### **文档目标**

* 基于玩家体验的核心系统的大纲
* 每个系统机制都将根据其达到设计目标的程度进行测试
* 提供测试原型所需的最低要求的功能列表
* 准备就绪后，每个系统机制都可以从以下方面扩展
  + 程序
  + 美学（美术/音乐）
  + 市场

### **系统机制**

#### **设计目标**

目标

#### **大纲**

Describe your system mechanic using key ideas and ways you plan to complete your design objective. Do NOT put detailed interactions or logic here. Feel free to include concept art or diagrams.

#### **功能**

List the MINIMUM features you need to accurately test this system mechanic in a prototype.