# **项目一，《绯色幻想——试炼》**

## **第一阶段——战斗还原**

### **内容**

* 还原旧版本的战斗机制
* 还原旧版本的操作逻辑
* 还原旧版本的数值体系

### **完成标识**

* 可以进行一场流畅的战斗，且战斗流程与原版一致

## **第二阶段——战斗表现**

### **内容**

* 接入图形与动画资源
* 构建战斗UI
* UI与表现性调整
* 操作体验优化

### **完成标识**

* 完成可玩的流畅战斗版本

## **第三阶段——战斗扩展**

### **内容**

* 地图编辑器的制作
* 新增更多英雄（约30）名及其相应符文
* 新增boss战，6种boss
* 更多buff与debuff的加入，大约42种

### **完成标识**

* 可以通过自由英雄搭配进行战斗

## **第四阶段——装备扩展**

### **内容**

* 武器的加入，包含约40种被动效果
* 饰品的加入，包含约60种被动效果

### **完成标识**

* 原版的build与战斗玩法全部得到还原

## **第五阶段——试炼功能制作**

### **内容**

* 试炼爬塔核心玩法的制作
* 各类事件卡牌及其效果制作
* 英雄、武器等升级逻辑
* 初始抽卡玩法的制作
* 随机地图算法
* 新内容解锁机制

### **完成标识**

* 游戏发布到Steam
* 邀请目前群内玩家参与测试

## **第六阶段——移植（于游戏销量超过10万份后开启）**

### **内容**

* 游戏手机版制作
* 游戏Switch版本制作

### **完成标识**

* 游戏上架Switch
* 游戏上架App Store
* 游戏上架Google Play

# **项目二，《绯色幻想——对决》**

## **第一阶段——联机战斗制作阶段**

### **内容**

* 在战斗机制上，制作联机相关规则
* 调整UI，使其适合联机

### **完成标识**

* 可以进行一场流畅的联机战斗

## **第二阶段——玩法多样性拓展**

### **内容**

* 多种竞技场地图规则的制作
* 数值调整

### **完成标识**

* 多个竞技场玩法均可以流畅对战

## **第三阶段——匹配系统制作**

### **内容**

* 完成匹配系统
* 完成对战准备页面的UI
* 完成游戏奖励机制

### **完成标识**

* 游戏正式上架

# **项目三，《绯色幻想——冒险》**

* 游戏的最终版本，包含：剧情模式，对战模式，无尽试炼，赛季内容
* 游戏实现手机、PC、Switch数据互通
* 游戏包含大地图、冒险关卡、城市、村落等

## **第一阶段——城镇功能的构建**

### **内容**

* 城镇对话
* 任务交接
* 武器店等设施
* 酒馆招募
* 萌鼠公会
* 背包功能
* 针对城镇与NPC录入制作工具

### **完成标识**

* 城镇功能已能够全部使用
* 完成NPC与城镇信息的录入与测试工作

## **第二阶段——大地图功能构建**

### **内容**

* 在大地图上摆放城镇
* 大地图的冒险关卡能够游玩

### **完成标识**

* 游戏剧情已可以流畅运行并测试通关

## **第三阶段——功能整合**

* 将原有的竞技场与试炼功能微调，以适应游戏节奏
* 增加游戏付费点，并接入端口
* 增加皮肤功能
* 游戏通过完整的测试

### **完成标识**

* 游戏所有功能测试无误
* 游戏上架PC与手机双平台

## **第四阶段——赛季玩法开发**

### **内容**

* 更新游戏剧情
* 更新游戏赛季玩法
* 增加对手柄与Switch的支持

### **完成标识**

* 游戏成功更新至第2赛季
* 游戏能够在Switch上运行