

# 山海经开发日记

2022. 2. 17

梦开始的地方

2022. 2. 18

## 立项

当前想法:

2d 平面, 像素风(讨论中), 开放世界, 多分支, 可选择初始种族(人类或兽类), 捏脸系统, 养成系统, 修仙系统, 山海经地图, 隐藏事件成功率, 随机生成世界(可能)

语言: C++

创意:

西医中世纪外科手术四液理论(科技达到一定水平可以推翻)

(创意来源: 手游: 神医; 纪录片: 《无影灯下》)

加入文言文语言选项(可选)

(创意来源: Minecraft 《山海经》)

2022. 2. 19

构想:

剧情任务没有奖励, 仅作为背景介绍及故事引导或作为 npc 背景的铺垫。

干活:

编写山海经附录 1 (一个晚上连一个大山都没写完)

2022. 2. 20

干活: 《山海经附录 1》光玩了就写了几个字(摆烂了)

2022. 2. 21

干活: 和上一天一样, 优化了旋龟的介绍

灵感: 玩家死亡后可以选择控制自己的后代继续延续, 尸体可以用作肥料(任何)

玩家将随机降生于随机的地方中的村落

2022. 5. 2

重新开始干活

Remake

创建附录 2 科技树