

# Stop Sperm 元素策划

金峥华 King

# 说明

- 制作时间：2010年11月16日
- 当前版本：1.0
- Demo

# 目录

- 元素设计概述
- 玩家
- 精子
- 道具
- 后续



# 元素设计概述

# Stop Sperm元素设计概述

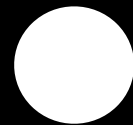
- 游戏包含三种元素： 玩家， 精子以及道具
- 玩家围绕手部操作设计
- 精子围绕外型， 属性， 技能以及智能设计
- 道具是对技能的详细说明以及特殊关卡中需要用到的道具



# 玩家

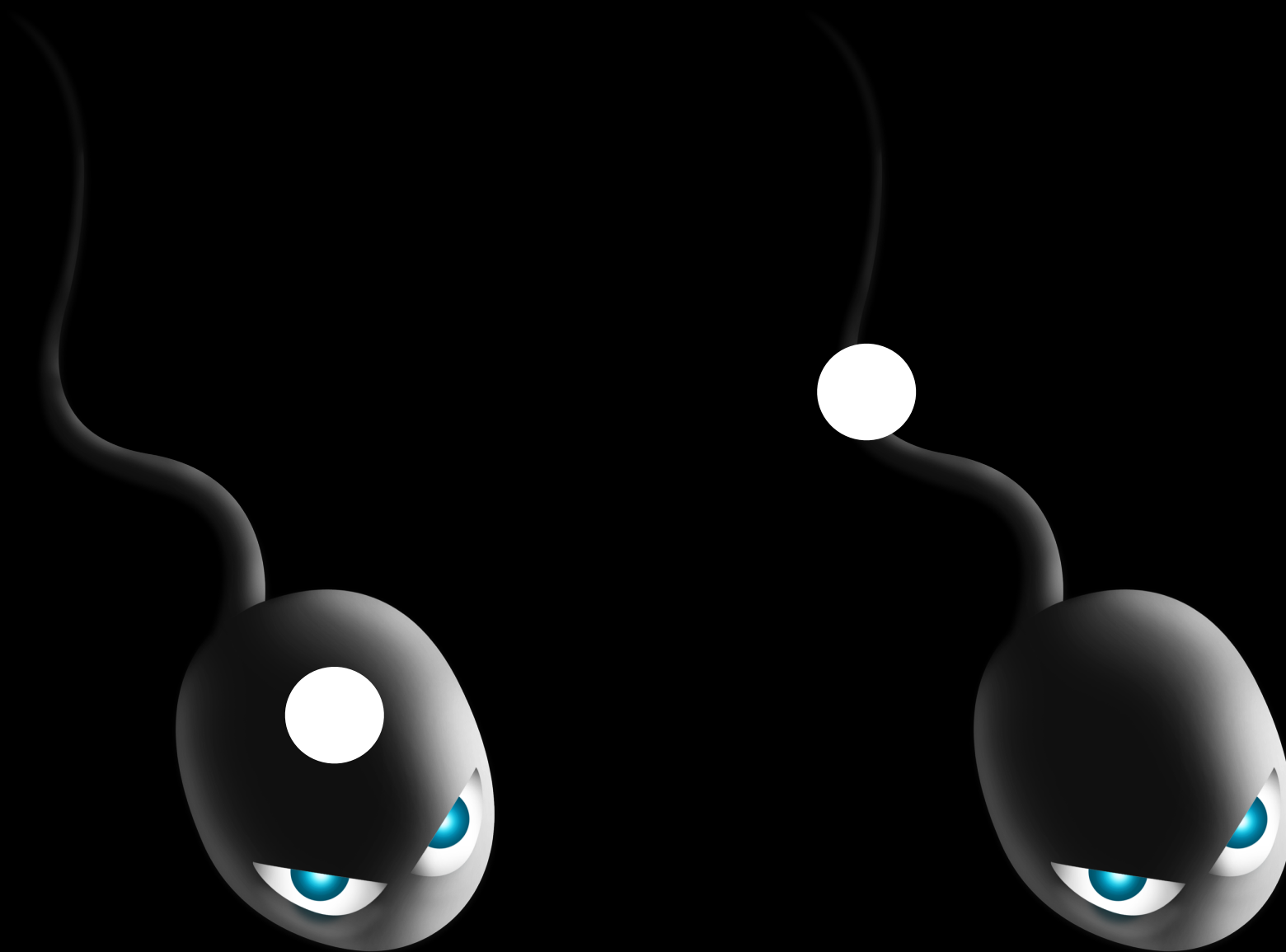
