



- 开始
- 图鉴
- 设置
- 退出

故事

基本概览

天庭的无名小仙，因不明原因被驱逐凡间。

小仙失去通行证和权限，受高人指引，通过与凡间各路角色进行“对子对决”来逐渐取回韵律和文辞的仙力以求助文曲星。

恢复力量的小仙通过文曲星庙成功与好友文曲星取得联系，通过他的帮助回到天庭，并获知了自己被贬下界的真相。

关键词：
对韵
对仗

(序章)

(第一章)

(第二章)

(第三章)



小仙
(主角)



哑老太
(文殊仙女)
(殷吐, 重要NPC)



小孩
(初遇小怪)
(机制导入)



菜人
(怪)



药人
(怪)



村霸
(仙女养子)
(小Boss)



钓鱼佬
(怪)



牛牛
(怪?)



失足书生
(仙女养子)
(本章Boss)



小偷
(怪)



歌女
(小Boss)
(提供新新系统)



小贩
(怪)



小僧
(怪+)



读书人
(怪+)



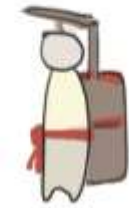
何人
(怪+)



当红曲人
(本章Boss)



书生
(怪)



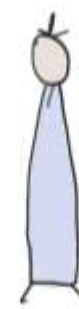
书童
(怪)



信人
(怪)



衙门
(小Boss)



文人
(怪)



举人
(本章Boss)



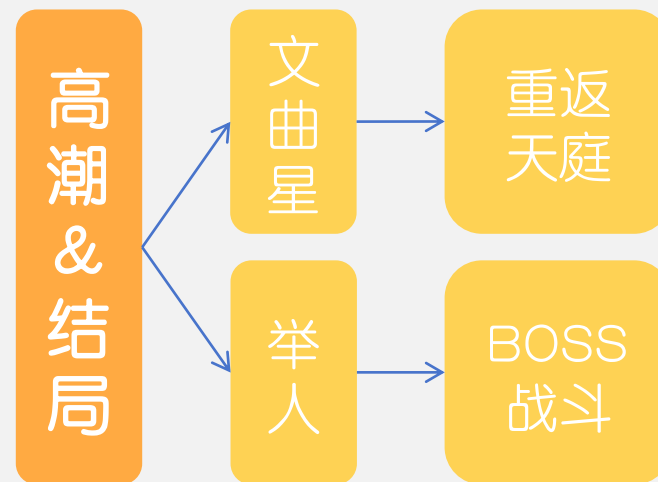
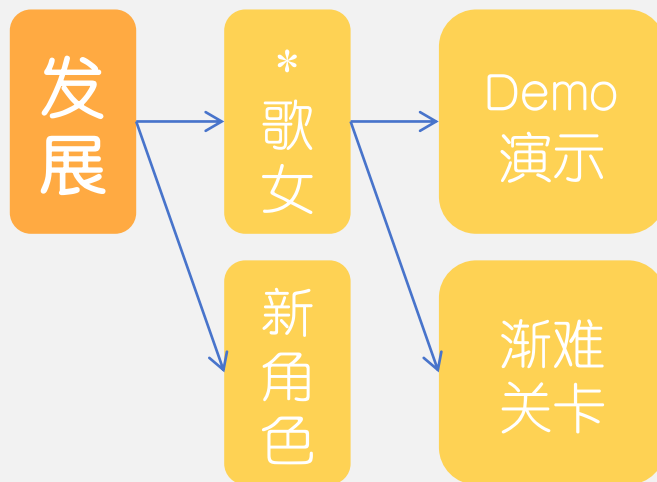
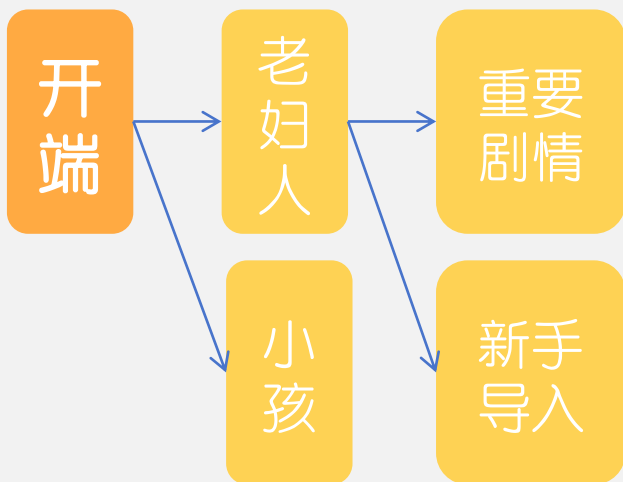
文曲星
(重要NPC)
(BOSS)

