

切换回合

开发进程

代码管理. github

美工. 模型. 模型动画. 交互动画. 盖房子

模型: 人物模型. 依托背景故事. 人物动作
人物头像原画?

整体程序框架逻辑

UI: 固定在屏幕. 骰子在UI上.

UI具有独特性? 是否能较镜头?

人物 依据点数. 走格子, 需要读取点数

走到不同的格子上将触发不同的事件

事件将针对这个人物, 对其属性. 金钱等特征

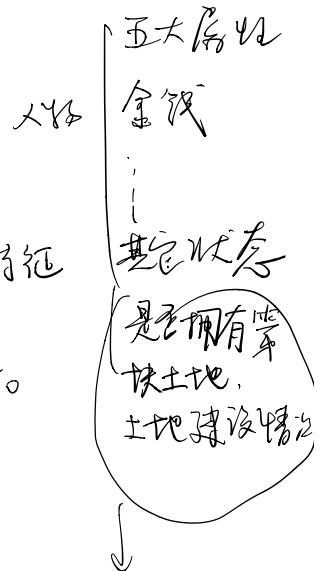
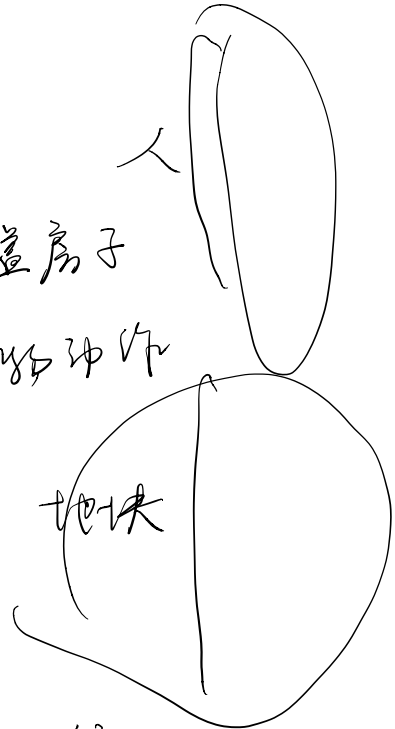
进行相关的反馈. 需要能读取人物的属性.

各个脚本对多间数据的传递

反馈1:

针对不同的事件, 人物要有不同的反馈, 如不同的动作或声音.

or 土地单独作为一个对象类



反馈2:

高危PK: 1. 回合制、交替操作

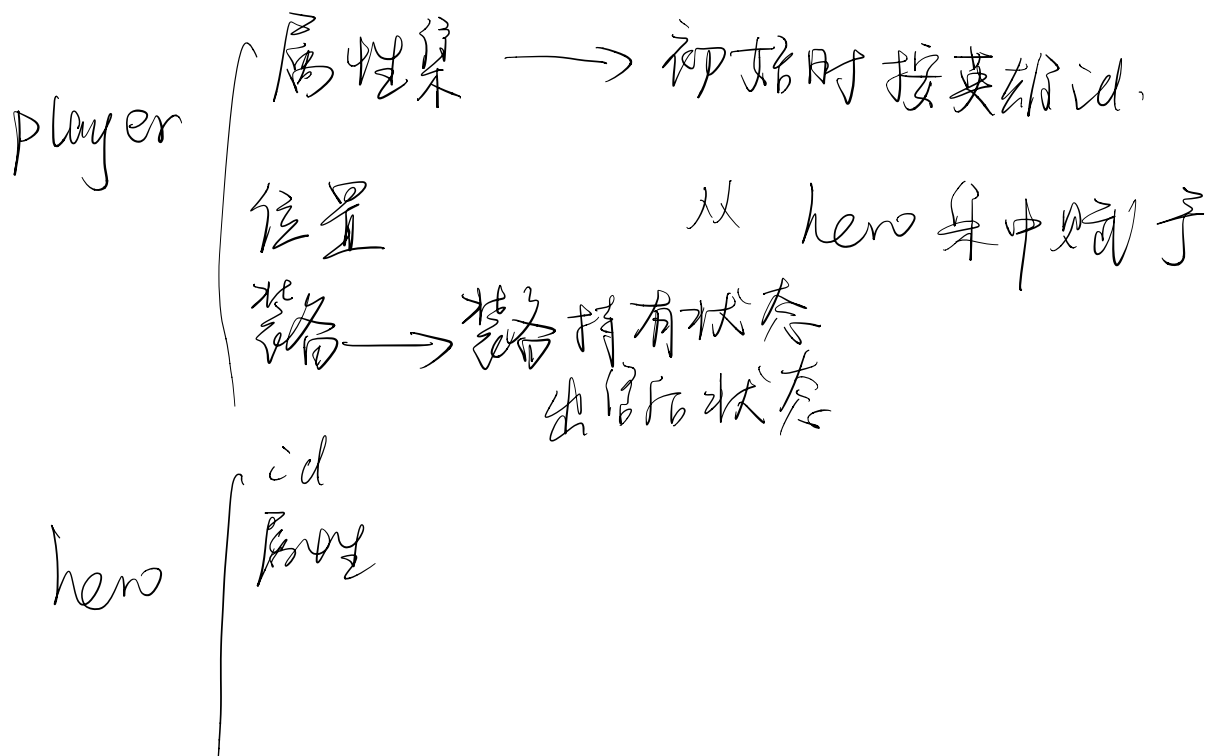
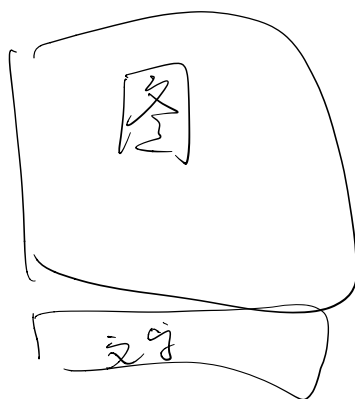
2. 实时类, 两个^人同时在键鼠上操作
或一个人用键鼠一个人用鼠标

