

龙珠消消乐 游戏策划案

第 10 组 大保天天健

组员：	陈俭军	121250010
	陈鹏	121250013
	蒋秉良	121250058
	焦紫顺	121250063
	李淳雨	121250066
	李豪俊	121250067

1、游戏概述	3
1.1 游戏名称和运行环境	3
1.2 游戏故事情节	3
1.3 游戏特征	3
1.4 游戏定位	3
1.5 游戏风格	3
2、游戏机制	3
2.1 游戏性设计	3
2.2 游戏玩法及规则	3
2.3 游戏界面	5
2.4 玩家交互	5
3、人工智能（AI）	5
4、游戏元素	5
5、游戏故事背景	6
6、游戏过程	6
7、技术应用分析	6

1、游戏概述

1.1 游戏名称和运行环境

游戏名称：龙珠消消乐

运行环境：PC 端 windows 操作系统

1.2 游戏故事情节

游戏架设在著名漫画《七龙珠》故事背景下，为一个少年通过操控消除游戏实现修炼、收集龙珠以及天下第一武道会比武的过程（分别对应单人、协作、对战）。

1.3 游戏特征

区别于一般消除类游戏缺乏故事情节性的特点，本游戏拥有较为完整的故事背景，游戏过程具有连贯性。用户在游戏过程中，可以充分享受游戏的情节趣味。

1.4 游戏定位

游戏主要为喜爱消除类的玩家设计，同时兼顾喜爱《七龙珠》的玩家。计划玩家游戏用时每天一小时。

1.5 游戏风格

采取《七龙珠》画风，消除动作关联格斗效果。音效使用《七龙珠》背景音乐（激昂战斗场景）。

2、游戏机制

2.1 游戏性设计

游戏采用等级制，玩家通过游戏获得经验升级提高攻击力。游戏采用关卡制，难度依次提高，玩家需要提高自己的等级来达到通关目的。游戏采用金钱制，玩家在游戏过程中收集金币以购买道具，帮助自己更容易游戏。

在单人游戏中，玩家通过不同关卡练习，加强自己的技术，提高自己的等级（尤其是攻击力），打通各个关卡，开启下一关卡。玩家可以重玩某一关卡。

在协作游戏中收集龙珠，具有开启单人游戏最后关卡以及获得一定奖励的作用。收集过程有一定难度。

在对战游戏中通过与不同玩家对战，促进玩家之间的交流。玩家击败对手在满足自己成就感的同时可以获得一定金币奖励，若玩家被击败，将有一定金币惩罚。

2.2 游戏玩法及规则

游戏玩法即通过滑动棋子，形成三个或以上的相同颜色棋子，完成消除；系统掉落棋子

填充棋盘。基本玩法同消除游戏。

游戏全局无死局（死局定义：玩家无法通过任何系统提供的手段进行消除操作）。

游戏棋盘为 9*9 方格。

游戏棋盘中共有 5 种棋子。

游戏每局时间为 60s。

游戏有两种棋子下落方式：从上到下，从左到右（在游戏开始前确定）。

游戏设立提醒机制：当玩家无操作 3s 时将进行提醒。

当玩家完成 4 次连续消除（每次消除时间间隔不超过 1s），游戏进入超级模式，超级模式下得分翻倍（超级模式下进入重新形成 4 连消，刷新计时）。

游戏中有五种道具。

道具 A：在玩家形成四个连色时形成，或形成横三竖三形式。道具生成位置在消除的棋子位置中随机挑选。作用是消除其周围 8 个棋子，及三乘三方格，包括自身。

道具 B：在玩家形成五个连色时形成，或形成横竖为三四形式。道具生成位置在消除的棋子位置中随机挑选。作用是消除其所在列及其所在行所有棋子。

道具 C：通过游戏外金币购买的方式获得。将超级模式时间限制从 1s 增加至 2s。

道具 D：通过游戏外金币购买的方式获得。将玩家全局得分提升 10%。

道具 E：通过游戏外金币购买的方式获得。将提示时间间隔由 3s 缩短至 2s。

注：增设道具龙珠，通过收集获得。可获得一定系统奖励。对游戏进程无影响，此处忽略。

道具使用与消除界定：

CDE 道具为全局道具，需要在游戏开始前挑选，且一局一个道具仅限使用一次。

A 道具形成后可以选择主动触发，或者通过消除触发。当通过消除触发时，消除效果优先（先消除再形成 A 道具效果）。

B 道具只能通过主动触发。消除操作以及 A 道具效果均无法触及 B 道具。

得分规则：

位于一列：三个消除得 100 分，四个消除得 200 分，五个消除的 500 分。

横竖两列：三三得 200 分，三四得 300 分。（若有掉落形成四四得 400）

道具 A 效果主动触发得分 200；消除触发，先进行消除计分，再加上 200。

道具 B 使用得分 800。

注：每局金钱、经验数目与消除最后总得分正相关。

金钱=得分/100

经验=（得分/100）*1.5

协作及对战采用游戏大厅模式，在一个房间内的所有人均准备好后方可进行游戏。

协作游戏规则：协作对战每人战绩相同

对战模式规则：

当有一方进入超级模式时，另一方若使用 C 道具，则 C 道具效果暂时消失。
若有一方使用 B 道具，另一方某颜色棋子（随机颜色）无法移动两秒。

2.3 游戏界面

见“龙珠消消乐”界面原型

2.4 玩家交互

协作和对战采用游戏大厅形式。玩家在协作和对战时可以使用系统提供的聊天窗口进行交流。在协作和对战过程中使用的道具由玩家自行协商点亮表示使用，道具从点亮的玩家那里扣除。同组玩家战绩相同不作区分。

3、人工智能（AI）

生成棋子，控制棋子掉落；生成道具 AB，控制其生成位置；预防死局。

4、游戏元素

玩家、道具、对战者（仅有血条显示，无任何动作）

每 100 分代表一次攻击

等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
战斗力	10	100	200	400	700	1100	1600	2200	2700
经验	0	100	200	300	400	500	600	700	800

关卡	1	2	3	4	5	6	7	8	9
血量	600	6500	14000	30000	56000	93500	144000	209000	270000
守关者	小林	武天	比克	人造人	佛丽莎	克鲁	界王	布欧	神龙

龙珠守护者	1	2	3	4	5	6	7
血量	150000	200000	230000	250000	300000	400000	500000

道具	C	D	E
价格	200	200	200

5、游戏故事背景

架设于《七龙珠》世界，基本剧情元素相同，稍作改动。

6、游戏过程

玩家进入游戏，系统自动创建角色。

玩家选择个人游戏模式，开始游戏，通过消除游戏达到系统设定关卡分值，即打败对手，通过该关卡，开启下一关卡。系统对玩家每局游戏表现进行评估（通过得分），评价星级，给予相应奖励。玩家关卡闯关失败，系统进行打分，进行少量奖励。关卡可重复挑战。

玩家选择协作游戏模式。玩家进入游戏大厅，选择房间进入，房间内所有人 Ready，房主开始游戏，房间状态游戏中。当玩家总分值达到一定分值，系统按分值给予龙珠奖励。当玩家集齐七颗龙珠，玩家可开启个人游戏最后关卡并得到一定系统奖励。

玩家选择对战模式(玩家需要一定金币方可进入)。玩家进入游戏大厅，选择房间进入，房间内所有人 Ready，房主开始游戏，房间状态游戏中。游戏结束，系统比较两队得分，得分高者获胜。胜者有一定金币奖励，输者有一定金币惩罚。

7、技术应用分析

略