

GAME PROJECT OVERVIEW

修仙物语

在一座真正运转的修仙宗门里生活、修炼与晋升

生活模拟 × 五行构筑 × 即时战斗 × 宗门身份成长

一句话概念 | 玩家从紫霄宗最底层的杂役弟子开始，经营灵田、炼丹制器、接受委托、探索秘境并构筑五行流派；每一次晋升都会改变住所、服饰、权限、社交圈和能够影响的宗门事务。

面向玩家、合作伙伴与潜在投资者的项目介绍版 | V1.0 | 2026 年 8 月

01 这是一款什么游戏

《修仙物语》是一款以宗门生活为舞台的开放式修仙生活 RPG。它拥有轻松可持续的日常节奏，也提供具有构筑深度的即时战斗。玩家不是一开始就肩负救世使命的天选之人，而是从一间简陋小屋、一块灵田和一枚木质身份牌开始，在宗门制度中亲自争取自己的位置。

核心承诺 | 修炼不会把玩家从生活中抽离。玩家种下的灵植会进入丹药与法器，战斗获得的材料会回到生产，生产积累又会提高突破成功率。生活、战斗和境界成长属于同一个循环。

玩家能够获得的四种体验

体验支柱	玩家感受	代表玩法
修仙日常	在宗门中拥有自己的生活，而不是只在菜单里挂机修炼。	灵田、居所、四艺、同门关系、坊市与季节事件。
身份晋升	从被安排工作的人，逐渐成为能够安排宗门事务的人。	杂役—外门—内门—核心—峰主/长老/宗主。
自由构筑	用五行、功法、法器、丹药、符篆和灵兽组合自己的道路。	双技能栏、五行技能树、融合节点与装备联动。
活的宗门	NPC 拥有日程、职位、需求和成长，宗门会因事件持续变化。	任务阁、执法阁、拍卖、晋升、门派大比与动态事件。

适合谁

- 喜欢种田、制作、布置家园和慢节奏成长的生活模拟玩家。
- 喜欢研究技能组合、元素联动和装备路线的动作 RPG 玩家。
- 喜欢修仙宗门、身份晋升、同门关系与长期养成的仙侠题材玩家。
- 希望在轻松日常与阶段挑战之间自由切换，而不是被单一玩法束缚的玩家。

02 从杂役弟子开始的一生

游戏开场从紫霄宗山脚的问灵台开始。玩家完成角色创建与灵根检测，被分配到杂役院，领取青灰杂役服、木牌、旧农具和一袋灵谷种子。这个过程让“杂役弟子”成为玩家亲自经历的身份，而不是突然出现的设定。

第一次进入宗门

- 1. 整理自己的陋室，在门前开垦第一块灵田。
- 2. 完成杂役管事的报到任务，取得进入公共宗门区域的临时通行令。
- 3. 穿过宏伟山门，镜头升起，第一次俯瞰广场、坊市、试炼塔、灵泉和云上诸峰。
- 4. 镜头回到角色身后。远方的每一处建筑，都是未来可以真正抵达、使用甚至拥有的空间。

成长不是一条经验条 | 玩家每次身份提升都会获得可见变化：新制服、新腰牌、更好的住处、新区域、新任务权限，以及 NPC 对玩家称呼和态度的改变。

长期身份阶梯

阶段	生活空间	核心变化
杂役弟子	山脚陋室与小块灵田	被分配任务，学习最基础的生产和战斗。
外门弟子	正式弟子居所	获得基础功法、专业选择与外门考核资格。
内门弟子	带院落的私人住处	可建设丹房/器房、雇佣帮工并承担高级委托。
核心/真传	所属山峰的洞府	接触核心传承、派系与宗门战略事件。
宗门高层	自有山峰或宗门机构	发布任务、分配资源、培养弟子并改变宗门规则。

授衣仪式

每次晋升都会通过“授衣—换牌—穿过旧门槛”的可操作仪式完成。玩家从青灰杂役服换成外门青袍、内门蓝袍与真传紫袍，再第一次以新身份进入原本受限的区域。服饰因此是成长奖励，也是世界对玩家身份变化的公开承认。

