## 游戏简介

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **线上名称** | 拼词达人 | **显示大小** | 960x560 |
| **基本定位** | Flash在线英语单词学习平台 | **设计风格** | 2D卡通 |
| **年龄定位** | 12-16岁 | **开发语言** | AS |
| **语库范围** | 涵盖小学、初中、高中教学大纲词汇，以及部分高中词汇 | **玩法** | 单人闯关、多人对战 |

## 设计原则

#### 游戏与学习工具相统一

强调实用性，娱乐中掌握教学要求的词汇量。关卡设计由易至难，辅以游戏本身的成长体系，让玩家感知成长。涵盖小学、初中、高中阶段教学大纲单词要求，并在此基础上最多增加20%的词汇量。

#### 引入社交、竟赛机制，营造共同学习的氛围

可与好友或任意在线者进行拼词对抗，通过竞争、社交模拟真实学习过程，紧扣学生心理特点，增强游戏的粘性。

#### 多重奖励措施，助力孩子成长

从精神、机会、物质三方面进行奖励。具体包括即时奖励政策、每周抽奖、活动结束最高大奖，拼词达人证书、线下竞赛机会、名校推荐等，让玩家不仅收获荣誉、物质奖励，更有机会得到优质的锻炼机会。

## 基本玩法模型

26种小动物，每一个代表一个单词，如a是蚂蚁（ant）、b是蜜蜂(bee)、c是小猫（cat）d是小狗（dog），以此类推，每个字母设计小动物形象。通过给屏幕上的小动物排队，拼出一个单词。根据屏幕给的中文意思，按顺序拼出打乱的字母，拼出对应意思的单词。

**第一步：启动新游戏**

屏幕里数只小动物，每个动物代表一个字母，到处随便行走。在屏幕的顶部或底部有一排小方格子。

**第二步：给动物排队**

给出某个单词的中文意思提示。玩家通过依次点击的方式将小动物们站到小格子里，顺序排对了，成功一局，获得奖励。如出现错误，小动物自动跳回到屏幕区，需要重新给动物排队。

**第三步：句子巩固单词（未定）**

每成功排一次队伍，系统提示成功后，跳出一个含有该单词的例句窗口，窗口不计入游戏时间。

**第四步：获得积分，进入下一个单词**

## 游戏模式

#### 闯关模式

关卡由易至难，每关有一个固定的小词库，每次进入关卡时随机从此词库中出现一定数量的单词。

在限定时间内正确拼完所有的单词后过关，如拼错一个字母扣除相应的游戏时间。正确拼出单词后，进入下一单词，完成所有单词后过关。

过关后给出玩家完成质量评分。

#### 对战模式

当玩家完成一定数量的关卡后，开启对战模式，之后可随时进入。

不限时间，不间断地出现单词，直到某一方无法拼出游戏结束。

进入后系统推荐水平相当的选手进行对战，也可自行选择好友或指定其他选手，挑战成功所得奖励与对手等级有关。

#### 练习模式

练习模式是体现游戏学习功能的一个重要部分。

关卡模式、对战模式中出现的单词成功拼出5次后，将进入我的“掌握单词列表”，“掌握单词列表”之外的单词可单独通过练习模式加强，此模式下不计积分和金币。

## 游戏辅助系统

**道具商城** 关卡模式对战模下可获得金币，金币可用于购买加快游戏进程的道具。

佣人：帮你快速找到一个正确的字母。

针筒：清除字母身上的干扰物。

炸弹：记忆竞赛模式使用，干扰你的对手。

扫把：清除屏幕的干扰物。

时间机器：给你加上30秒额外时间。

重生十字架：词汇速记模式使用，失败后立即从当前关卡复活，重新挑战当前关卡（失败后及暂停界面可用。）

**角色商城** 引出动漫人物，增强亲和力。不同的人物有不同的属性和技能，可在不同场景下使用。学习模式中可以获取金币，藉此可以解锁新的动漫角色，帮助学习。

草帽船长：爱伙伴，爱吃肉，更爱戴草帽，我悬赏三亿，我是海贼王！

50贝利：爱救人，爱嗑药，也爱吃棉花糖，我不是宠物，请叫我乔巴！

小佐：爱番茄，爱哥哥，也爱修炼忍术，我不是小受，我是宇智波佐助！

银酱：爱甜食，爱剑术，最爱守护同伴，我不善言辞，我是白夜叉！

卡殿：爱低调，爱复制，挚爱是带土，我的年代已不在，我是卡卡西!

