造了 2 位守护者来帮助他们继续改造及管理整个世界。

克莱泽世界的守护者分别是至高神帕拉丁和龙神派洛特。

至高神帕拉丁随后又创造了不同的神来帮助他管理克莱泽世界的其他生物。这些神后来成为了各个种族所信仰及膜拜的神。

而龙神派洛特则创造了五色巨龙。并让这些巨龙控制了克莱泽世界的元素之灵。巨龙们不仅控制住狂暴不羁元素之灵，还利用元素之力继续改造这个世界。

1.1.3. 扭曲虚空

随着宇宙大爆炸而产生了另一个灵体位面，称为“扭曲虚空”。

如同宇宙在漫长的岁月中诞生了创世神一族，扭曲虚空也在诞生了一个种族虚空神。

世界是平衡的，有光即有影，有生即有死。虚空神就是创世神们的对立面。他们从扭曲虚空中向实体宇宙不断散发邪恶，在腐蚀实体宇宙中的其他生物后，将他们的邪恶灵体抽回扭曲虚空，重新改造成了另一种邪恶生物——恶魔。而其中最强大的一批恶魔，人们称他们为“邪神”。

邪神的实力非常强大，但他们无法直接从扭曲虚空到达实体宇宙。他们需要在实体宇宙位面中建造出裂缝，才能通过。越强大的邪神需要越庞大及越稳定的裂缝，而这些裂缝需要不断的邪恶力量维持。

宇宙会不断进行自我修复，所以裂缝存在的时间并不长，邪神们便开始慢慢腐蚀实体宇宙中一些生物，其中一部分抽取他们的邪恶灵体回扭曲虚空创造更多的恶魔，另一部分让他们留在实体宇宙建造更多更稳定更庞大的裂缝，便于他们下次入侵。

2.2. 黄金、白银时代

在邪神们发现克莱泽世界之前，克莱泽世界万物和谐，史称“黄金时代”。

在黄金时代后不久，邪神们便发现了克莱泽世界，并开始着手准备入侵。贪婪女神崔克西丝将贪婪、复仇女神墨格拉丝将仇恨传到了克莱泽世界。

人类、矮人、精灵、牛头人、兽人等种族中的一部分生物逐渐受到邪神们邪恶力量的影响，转而成为邪神的信徒，开始崇拜邪神。

克莱泽世界的各个种族间为了利益开始互相争斗。但在争斗的过程中精灵们首先掌握了魔法的力量，随后他们将部分魔法传给了他们当时的盟友人类。

人类在学习了精灵传授的魔法后从原来战力较弱小种族逐渐具备了与其他种族斗争的实力。

而另一方面，矮人、牛头人、兽人等种族在武技上进行钻研，逐渐掌握了不输于魔法的战技。

史称“白银时代”。

2.3. 大灾变

邪神在克莱泽世界上的信徒越来越多，终于具备打开裂缝的条件。

裂缝的开启，使无数的恶魔入侵了克莱泽世界。克莱泽世界上的各个种族都遭到了沉重

的打击。人类的英雄王“修玛”首先站了出来，积极联络其他种族，希望放下原来的芥蒂，组成联盟共同对抗恶魔入侵。

最终，人类、矮人、精灵族的 3 位英雄王在最终战役中联手击败了黑暗女神法拉利斯，将其灵魂打回了扭曲虚空。

随着黑暗女神法拉利斯的失败，裂缝也开始崩溃。最后裂缝的崩溃产生的魔法力量对克莱泽世界造成了巨大的伤害，山川裂开，河流改道，无数的城镇被毁灭。史称“大灾变”。

2.4. 现在

玩家参与的游戏年代是“大灾变”发生后 30 年。

玩家选择一个角色开始一段冒险旅程。

2.5. 矛盾爆发

邪神没有放弃对克莱泽世界的入侵，在经过 30 年的休整后重新开始集结恶魔大军。欺诈者基尔塔尔精心准备了一个入侵计划。

30 年平静的生活让人们们对邪神再次入侵放松了警惕。邪神入侵及三大英雄王的传奇故事也慢慢只在吟游诗人的口中传唱。

一些边远的小村庄开始莫名出现零星的怪物。也传出了北方有大军在集结的传闻。

玩家选择角色后受长老的委托开始了冒险旅程，探究各类怪现象的真相及传闻的真实性。

2.6. 阵营分化

注：此段设计看后期是否需要开放阵营对抗而定！

为了对抗邪神，玩家后期可选择 2 个阵营。

一方遵循龙神的意志，将被控制的兽人杀死，帮助他们脱离无尽折磨。“被控制的兽人已经不是原来那个高傲的种族，唯有一死才能保住他们曾经的荣耀并令他们解脱。”