03 核心玩法循环

日循环 | 安排目标 → 生产或探索 → 获得材料与贡献 → 制作、修炼与社交 → 改造居所和构筑 → 准备身份考核或宗门事件。

一日之内

时间段	玩家可能做什么	为什么重要
清晨	照料灵田、查看天气和任务阁公告、安排灵兽或帮工。	决定当天资源与行动计划。
白天	采集、授课、制作、委托、坊市交易或进入秘境战斗。	把生活路线与冒险路线自由组合。
傍晚	交付任务、拜访 NPC、摆摊、参加切磋或宗门活动。	获得贡献、关系、声望和新线索。
夜晚	炼丹、整理装备、布置居所、打坐修炼或研究技能树。	将当天收获转化为下一阶段能力。

更长的节奏

- 以“日”为生活与任务微循环。
- 以“月”为拍卖、市场变化、课程与阶段考核周期。
- 以“季节/年”为灵植、天气、秘境和 NPC 关系变化周期。
- 以“五年”为宗门大比等大型事件周期；实际游戏时间会压缩为适合游玩的长度。

失败不是清空进度

普通野外战败会造成昏迷、时间流逝和部分未绑定战利品损失；切磋、试炼塔和剧情战斗拥有独立规则。生产失败也尽量产生药渣、残器或研究记录，让失误成为下一次判断的材料，而不是纯粹惩罚。

04 让所有系统互相连接：灵气生态

《修仙物语》的差异化核心不是系统数量，而是一套贯穿全局的“灵气生态”。土地、天气、材料、灵植、妖兽、敌人和功法都拥有五行倾向。玩家既可以适应环境，也可以用阵法、建筑、灵兽和技能主动改造环境。

环节	玩家观察与决策	结果进入哪里
灵田	土壤五行、季节、天气、邻株关系、成熟时辰。	产出带药性、纯度与变异词条的灵植。
四艺	材料属性、投料顺序、温度、符路、阵纹与契约。	形成丹药、法器、符篆、灵兽能力和生产工具。
战斗	敌我元素、地形、状态、功法与法器组合。	获得材料、功法线索、灵脉资源与贡献。
修炼	功法、地点、丹药、心境、经脉负荷和突破准备。	提高灵气操控上限，反哺生产与战斗。

五行不是简单克制表

- 相生用于建立循环：水催木、木助火、火生土、土凝金、金化水。
- 相克用于创造窗口：水压火降低炉温或熄灭燃烧，金克木切断毒藤与召唤，土克水限制位移。
- 同一能力同时影响生活和战斗：火系控温既能强化火法，也能扩大丹炉温区；水系回流既能恢复灵力，也能减少药性逸散。

可持续的内容结构 | 新增一种材料、天气、灵兽或地形时，它可以同时进入种植、制作、战斗、任务与经济，而不是只服务一次性剧情。

05 五种生活道路

玩家不会在开局被职业锁定。每种生活技能都有独立熟练度、配方与机构认证，也能通过五行技能树与其他路线混合。

灵植种植

普通玩家可以按季节种植、浇灌和收获；专精玩家则会研究土壤五行、伴生关系、聚灵阵、病虫害和成熟时辰。看似不利的环境也可能催生稀有变异，例如火属性灵草在水气环境中产生“寒焰”药性。

炼丹

从识方、备料到温炉、萃取、融合与凝丹，玩家需要判断药性平衡和炉温曲线。熟练后可以保存稳定方案并批量炼制普通丹药，把手动操作留给研发与高阶丹药。

制符

选择符纸、灵墨与符路，将灵力封存在便携消耗品中。符箓不仅用于战斗，也能聚灵、灌溉、封印、照明和协助调查，是生活玩家参与危险内容的重要准备手段。

炼器

材料特性会进入熔炼、锻形、刻阵与淬炼。武器形制决定基础动作，阵纹改变特殊规则；同一系统也能制造农具、丹炉、家具和山峰设施。

御兽

玩家通过观察习性、准备诱饵、安抚或战斗、结契和长期照料建立关系。灵兽可以出战、骑乘、巡田、寻矿或采集，但拥有自己的性格、信任和工作偏好，不是另一件装备。

自由组合 | 玩家可以成为火土炼器战修、水木丹修御兽师，也可以用金水飞剑搭配符箓控制。生活专精不是战斗之外的副业，而是构筑的一部分。

06 即时战斗与五行构筑

玩家使用 WASD 移动、鼠标瞄准，在生活技能栏与战斗技能栏之间切换。生活栏负责工具、采集、建造和照料；战斗栏负责武器动作、术法、位移、防御、符篆、丹药和灵兽指令。两套栏位共用熟悉的快捷键，但拥有清晰不同的颜色与反馈。

