# 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。【未完成】

【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。【未完成】

## 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，并最好给出一张风格示意图片以供美术参考。【未完成】

### 3.2 场景特殊机制设定

【是否对应某场景会有特殊的玩法或机制？如果有请头脑风暴，没有则待定】

# 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距离系统

设计战斗中的距离系统，以及距离系统对战斗所可能产生的一切影响。

【需改进】

1. 如果一排可容纳多个角色，表现和攻击上是否有问题。
2. 我方只有两个角色，挡刀上是否存在困难。
3. 只能先攻打敌方先锋，是否反而限制了战术。

### 1.3地形系统

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。

【与剧情策划耦合，暂缓】

### 1.4特殊机制

设计战斗中可能出现的其它特殊机制。目前已经设计出一些特殊机制，这些特殊机制待详细讨论：

【需改进】

HP在80%以上自动回复，在20%以下自动流血。

物理系角色和法术系角色在机制上的不同。（耐力、灵力机制）这对同时可以使用物理和法术的敌方有何影响？

战斗特殊胜利条件【未完成】

### 1.5数值设计

设计战斗数值范围，以及公式。

【需改进】

1、伤害计算公式需要重新讨论。

2、成长范围带来的问题需要研究。（即人物初始属性为10，则游戏后期会成长为多少？会对战斗节奏带来何种影响？）

3、装备（武器、法术）和自身属性的伤害占比需要讨论。

## 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：生命、力量、敏捷、强韧、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。

【需改进】

1. 定量设计不同性格对人物属性的影响（XX + 10%, YY – 20%）
2. 设计可能影响性格的因素（如：对话选项，战斗策略等）。
3. 是否有必要将性格设计为成对？即：轴的概念，X 》 10时为某性格， X 《 -10 时为相反性格。

### 2.3 人物天赋（技能树）设计

似乎没有必要让天赋再影响属性的成长值了。可以考虑直接让人物选择对应的技能树。【未完成】

设计思路：

泰坦之旅式：玩家可选择两次天赋，并相交成为某种综合天赋。获得两颗基础技能树和一颗综合技能树。

无主之地式：每个天赋树的根部对应一项额外的技能或策略，而该技能树的主干围绕此技能build，分支围绕该技能的特性（如忍者：主动技能是一个飞镖，被动技能build速度和暴击）进行强化。

咩式：每棵树对应一种专精，以被动技能为主，升到顶可以获得一项强大的主动技能。

两位主角是否有共同可选以及分别的技能树？

## 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。

【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。

【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。

【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。

这些策略的出现条件、影响因素、可能后果。

【未完成】

### 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