

提交格式

文档名称：正确简洁概括你的文档内容，如果文档内容不好概括或与前面的文档雷同，可以加上日期作为区别。能合并的文档内容尽量在原档上修改，不要新开。

提交备注：提交时请备注上本次修改了什么方面的内容和提交人。

预期规划（到 24 年 6 月完成 demo 水平）：

10 个区域：每个区域代表一个 npc（可以更少），担任各种 npc 的功能。基本流程为 5 层（参考以撒、枪牢），剩下为隐藏层。

1 个卡池：围绕区域设计，每个区域设计（3-4）个流派，一个区域预计设计（20+）张卡牌，共计 200+张卡牌。

遗物池：围绕区域设计，有通用遗物、流派遣物、经济遗物，每个区域的流派设计一个预计 50 个，其他遗物约 30，共计 80。

敌人：预计每个区域小怪（3 种）、boss（1 种）。

敏捷开发计划：每个月完成任务后根据推进进度调整任务，如果赶不上工期，以游戏最终能正常运作作为目标，应舍弃优先度较低的遗物设计和卡牌设计数量。

后续拓展计划：小拓展围绕区域推出流派和 npc 更多剧情。大拓展推出更多区域（暂不考虑）。游戏发售时间预计最晚在 25 年底前（如果有条件的话，我也希望把优化和拓展无限期进行下去）。

时间段规划：

23.10 基本：美术风格确定，基本机制策划，卡牌设计思路确定、绘制主角形象和基本动作动画（待机，攻击，受击，死亡），设计并绘制卡牌样式，完成战斗模块程序设计，完成角色动画机制作，不同区域纹章绘制。

进阶：更加多样的动作设计（闪避、多种攻击姿势（受攻击风格影响）、优化程式运行和打击感。

23.11

基本：完成一个区域的完整设计（卡牌、遗物、敌人（预计 30 张）），完成其基本 npc 的形象、对话设置和基本动画（待机、性格动作），完成卡组（背包）系统，完成对话系统，完成卡牌绘制。

进阶：实现卡牌，完成 UI 设计，优化区域细节（包括背景设置）。

23.12

基本：完成所有基本系统的运转，完成一个区域的完整设计。

进阶：优化画面细节，优化设计。

24.1

基本：完成两个区域的完整设计。

进阶：优化画面细节，优化设计。

24.2

基本：完成两个区域的完整设计。

进阶：优化画面细节，优化设计。

24.3

基本：完成两个区域的完整设计。

进阶：优化画面细节，优化设计。

24.4

基本：完成两个区域的完整设计。

进阶：优化画面细节，优化设计。

24.5 基本：完成游戏整个运转流程，添加特效和。

进阶：优化画面细节，优化设计。

24.6 查漏补缺