# 玩家

- 玩家主要操作自己的手指
- 玩家有5种操作手法：摁，切，挤，弹，捏
- 还能通过操作画出并使用道具（在道具中说明）



为了说明方便该白点  
表示玩家手指在屏幕  
上的触摸点

摁



单指触摸精子身体，并且始终不离开精子的身体

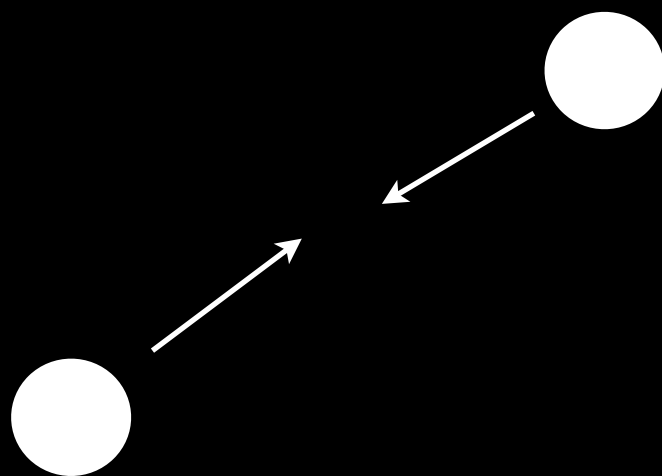


# 切

---

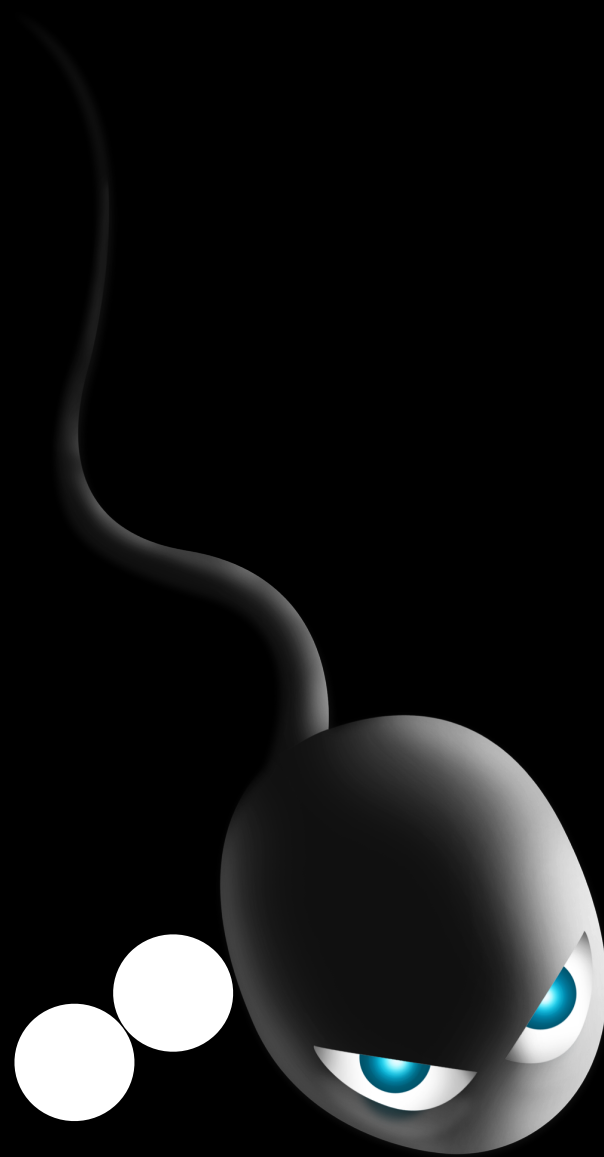
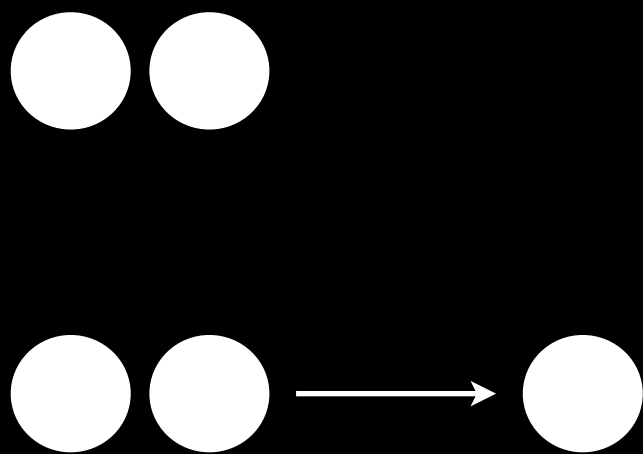
切，手指在屏幕上滑动，并且起始点不在精子身体内部