遗失证件，从头收集对诗能量

提升神力，舌战群儒

经历最后考验，重列仙班

故事



一、基础机制【平仄】

1、只考虑平仄的上下两句

在不是完整一首诗时，没有韵律的引入，而且加入叙事或者偏白话的情况，可以不用考虑对仗，仅是叙事作用。

- ①五言
- ②七言

2、平仄变格【技能——变格】

- ①五言出句二、四字同平，七言出句四、六字同平。
- ②五言出句二、四字同仄，七言出句四、六字同仄。

二、难度提升（1）【对仗】

1、绝句、律诗等标准格律诗

- ①从二句变四句/八句（即完整的绝句or律诗格式）
- ②要考虑到上下句对仗（绝句自由，律诗中间两联必须对仗）
- ③押韵（ps：在格律诗中，都压平声韵，没有换韵的情况）

机制

战斗机制

卡牌对抗

根据平仄韵律选择适合卡牌组成诗词，与敌方进行对诗比赛

难度曲线

三、难度提升 (2) 【韵律】

1、引入词牌，填词

①词调按照所给词牌填入对应平仄和声韵（可仄韵）

②词有单调，双调之分，即单调不分段，双调分前阙后阙两段

先写单调，后根据敌人给的上阙写下阙（字数，韵数，平仄一致要和上阙一致）

四、最终难度：古体诗【综合】

1、主要特点：

(1) 不但可用平韵，而且可以用仄韵，又可以

换韵【技能——换韵】

(2) 用韵较宽，不受韵书的限制；

(3) 不拘平仄；

(4) 不拘对仗；

(5) 不拘字数【技能——变字数】

2、五言古诗，七言古诗

自从有了律诗以后，诗人们写古风的时候，尽可能少用律句，多用拗句，只求格调高古。拗句的平仄特点，主要是：五言二、四字同声，七言二、四字或四、六字同声。

如果从三字尾看，拗句有这样四种三字尾：

(1) 仄平仄；(2) 仄仄仄；(3) 平仄平；(4) 平平平。

3、长短句，杂言诗（可选，主要是自由度太高了（。））

机制

难度曲线

战斗技能

- 1、随着难度曲线提升逐渐获得
- 2、技能需要一定条件触发
- 3、具体技能跟随不同的对诗类型设计，符合剧情发展
- 4、技能：
 - ①平仄变格（显示每个字的适用位置，含变格后的位置）
 - ②孤平拗救（加血+补孤平）
 - ③换韵（扣血+换韵更高伤害）
 - ④改字数（血量到一定值才能使用）

词库分类

- 1、数字
- 2、方位，天文
- 3、山水
- 4、花鸟鱼虫
- 5、乐器
- 6、建筑
- 7、颜色
- 8、动词
- 9、情感
- 10、书籍文具
- 11、人造物，景观

