游戏创意策划方案

一、创意一：冰与火·魔法对决

核心剧情：遥远的浮空塔顶，掌握冰系魔法的女巫被炎魔的烈焰封印困在塔顶核心区域，炎魔的火焰不断侵蚀冰系结界，女巫的魔力正在快速流失。玩家将作为女巫的魔法助手，帮助女巫依次解开三层魔法封印，最终打破炎魔的禁锢击败对手。游戏核心机制为，每一关开始前，玩家都需要从「寒冰」「陷阱」「净化」三种魔法中提前选择一种，作为最终对决的终结技组成部分，不同的选择会触发完全不同的终极对决动画。

关卡流程设计

关卡	包装场景	引导动作	通关后动画
1	寒冰锁链缠绕的塔楼第一层	点击散落的冰晶碎片激活法阵	女巫挥舞冰法杖，凝聚冰蓝色元素炸开封印大门
2	岩浆喷涌的浮空岛中层	点击火焰间隙的陷阱机关触发冰系封印	地面升起透明冰霜结界，快速冻结周围涌动的火焰
3	炎魔本体的高空王座	点击炎魔胸口发光的核心弱点	释放终极大招，动画效果根据前两关选择的魔法组合动态变化









二、创意二：空中救猫咪·反转整蛊

核心剧情梗概：猫娘女仆受雇主委托到高空擦玻璃，不小心踩空被困在了高空户外玻璃架上，玩家需要帮猫娘女仆选择合适的道具帮助她脱困。但游戏全程设计为反转整蛊向：玩家每次自以为选对了道具，结果都会发生意外让猫娘女仆的处境变得更加狼狈，直到第三关才迎来意想不到的温馨反转。内容上可对猫娘女仆的服装做轻度调整，保留可爱风格的同时增加一点软萌俏皮的设计，适配整蛊轻松的整体氛围。

关卡流程设计

阶段	引导动作	通关后动画	核心氛围

第1关选道具	点击悬浮的飞行器道具	飞行器刚起飞就发生故障爆炸，女仆被冲击波推出去撞上信号塔，头发被电流炸得竖起来	意外惊吓��，搞笑崩坏
第2关选道具	点击备用降落伞道具	打开降落伞后被高空树枝刮出大口子，女仆快速下坠，手忙脚乱抓住路过的晾衣绳挂在半空	滑稽狼狈��，逗趣感拉满
第3关选道具	点击固定滑翔翼道具	滑翔翼起飞后被路过的老鹰误当成猎物叼走，女仆失去支撑向下坠落，意外滚进地面农户的稻草堆，稳稳落地毫发无伤	意外治愈��，温馨反转

