《重生之我是豹子头林冲》——中期策划案

异世妖孽再现人间，本病逝于六和寺的林冲重生了！这一次，他能夺回失去的一切吗……《豹子头》是一款2d rogue，快速战斗的生存游戏，你可以在各种武器间使用出热血沸腾的组合技，

你说得对，但是《豹子头》是由「原神，启动! 」小队研发的一款 2drogue 生存游戏。游戏发生在一个被称作「梁山」上的幻想世界，在这里被地心炎选中的天罡将被授予「净化」，引导进化之力。你将扮演一位名为「林冲」的神秘高手，在自由的碎片剧情中完成命运的反转，最终逆转病逝的结局，与天罡地煞共同发掘「泥头车」的真相。

1. 策划

（1）数值：

已确定：人物的等级提升曲线、怪物的生命值的成长

待测试：武器的攻击力，boss生命，各个单位的移速

（2）系统：已确定基本UI

进一步确定按键和界面的细节

天赋界面的内容

（3）玩法：

核心内容还未定，还需要workout一个创新的核心玩法

添加新的敌人，boss，武器

（4）世界观：

难度0的剧情差不多写完了，还要根据史实接着改动编写剧情

1. 游戏程序开发

仍需更改按键的颜色，大小，位置，参考已成熟游戏

存档还没有解决，基础设置如setting等

把已有的一些贴图/背景整上去，达到一个合理的摆放位置

天赋界面填充完善，

1. 游戏美术：找人画了，后面能达到游戏的画风统一
2. 游戏音乐：pzy运用一下以前的编曲（），尽量能够作为游戏背景音乐