机制



技能与词库

《后庭花》

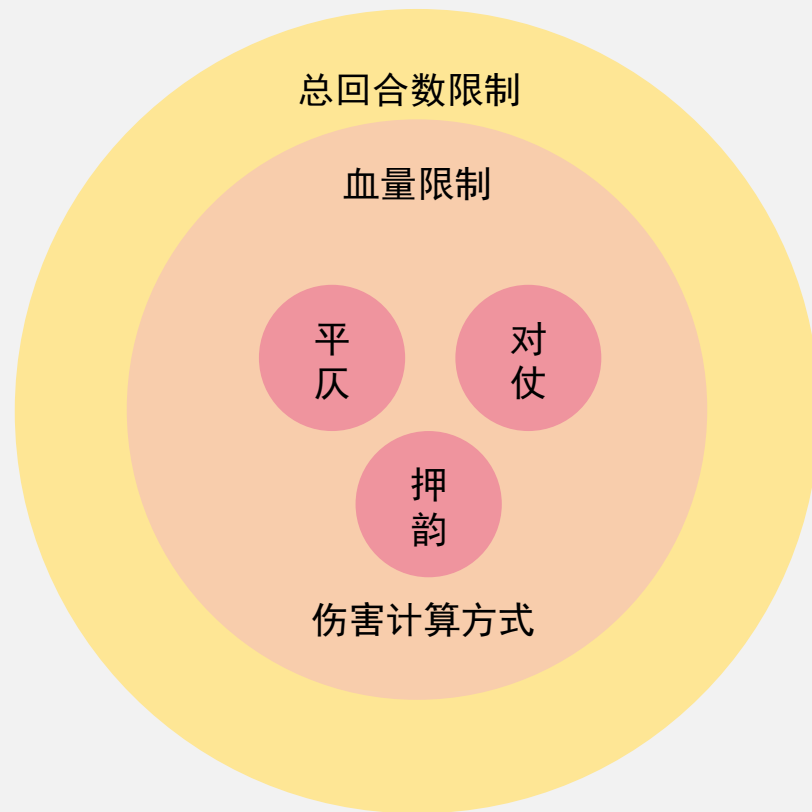
平仄：中代表平仄均可，黑体表示押韵，此处为an韵。

中平中仄平平仄。仄平平仄，中中平中平中仄。仄中平仄。
中平中仄平平仄。仄平平仄，中中中中平中仄。仄中平仄。

雕楼明灭繁华遍。（万千烟火），袅袅炊烟缠绵见。（远山淋靛）。

（笙吹瑟鼓无人倦）。百十船舫，（宫商角徵何处宴）。载歌如燕。

（demo版本 歌女小BOSS战斗关文案）



机制

战斗关卡介绍

探索机制

点击交互为主

点击地图中可交互事件/物体，通过与npc对话，购买阅读书籍或从自然中收集灵感等方式增加自己的“词汇量”（卡牌种类）。

1、可通过与地图中的小怪（群众）对战获得思绪，思绪在书肆中换取一些灵感词汇（商店系统）

2、小怪战斗中使用已有古诗词，主线剧情和BOSS战中为原创诗词。

3、收集要素：

①从战斗所需反推收集要素。依据战斗需要的词汇，每个词延伸几个平仄相同，词性相似的词组作为收集物

②通过收集物的限制来限制战斗中的对诗自由度

Demo 收集文本：

1、数字类，颜色类自动获得

2、烟火：

（小仙初入县城，见到熙熙攘攘人群，叫卖声络绎不绝）

小仙：……真是烟火气息浓厚啊。