另一方信奉至高神的意志，他们反对龙神派系直接的做法，希望找到治愈被邪神控制的兽人一族的方法，帮助他们摆脱邪神的控制。

3. 主线剧情设定

3.1. 故事线

以人类—精灵—矮人—牛头人—兽人 5 个种族间的调查为主线。

分成 5 个章节。

5 个章节 5 个地图，不同的地貌及怪物。

人类完成调查后发现线索指向，进入精灵森林时势必遇到阻碍。然后发现另一个阴谋，人类精灵协手解决。

人类与精灵发现线索指向了地下王国，于是来到了矮人国度。矮人天生讨厌精灵，双方又打了起来。并解决了矮人王国的叛乱。

线索指向了大平原，大平原是牛头人的栖息地。英雄们卷入了牛头人的一个事件中并顺利解决。

最后线索指向了北方寒冰的地区，那边是兽人的所在地。英雄们发现兽人变异，开打。然后找到幕后黑手：欺诈者基尔塔尔。开打，干掉。世界暂时平和。看后面情况是否开新章节。

3.2. 故事提纲

每一章节 80 关，以 10 关为一幕，将一个章节的剧情分成 8 幕。每一幕的剧情发生在整 10 关。

3.2.1. 开场剧情

创建人物。

最终的战役，开场白

3 主角出场，各自清怪，在魔王大厅前汇合。

玩家开始可以操作主角，并开始新手引导。

新手引导第 1 步：角色会自动寻找目标并进行攻击。

清完一批怪，新手引导第 2 步：技能显现，提示使用技能清怪。

清完 20 个怪，弹出“挑战 BOSS 按钮”。新手引导点击可开始挑战本关 BOSS。

点击后小怪清除，人物移动到地图中央指定坐标位。同时另外 2 个小伙伴已经等在那边了。

解锁封印，进入邪能空间。

BOSS 出场，简单对白后开打。

2 个伙伴自动打，主角操作。

胜利后，BOSS 说还没完，然后被打回了裂缝。裂缝随之爆炸

剧情，黑暗女神被击败了，但不稳定的裂缝随之爆炸。爆炸产生的巨大能力使大地裂开，河流改道，三英雄也在这次爆炸中消失了。

30 年后.....

平静的生活使人们对邪神入侵的恐惧逐渐淡忘。三大英雄王的传奇故事也慢慢只在吟游诗人的口中传唱。然而，和平真的到来了吗？

3.2.2. 第一章

【第一幕】1-20 关

村庄内，1 女村民被 2 山贼劫持。主角上去救下。村民询问主角姓名，然后说山贼们刚刚劫持了好多村民往山里跑了，请求勇士救助。

主角继续杀怪。最后击杀了山贼队长，救下所有村民后，村长感谢勇士，请求勇士去山里围剿山贼首领，这样才能永绝后患。

新手引导：穿戴装备，角色按钮处显示 new 字样。不需要特别引导。

【第二幕】21-40 关

然后主角出发去山里，寻找山贼首领。山贼首领血量达到 20%时，变成恶魔，满血继续战斗，同时王国圣骑士莱丁赶来，协助玩家，最终将恶魔击杀。对于山贼首领的变异两人很奇怪。同时发现山下村庄有大批恶魔入侵，于是先下山返回村庄救援。

