我是一位独立游戏开发者，我设计游戏遇到了困难希望得到你的帮助。

我希望得到一个稳定产出游戏玩法的设计流程，比如：主题Light

你是星星之火，但可以点亮一切；

你身轻如鸿毛，却翻过重重高山；

你是浅浅底色，亦构成亮丽光景。

我希望根据主题做一个游戏

足够吸引人的体验：根据心理学，情感可以分为三种：道德感、理智感、美感

其中道德感我的理解就是游戏世界观，剧情相关，理智感我的理解是通过努力克服困难得到进步，美感我的理解是美术资源、UI动效的流畅性。

情绪体验有很多种，需要设计出足够吸引人的体验，进而转换为更深刻的情感

小而精致：制作小体量游戏，机制简单清晰方便制作

一定的随机性：由于生产力限制，我不能做出太多游戏内容，所以需要增添一定的随机性，带来更多可能

较为频繁的信息决策：席德梅尔的理论“游戏是一系列有趣决策的组合”

一定的破圈能力：我希望游戏拥有奇特创意能激发出强烈的好奇心

可以轻松调整难度：根据‘心流理论’我希望随着游戏的深入，玩家越来越熟练，挑战性也越来越强，并且方便开发者自由调节。

给玩家奖励：根据‘强化理论’斯金纳箱，为了玩家能持续不断的玩游戏，需要给奖励，这些奖励可以是反馈形式的视听特效，UI动效，也可以是数值物品解锁新功能等实质的奖励。

高风险高回报：根据樱井政博的‘风险回报理论’我需要游戏中存在这样的机制，玩家通过冒险来获得更好的奖励。

适当的消极体验：我希望积极体验与消极体验保持在3比1的比例

死亡体验：根据马斯洛需要层级理论，最底层是生理需要，也就是生与死，我觉得死亡带来的刺激是最大的，所以我的游戏需要有角色，会死掉。

拟人化：很常见的创作手法，我希望游戏的某些物品能出现一些眼睛，眼是心灵之窗更能传达情绪

虽然我知道很多理论，远不止上述的几点，但是我依旧无法顺利的设计出游戏，我觉得的因为缺乏实战经验导致的，请问如果你来设计的话，怎样从零开始构思这个游戏？

先用ai找找灵感

游戏目标：

一直向右走，到达终点

解锁全部关卡

道德感目标：救出可爱的鼠鼠，朝你道谢。当你死亡时替你复活一次

理智感目标：

跳跃技能变强，更轻松的过关。

角色解锁局外属性，永久提高

美感目标：流畅的动效，简约的美术风格

挑战性：

路途中会遇到尖刺，需要跳跃才能躲过

有完成时间限制，超出时间游戏失败

越来越难：

尖刺越来越多，位置刁钻不容易跳过

后面出现激光，被击中也会死亡

移动速度加快，让玩家反应不过来

奖励：

越早完成，评分越高

过关后解锁新关卡

走的时候遇到宝箱，可以随机开出道具

频繁决策：

三选一卡牌BUFF，需要根据具体情况来选择

预判跳跃的时机躲避伤害，如激光

高风险高回报：

分叉路，危险多的地方奖励也多

加速道具，能临时加分但是这段时间难度提升，看玩家选择

随机性：

每一局开始都使用不同的角色，拿到不同的道具

只有一关

美术使用几何图形：三角、矩形、圆

分数或金钱

倒计时

好看的光效

流畅的UI动效