（获得灵感“烟火人家”）

3、船舫：

（站在岸边眺望远处船舶，船上飘来乐声）

选项一：

NPC：客官，可要来船上听听小曲儿？

小仙：好啊。

NPC：好嘞，一人五两银子。

分支一：

（盘缠不够）

小仙：呃…我还有点事，等会再来。

小仙：（“画舫烟中浅”，可惜今日是无福享受了。）

（获得灵感“画舫（船舫）”。）

分支二：

（支付5两银子）

（进入画舫，盛大宴会，歌舞升平。）

（获得灵感“画舫（船舫）”，“宴会”，“宫商角徵羽”。）

机制

探索机制

游戏的整体风格较为轻快有趣，因此在参考上我们选取的也是类似风格，甚至是有少许脱线的作品。

同时，为了方便风格统一，我们选择了像素画的形式。



银魂——脱线+幽默感



王斌国画系列——国风+幽默感



潜水员戴夫——脱线+像素画

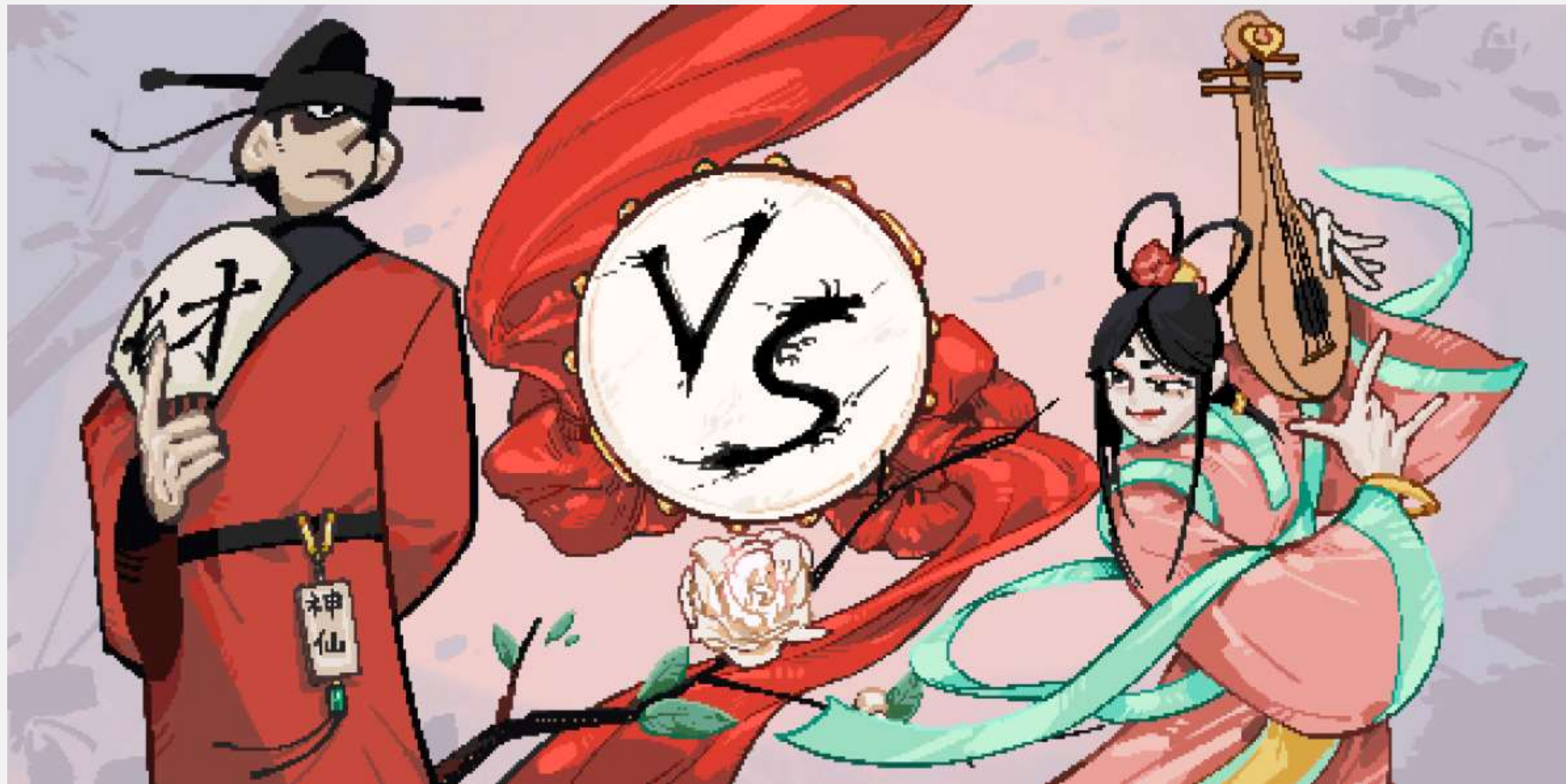


山海旅人——国风+像素画

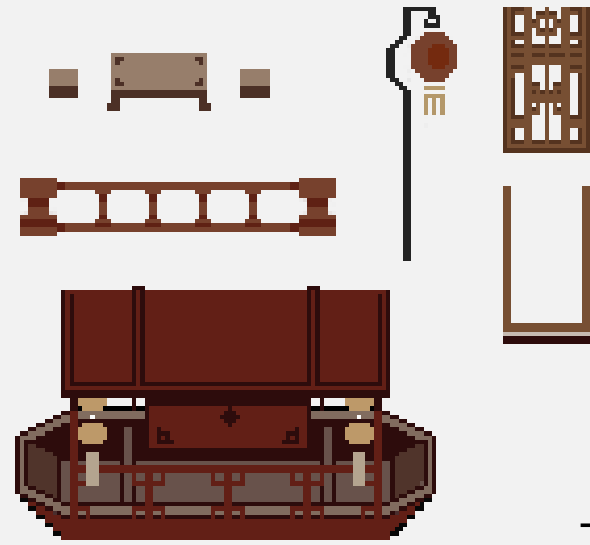
美术



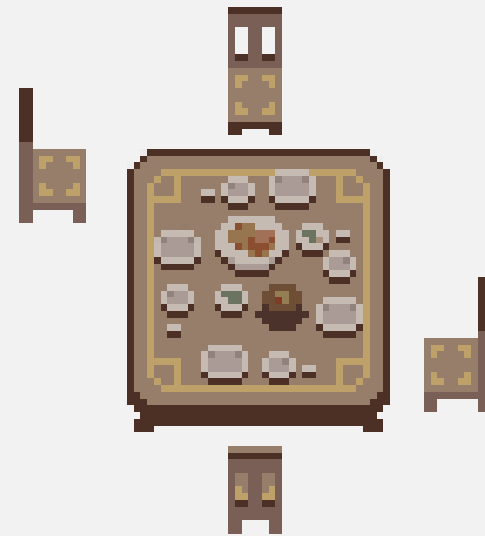
-初始CG-



-战斗前CG-



-室外地图-