【第三幕】41-60 关

在村口解决了所有恶魔后，，村长再次感谢主角和莱丁，但突然，村长及村民们变异成了恶魔并且逃跑，主角与莱丁分头去追。

【第四幕】61-80 关

在击杀了变异村长后，两人决定分别行动，莱丁前往王城去报告恶魔事件，主角将前往大法师们云集的古代魔法塔寻找答案。

3.2.3. 第二章

【场景】：精灵森林。通过颜色的变化，希望同一片森林能做出阴森和明亮的感觉。由于是

精灵们居住的森林，所以可添加有精灵有关的小物件。森林中可以有一些魔法特效。



要前往古代魔法塔需要穿越一座精灵森林，在进入森林后主角却遇到了很多精灵亡魂的攻击。在击败了精灵亡魂的队长加洛德斯后得知，他们是大灾变时对抗恶魔大军时因恐惧而逃跑的一支精灵王城守卫队，最后却依然被恶魔追杀至死。由于背叛，他们的灵魂无法安息，只能被困于这森林里。加洛德斯告诉主角，如需要帮助可随时召唤他们。继续前进后主角遇到了一个精灵被一群精灵卫兵追杀。精灵向主角求救。在击退了卫兵后，主角从精灵处得知，精灵贵族雅塔尼斯叛变并抓住了精灵公主妮娜。主角答应去救公主。一路闯关，到达了精灵

宫殿。面对强敌，主角召唤了精灵亡魂队长加洛德斯，最终一起解救出精灵公主。精灵亡魂们也得以安息。主角离开精灵森林，前往大法师塔。

【第一幕】

杀怪（狼，树人，花魔）。主角遇到精灵亡魂的攻击。在击败了精灵亡魂的队长加洛德斯后得知，他们是大灾变时对抗恶魔大军时因恐惧而逃跑的一支精灵王城守卫队，最后却依然被恶魔追杀至死。由于背叛，他们的灵魂无法安息，只能被困于这森林里。加洛德斯告诉主角，如需要帮助可随时召唤他们。

【第二幕】

主角继续前进遇到了前来求救的精灵。在击败追击者后，主角获知精灵贵族雅塔尼斯叛变并抓住了精灵公主妮娜。为了正义，主角答应去救公主。

【第三幕】

主角一路杀怪，终于找到了叛变的雅塔尼斯。但雅塔尼斯不理主角，带着公主离开了，留下一个恶魔给主角，主角怒杀之。

【第四幕】

主角继续追寻，找到了叛变的雅塔尼斯并将其击败，从临死的雅塔尼斯口中得知恶魔大军已经集结，不久将开始进攻克莱泽世界。主角动身前往大法师塔，希望从睿智的大法师们那儿获得阻挡恶魔大军的方法。

