**tridimensional.org**

11

**团战拼图**

**游戏策划**

**李伯伦**

目录

[1 游戏概述 2](#_Toc309490095)

[1.1 游戏背景 2](#_Toc309490096)

[1.2 游戏简介 2](#_Toc309490097)

[1.3 游戏特点 2](#_Toc309490098)

[2 操作流程 2](#_Toc309490099)

[2.1 单人模式 3](#_Toc309490100)

[2.2 多人模式 4](#_Toc309490101)

[3 动作 4](#_Toc309490102)

[3.1 移动地图 4](#_Toc309490103)

[3.2 缩放地图 5](#_Toc309490104)

[3.3 拾起纸片 5](#_Toc309490105)

[3.4 移动纸片 5](#_Toc309490106)

[3.5 翻转纸片 5](#_Toc309490107)

[3.6 智能拼合 5](#_Toc309490108)

[4 参考文献 6](#_Toc309490109)

# 游戏概述

## 游戏背景

网络游戏产业是一个新兴的朝阳产业，经历了20世纪末的初期形成期阶段，以及21世纪初的快速发展，现在中国的网络游戏产业处在成长期并快速走向成熟期的阶段。

我国网络游戏产业呈现快速稳定的良好发展态势，不仅形成日渐完善的产业链和相对成熟的产业发展环境，而且本土原创网络游戏在实现由量变到质变跨越同时，积极拓展海外市场。网络游戏在游戏品种、数量、题材类型、市场规模和从业人员数量等方面，都实现了持续快速的增长。由单一大型多人在线到网页游戏、社区游戏、手机网游等新品种不断的涌现，由以魔幻类游戏题材为主到益智、军事等游戏投放市场。

2010年互联网游戏用户总数突破1.2亿人，同比2009年增长超过37%。2010年国产游戏产品出口规模相比2009年增长继续加快，海外市场收入将近2.3亿美元，出口数量超过100款。有越来越多的本土游戏企业开始进军海外市场，还有部分游戏企业通过海外投资开始参与国际资本竞争。

## 游戏简介

* 游戏名称（Game Name）：团战拼图
* 游戏类型（Game Style）：PUZ（益智游戏）
* 视觉风格（Rendering）：真实3D完美模拟现实
* 战斗类型（Battle Style）：团队协作，以集体的力量击败对手
* 运行平台（Platform）：IOS，Android，Windows、Mac等

## 游戏特点

* 跨平台：本游戏要实现IOS，Android，Windows、Mac等智能终端和PC之间的互联。
* 团队协作：战场的厮杀是残酷的，而每个人都有弱点和不足。危机时刻，谁来弥补和帮助我们？我们的战友！
* 团队对抗：竞技一直都是游戏的一个亮点，也是游戏制胜的法宝，这个法宝不仅使游戏更具吸引力，而且更加耐玩。
* 3D：这是一个3D的时代，2D游戏已经越来越难刺激玩家的眼球。

# 操作流程

如图（图1. 操作流程图）所示：按玩家个数划分，游戏共有两种模式：单人模式、多人模式。



**图1. 操作流程图**

## 单人模式

单人模式下，玩家可以创建新游或装载存档的游戏。在创建新游戏时，玩家可以自定义图片，图片可以从预定义图片集或历史图片集中选择，也可以从本机图片库中导入，同时玩家还可以选择游戏难度，越高的难度意味着被切成的纸片越多。在游戏过程中，玩家随时可以保存未完成的游戏，保存时可以选择保存为新档案并为档案命名，或者覆盖历史档案。下次进入单人模式时，玩家可以继续没有完成的已存档的游戏。

## 多人模式

多人模式下，玩家可以看到网络内所有的已建立的主机，它们在LAN/WAN/蓝牙网络上创建。选择其中一个主机，可以直接加入其他玩家已经建立好的游戏。同时，玩家也可以创建自己的新游戏。创建方法与单人模式下的基本相同，此处多了一个网络类型的选项，玩家可以选择的网络类型有Network和Blue Booth。游戏创建成功后，进入等待阶段，待玩家到齐，可以开始游戏。在等待过程中，每位玩家都可以选择退出此游戏或改变所在队伍，主机可以取消游戏或者踢出其他玩家。

# 动作



**图2. 游戏主界面**

## 移动地图

玩家有3种方法移动地图：1. 单指拖拽地图空白区域（无纸片的区域）；2. 使用图2中绿色导航上的白色方向键；3. 双指拖拽地图任何位置。

## 缩放地图

玩家有两种方法缩小/放大地图：1. 双指靠拢/分开，以任意位置和比例缩放地图；2. 使用图2中红条，以屏幕为中心对地图做固定比例的缩放。

## 拾起纸片

游戏中操作的所有纸片都是一个集合，如果操作单张纸片，则表示集合内只有一张纸片。单指触摸纸片，纸片即被拾起。纸片拾起以后，以一定速度向上抬高，直至高度超过其他静止的纸片，手指停止触摸以后，纸片于所在位置坠落。

## 移动纸片

当纸片被拖拽时，拖拽点与手指位置同步。每个纸片都有一个重心位置，若拖拽方向与重心点指向拖拽点的方向有偏差，则纸片会旋转，直至两个方向重合。

## 翻转纸片

现实的拼图游戏，不能保证每一张纸片都正面（有图一面）朝上，所以需要将背面朝上的图片翻转过来。翻转的办法就是：让拖拽方向与重心点指向拖拽点的方向相反。

## 智能拼合

如果两张纸片在原图中位置相邻，而且在游戏中位置很近，方向几乎相同，那么它们会自动拼合在一起，合二为一成为一张新的纸片。

# 参考文献

* *中投顾问.《2011-2015年中国网络游戏市场投资分析及前景预测报告》. 网络出版. 2011.7*