**修订记录**

**项目概要**

* **游戏类型**

回合制，卡牌

* **平台**

PC

* **核心**

基于TobPaCharge 的枪械决斗题材回合制

* **周期**

Godot学习向项目，暂定开发时间不超过一个月

**核心机制**

* **操作**：

**玩家利用鼠标，在每一个回合内选择**

**6. 故事与世界观**

* **背景设定**：时间、地点、核心冲突
* **角色简介**（主角、重要NPC）
* **叙事方式**（如线性叙事、碎片化叙事）
* **作用**：为文案、美工提供背景依据

**7. 美术风格与参考**

* **整体风格**（如：像素风、低多边形成熟色彩）
* **概念图/参考图**：角色、场景、UI风格
* **技术约束**（如多边形面数、纹理尺寸）
* **作用**：指导美工统一视觉方向

**8. 角色/物品/系统设计**

* **角色属性**：数值体系、技能树
* **物品系统**：装备、消耗品、经济系统
* **其他系统**：任务、社交、战斗等
* **作用**：策划细化设计，程序实现功能

**用户界面（UI/UX）**

* **界面流程图**：从启动到退出的所有界面跳转
* **交互逻辑**：按钮功能、反馈效果
* **作用**：UI设计师和程序实现交互

**技术需求**

* **引擎选择**

Godot

* **关键技术点**

PVE的CPU对手AI

* **第三方工具**

**音效与音乐**

* **风格要求**（如：背景音乐风格、音效类型）
* **关键节点**（如：战斗音效、UI反馈音效）
* **作用**：音频设计师参考

**开发计划与资源清单**

* **资源清单**：美术资产列表、音频文件列表
* **初步排期**：分阶段任务（预研、Alpha、Beta）
* **风险预估**：技术难点或时间风险
* **作用**：项目经理分配任务和跟踪进度

**附录**