**游戏开发管线·设计Check List**

|  |  |
| --- | --- |
| **阶段Check Box** | **备注** |
| 技术定标  GAP标准  开发技术标准  核心工程可以跑  核心工程展示最基础玩法  核心工程展示最基础视听方案  资源量预估 | GAP标准：  类型：多人聚会卡牌桌游  目标玩家：毛线桌游玩家、群众  平台：桌游模拟器  开发技术标准：  卡牌大小：标准扑克牌大小  卡面风格：像素，简约  核心工程展示： 略  资源量预估：  美术：50-100张卡牌  声音：无  UI设计：完整-豪华 |
| 理性兜底  玩法开发兜底  设计开发兜底  表现开发兜底 | 玩法开发兜底：  基础包必须完成，人物、场地DLC量力而行  设计兜底开发：  将所有素材植入桌游模拟器-编写脚本实现部分功能自动化  表现开发兜底： 让玩家可以容易理解并进行游戏——让玩家玩完一把还想玩 |
| 模块拆分  玩法模块拆分  设计模块拆分  表现模块拆分 | 玩法模块拆分： 手牌区，牌堆，计数工具  设计模块拆分：  卡面，卡背，说明书，UI  表现模块： 无 |
| 时间盒  找到核心乐趣最长流程  最长流程时间冗余计算  里程碑节点  模块按优先级填入燃尽图  燃尽图链接发送给老师 | 略 |