

IceBreaker 游戏策划草案

一、 游戏的开发计划

a) 游戏类型

表 1 游戏类型列表

游 戏 类 型	选 择	补 充
动作类 (ACT)		-
冒险类 (AVG)		-
三维射击类 (Doom-like)		-
格斗类 (FTG)		-
飞行模拟类 (Flight Sim)		-
第一人称射击 (Quake-like)		-
角色扮演类 (RPG)		-
即时战略类 (RTS)		-
经营模拟类 (SLG)		-
体育运动类 (SPT)		-
射击类 (STG)		-
回合制战略类 (TBS)		-
益智解谜类 (PZL)	✓	益智休闲类消除游戏-

b) 开发环境

表 2 开发环境列表

开 发 环 境	选 择	补 充
Java	✓	-
Brew		-
Symbian		-
Smartphone		-

c) 开发周期

表 3 开发周期列表

时 间	选 择	补 充
15(工作日以内)		-





30(工作日以内)		-
30(工作日以上)	✓	属学校实践项目，周期较长-

二、 游戏的世界设定

a) 游戏的故事情节叙述

游戏以迪士尼 2013 的 3D 电脑动画电影《冰雪奇缘》为背景，在四面环海、风景如画的阿伦戴尔王国，生活着两位可爱美丽的小公主，艾莎和安娜。艾莎天生具有制造冰雪的神奇能力，随着年龄的增长，她的能力越来越强，甚至险些夺走妹妹的生命。为此国王紧闭宫门，也中断了两姐妹的联系。阿伦戴尔的国王和王后在一次海难中丧生。悲哀的海难过后，艾莎终于到了加冕的年龄，各国王公齐来祝贺。艾莎战战兢兢，唯恐被人识破隐藏了多年的秘密。然而当听说安娜将要和初次见面的南方小岛王子汉斯结婚时，依然情绪失控露出了马脚。在此之后她逃到山中，构建了属于自己的冰雪宫殿，而阿伦戴尔也陷入可怕的寒冷之中。安娜为了拯救姐姐和阿伦戴尔王国，踏上了前往冰雪宫殿的旅程。在旅程中，安娜需要不断的消除冰晶，提高自己的本领获得经验（或者金币），解锁不同的人物，获得他们的帮助。

b) 游戏的玩法介绍

- 消除单元的样式：暂定
- 满足消除类游戏的通用规则：“两个一换，三个一消。”只要在同一行或者同一列上能够形成至少 3 个同色消除单元相连的布局，就可以进行消除。
 - 消除条件：形如     等
- 游戏模式：单人模式，1-1 对战模式，双人模式，2-2 对战模式（pk 模式细节暂定）
 - 单人模式：由单一玩家进行游戏
 - 1-1 对战模式：两个玩家进行游戏，比较得分
 - 双人模式：由两个玩家在同一局面上进行消除游戏
 - 2-2 对战模式：双人对双人，比较得分
- 人物设定：暂定（另：人物的等级制度暂定，以为内随着等级提升，到底哪个方面有提升不好把控；可设计每个人物有一个技能，在每局最后发动；人物由金币或经验来解锁；）
- 道具：
 - 提高玩家自身分数的道具：
 - 在 pk 模式中可提供阻碍对方的道具：如冰冻（冻结对方的操作，可看到游戏画面但不可操作），障眼道具（以雾气遮盖游戏画面，不可看到画面但可随意操作）

c) 游戏的特色单元

- 提供市面消除类游戏不具备的独特双人模式：由两个玩家完成同一局游戏

三、 产品用户定位

- 在智能手机平台上，消除类游戏已经成为新宠，并且势头不减。关于消除类游戏如何获得玩家的青睐，在知名问答类网站知乎上有如下回答：[（http://www.zhihu.com/question/20387282）](http://www.zhihu.com/question/20387282)
 仅针对元祖形态的宝石迷阵型游戏进行分析。这类游戏包含三个特征：
 - 1，简单规则。成三消除是一个非常简单，不需要说明即可让任何玩家接受的基础规则。这不能保证好玩，但可以保证学习门槛非常低。
 - 2，必败结局。元祖宝石迷阵的游戏内容是随机生成的，或者说这是只有规则，没有内容的游戏。这种做法消除了客观的胜负标准，

