# 《渡尘》游戏的策划书

游戏种类：弱联网rpg游戏

分工情况：

美术：茅大地

程序：钱嘉欣

## 游戏概述

一款结合家园和战斗的弱联机rpg游戏。家园：市政（自己种田牧场+管理城镇）战斗：即时战斗（五行/八卦传统rpg游戏，在攻击作用判定上进行创新，技能树和技能卡（偷技能）结合的获取方式）

## 游戏背景

详见《渡尘.txt》

## 游戏特点

家园系统：

种田+市镇

种田：玩家可以亲自照料农田和杂交，钓鱼，养动物（撸）。

战斗系统：

【神格面具】技能树：请神，机械，御兽（待定等待后续开发）。

## 设定简要

### 规则设定

1. 界面和键鼠操作
2. 游戏登陆界面

游戏登录界面中使用像素画作为背景，“账号”“密码”“登陆”等像素按钮。

1. 游戏界面

使用第十三任成跟随视角，玩家通过鼠标控制视角。

游戏区域内角色居于中央，左下角有竹子形状血条及压力值（特攻和受伤害增加）。

1. 聊天界面

回车键打开聊天窗口输入，当输出口内容为空时再次按下回车键退出聊天窗口。

1. 游戏操作方法

详见《操作.xlsx》

1. 游戏规则

家园与战斗。

### 2，角色设定

* 1. 玩家角色

玩家在游戏中可以选择男/女作为角色形象代表自己进行游戏，初始值相同。

* 1. 角色设定

一个书生拥有【神格面具】的修炼技能（异能天赋）。

* 1. 角色特性

可以使用面具，切换不同模式。通过打怪获得对应能力。

快捷栏（5个道具）

### 3，道具设定

药剂类（料理）

当归汤：补血

素肉（冬瓜）：回复压力值

素材类（建材，植物，动物）

建材：木头，石头，铁矿，灵晶石

植物：棉花，小麦，当归，冬瓜

动物：鸡，

工具类：捕捉陷阱，哨子，镐子，斧头，钓竿，

### 建筑物

见《建筑及道具.xlsx》