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。

**主线剧情**

主线剧情发生在玩家与指引者之间，以主旋律为基础讲述玩家扮演的少女的舞蹈梦想

主线剧情的讲述方式待定

设计思路：主线剧情其实并不重要，个人觉得只要把主旋律融进去，基调阳光，有故事基本的起承转合就行

**着重描述的npc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

指引者对于玩家来说需要塑造成一种完美的存在，同时给玩家一种依赖感，需要着力塑造

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**

支线剧情由一些女孩子会感兴趣的元素组成，比如说一个暂定的方案：（参考persona）

我们设计一套精美的塔罗牌，

每个塔罗牌对应一个角色，每个角色都是不完美的，

每个角色都与塔罗牌的牌语有着或多或少的相似，

玩家在支线任务中体验与npc一同成长