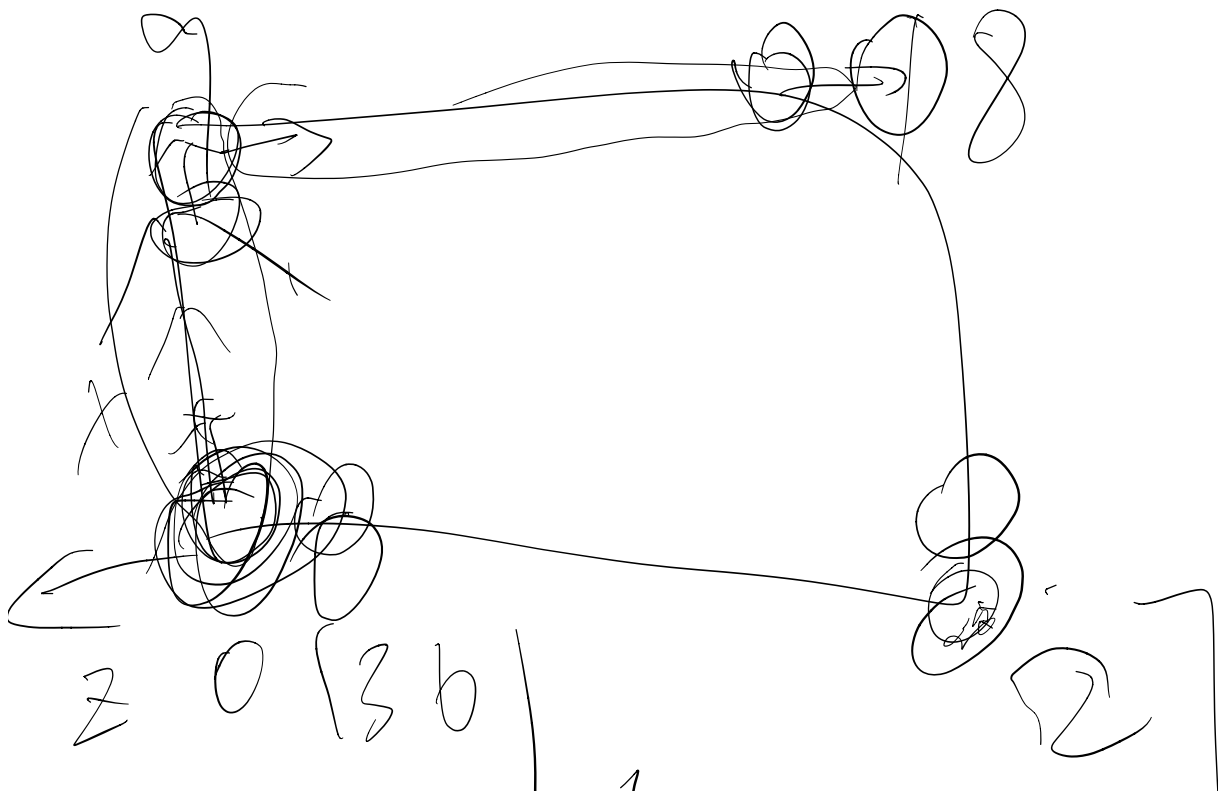
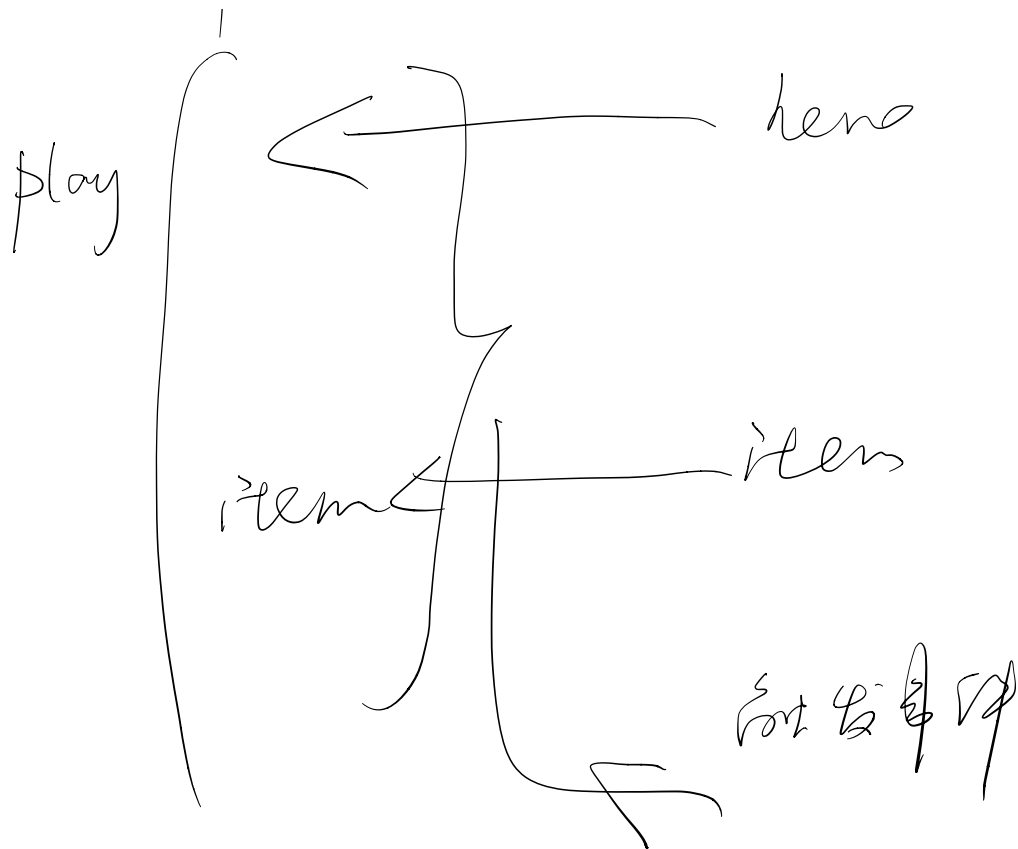
考虑新的PK方式 (基于已有属性)

显示器动画

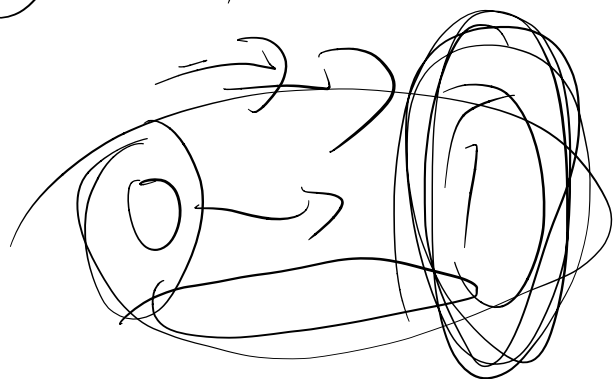
触发事件的动画.

或用图片的形式表达, 在UI上.





0 → 7 1



CU, |
12
14