**剧情策划：**

将剧情切分为8章，每章对应一个地图（若总共有18个地图，其余可作为支线，或DLC）

从叙事节奏上来说。1、2章为起，3、4、5章为承，6、7章为转，8为合。(可考虑萝莉在1章末出现，在2章正式加入战斗)

从系统上来说。1、2章为教学，开放60%的系统。敌人难度较易。3、4、5章逐渐开放剩余系统。6章开始，难度有较大提升。

每一章提供以下内容：

一种截然不同的场景风格，并提供一张风格示意图片以供美术参考。

3~5种普通怪物（无需设计招式等内容）。其中有一种为较强力的怪物。给出怪物示意图片以供美术参考。

1只关卡BOSS（无需设计招式等内容）。给出BOSS来源描述，BOSS战原因，并尽量给出示意图片以供美术参考。

章节剧情简介。

章节详细对话（暂不考虑对话分支）。

**系统策划：**

武器：武器具有分类，每一类武器具有相同的属性侧重（如小刀攻击较低但侧重暴击，斧子攻击较高但命中较差）和对应的2种公共技能（如轻攻击、重攻击）。

每一把武器除具有其分类的公共技能外，还具有其独特的特殊技，可由某些条件解锁。

武器的基本属性具有攻击、速度、命中、暴击4种。

技能的属性具有攻击、命中、暴击、前摇速度、后摇速度（以上由武器属性\*技能修正值共同决定），和打断能力、破防能力、特殊效果等。

请确立武器分类，每类武器给出最初级的和最高级的两种实例的全部数据。

魔法：魔法具有属性，每一种属性的魔法具有相同的属性侧重。

目前每本魔法书只对应1种技能，看看是否有必要像武器那样有隐藏技能解锁。

魔法的基本属性和其对应技能的属性是否有不同于武器的部分，若有请单独列出。

请确立魔法属性分类，每类魔法给出最初级的和最高级的两种实例的全部数据。

BUFF：请将全部BUFF（技能特效，道具特效，异常状态等）分类整理成表。

道具：请确立道具效果分类。每类道具给出一个实例及其效果。

天赋：请确定所有的天赋，和每种天赋对属性成长值的定量影响。

性格：请确立所有的性格种类，和每一种性格对属性的定量影响。并且请设计哪些行为会加减对应的性格。

技能树：技能不用技能点，而是在能力达到特定值（且拥有要求的天赋）时解锁。技能有主动、有被动。技能树的主干不需要任何天赋即可解锁，每个技能树分支对应一种天赋。

请设计两位主角对应的技能树，包含主干技能和由天赋决定的分支技能。

地图策划、饰品策划暂缓