……

**技能商城（待定）** 可以自主购买不同的技能，获得不同特点，学习模式中可以获取金币，用以升级技能更好的完成学习。

笨鸟先飞：关卡开始时你获得额外时间奖励

争分夺秒：达成词汇或语句时你获得额外时间奖励

悉心照料：找到一个字母时你获得额外时间奖励

不怕错：减轻你找错字母时的惩罚

种疫苗：降低字母干扰的效果

……

**金币商城** 商城内提供金币兑换抽奖机会、实物、学习机会等

金币兑换大转盘抽奖机会，每日限定次数；

金币直接况换成学习用品、听课机会等。

……

## 游戏激励系统

#### 任务系统

每日任务，长线任务，收集任务等。

#### 玩家收益

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **分值类型** | **含义** | **对应榜单** | **分值获得原则与条件** | **用途** |
| 实力值 | 代表选手在活动中表现出的综合能力的数值 | 实力榜 | 基本原则：主要评价参赛选手成功拼对拼词的能力，与拼词能力不相关的行为不获得实力值。 | 日常游戏无法消耗；赛季结束后可兑换成金币，在下一赛季使用。 |
| 金币数 | 选手在系统中内获得的虚拟财富值 | 财富榜 | 基本原则：除成功拼对单词外获得金币外，对每周、每月拼词优秀者发放额外金币奖励。  同时，在活动中表现活跃的选手获得金币； | 可用于消费；可在系统内用于兑换奖品、道具、换取抽奖机会等。 |
| 掌握单词数 | 游戏内成功掌握单词的数量 | 丰收榜 | 一个单词拼对五次，将进入已掌握单词库 | 实时了解自身学习状况 |

#### 排行榜

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **榜单类型** | | **榜单有效时间** | **榜单生成规则** |
| 实力榜 | 本周实力榜 | 每周周一至周五 | 所有选手当周周一至周周日经验值增量排名 |
| 本月实力榜 | 每月 | 所有选手当月1日-31日经验值增量排名 |
| 综合实力榜 | 全赛季 | 所有选手从注册开始所获得的所有能力值排名 |
| 财富榜 | | 全赛季 | 所有选手从注册开始所获得的所有金币额 |
| 丰收榜 | | 全赛季 | 所有选手从注册开始所拼对的单词总数 |

#### 游戏奖励

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **奖励内容** | **数量** | **获奖条件** | **奖励内容** | **备注** |
| 1排行榜奖励 | 100 | 每周实力排行榜前100名 | 1)获得线下拼词竞赛的申请资格；  2)获得2000金币 | 通过线下拼词竞赛资格申请的选手无法重复申请；金币奖励可重复获得； |
| 100 | 每月实力排行榜前100名 | 获得“月度拼词达人”证书 | 不获得额外经验值、金币；选手可在各月重复获得； |
| 100 | 丰收榜前1000名 | 获得“年度拼词达人”证书 | 获得100经验值，不获得金币。 |
| 2活跃度奖励 | 所有 | 每日可自行领取一次 | 50个金币 |  |
| 所有 | 系统内通过社交网络分享 | 200个金币 | 每日分享3次后不再获得奖励 |
| 所有 | 成功邀请一个新用户注册 | 800个金币 |  |
| 3金币兑换 | 所有 | 将账户内的金币兑换成奖品 | 每半月开放一次，每次开放3天 | 奖品将邮寄给选手 |
| 4金币抽奖 | 所有 | 奖若干金币兑换抽奖机会 | 每半月开放一次，每次开放3天。奖品不定，通过系统内抽奖系统实时抽取，每日选手有5次机会。 | 奖品将邮寄给选手 |
| 5征文比赛 | 3-5 | 举办”拼词感悟”为主题的征文活动，作品通过组委会的评定 | 作品将在《上海学生英文报》进行刊登；选手将获得证书； | 每月不定时刊登 |
| 6实物大奖获得机会 | 1 | 通过抽取方式产生，以下选手获得抽取资格。  1）每周排名前5名选手  2）每月排名前5名选手  3）总经验值排名100名选手  4）总活跃度排名（以登录、分享、邀请获得的经验值数加权计算）前50名选手 | | 奖品包括：  1）获得前往英美等国家的游学机会；  2）高端数码产品；  3）精品课程；  4）一年期《上海学生英文报》  5）其他奖品 |
| 7线下拼词活动资格 | 不定 | 预先进行申请，通过主办方进行审核的获得资格。  1）每周实力排行榜前100名可获得线下活动的申请资格，主办方将结合词汇量排行榜对选手进行审核，每月月底公布审核结果。已审核通过选手无法重复申请，未通过选手可在其他时间再次申请。  2）主办方结合综合实力榜和丰收榜设定申请标准，由选手自行申请，审核后发放决赛资格。已获得决赛资格的选手不参与此形式的选拔。 | | 参与线下拼词活动，有机会获得丰富奖品和优质机会 |