3.2.4. 第三章

引出大法师塔（通天塔）

3.2.5. 第四章

3.2.6. 第五章

3.3. 怪物分类

3.3.1. 人类

人类步兵

人类弓箭手

人类法师

3.3.2. 精灵

精灵步兵

精灵法师

精灵弓箭手

3.3.3. 矮人

矮人战士

矮人牧师

矮人猎人（拿枪射击）

3.3.4. 牛头人

牛头人战士

牛头人德鲁伊

牛头人

3.3.5. 兽人

兽人战士

兽人弓箭手

兽人法师

3.3.6. 恶魔

3.3.7. 龙

3.3.8. 地精

3.3.9. 巨魔

3.3.10. 亡灵

3.3.11. 动物

3.3.12. 元素

3.4. 场景需求

3.4.1. 人类村庄

3.4.2. 人类村庄近郊

3.4.3. 魔法学院

3.4.4. 山地

3.4.5. 森林（暗黑）

3.4.6. 森林（安静）

3.4.7. 森林（魔法）

3.4.8. 精灵居住地

3.4.9. 平原

3.4.10. 草原

3.4.11. 草原（战场）

3.4.12. 牛头人村落

3.4.13. 矿洞

3.4.14. 丘陵

3.4.15. 地底宫殿

3.4.16. 草地（河边）

3.4.17. 雪山

3.4.18. 竞技场

3.5. 玩家参与方式

玩家参与游戏的方式为直接参与。

玩家即为游戏主角，受族中长老的嘱咐开始对最近出现的怪异事件事先调整，并开始了冒险之旅。

在游戏中玩家会结识各伙伴，他们会在部分战斗中帮助玩家一同作战（NPC 助战）

玩家可以与各类动物缔结盟约，获得他们帮助。（宠物系统）

新手教程期间，玩家全程会与一只妖精进行互动，引导新手教程。最后，妖精会做为玩家的第一只宠物（所以宠物系统排在较后）。

4.人物设定

4.1. 职业定位

4.1.1. 战士系

近战物理系职业，生存能力强，续航能力强，给人坚若磐石的感觉。伤害主要来源于物理攻击，技能以生存类为主。

4.1.2. 法师系

远程法术，职业，高伤害输出，生存能力较低。伤害主要来源于法术攻击，技能以伤害类法术为主。

4.1.3. 刺客系

近战物理系职业，伤害输出，动作灵巧，给人动若脱兔的感觉。伤害来源物理攻击，技能兼顾伤害及控制。

暂定开放 3 个职业。

4.2. 人物造型

4.2.1. 战士

年龄：23

星座：白羊座

性格：热情，奔放，大大咧咧，直来直去。

外形：长得像邻家大哥哥，很自来熟。身形略魁梧，整体盔甲偏暖色。盔甲是传统战士的盔甲，给人坚若磐石的感觉。武器是双手重剑。跑动时，双手向右侧拖着剑跑。

图示：



4.2.2. 法师

年龄：18

星座：双子座

性格：冰雪聪明，对待小动物特别善良，但喜欢捉弄人。经常会与战士拌嘴。有点像《欢乐颂》里的曲筱绡。

外形：长相甜美，武器是双手法杖。穿着魔法长袍，戴着法师的高尖帽。魔法长袍上有各种魔法符文。

图示：



4.2.3. 刺客

年龄：25

星座：摩羯座

性格：沉默寡言，但总能在关键时候说出问题的关键点。眼光锐利，对世事不太关心，比较

冷淡，一向独来独往。但后来受到伙伴的感染，性格中多了一点温柔。

外形：帅气，但是不太愿意让人看到自己的容貌。眼睛处有一道伤疤。身形比较瘦。穿着以冷色调为主，比较阴暗。，衣服上有多把小刀。

图示：



4.3. 攻击方式

4.3.1. 战士攻击方式

3 段攻击，每一段攻击都会对前方锥形范围内的怪物造成伤害。

第一段：从右向左挥砍

第二段：从左右向挥砍

第三段：从上向下劈砍

4.3.2. 法师攻击方式

甩动手中的法杖进行攻击，法杖处会发射出小火球，小火球以目标为方向直线移动。击中目标后发行爆炸，对目标及其周围 1 米内的所有怪物造成伤害。小火球移动速度为 1 米/秒。

4.3.3. 刺客攻击方式

3 段攻击，反手拿着匕首或短剑。

第一段：从右向左挥砍

第二段：从左向右挥砍

第三段：刺出一刀

4.4. 技能

4.4.1. 战士技能

- **【地裂斩】**

- **技能描述**

跳起后猛击地面，对周围所有目标造成 150%攻击强度的伤害，被击中的目标有 15%的机率眩晕 2 秒。冷却时间 20 秒。

- **画面表现**

角色跳起，向下做一个猛击地面的动作，刀插入地面，地面裂开，裂纹范围即技能作用范围。有小碎石及尘土飞扬。

- **【猛击】**

- **技能描述**

向前猛击，对目标及目标周围的怪物造成 150%攻击强度的伤害。

- **画面表现**

角色挥刀从上往下猛劈刀，在怪物身上产生爆炸。爆炸范围为半径为 1 米的圆。

- **【炫光斩】**

- **技能描述**

向前划出一道剑气，对沿途的怪物造成 150%攻击强度的伤害。

- **画面表现**

人物把刀放在左手起手位，蓄熊 0.5 秒，刀上逐渐聚集能量，然后人物从左下至右上挥刀，同时刀光发射出来，人物继续攻击动作。刀光发射方向为人物锁定的目标方向，发射距离 5 米。受到刀光波及的怪物，身上出来刀光波及的特效（一闪）。刀光至 5 米处逐渐消失。刀光的速度为 5 米/秒。

