

# Bon Appétit

---

## 程序

---

1. 游戏循环
  2. 主菜单，开始游戏、设置、退出
  3. 教程，继续游戏
  4. 游戏主场景，gameplay体现
  5. 游戏staff表
  6. 玩法
- 玩家使用**声调**操作角色上下移动，消除移动块
  - 玩家使用**音量**判断是否发动消除
  - `esc` 可以暂停游戏，**所有静止**，再按一次继续。**没有暂停菜单**
  - 暂定一分半钟后结束游戏，需要弹出结算窗口，支持回到主菜单、重新开始、跳到staff表

### 3. UI细节

- **TODO**

## 美术

---

1. 人物设计
  - 小恶魔（魅魔？）
  - 血腥一点
  - 要突出比较调皮的感觉，性格比较恶劣
2. 人物动画
  - 人物上下移动
  - 人物待机
  - 人物张嘴（头小变大）
  - 人物咀嚼
  - 人物闭嘴（头大变小）
3. 背景需求
  - 主菜单，参考Helltaker，俏皮一点的风格
  - 教程，结合策划的需求，背景纯色就行
  - 游戏主场景
  - 游戏staff表
4. UI控件需求
  - **TODO**
5. HUD需求
  - **TODO**
6. 玩法物体需求
  - 死人，6个

- 食物素材

- 肠子
- 心脏
- 肾脏
- 手臂
- 腿
- 头

## 7. 点击反馈 (特效)