工

作

计

划

及

进

度

2019年9月22日星期日

一、工作进度

目前工作完成情况：人物基本移动已经完成，攻击代码基础部分已完成；

二、工作计划

计划1：确定基本的世界观

计划2：大量的绘图工作，包括并不现定于背景、攻击动作、其他动作绘制

计划3：剧情编写

计划4：关卡设计（？）、地图设计等

计划5：敌人的设计

三、世界观

备用关键词：克苏鲁、混杂、现实世界、古代、剑与魔法、科幻

~~该世界为沙盒、建造，内容为从石器时代到未来逐步解锁科技的过程，所以作画风格应当有非常多的可选项，目前只考虑石器时代的内容。~~（内容过多，时间精力不允许，且并不保证好玩）

以（）为主要风格

四、主角设计

动作：1、基础移动、二段跳；~~2、跳跃到空中并在脚下形成平台；~~3、无敌时间;4、踢击

饰品（被动）：1、可选择；2、一些效果：多跳跃一次、多形成一次平台、攻击速度、攻击力、无敌时间

攻击：1、至少2种攻击方式；

技能：1、装配有限个数；2、cd；3、蓝耗（？）

武器：1、剑类；2、长枪类；3、枪械；

五、分析

市场上成功的独立游戏分析：

特点：1、剧情音乐；2、有独特特点；3、关卡设计强；4、非常多的内容；5、画风作画强；6、多人；7、动作设计好；