

# 开发流程

## 目标：

完整的做完一款游戏并提交！

## 重点：

一个简单且有意思的玩法！  
一套完整的美术和印象深刻的视觉表现！

## 时间规划

参考时间规划表

## 游戏主题：

核心：围绕背景和玩法讨论

1~2 天时间

确定游戏的背景、主题设定，围绕主题设计美术风格、玩法、游戏系统。

要求：策划确定游戏的核心玩法、期望的体验效果。

## 美术风格：

确定美术风格后按照要求出图

## 色彩&画风：

- 游戏中的色彩层次（需要明确不同 UI 与游戏场景的色彩趋势）
- 画风（美术自行设计）
- 美术细节如纹理、样式的统一（需要参考游戏背景设定）【例如塞尔达中所有古代兵器的纹理美术上都有一致性】

## 风格样式统一设计：

- 背板设计：全屏背板、提示背板、hubText 背板、其他背板。
- 按钮设计：确认按钮、取消按钮、通用按钮（正常情况所有按钮不要加文字）。
- 文本设计：确认字号大小、粗细、边框等按照风格化设置不同等级，全局所有 UI 根据类型使用不同风格文本。
- 组件风格化统一：所有通用组件例如滑动条、toggle、标签等使用统一设计的组件。
- 动画效果：统一化所有 UI 的弹出动画效果。

## 玩法&主题

### 玩法：

策划提炼核心玩法，设计时考虑期望的游戏体验、视觉表现画面、手感反馈。

### 主题：

围绕 Light 设计游戏主题，并设计世界观、背景设定。

### 宣发：

游戏主题对应了 tap 详情页、介绍页文案，游戏玩法与美术对应了宣传图以及试玩视频。

## 程序&技术

### 技术文档&可行性判断

根据设计的玩法和表现效果评估技术是否满足，是否能够实现，如果有问题需要和策划、美术及时沟通更新玩法和表现效果，并给不同功能排期。

### 核心玩法逻辑

优先实现核心玩法，并内部迭代。