

想做一个种田游戏！

核心体验：

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

——“家园”的意义

需要有一个世界观，比如：

- ① 现实世界，日常种田，赚钱，买大别墅，刷美少女好感度
- ② 修仙世界，修仙
- ③ 废土/外星，重建文明
- ④ 末世，建立移动城堡
- ⑤ 魔法中世纪，炼金商店（相信科学）

需要一个明确的目标（比如XX环）

- ① 学习爆裂魔法
- ② 打开外域传送门
- ③ 终极魔法进度100%（得设计很多魔法，但是很弱）

~~✗~~

← 游戏名就叫这个

—— 指数增长

魔典分N=4章, 每章类型不同 前一章是后一章的基础, 所有魔法只有一个目的

Explosion!!!

大道至简
但看似简单, 实则复杂
需要精准控制
魔力元素, 时间, 空间
才能达到超新星爆发的威力

大量魔力

顶级装备

复杂咒语

体质 魔力源

生命系
强化体质

材料

制造工艺

精准控制

理论 熟练度

解锁条件
理论 I/II/III

时间魔法阵加速

生产 收购 收集 战斗

生命系
召唤

不同NPC
钱, 好感
可灵活配置

不同地形
移动魔法

所有魔法都能用
一个状态机
直到触发怪物死亡

战斗不做数值, 只做使用魔法的结果表现(文字/画面)

每个属性只有Lv1~Lv5, 然后比大小

战斗力, 移动力

接下来把这些排序

设定是魔典的设计就是: 从入门到大爆炸

所以每章都是当前最应该学的魔法

当然我们可以改数值来实现这点

传送

飞行

水下呼吸

太空呼吸

属性抗性

元素

召唤

控制

变形

生命力转移/增减

时间

空间

第一章：积攒魔力

- ① 种草，提取魔力，卖钱
- ② 种其他作物，为下一章做准备，卖钱
- ③ 元素、控制、召唤，魔法理论 I

第二章：探索

- ① 传送 (背公式，并不是空间魔法原理)
飞行
水下呼吸
太空呼吸
属性抗性
学这些去探地图
- ② 理论 II，变形术 (变形术揭示了魔法的本质)
变形术改造身体

第三章：准备

- ① 理论 III
- ② 时间、空间、生命力魔法，改造身体、加速练习
极大加速魔力草生长，积攒够魔力
- ③ 精准控制论，制造高级道具

第四章：爆裂魔法!!!