

Stop Sperm 关卡策划

金峥华 King

说明

- 制作时间：2010年11月15日
- 当前版本：1.0
- Demo

目录

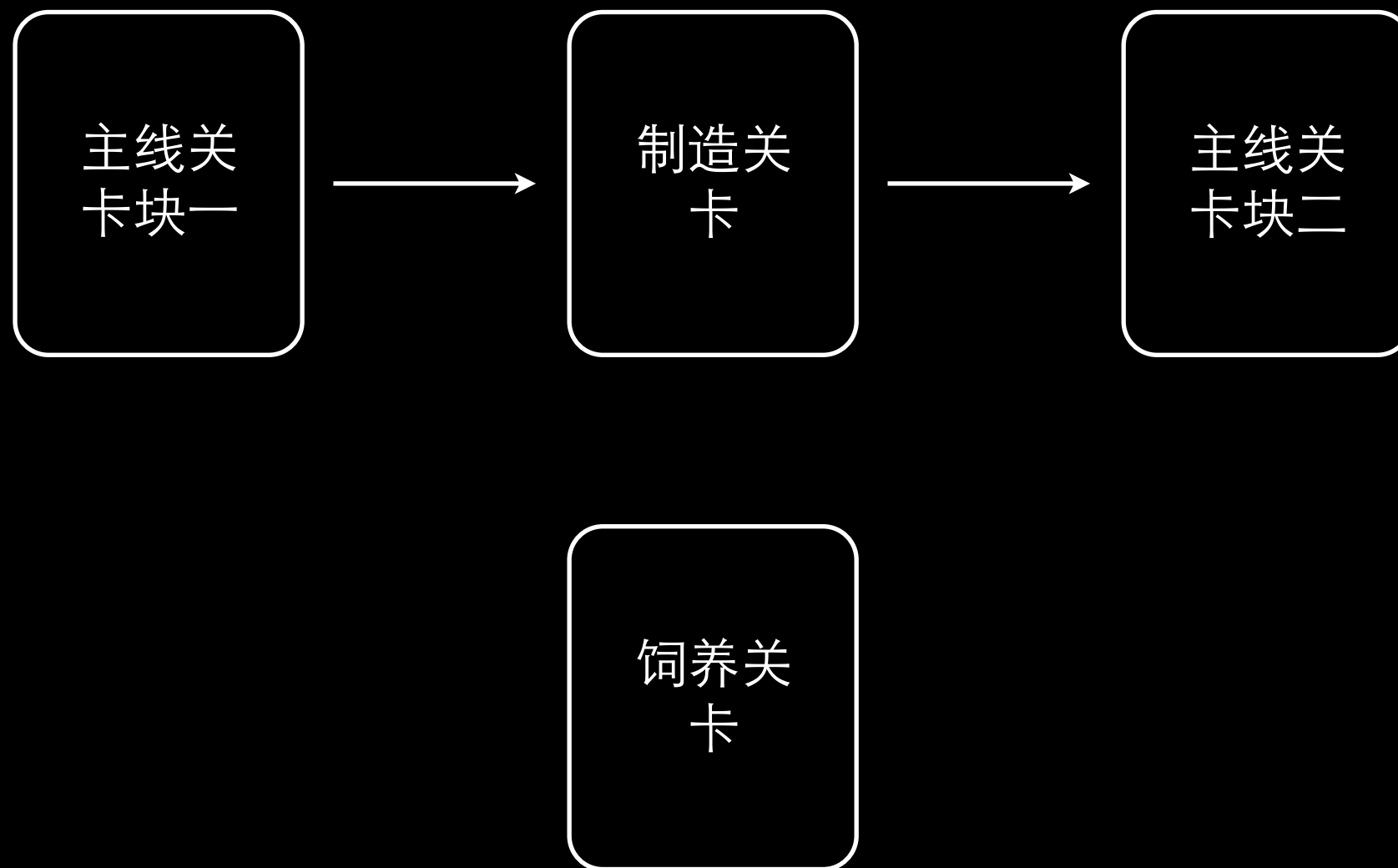
- 关卡概述
- 主线关卡
- 精子制造关卡
- 饲养及社区联机功能
- 后续

关卡概述

Stop Sperm关卡设计概述

- 本游戏提供三种关卡玩法：主线，制造和饲养
- Demo版本主线关卡分成2块，第一块7关，第二块4关
- 玩家在完成第一块关卡之后进入制造关卡，完成制造关卡之后进入第二块主线关卡
- 饲养关卡独立于主线，demo版本不做具体策划

关卡设计示意图



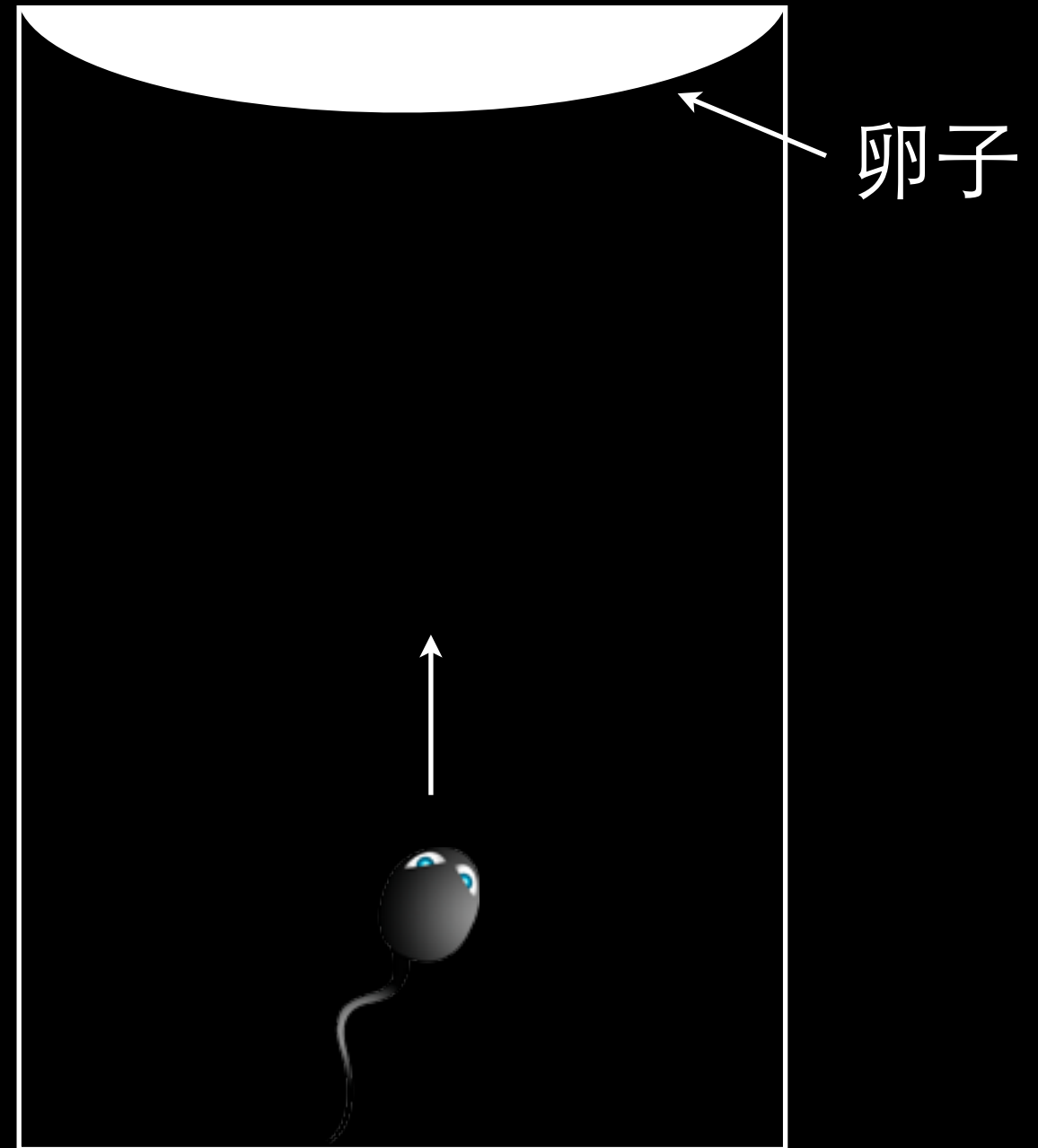
主线关卡

主线关卡设计概述

- 主线关卡根据玩家对精子的玩法手势难度的提升设计
- 玩法手势由易到难：搥，切，挤，弹，捏
- Demo版本第一块为搥，第二块为切
- 关卡块背景分别为池塘和小溪

