六边形移动

游戏策划任务书

1、游戏概述

1．1．游戏名称和运行环境

1．2．游戏故事情节

1．3．游戏特征

1．4．游戏定位

1．5．游戏风格

2、游戏机制

2．1．游戏性设计

2．2．游戏操作

2．3．用户界面

2．4．玩家交互

3、 游戏元素

3．1．角色

3．2．对象

4、运营收费机制

说 明

1、游戏概述

1．1．游戏名称，运行的软硬件环境。

游戏名称：小球进洞

平台：iOS、android

1．2．游戏故事情节。

拖动发射小球到达指定区域

1．3．游戏特征。

益智游戏、操作简单、玩法新奇、由浅入深、关卡模式、物理引擎

1．4．游戏定位。

适合所有年龄段玩家的益智游戏，打发玩家碎片时间

1．5．游戏风格。

简洁、清新、明快、活泼

1. 游戏机制

2．1．游戏性设计

欢快的背景音乐、简洁清新的界面、关卡星级目标

2．2．游戏玩法和规则

操作方式：点击小球拖动生成小球发射路径，小球停到成功区域外重新回到原处

游戏成功：地图上所有小球到达指定区域

2．3．用户界面

主场景:游戏名称、开始按钮、声音按钮、分享按钮、评论按钮、关于我们、GameCenter按钮

关卡列表场景：关卡列表、返回主场景按钮、声音按钮

游戏场景：2d游戏地图、小球、成功区域、动态地图元素、重置按钮、当前关卡标签、已发射小球次数、第一关显示玩法提示

游戏结束场景：关卡成功提示、关卡星级、返回关卡列表按钮、重玩游戏按钮、下一关按钮

2．4．玩家交互

GameCenter排名

3、游戏元素

3．1 角色

小球

3．2 对象

游戏地图、障碍物、成功区域

4 运营收费机制

广告：游戏中置顶广告条、游戏通关后全屏/视频广告

游戏内付费：购买去广告

扩散方式：分享、评论