4.4.2. 法师技能

- **【魔力飞弹】**

■ 技能描述

召唤 5 颗魔力飞弹，迅速攻击目标，每颗飞弹对目标造成 30%法术强度的伤害。

冷却时间 5 秒。

■ 画面表现

角色向前一指魔杖，飞弹从魔杖顶部出现，依次飞向目标。当飞弹飞在空中，目标已经死亡时，飞弹仍然飞向目标，然后目标才做出死亡动作。

● 【魔力护盾】

■ 技能描述

将魔力凝聚在周围形成魔力护盾，能吸引 300%法术强度的伤害，持续 10 秒。冷却时间 20 秒。

■ 画面表现

角色周围出现蛋形的魔法护盾，当受到伤害时，角色没有变化，魔法护盾上出现涟漪(如果做得到的话)。同时魔法护盾的颜色按护盾值百分比变暗，分别是 100%，60%，20%。参考《传奇》法师护盾

● 【龙息术】

■ 技能描述

向目标方向施放龙息，对前方锥形范围内 (120 度) 的所有目标造成 150%法术强度的伤害 被击中的目标有 50%的机率燃烧 额外在 3 秒内受到 50%法术强度的伤害。冷却时间：10 秒。

■ 画面表现

角色魔杖向前一举，魔杖顶部向前方喷出锥形火焰，持续喷火，持续约 2 秒。造成的伤害分 4 段，即 0.5 秒，受到 1 段伤害并跳 1 次数值。同时角色头上出现一个火

焰龙头，面向目标。参考《WOW》法师龙息术

- **【闪现】**

- **技能描述**

- 消失，并在前方一段距离处现身。现身时提升魔防强度 10%，持续 3 秒。冷却时间：10 秒。

- **画面表现**

- 角色身上出现一道闪光，然后消失，然后在前方落脚点出现一道闪光，角色出现。

- 参考《魔兽世界》法师闪现术。

- **【冰环】**

- **技能描述**

- 对周围 2 米内的所有怪物造成 XXX 点伤害，并冻结怪物。受到冻结影响的怪物攻击速度降低 30%，持续 3 秒。

- **画面表现**

- 法师法杖从左向右挥出，周围 2 米范围内出现向外爆出的冰柱，速度很快，大概 0.5 秒时间放完，突出力度感。受冰结的怪物表面出现冰爽，如移动，脚下会出现冰屑。这个冰环是从中心向外迅速扩散，速度很快，然后范围内的怪物身上再出现冰霜特效。

4.4.3. 刺客技能

- **【雷决】**

- **技能描述**

凝聚力量攻击当前目标 ,对目标造成暴击 ,并对目标周围的怪物造成 80%的伤害。

- **画面表现**

角色手上武器凝聚雷光 ,然后攻击目标 ,类似卡卡西 “千鸟” 效果。命中目标后产生电光爆炸。

- **【闪避】**

- **技能描述**

角色吸收雷电的力量 ,使自身的闪避强度获得大量提升 ,提升自身 K 点闪避强度。

$K=10\%$ 当前闪避强度。

- **画面表现**

角色身上出现闪避特效 , 参考 wow 盗贼闪避技能。

- **【移形换位】**

- **技能描述**

在当前位置留下残影 , 本体迅速移动到目标背后。残影将继续吸引目标进行攻击 ,持续 3 秒。冷却时间 : 15 秒。

- **画面表现**

人物所在位置出现残影(动画效果为 人物迅速左右小范围高速移动 ,后面出现一个虚影 , 类似 WOW3 剑圣分身) , 同时角色出现在目标背后。角色和残影继续做攻击动作 (各自结算)。如目标背后是墙 , 则出现在目标的侧面。

- **【烟雾弹】**

- **技能描述**

向前扔出烟雾弹 , 前方圆形范围内所有怪物的命中率降低 20% , 持续 5 秒。冷却

时间 15 秒。

烟雾形成后不会移动，所以离开烟雾的怪物不会受到影响。

■ 画面表现

人物向前做出扔烟雾弹，烟雾在 5 秒时间内逐渐消散，烟雾中的怪物能看清一部分，不要完全遮挡，相当于加了一层 50%灰度的模板。时间到后烟雾逐渐消散。