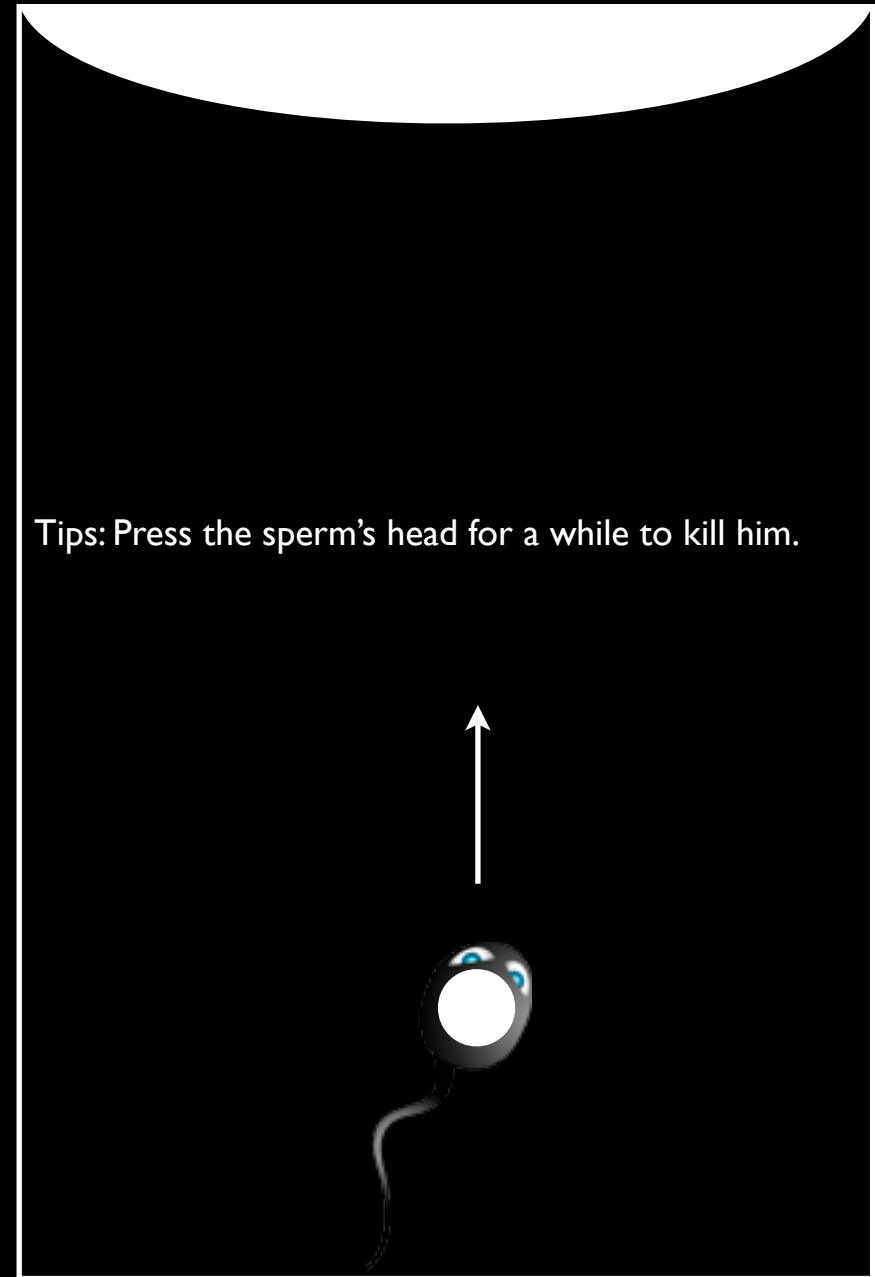
第一块：摠

- 精子在屏幕中由下往上游向卵子，取胜条件：在精子到达卵子前杀死精子
- 难度设计：随着关卡的提升，精子的速度增加，方向开始变化



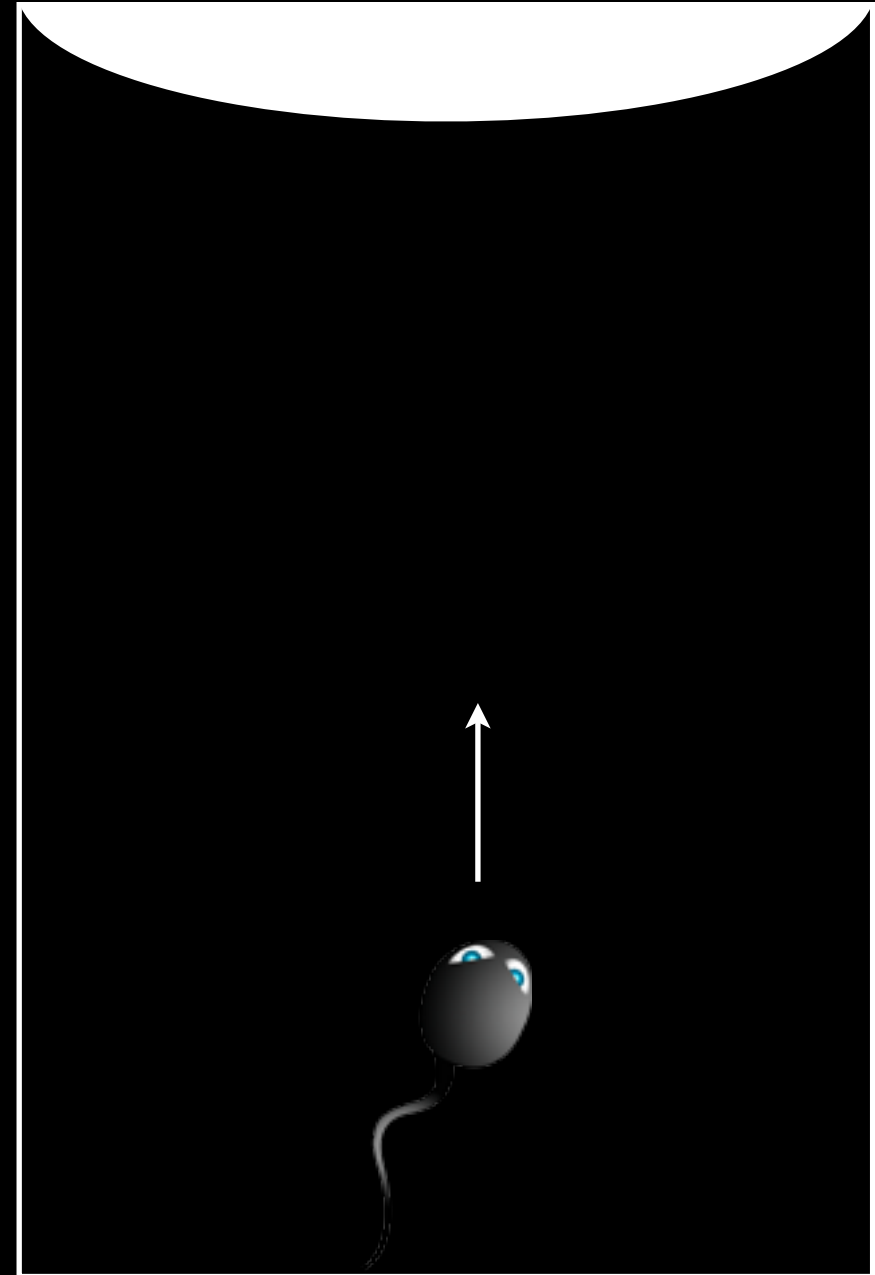
第一块第一关

- 精子以最慢速度（速度属性在精子设计中详细讲述）游动，此关中精子头部被触摸后精子不再移动
- 对玩家的提示：点击头部2秒以杀死精子



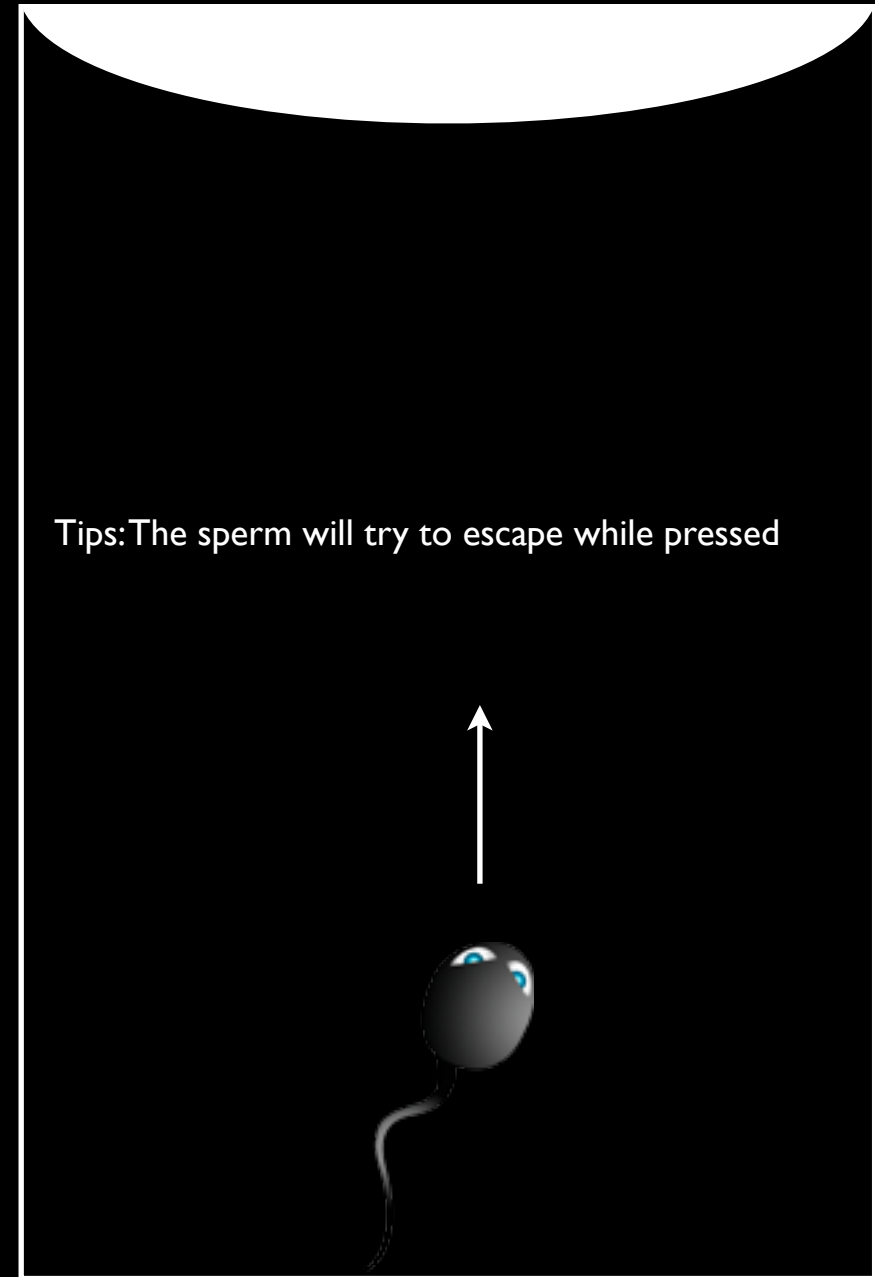
