由于引擎本身的性质，引擎将分为程序相关和程序无关两组

考虑到开发本身进度，拟定进度大纲如下：

* 对话框系统
* 动画系统
* 地图系统
* 战斗系统
* 成长系统
* 道具系统
* 菜单系统
* 存档系统
* 剧情系统

（因为实际情况，各个系统之间会出现相互穿插的情况）

系统的搭建从新作开始

现在介绍一下各个系统的职责以及需要的人员：

# 程序无关：

## 地图系统：

1.美术组给出幻想乡的大地图，即幻想乡各个地方的位置分布情况。同时将地图划分成块，对每一块进行命名，作为一级菜单填写在《地图记录表（新作）》里。请注意，存档点单独作为一个地图

2.大地图的每一小块进一步细化，分为具体的某个地图（如“红魔馆”这个块可以再次细化为“红魔馆门前的路”，“红魔馆门口”，“中庭”，“蕾米利亚的房间”等），作为二级菜单填写在《地图记录表（新作）》里。

3.对于细化的地图进行铺设，并给出地图的各个出入口

4.找程序组人员将搭建的地图联系起来（就是通过程序让主角可以从a地图走到b地图）

5.测试人员进行测试考察是否有bug

## 动画系统：

1.美术组给出人物素材

2.绑定骨骼动画，并根据美术组给出的效果实现各种动画状态

3.将各种动画状态连在一起（详见Docs/美术组/角色动画/动画.docx）

4.挂载脚本，测试人物是否可以正常操作

# 程序相关：

## 战斗系统：

1.根据美术组给出的素材将战斗系统的UI界面搭建出来

2.实现简单的攻击动作

3.讨论技能系统，根据技能需要的属性以及各种特殊效果等，实现技能的制作，所有技能填写在《技能列表》里

4.搭建测试地图，测试玩家能否操作角色实现对怪物的击杀

5.将美术组给出的怪物设计放在游戏里

6.设计boss战

7.设计怪物AI

8.根据难度曲线设置怪物的各项参数

## 角色成长系统：

1.基于战斗系统讨论出角色的相关属性

2.设置角色的成长曲线，

3.讨论主角的装备系统（这个待议）

## 道具系统：

1.讨论各种道具的属性，并写入《道具列表》中

2.搭建商店系统，测试道具与玩家之间的交互性

## 菜单系统：

1.按照需求文档以及美术组给出的素材进行菜单的布局

2.将装备系统，道具系统并入菜单

3.完善图鉴系统以及其他的文字介绍系统

## 存档系统：

这个等前几个系统完工后再进行讨论

## 剧情系统：

这个等前几个系统完工之后再进行讨论