**开发管理**

目标：在4周时间内使用Unity开发出一个简单的游戏。游戏将具有完整的系统，挑战，和一定的重玩性。

概要：

游戏流程和操作：

方向键—移动

鼠标左键—攻击

Q—属性面板

ESC—暂停

**开发阶段**

**第一阶段（基础系统，玩法）- 做出基本的框架**

* 玩家（属性，移动等）
* 平民（属性，基本移动）
* 关卡管理（生成，优胜条件等）
* 基础UI

**第二阶段（重新设计）- 做出一个可玩的demo**

* 玩家属性，移动，操作
* 战斗系统
* 基础关卡设计
* 敌人（属性，AI移动等）

**第三阶段（增加游戏内容）- 丰富demo内容**

* BOSS
* 物品属性及效果
* 加强战斗系统（打击感，特性）
* 升级系统
* 机关

**第四阶段（完成游戏） - 做出完成品**

* Boss 设计及完善
* 丰富敌人、物品及升级系统
* 完善机关系统
* 美术内容（动画，背景，音效等）
* 代码整理及优化

**Extra（视进度）**

* 成就，存档
* 效率优化
* 随机生成地图
* 改变系统的复杂BUFF（晕眩，反向操作等，待定）
* 手机平台支持

**开发计划 – 保持更新**

优先级：A-优先完成，B-本周内完成，C-视进度完成或调至下周，D-视整体进度安排

**第一周：7/2 – 7/8**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **阶段** |  | **优先级** | **预计用时** | **状态** |
| 1 | **~~基本规划（Prefab，Script，资源规划）~~** | A | 2 | 完成 |
| 1 | **~~玩家基本操作（移动，攻击，动画等）~~** | A | 3 | 完成 |
| 1 | **~~平民基本框架（移动，属性，动画等）~~** | A | 2 | 完成 |
| 1 | **~~游戏管理（胜负条件判定，刷怪，再开始）~~** | A | 2 | 完成 |
| 1 | **~~基础UI（生命值，得分，胜利）~~** | B | 2 | 完成 |
| 1 | **~~基础地图设计（可玩的领域，Spawn Point）~~** | B | 2 | 完成 |
| 1 | **~~基础关卡系统（读取下一关，存进度）~~** | C | 2 | 完成 |
| 2 | **~~士兵基本框架（移动，攻击，属性，动画等）~~** | B | 2 | 完成 |
| 2 | **~~基础市民，士兵AI~~** | B | 4 | 完成 |
| 2 | **~~基础物品系统~~** | B | 2 | 完成 |
| 2 | **~~升级~~** | B | 5 | 完成 |
| 2 | BOSS | C | 2 | 下周继续 |
| 2 | **~~物品种类~~** | C | 2 | 完成 |
| 2 | 机关 | C | 4 | 下周继续 |

**第二周：7/9 – 7/15 （重新设计游戏）**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **阶段** |  | **优先级** | **预计用时** | **状态** |
| X | 规划（重新设计，计划工作） | A | 2 | 完成 |
| 2 | 修改玩家基本操作（移动，跳跃，动画） | A | 2 | 完成 |
| 2 | 玩家进阶操作（滚动，二段跳，爬墙，墙跳） | A | 6 | 完成 |
| 2 | 战斗设计 | A | 2 | 完成 |
| 2 | 玩家战斗（攻击，连招，伤害） | A | 10 | 完成 |
| 2 | 动画，操作细节 | B | 6 | 下周继续 |
| 2 | 重做基础敌人（移动，基本AI） | B | 5 | 完成 |
| 2 | 完善地图（美术，设计） | B | 4 | 完成 |
| 2 | 完善升级 | C | 3 | 完成 |
| X | 基本的测试 | C | 3 | 完成 |

**第三周：7/16 – 7/22 （丰富游戏内容）**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **阶段** |  | **优先级** | **预计用时** | **状态** |
| X | 规划（计划工作） | A | 2 |  |
| 3 | 基础敌人（属性，AI，战斗） | A | 4 |  |
| 3 | Boss | A | 6 |  |
| 3 | 物品系统 | A | 5 |  |
| 3 | 完善战斗系统 | A | 5 |  |
| 3 | 随机生成地图 | B | 5 |  |
| 3 | 美术内容（音效，背景，地图） | C | 8 |  |
| 3 | 增加敌人，Boss，物品，升级内容 | D | 8 |  |
| X | 基本的测试 | B | 5 |  |

**第四周：7/23 – 7/29**

**测试计划 – 保持更新**