第一块第二关

- 精子以中速游动，此关中精子头部被触摸后精子不再移动



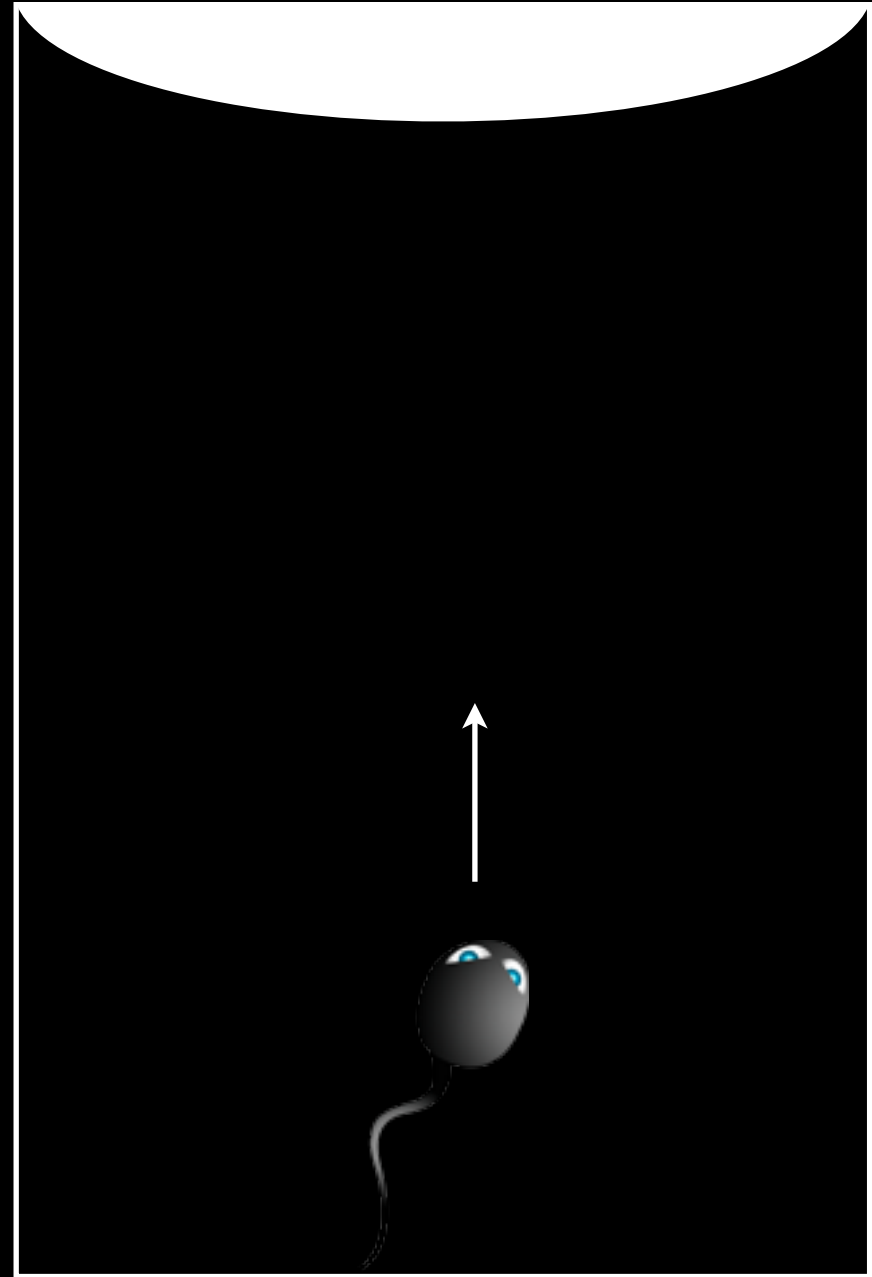
第一块第三关

- 精子以最慢速度游动，精子头部被触摸后精子仍然移动，故玩家需要 **press and follow**
- 对玩家的提示：精子被摁住后会试图逃跑



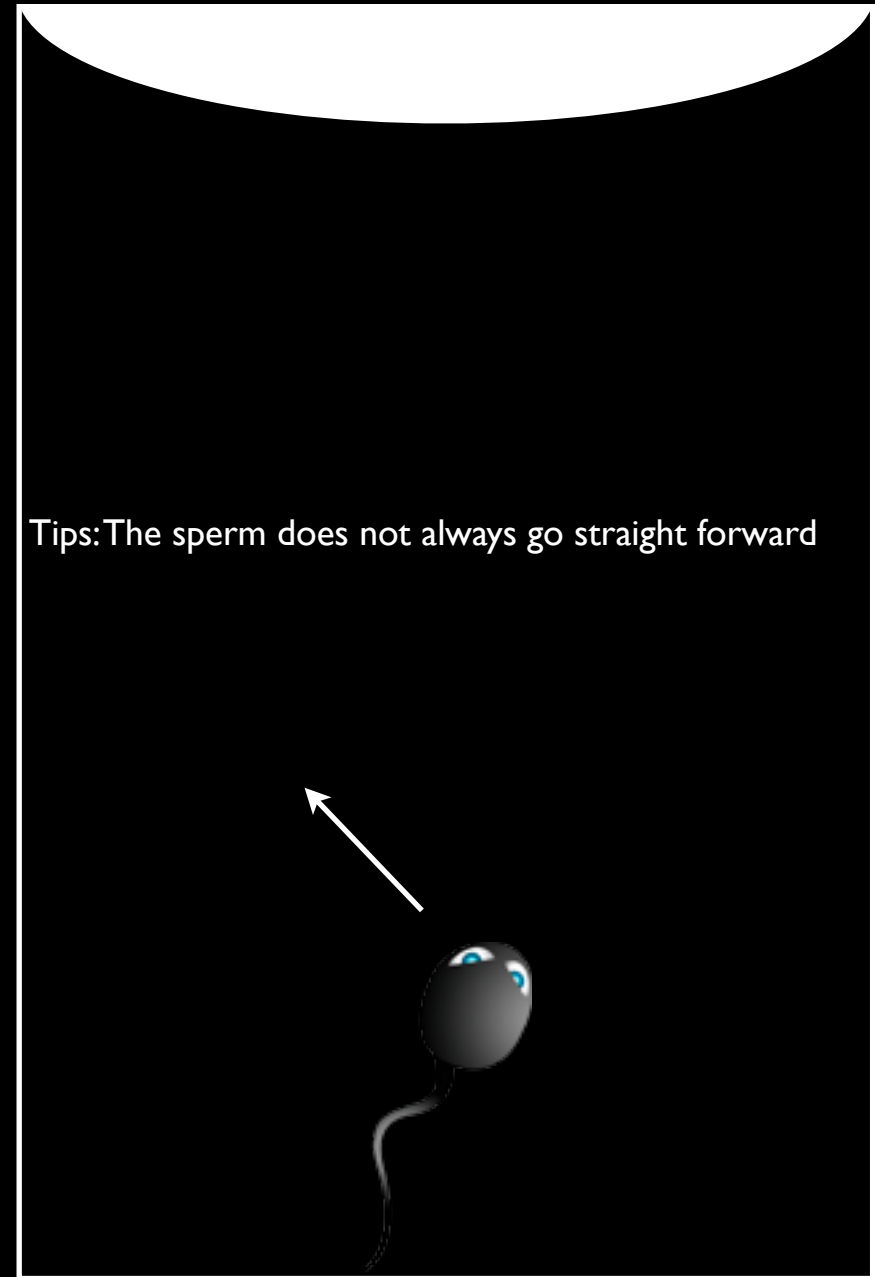
第一块第四关

- 精子以中速游动，精子头部被触摸后精子仍然移动