# 挤



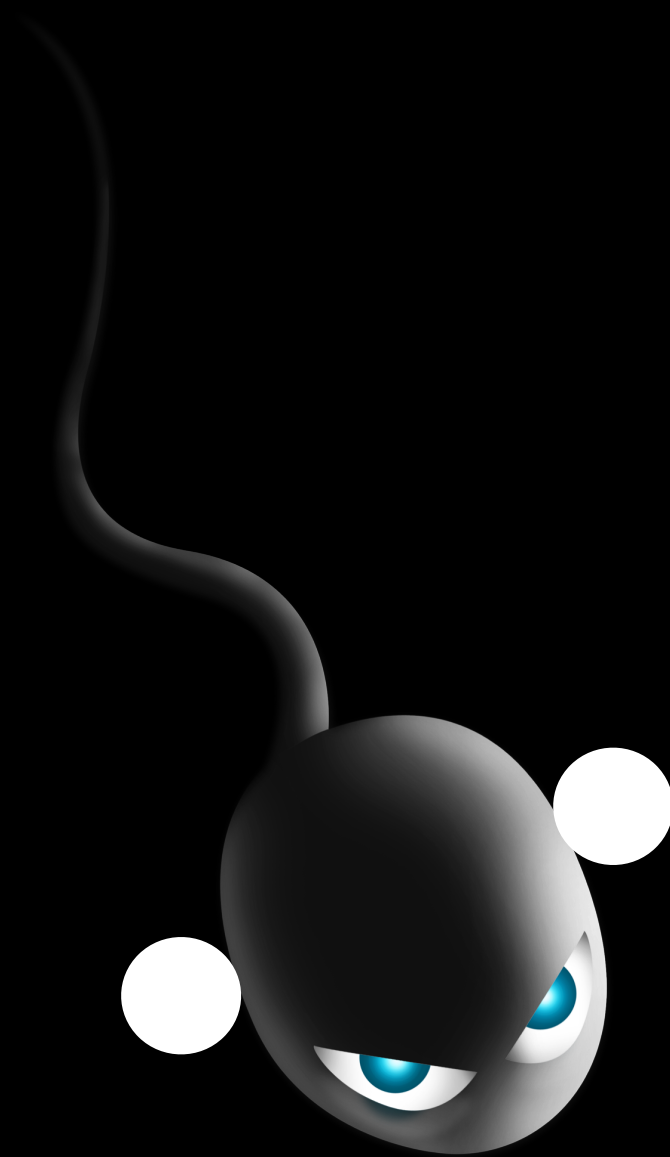
双指向内滑动，并且最终落在精子内部，整个过程中会触发捏的动作

# 弹



双指开始时并拢，之后其中一个手指向外滑动，滑动方向为弹的方向，最后碰到精子才能对精子起到作用

# 捏



捏的动作，两个触摸点位于精子头部边缘时，精子被捏住



# 动作说明

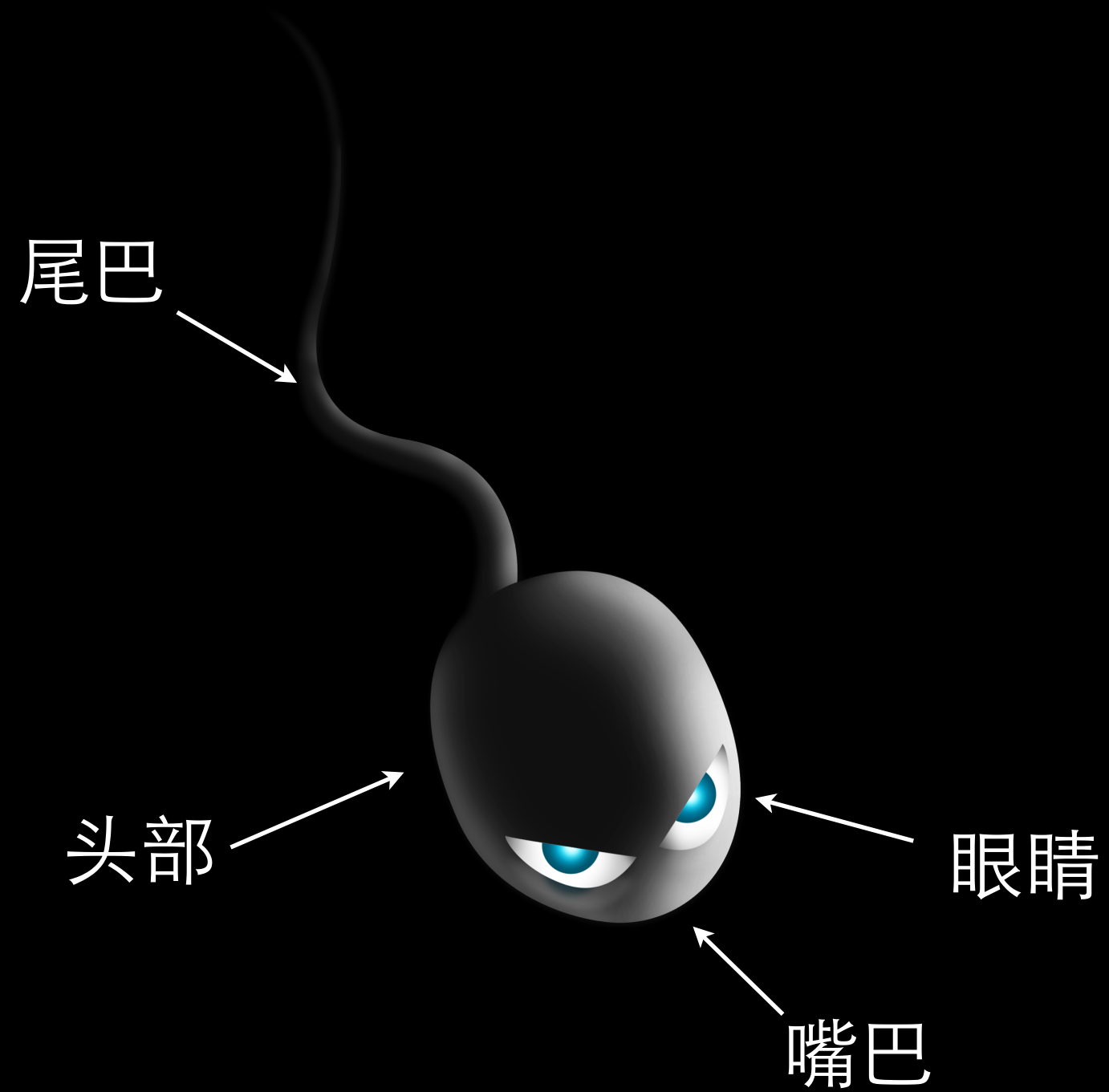
- 以上5个动作在具体实现是会面临挑战，相信程序人员能战胜这个挑战
