整体设计方案

世界观：现代

玩家扮演的是一个对舞蹈无限憧憬的少女

在核心玩法中揉入换装系统

核心玩法是基于UI的玩法，想让游戏更加深入，重复体验更加有趣

需要在3D视角下添加舞台效果，UI层中玩家在操作，3D角色在场景中跳舞

（插入图片）

设计构思：人物的骨骼不变 动作随每首歌改变 服装的改变收益比一般的游戏高很多，

加上不同操作模式带来的不同奖励，玩家在短时间内的重复体验将会很有乐趣。

着重描述的角色

指引者npc：玩家在指引着的引导下了解不同种类的舞蹈

每一个指引着代表了一种流派的舞蹈，

每一种舞蹈都有自己概念设计中对应的颜色

每一个npc都要有很鲜明的特征，辨识度要高

每一种舞蹈都要有自己合适的场所，比如街舞在什么什么街区，拉丁在什么什么舞场，芭蕾在什么什么舞台。

在每一种舞蹈的读盘画面期间穿插Tips介绍舞种

设计构思：由于玩法偏休闲，形式和内容过于容易复制，我希望做一些风格化的事情，

目的是让玩家在接触到之后不会很轻易的忘记游戏给他们带来的东西，同时保护IP

（插图）

支线