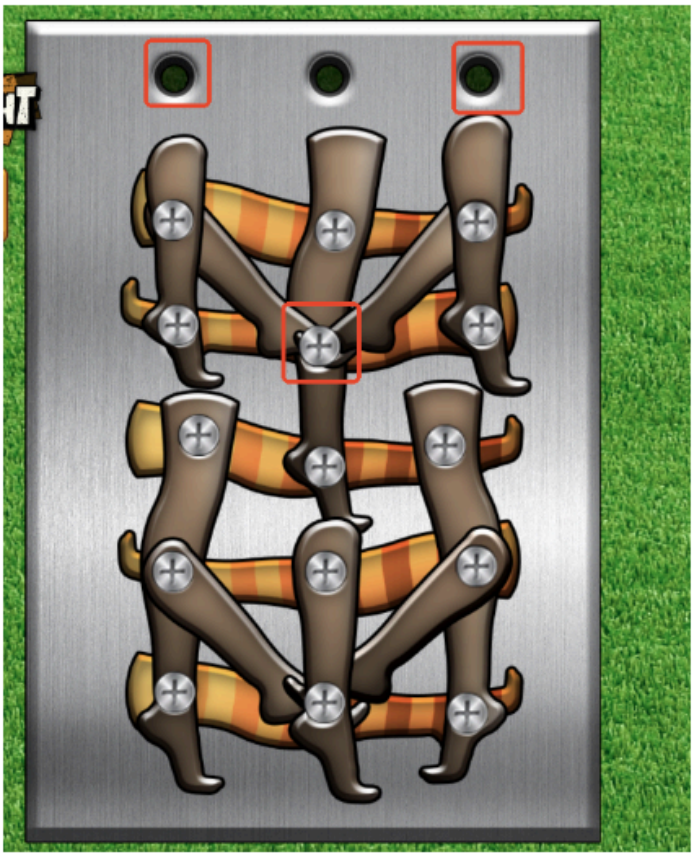
三消类策划案

该创意将热门的水排序玩法与拆螺丝核心玩法进行融合，重新搭建出一套全新的消除闯关逻辑。游戏初始场景中会出现不同颜色的螺丝，分别分布在对应不同颜色的铁片上，玩家需要将不同孔位的螺丝进行移动，把相同颜色的螺丝全部整合到同一个铁片的孔位中，当同一颜色铁片的所有孔位都装满对应颜色螺丝后，即可拆除该块铁片。

为了增加游戏策略性和关卡层次感，设计加入了初始锁定孔位机制：部分螺丝孔位在关卡开局就是锁定状态，无法放置螺丝，玩家需要优先拆除指定颜色的铁片，或是通过触发关卡机制让对应铁片自然掉落，才能解锁新的孔位，拓展可操作的空间。

在后续关卡开发中，可以加入更多扩展机制丰富玩法变化：例如设计多层铁片叠加，玩家需要从外层向内层逐步拆除，下层螺丝无法移动到上层孔位，增加操作限制；加入万能孔位，可以临时存放任意颜色的螺丝，给玩家提供操作缓冲，也可以设计带冷却的万能孔位，增加策略选择；还可以加入冰冻螺丝机制，被冰冻的螺丝无法移动，需要玩家先完成指定操作解除冰冻，或是拆除相邻铁片才能解锁移动权限，进一步提升关卡难度与变化性。





原文件地址：\\172.16.0.88\全球g1\试玩广告\投放成品\一个不留\0706-0710\一个不留_多腿关卡_灯塔欧洲_0706

铁片分多种颜色，每掉落其中一种颜色两个铁片就会打包带走一个对应颜色的打包袋子。



在第二关的屏幕下方出现三个袋子，当对应颜色的铁片掉落后，对应的袋子会左右晃动一下，当对应颜色铁片全部拆除后，对应的颜色袋子即可消失。

基础框架：

1. 玩法：益智——拧螺丝掉铁片
2. 节奏：第一关成功、第二关失败

1. 具体关卡设置：

不论点击哪个剧情点，关卡顺序均参照以下：

第一关：一字形状

第二关：多腿关卡