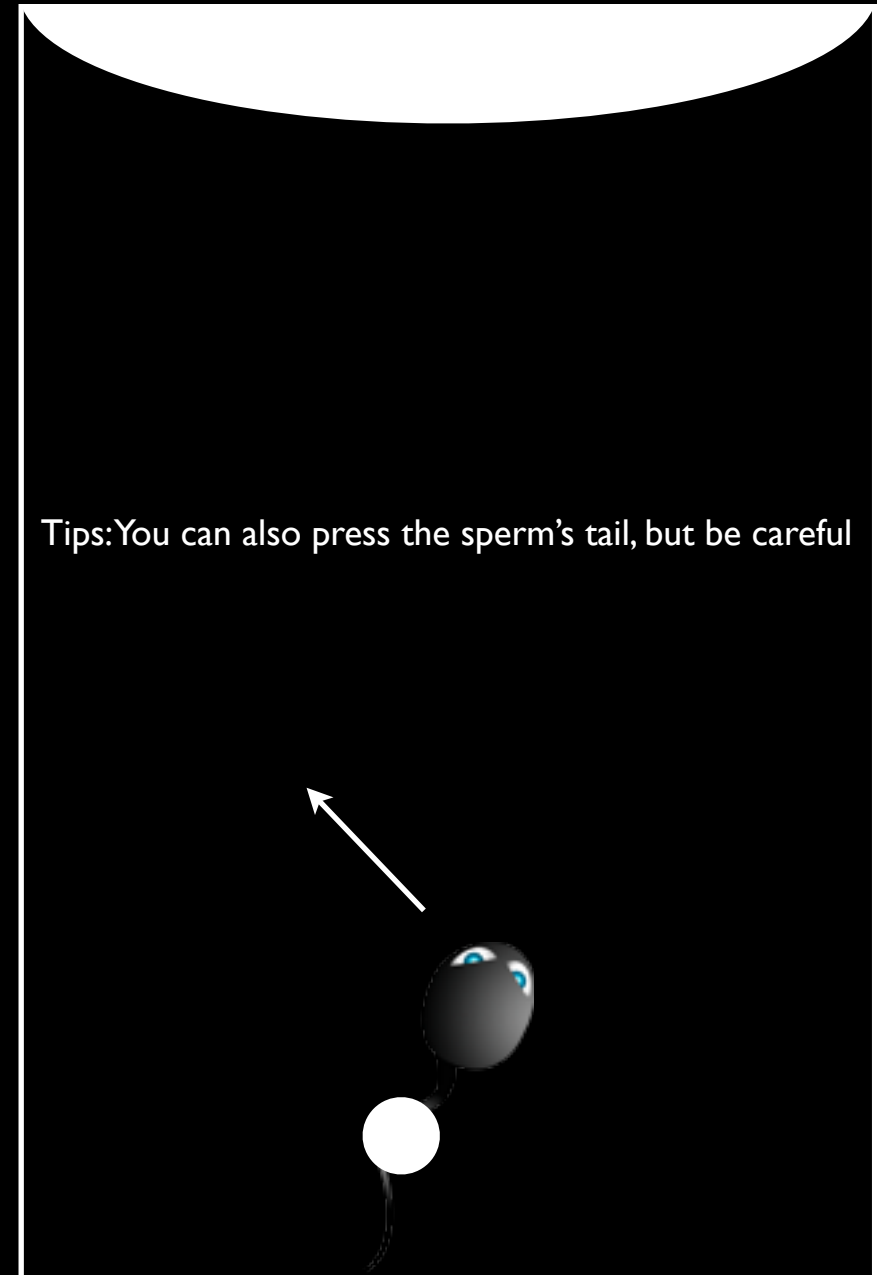
第一块第五关

- 精子以中速游动，精子头部被触摸后精子仍然移动并且改变游动方向
- 对玩家的提示：精子会改变游动方向



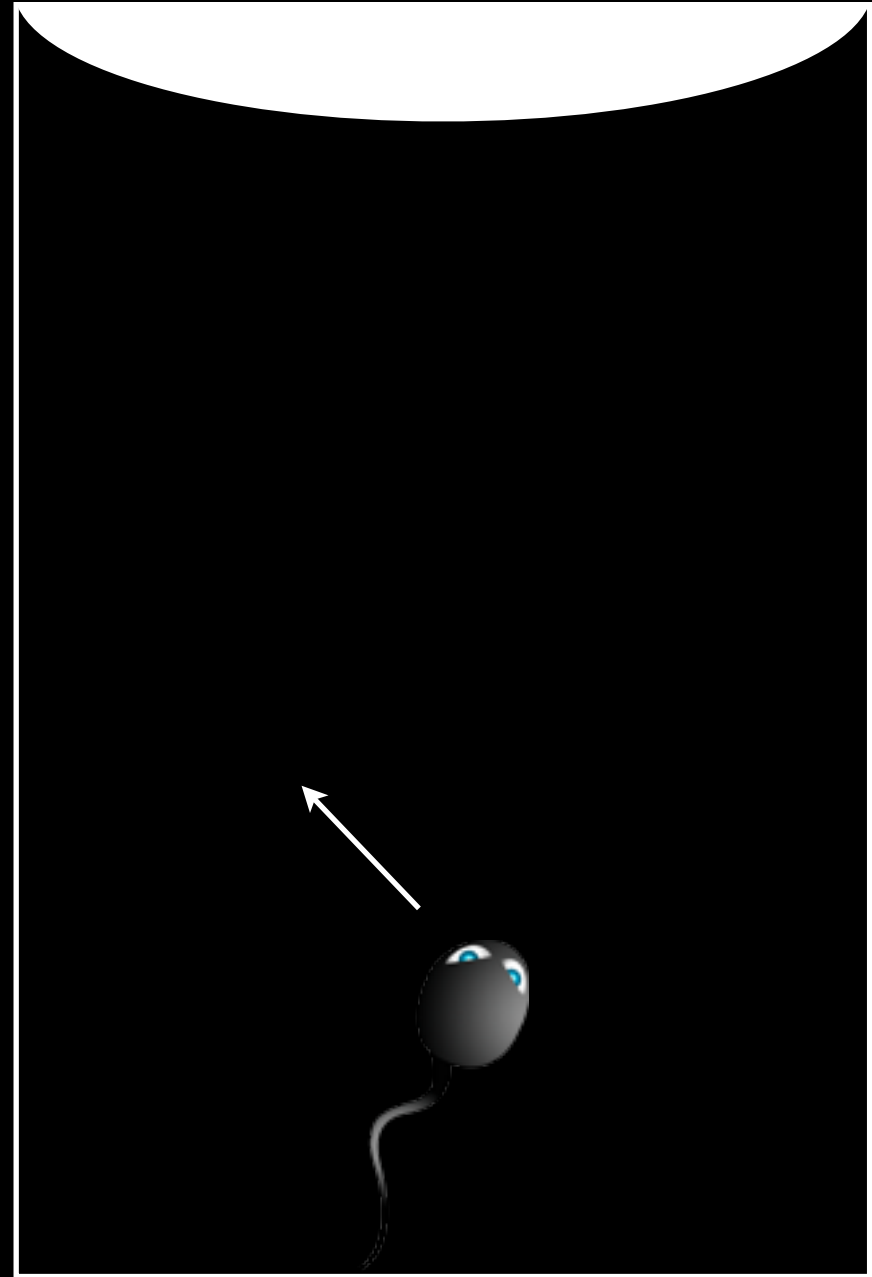
第一块第六关

- 趣味关： 摁尾巴
- 尾巴被摁住后精子无法游动，2秒后会反咬玩家
- 对玩家的提示： 你还能摁他的尾巴，不过请小心



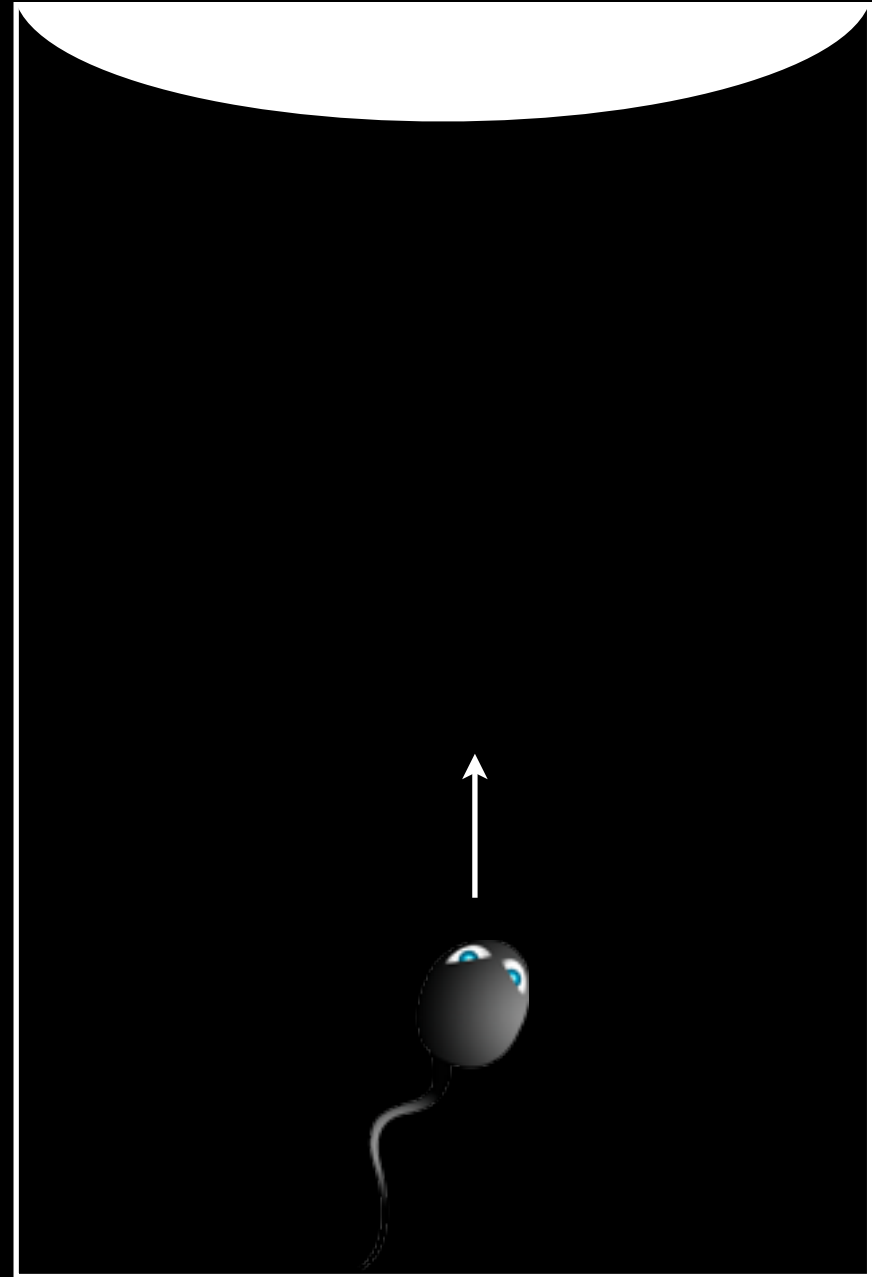
