**GAME设计流程参考书**

**游戏解释：**

此游戏为2011年独立工作室泰圣思以saga success授权在saga前作《matel saga 沙尘之锁》的基础上制作的小众文字类沙盒rpg网页平台单机云服务游戏《重装机兵新战线》为蓝本继承开发的游戏，由于《重装机兵新战线》在2014年停止更新，因此此游戏是《重装机兵新战线》的可再创造的跨平台mod及衍生游戏。

注:此游戏命名《重装机兵新战线 重生》意在个人继更新，没有收益，为技术娱乐。

**1 基础属性设计(可修改)**

**1.1ui设计**

1.1.1game i/o界面

1.1.2game main功能性

1.1.3game map

1.1.4game feedback

1.1.5game user

1.1.6game battle logs

1.1.7game create

1.1.8game item

1.1.9game database

**1.2功能模块逻辑分类(可复用)**

1.2.1 ui接口

1.2.2战斗系统

1.2.3道具系统

1.2.4地图交互

1.2.5存储系统

1.2.6系统logs模块

1.2.7角色属性

1.2.8赏金首系统

1.2.9城镇/营地系统

**2 game demo设计流程资料(资料反馈)**

**2.1《重装机兵新战线》原版素材收集**

**2.2《重装机兵新战线》游戏性分析**

**2.3 玩家需求报告**

**2.4简单再开发功能报告**

**2.5 模块代码逻辑构思及收集**

**3 game软件工程设计**

**4 game 软件工程实现**

**5 game 软件工程调试**

**6 game rup/uml维护及优化persion机制**

**作者:何浩**