- 后续道具中还需要用到玩家手部的操作

# 精子

# 精子设计

- 精子设计围绕4块展开
- 外型
- 属性
- 技能
- 智能

# 外型



真实舒服的精子游动感觉

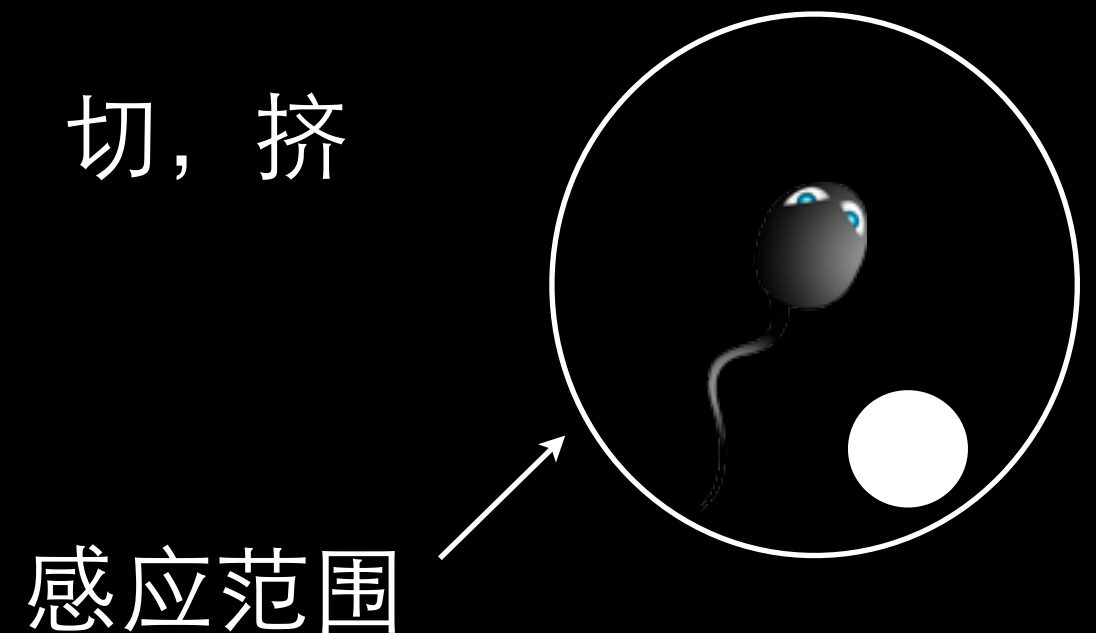


# 属性

- 状态：正常，危急，死亡
- 方向
- 尾巴摇动频率：慢，中，较快，最快
- 尾巴长度
- 速度：慢，中，较快，最快，速度由尾巴长度，尾巴摇动频率和玩家的动作三方面决定