游戏中只存在玩家主观设定的胜负；活的时间更长，或者取得更高的分数。这个游戏目标非常简单明确，很容易被接受，也很容易吸引玩家。只有规则而无内容的游戏让游戏生命长度不受游戏内容容量的制约（并不是说这是一个好主意，现代游戏更倾向于提供预设的游戏内容来构造可预测和可控的游戏过程）。

3，递增压力。游戏速度越来越快，生命槽下降越来越快，可用时间越来越短，给玩家以持续递增的压力直到终盘。这种感受符合并且有利于形成压力堆积-压力释放（reward）这种快感体验模式。

基于以上三个特征可以看出，实际上很多现在我们归类为小游戏的被玩家广泛接受的游戏都跟狭义上的三消游戏相似。例如连连看（成对消除）、俄罗斯方块（成行消除）、是男人坚持 60 秒、triple town、无限模式下的植物战僵尸等等。不过 triple town 跟传统三消游戏不同的是传统模式考的是玩家的视觉识别-反应-操作，triple town 考的是规划-预测；传统模式递增的压力是时间/速度，triple town 递增的压力是空间。把这一点抽离出去，其他方面都是类似的。

- 本次开发的备用扩展设计：

- 规则的变异和特例。

成三消除是一个非常容易接受的基础规则，但是在具体的规则细节和操作上不同游戏做了不同的发挥。比如说元祖宝石迷阵的操作是邻位互换，puzzle and dragons 的操作是连续线路上的邻位互换，diamond dash 的操作是点选，dungeon raid 的操作是轨迹连线。这几种方式略有不同，没法分高下，只是各自服务于各个游戏要给玩家营造出的那种游戏体验。上面提到的这些规则的变异本身并不重要，只是满足游戏整体设计的需要。那么在规则上有意义的扩展主要是在“特例”的设置上。以 dungeon raid 为例，它区分出了不同方块的作用（攻击，防御，敌人，回复等等），加了职业种族特殊技能这些要素。很多游戏的设计就是在简单的核心规则基础上不断添加特例的过程（在很多桌游和卡牌游戏上可以看到类似的发展过程）。特例会游戏显得更有深度和策略性，会更多变以及让玩家可以选择略微不同的游戏过程，但是特例的量需要适可而止。

- 强化快感体验。

第一种是加上诸如连消奖励、special move（达成一定条件后出现的特殊方块，大招之类）等等。这个方面有两个作用，其一是细分玩家的游戏目标（生存或分数），指定一系列次级目标或者阶段性目标，让玩家可以有更明确的追求终极目标的路线。其二是强化压力递增到后期的感受，在高压阶段投放高奖励，强化玩家的爽快感。triple town 做的草丛合灌木，灌木合大树，大树合房子，房子合城堡，城堡合浮空城等等的递进路线，也是类似的思路。

第二种是把高压力的部分抽取出来。既然消除类游戏最刺激的就是最后一分钟，那么我们就只做这最后一分钟，其他都可以当作垃圾时间扔掉。最早这么做的应该是宝石迷阵 blitz，这是一个只有固定的一分钟时长，强化连消奖励和 special move，节奏非常紧凑的游戏，可以说重新定义了三消类型游戏。另一个是 diamond dash，概念跟 blitz 类似，进一步取消了移动操作，让节奏变得更快。

.....To be completed

四、 游戏内容的具体介绍及美工要求

- a) 游戏地图单元
- b) 游戏地图图素列表
- c) 角色单元设计特性
- d) 游戏人物列表
- e) 游戏道具的设计特性
- c) 游戏道具列表

五、 游戏音效

a) 游戏音效要求

音效的主要格式

音效格式	选择
WAV	✓
MIDI	✓
MMF	✓

b) 游戏音效内容

表 8 游戏音效列表格式

游戏叙述	音乐格式	音效长度	音效容量