第一块第七关

- 以上特性的组合
- 精子以最快速游动，非直线游动，被摀住后继续移动并改变方向
- 此关完成后本块结束



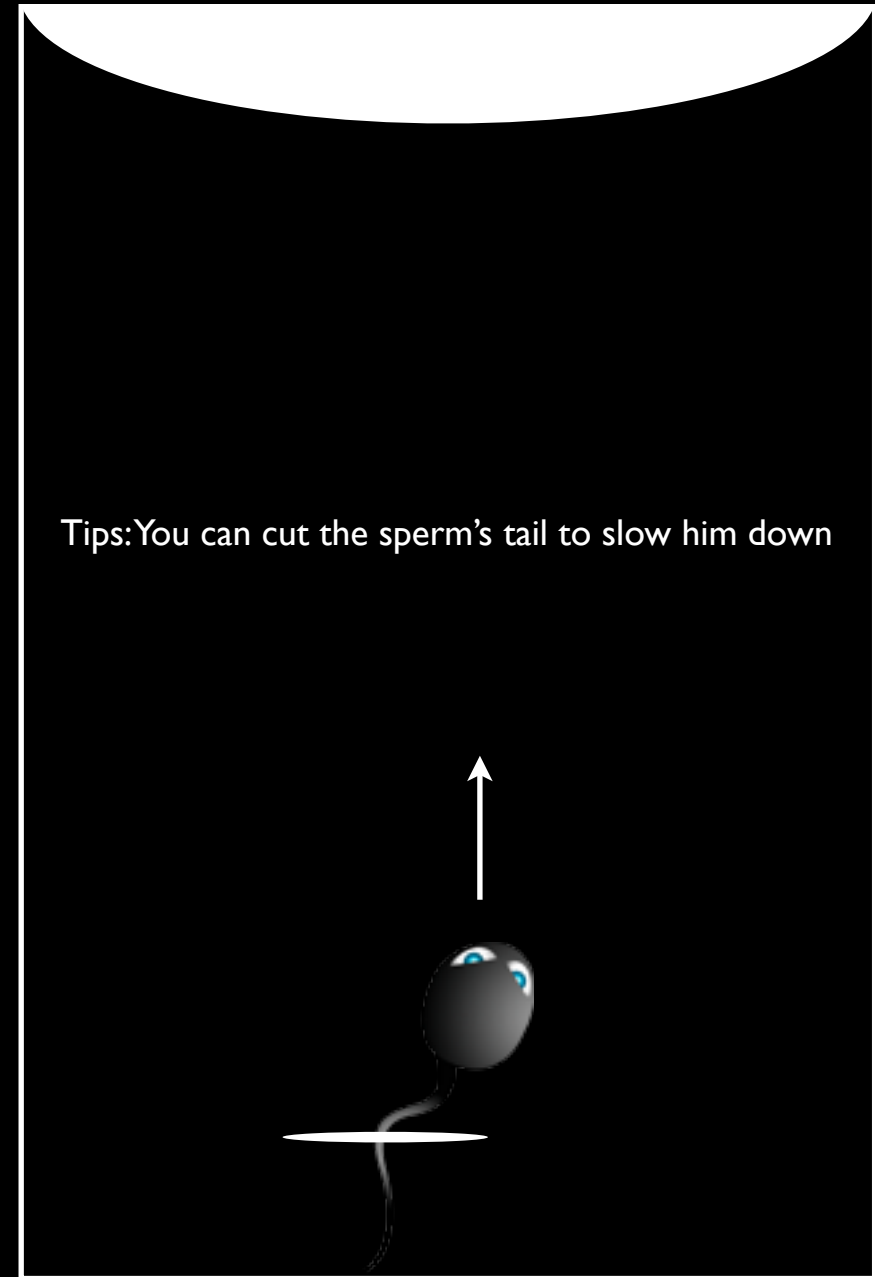
第二块：切

- 本块中主体设计与第一块相同，主要引入切的玩法
- 精子除了会改变方向，加速，反咬之外，加入了变小技能



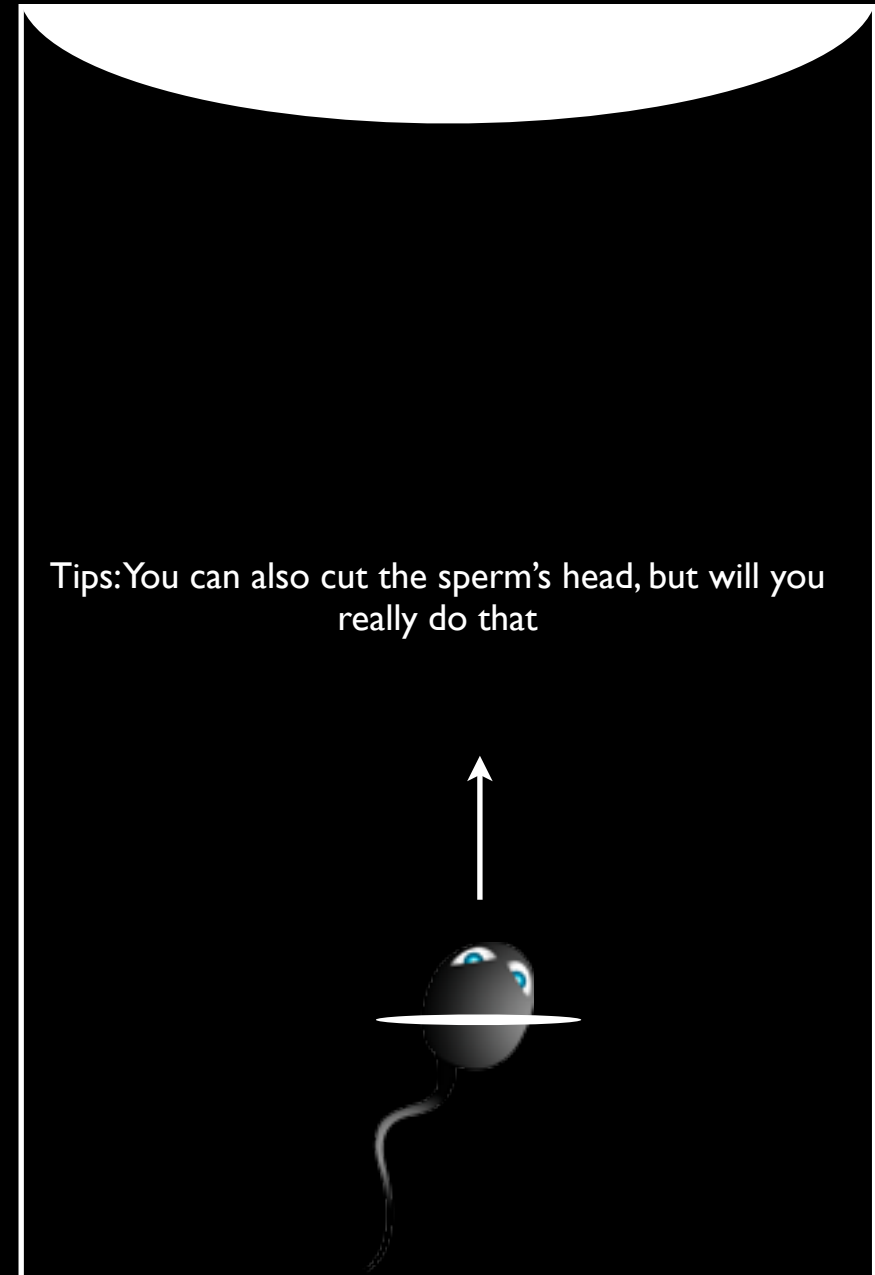
第二块第一关

- 精子以较快速度游动
- 对玩家的提示：你还可以切他的尾巴以降低他的速度