战斗的三个层次

层次	玩家决定什么	形成的体验
即时操作	移动、瞄准、闪避、格挡、破势与技能释放时机。	可读、可反应的动作战斗。
战前准备	法器、功法、丹药、符篆、灵兽和针对环境的配置。	生活积累转化为战斗优势。
长期构筑	五行路径、融合节点、道基/道心和装备联动。	形成能够被玩家命名和分享的流派。

五行技能树

每个小等级提供悟道点，大境界突破提供更多点数并开放外层节点。技能树从金、木、水、火、土五条主干衍生融合路线，关键节点不只增加百分比，而会改变技能行为。玩家可以搜索节点、预览路径并使用推荐路线，也可以自行研究复杂组合。

三种示例流派

- 火土炼器战修：土盾吸收伤害并积累过热，重法器在合适时机引爆。
- 水木丹修御兽：治疗转化为木灵护甲，以寒气、毒与灵兽牵制敌人。
- 金水飞剑符修：格挡生成金刃，水系回流缩短飞剑召回，以符篆封路。

试炼塔与宗门大比

试炼塔通过生存、破阵、狩猎、技能禁制和风险路线改变规则，而不是只增加怪物血量。宗门大比则把阶段成长变成公开事件，除战斗外还可以设置炼丹、炼器、制符和御兽专项赛，让不同专精都能赢得宗门地位。

07 一座真正运转的宗门

任务阁

任务来自具体 NPC、部门和宗门事件。委托不仅包括战斗，也包括生产、调查、护送、经营、教学和宗门建设。取得权限后，玩家可以反向发布任务，由 NPC 根据能力、性格、关系和日程决定是否接取。

执法阁

宗门违法行为需要目击、证据或阵法记录，不会凭空变成全图通缉。玩家既可能因偷窃、擅闯和袭击同门受到追捕，也可以加入执法阁，询问证人、检查现场、追踪灵力痕迹并拘捕违规 NPC。

坊市与拍卖

基础商店提供稳定物资，自由摊位用于灵活交易，每月拍卖阁预告稀有拍品。价格变化与天气、兽潮、宗门工程和任务需求关联，让玩家能够理解行情，而不是面对随机数字。

NPC 人生

重点 NPC 拥有日程、职位、关系、库存、任务与晋升目标。昔日同住杂役可能成为朋友、竞争者、执法者或玩家未来的下属。宗门事件会改变他们的位置、称呼、需求和人生轨迹。

居所成长

玩家的家从杂役陋室成长为外门住处、内门院落、核心洞府乃至自有山峰。家具、制作台、阵法、收藏和灵田可以自由布置；搬家系统保证物品不丢失，并尽量保持原有布局。

角色反转 | 前期玩家接受任务、遵守规则、争取进入更高区域；后期玩家可以发布任务、审核委托、主持比赛、培养弟子并参与制定宗门规则。旧系统会因为身份变化产生新的玩法视角。

08 玩家旅程

游玩阶段	玩家正在体验什么	形成的期待
前 30 分钟	入门、入住、第一块灵田、第一次进山门与宗门全景。	想知道云上诸峰何时能够到达。
前 7 日	炼丹、战斗、专业体验课、坊市、试炼塔与新弟子小考。	形成第一套生活与战斗方向。
首月	稳定日循环、第一次拍卖、技能关键节点、住房小升级。	开始规划外门考核与长期资源。
中期	内门院落、专业认证、灵兽、秘境、动态经济与门派大比。	从个人成长进入宗门责任。
后期	核心传承、自有山峰、弟子培养、职位与宗门决策。	从宗门中的小人物成为规则制定者。

玩家可以自己决定今天

- 专心经营灵田和丹房，用高品质产物积累财富与声望。
- 研究技能树与装备，挑战试炼塔或参加宗门大比。
- 跟随 NPC 日程推进关系、调查事件或加入执法阁。
- 布置居所、收集家具、培养灵兽，享受较慢的宗门日常。
- 把以上目标组合在同一天，而不是被固定职业或主线任务锁住。

