# 剧情策划

## 剧情设计

### 1.1剧情简介

提供每一章的剧情简介。

### 1.2详细对话

提供每一章详细对话（暂不考虑分支）【未完成】

## 人物设计

### 2.1 角色设定

提供主角（如果有，主要配角）的详细设定（性格、特点、经历等）【未完成】

### 2.2 怪物设定

对每一章，提供3~5种普通怪物的设定（仅名称、外形，来源等，无需设计招式等内容）。其中最好有一种怪物显得相对较为强力，给出怪物图片以供美术参考。【策划中：杨帆】

【注：后期的怪物可由前期换皮而来】

### 2.3 BOSS设定

对每一章，提供关卡BOSS的设定。除了与小怪相同的内容需求外，需要额外给出 BOSS战原因。【策划中：杨帆】

## 场景设计

### 3.1 场景设定

对每一章，构思一种截然不同的场景风格描述，并给出一张风格示意图片以供美术参考。

### 3.2 场景特殊机制设定

设定由于不同场景造成的特殊中地图玩法。【暂缓】

# 战斗策划

## 战斗流程设计

### 1.1战斗基础流程

设计以时间轴为基础的战斗基本流程。

### 1.2特殊机制

设计战斗中可能出现的其它特殊机制：

1.生命值机制：讨论物理与法术角色在战斗机制区别。

2.地形机制：设计由于不同场景带来的不同地形会对战斗所可能产生的一切影响。【未完成】3.特殊胜利/失败条件：设计除敌全灭/我全灭外的特殊胜利/失败条件。

4.战斗中特殊事件：设计战斗中随机/由某些特殊条件引发的特殊事件。【未完成】

### 1.3数值设计

设计战斗数值范围，以及公式。

## 人物属性设计

### 2.1 人物基本属性设计

人物的基本属性已经设计为：体力、力量、敏捷、韧性、洞察、技巧、口才、运气等。

### 2.2 人物性格系统设计

为人物设定不同的性格，并描述其对人物属性的影响。【策划中：张殊瑞】

### 2.3 人物天赋（技能树）设计

设计人物技能树机制，与对应的技能。【策划中：张殊瑞】

## 装备与道具设计

### 3.1 武器系统设计

设计武器的系统。目前已设计完毕武器的基本属性。【策划中：冮一江】

【需改进】

1. 设计武器分类，每种分类的特性（如小刀攻击较低但侧重暴击，斧子攻击较高但命中较差）。
2. 设计每一种分类武器对应几种攻击方式（目前是轻、重、特殊三种），以及特殊攻击方式的解锁条件。
3. 将设计出的武器数据填入EXCEL表。在4.4 BUFF中，设计特殊武器对应的BUFF。
4. 设计武器在出招时相对于法术出招的不同玩法。（如：QTE式追加暴击）

### 法术系统设计

设计法术的系统。目前已设计完毕法术的基本属性。每种法术对应多种模式。【策划中：冮一江】

【需改进】

1. 设计法术属性分类，每种分类的特性（如火系附加烧伤，冰系附加冰冻等）。
2. 将设计出的武器数据填入EXCEL表。
3. 设计法术在出招时相对于武器出招的不同玩法。（如：吟唱）

### 3.3 道具系统设计

设计游戏的道具分类，及其效果。【暂缓】

### 饰品系统设计

设计饰品及其效果【暂缓】

## 技能与策略设计

### 4.1 技能系统设计

设计技能的基本属性，和其特殊效果。【策划中：冮一江】

【需改进】

1. 技能的基本属性是否有需要追加的部分。
2. 将设计出的武器和法术的对应技能数据填入EXCEL表。在4.4 BUFF中，设计特殊技能对应的BUFF。

### 4.2 策略系统设计

设计游戏中可能出现的所有策略（如：逃跑、说服、威胁等）以及这些策略的出现条件、影响因素、可能后果。

### 4.3 其它行动设计

设计了防御（格挡、闪避）和使用道具（切换武器、使用元素瓶、使用道具）等其它战斗中可用的行动。

### 4.4 BUFF设计【需改进】

BUFF定义为战斗中一切行动可导致的特殊效果。

枚举目前可能出现的所有BUFF。【未完成】

# 养成策划（暂缓）

## 人物属性成长设计

## 装备道具获取设计

## 地图要素设计

## 地图随机化设计

## 游戏难度曲线设计