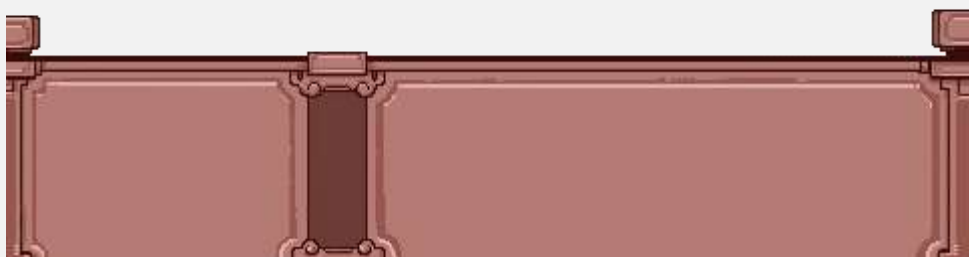


-室内地图-

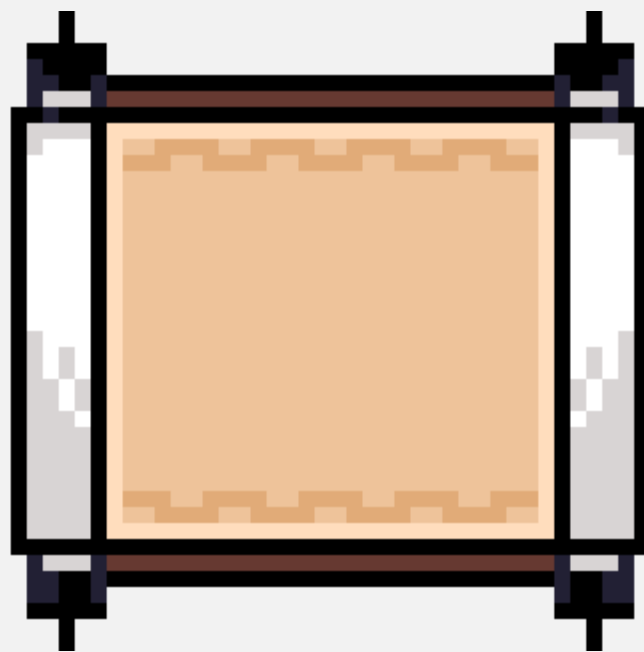
场景



-战斗血条-



-战斗道具栏/行动栏-



-对话框-

界面



小仙

歌女



DEMO DEMO

故事

基本概览

Demo片段，我们选取了小仙进入第二章中遇到的小boss进行制作，具体情节如下。

小仙进入了县城，开始探索繁华的市井。
他想先吃点东西，但是为了节省盘缠，他决定与小贩进行一些口舌之辩.....
[开始进行探索，参与集市当中的遭遇战]

Doogfood

小仙把集市贩子们说得一愣一愣的，引起了台楼上的有才歌女的注意。她在楼上对小仙发出了对歌的邀约。
[小BOSS，韵律系统导入]

Doogfood

歌女很欣赏小仙的才华。她建议小仙去集市北头的大戏院去，那里很多路过的准备进考的文人在此放松，也可以会见一下有才华的戏团们。

Doogfood



场景展示



对话UI展示



战斗UI展示

机制/文案：

任芝颖 —— 诗词/机制/具体情节

杨 俏 —— 故事框架

技术：

金巧巧 —— 游戏搭建

美术：

杨 俏 —— 人设/立绘/CG

牟雪灵 —— 场景

徐彦羚 —— 动画