09 项目的差异化

常见做法	《修仙物语》的方向
修炼主要是挂机、服丹和提升数值	突破会读取灵田、四艺、关系、环境与战斗准备，让生活积累进入修

常见做法	《修仙物语》的方向
	行结果。
生活玩法与战斗玩法相互独立	五行生态、材料词条、双技能栏和构筑树让两者共享因果。
宗门只是商店和任务菜单的集合	宗门拥有空间层级、身份权限、NPC 日程、执法、经济和职位责任。
升级只得到更高属性和新地图	升级同时改变制服、住所、称呼、通行权、任务权限和社会位置。
后期只是重复更高难度内容	玩家从被管理者转为任务发布者、阁主、峰主或宗门管理者。

对外定位表达

玩家版本 | 从一方灵田和一间陋室开始，在一座真正运转的修仙宗门里，过你自己的修仙人生。

合作/投资版本 | 以灵气生态连接生活模拟与动作构筑，以宗门身份连接长期成长与内容扩展；同一批材料、环境、NPC 和事件可以服务多个玩法系统。

项目当前阶段

当前处于核心系统设计与可玩原型规划阶段。本介绍展示的是目标体验与已整理的机制框架，不将尚未完成的功能描述为现有成品。下一步验证重点是“杂役弟子的一天”、双技能栏与 25 节点五行小树、外门晋升及搬家反馈。

10 面向合作伙伴与投资者

系统化内容的扩展效率

- 一个新灵植可以同时进入种植、炼丹、任务、交易、灵兽饲料和突破准备。
- 一个新妖兽可以同时提供战斗、御兽、材料、NPC 委托、事件与经济变化。

- 一个新山峰可以复用宗门制度，同时引入环境五行、师承、服饰、功法和剧情差异。

可控制的制作路线

阶段	核心内容	需要证明什么
原型 A：一天	陋室、灵田、任务阁、采集战斗与简化炼丹。	生活—战斗—制作—交付是否自然形成闭环。
原型 B：流派	双技能栏、25 节点五行树、两种敌人与一个精英。	生活加点是否能改变战斗，至少形成两种有效构筑。
原型 C：晋升	前七日、五名重点 NPC、外门考核、授衣与搬家。	身份提升是否带来强烈、可见的长期动力。

为什么值得继续验证

- 核心幻想清晰：从宗门底层亲自生活到拥有山峰和权力。
- 玩法连接明确：灵气生态把生活、战斗、修炼和经济绑在同一套规则上。
- 长期目标可见：宗门地图、制服和住所让成长在画面中不断发生。
- 范围可以分层：先验证四个区域、五名 NPC 和一个日循环，再逐步增加山峰与境界。

合作讨论重点 | 本阶段最需要的是帮助完成核心原型、角色与宗门美术方向、战斗手感验证，以及将系统框架转化为可展示的垂直切片。

11 网站内容拆分建议

本介绍稿可直接拆分为网站页面。建议首屏先让玩家理解幻想，再逐段解释玩法，不要在第一屏堆叠境界、货币和全部机构名词。

网页模块	推荐标题	内容重点	建议画面
Hero 首屏	从杂役弟子开始你的修仙人生	一句话概念、类型标签、关注/预约按钮。	玩家站在山门前俯瞰宗门。

网页模块	推荐标题	内容重点	建议画面
核心循环	生活、战斗与修炼属于同一个循环	六步循环和灵气生态。	灵田—丹炉—战斗—突破的连贯画面。
玩法卡片	选择你的修仙道路	种植、炼丹、制符、炼器、御兽、战斗。	六张统一风格的场景或图标卡片。
身份成长	从一间陋室到一座山峰	制服、住所、权限与 NPC 态度变化。	杂役/外门/内门/核心的并排成长。
宗门生态	一座真正运转的修仙宗门	NPC 日程、任务、执法、坊市与大比。	宗门广场多人活动场景。
合作信息	项目正在走向可玩原型	当前阶段、验证路线和合作需求。	原型界面、地图草图或开发过程。

首屏文案

主标题 | 从杂役弟子开始，你的修仙人生。

在紫霄宗经营灵田、炼制丹药、驯养灵兽、构筑五行术法，并从一间山脚陋室一步步走向云上诸峰。
这里的每一次修炼，都会改变你的生活、身份和宗门中的位置。

推荐按钮：查看核心玩法 | 了解开发进度 | 关注项目

传播用短句

- 不是天选之人，也能从一方灵田走到云上诸峰。
- 你种下的每株灵植，都会进入战斗、制作与突破。
- 从接受任务，到有一天亲自向宗门发布任务。
- 修仙不只是一条经验条，而是一种逐渐改变的生活。