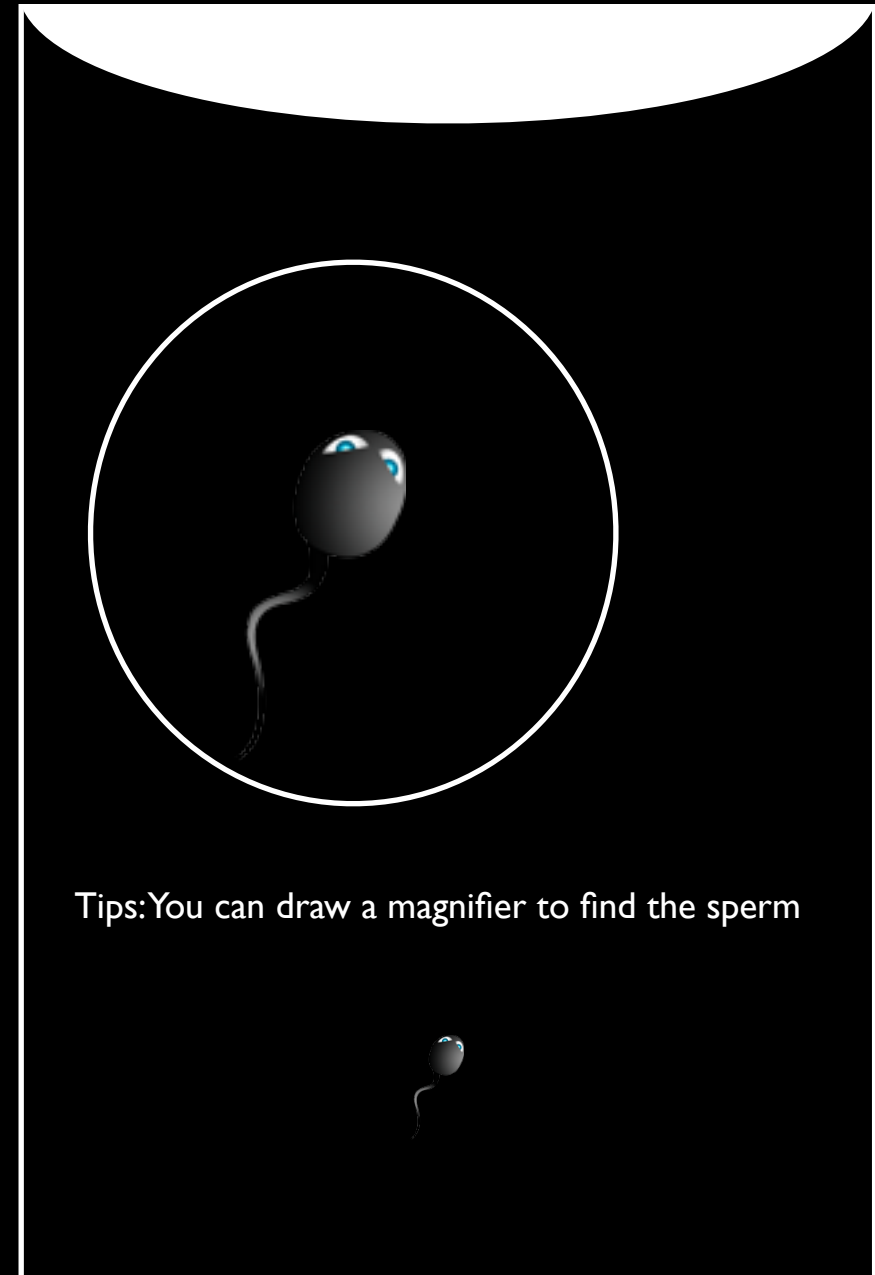
第二块第二关

- 精子以较快速度游动
- 对玩家的提示：你还可以直接切他的头，不过请手下留情



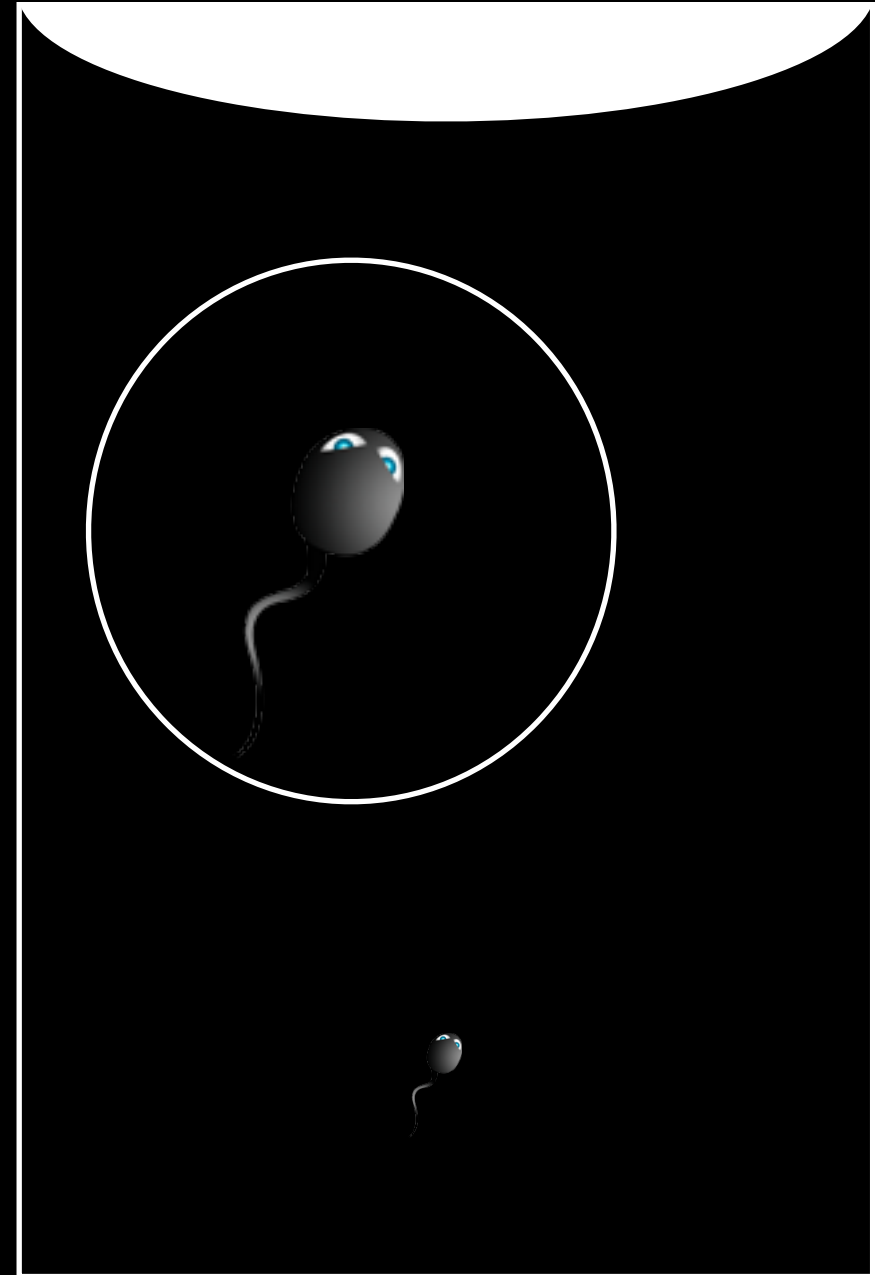
第二块第三关

- 本关开始后精子会对自己使用变小技能，玩家需要自己在屏幕上画个圈（放大镜）
- 对玩家的提示：你可以画个放大镜来找到精子



第二块第四关

- 以上的综合，精子发挥自己最大的能力