# 状态

- 正常：无玩家操作的情况
- 危急：受到以下动作时进入危急状态，摠，尾部切，弹，捏， 精子智能提升时，玩家在精子身体附近进行的操作也能使精子进入危急状态
- 死亡：头部受到摠（2秒），切，挤



# 方向

- 精子可以360度自由游动，下一时刻方向由精子的智能模块控制

# 尾巴长度及摇动频率

- 摇动频率分为4级：慢，中，较快，最快，具体数字需要做出出来后看效果定
- 尾巴长度可变（切掉尾巴），精子移动速度受尾巴长度影响，具体比例也需要根据实际效果来定，目前定为正比



# 移动速度

- 速度分4级：慢，中，较快，最快，速度由尾巴长度，尾巴摇动频率和玩家的动作三方面决定，具体数值需看实际效果而定

# 技能

- 精子可以使用的技能：变速，变方向，变小，反咬，目前版本先这4个，将在后续版本中细化
- 以上4项技能很直观，不做具体说明

# 智能

- 精子的自我决策模块，主要是综合上述状态，属性和技能做出最佳的组合优化。
- 该块内容是本游戏的重点之一，在上述工作完成之后将单独制作一份策划方案

# 道具



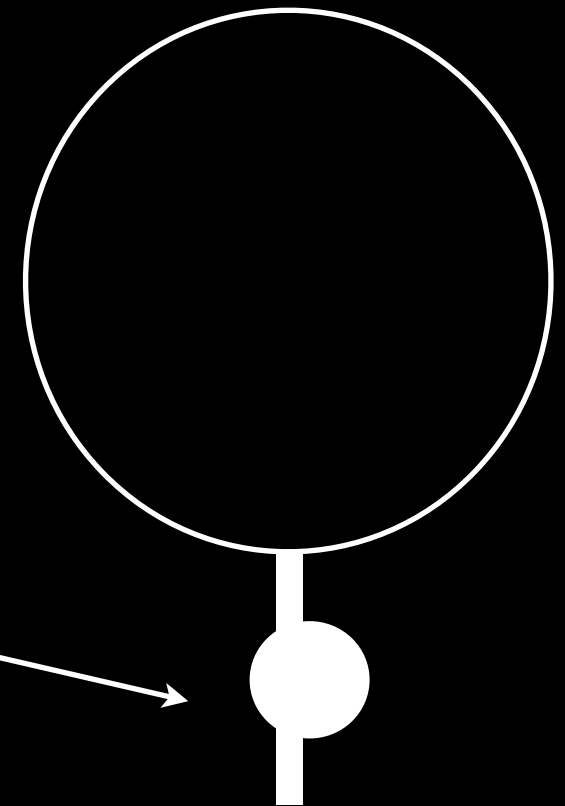
# 道具

- 精子和玩家可以使用的道具（技能），以增加游戏的趣味性
- 目前版本中精子不使用道具，只使用自己的技能，玩家需要使用两个道具：放大镜， 摩擦

# 放大镜

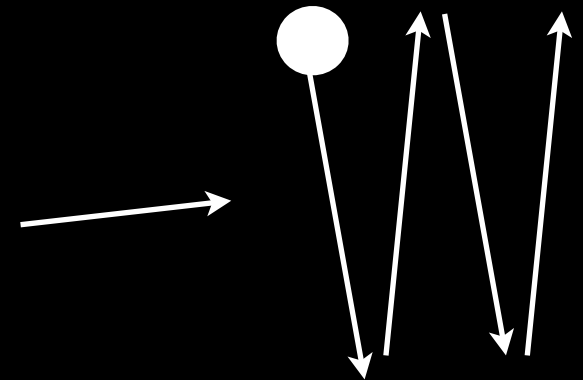
- 用于找到使用变小技能的精子
- 激活条件：玩家在屏幕上画一个圈

手柄，玩家触摸手柄后可以拖移放大镜位置



# 摩擦

- 用以完成制造关卡
- 触发条件： 手指在屏幕上摩擦
- 来回次数根据实际效果定



# 后续

# 后续工作

- 精子智能的策划
- 精子技能的丰富
- 道具的丰富