# 剧情策划

## 剧情设计

### 1.1剧情简介

提供每一章的剧情简介。【策划中：杨帆】

### 1.2详细对话

提供每一章详细对话。【策划中：杨帆】

## 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）

### 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。【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。

## 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

## 战斗设计

### 1.1 战斗核心机制

1.时间轴系统：设计以时间轴为基础的战斗基本流程。

2.生命值系统：设计生命/灵气/混合三种生命值的特点与区别。

### 1.2 战斗外围机制

1.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。【策划中：张殊瑞】

2.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。

3.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 行动详细设计

1.技能：设计武器与法术的技能数据结构与实现方式。

2.防御：设计防御类行动的类型与效果。

3.道具：设计使用道具这一行动的注意事项。

4.策略：设计游戏中可能进行的各种策略。【未完成】

### 1.4 BUFF设计

定义BUFF分类、效果。【未完成】

## 人物属性设计

### 2.1 人物基本属性设计

1.设计人物基本属性的分类与效果。

2.设计基本属性的数值范围。【策划中：许晋】

3.设计基本属性的成长方式。【策划中：许晋】

### 2.2 人物高阶属性设计

1.设计人物高阶属性的分类与效果。

2.设计高阶属性的计算公式。【策划中：许晋】

### 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】

### 2.4 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。

## 装备与道具设计

### 3.1 武器系统设计

1.设计武器的分类与特点。

2.设计武器的特殊玩法。

3.设计游戏中全部的武器及其特性。【策划中：冮一江】

### 3.2 法术系统设计

1.设计法术的分类与特点。

2.设计法术的特殊玩法。

3.设计游戏中全部的法术及其特性。【策划中：冮一江】

### 3.3 道具系统设计

设计游戏的道具分类，及其效果。【暂缓】

### 3.4 饰品系统设计

设计饰品及其效果【暂缓】

# 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