想做一个种团游戏「

核心体验:

- ①从无到有,构建"家园"
 - ②"家园"要足够有"意义"
 - ③ 构建过程多阶断, 体感规模是指数增长

—"家国"的急义

需要有一个世界观,比如:

- ①现实世界, 国常种田, 赚钱 买大别野, 刷美少女好感度。
- ②修仙世界,修仙
- ③废土/维 重建文明
- @末世,建立鄉湖城堡
- 母魔法地纪、梅金尚店(相翻学)

需要一个明确的目标(他)(***)

①学习爆裂魔法

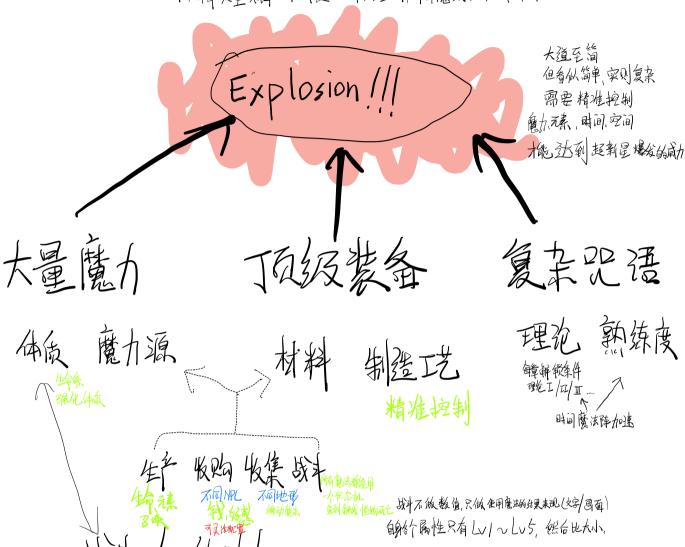
②打开外域传送门

③終級魔典強度10次(得没什般%魔法)(但是很強)

之游戏名载 到这个

—— 指数增长

魔典分N=4章,每章类型不同前-章是后一章的基础,所有魔法只为一个目的



接下来把这些排序。微是魔典的设计就是:从八门到大爆炸的从军都是当前最应该学的匿法

传送

长行

鴌

召唤

挖制

变形

水下呼吸

太空呼吸

属性乾性

生命行转物增减了了了

財间

空间

第一章: 积攒属力

- ①种草,提取魔力,卖钱
- 四种其他作物,为下量做准备、卖钱
- ③元素、控制、召唤、广陆法理论工

第二章:探索

① 传送 (常公村,并不是空间魔法原理

② E里论 II、变形术(鳅湖流通湖板) 实现术改造身体

第三章、准备

- ①理论III
- ① 时间,空间,绮力魔证,改登身体、加建约了 极大加速度力草长, 微够度力
- ③精难控制论,制造高级道具

第四章:爆裂魔法!!!