- 本关完成后Demo游戏（免费版本）结束



制造关卡

制造关卡概述

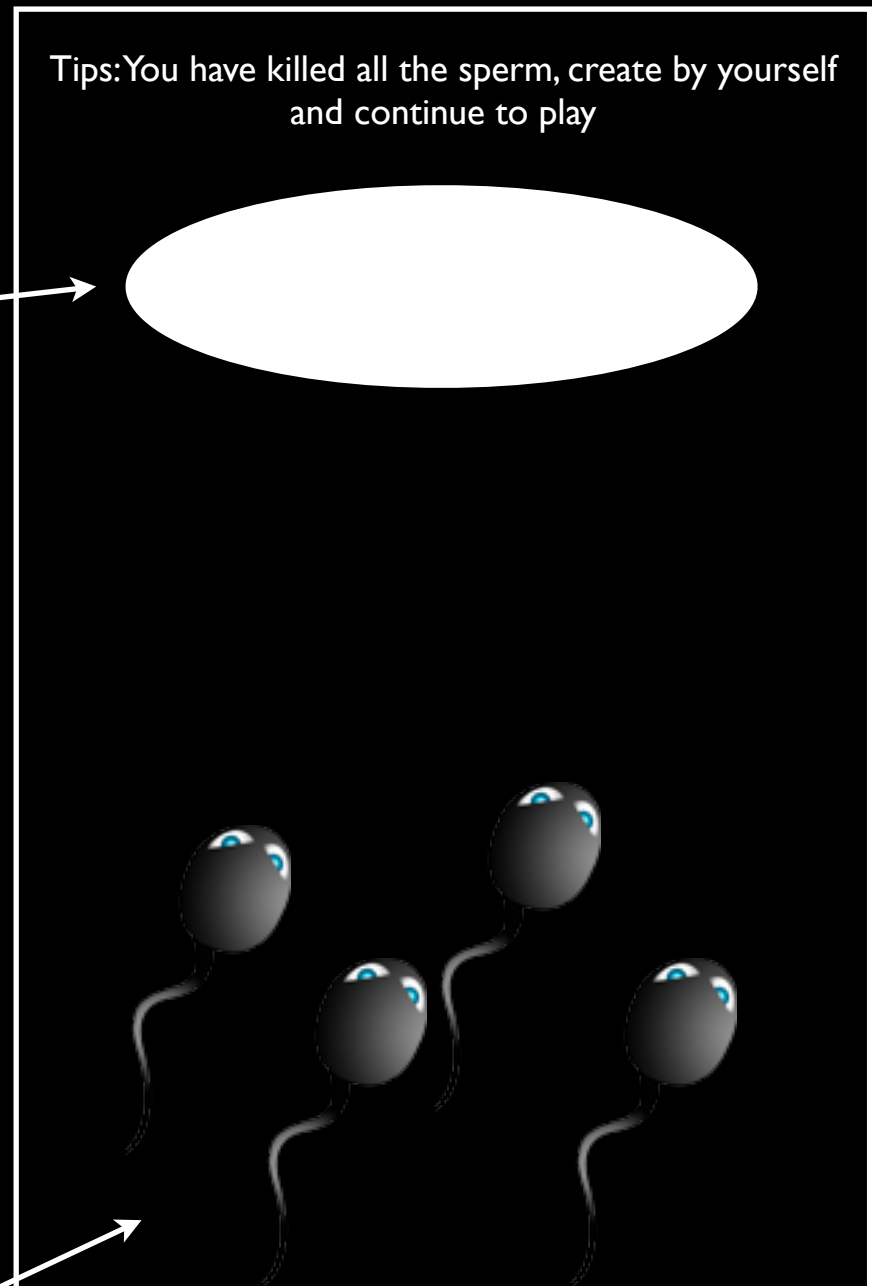
- 为什么要有制造关卡：游戏起始时总共有7个精子，第一块7关杀完之后，想继续玩需要新的精子，玩家可以通过完成制造关卡，或者饲养，或者购买（商业性）得到新的精子。
- 制造关卡的设计越巧妙，玩家越喜欢，可能的购买数量也更多

Demo版本制造关卡设计

火山口图片

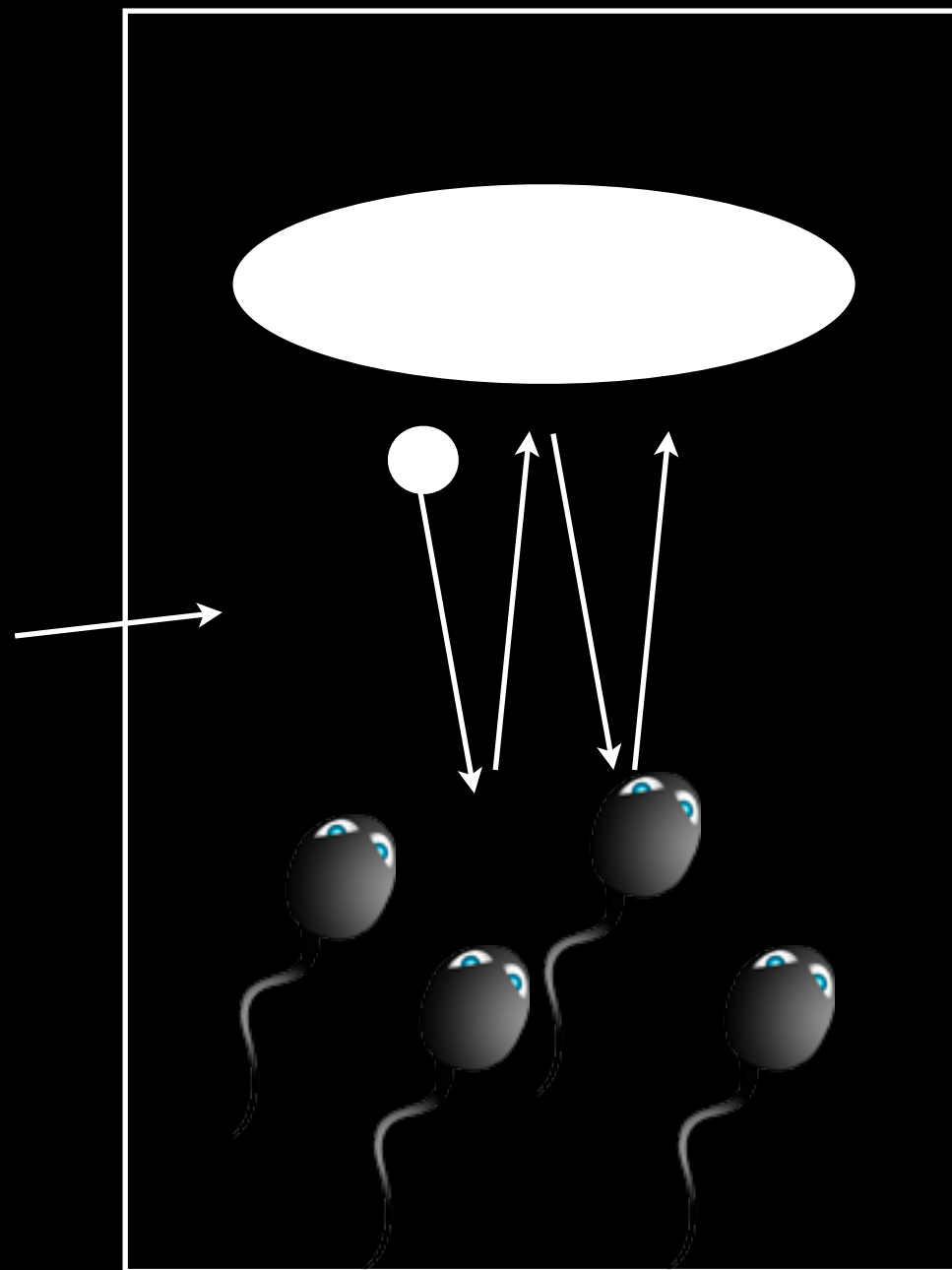
- 对玩家的提示：所有的精子都被杀完了，你需要自己创造新的精子

几个精子游动动画



过关条件

手指在屏幕上摩擦



饲养及社区联机

饲养及社区联机概述

- 游戏性更加丰富，参考一般的饲养型游戏设计，如Plant vs. Zombie 中的花园或者现在比较流行的种菜游戏
- 社区联机主要为了增强玩家之间的互动，比如可以互相赠送精子
- Demo版本中不考虑

后续

后续工作

- 添加挤，弹和切玩法的关卡设计
- 添加新的制造关卡
- 添加饲养关卡的设计
- 丰富精子技能，丰富玩家可以使用的道具，从而增加新的玩法和关卡