

时间：周日晚八点（可以调整）

计划内容：

任务第一部分：

关于**剧情**，需要大家集思广益，最后确定一个合理并吸引人的主线，希望对 1.0 版的设定进行丰富

如果有人希望负责部分剧情策划的文案工作，可以在这里提出

任务第二部分：

关于**玩法**，这方面首先是提问环节，如果对玩法 1.0 有不清楚的地方，在这里尽量搞清楚

补充一下可能会加入的**魔物暴躁值**的设定：

魔物暴躁值，是为了避免可能的玩家一直避免战斗，通过不断扫图变得过于强大加入的设定，魔物暴躁值如果满了，那么魔物会进入死斗阶段，会一直与玩家战斗直到分出胜负。

一些可能需要讨论的**具体问题**：

一，关于卡牌与行动牌的刷新机制

二，关于人物的流派问题，也就是为玩家提供的一些比较强大/合理的路线搭配

（目前想到了

1 物理流，单纯的数值堆加，只有+法，很少有乘法，但前期比较强大

2 魔法流，除了+法，还会有乘法加成，所以后期空间比较大

3 反甲流，增加自己的魔抗/物抗，并利用反弹伤害的机制达到战胜怪物的流

派

任务第三部分：

关于**美术**，这里面明确一下美术的任务与分工，定一下美术的最近的工作任务

我先大致说明一些我暂时预期的美术内容：

一 . UI

二，三个场景地图

三 . 四段动画（开场动画，决战前遭遇 boss，勇者结局，魔王结局）

四，人物与魔物立绘

五，战斗动作

另外一些需要讨论的美术内容：

tilde map 的比例问题

游戏场景的大小，与游戏视角的规模（展示全地图，部分地图）

美术的风格（这里需要三位美术大大的统一）

任务第四部分：

一些杂项，包括为游戏定下一个响亮的名字

我想到了两个

1， 魔王

2， 魔王之路

3， 魔王？ 魔王？！ 魔王!!!

还有为**主角**换个名字