**素素：**

1.细化核心玩法（场景白模、纸片人摆进去、人物随角度变化的方式写出）

2.用户群体调研

3.流程文档

4.数值、道具量大需要列表，配表工具

总表、控制表（何时用）、计算表

**艺宁：**

1. 引擎（再议）
2. 小游戏
3. 推箱子（三维）
4. 钢琴块（二维)
5. 设计自己的房子（三维）
6. 挖宝触发奇遇
7. 推理性游戏

游戏是否是扩充剧情、拉长时间线、剧情引导玩家重复游玩、

总结思考其他游戏小游戏与剧情的关系

沙盒——导轨

玩家路线在规划中

**梦璐**

抽卡？不确定性 把游戏剧情拉长

UI世界树

1.会不会长 复苏点亮

2.人物是否动 循环GIF 玩家选择将谁放出 小房子存放npc

3.主菜单的关系 就是主菜单

开屏动画 先在树顶端下移到世界树底端

玩法拆分成系统 设计目的、达成目标

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 标号 | 任务 | 分工 | 时间 |
| 1 | 剧情线写好 | 王梦璐、李艺宁 |  |
| 2 | 三维场景与人物写详细文档 | 王梦璐、李艺宁 |  |
| 3 | 玩法从竞品中找灵感，思考其他游戏小游戏与剧情的关系 | 全员 |  |

更加本土风 不会飞

打铁花 与冶金相符 服饰分镜