美女与关卡之间的结合









模拟经营：砍树类（等级划分：普通树-白桦树-红杉树-橡胶树.....）

7月30日脑暴会创意方向整理

方向一：彩色螺丝排序拆除

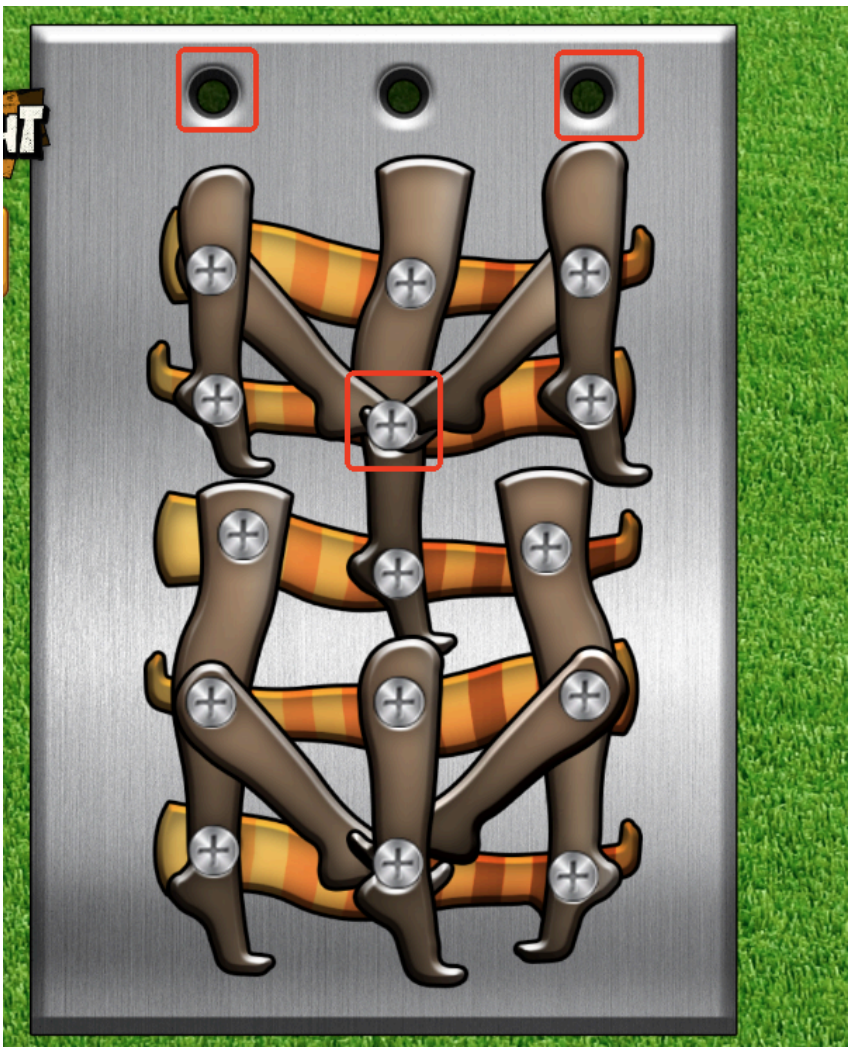
该创意将热门的水排序玩法与拆螺丝核心玩法进行融合，重新搭建出一套全新的消除闯关逻辑。游戏初始场景中会出现不同颜色的螺丝，分别分布在对应不同颜色的铁片上，玩家需要将不同孔位的螺丝进行移动，把相同颜色的螺丝全部整合到同一个铁片的孔位中，当同一颜色铁片的所有孔位都装满对应颜色螺丝后，即可拆除该块铁片。

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。





- 同色螺丝全部整合完成后触发的连锁清除，多块铁片连续掉落的爽快反馈，给玩家带来连续的满足感
- 锁定孔位解锁后，原本受限的操作空间瞬间打开，原本卡关的局面豁然开朗，带来策略突破的愉悦感

方向二：挖掘土地 + 螺丝机关

该创意参考经典益智游戏《鳄鱼洗澡》的挖掘核心玩法，将挖掘探索与拆螺丝解谜进行结合。玩家通过手指滑动屏幕即可铲除场景中的土地，在地下世界开辟出通道，为水流、能量或是可移动角色寻找

一条通往终点的畅通路线。

地图中会随机埋藏各类障碍物，包括铁板、封闭管道、锁死机关等，阻挡玩家开辟的通道。当玩家挖掘出带螺丝固定的机关障碍时，需要进入一个独立的简短拆螺丝小游戏，完成拆除操作后才能打开铁板、启动阀门或是让通道恢复畅通，让水流或能量继续向终点前进。

该玩法的主题包装方向非常灵活，可以结合矿洞寻宝、废土机械勘探、地下工厂解谜、地底救援探险等多种主题进行场景设计，不同主题可以对应调整机关类型与障碍表现，比如矿洞主题可以将螺丝机关设计为矿车轨道闸门，废土主题可以设计为废弃管道的封板，适配不同的美术风格与世界观设定。



- 手指滑动就能自由挖开土地，操作简单直接，带来非常直观的解压感，符合休闲玩家的放松需求
- 挖掘过程中随机发现隐藏的宝箱、道具或是机关，给玩家带来未知的探索惊喜感
- 完成拆螺丝打开障碍后，水流或能量顺着开辟好的通道顺利冲出终点，即时的反馈给玩家带来明确的成就感

方向三：拼装修复 + 剧情反向拆除

该创意跳出了“拆螺丝”的单一方向，将螺丝、铁片的玩法延伸到拼装维度，不再只有拆除操作，也可以围绕“修复”搭建核心玩法。游戏开局，场景中会散落着对应机械装置的铁片、零件与螺丝，玩家需要先将不同的零件摆放到正确的位置，再通过螺丝将各个零件固定到位，逐步修复出一台完整的机甲、机器人、战车或是其他大型机械装置，玩家可以亲眼见证一个残破的零件堆逐步变成完整机械的全过程。

在完整修复完成后，可以加入剧情反转设计，丰富玩法层次：当玩家刚刚修复好专属机甲后，反派势力或是野生怪物突然出现，对刚修好的机甲发起攻击，开始逐步破坏拆除机甲结构。此时玩法发生反转，玩家一方面需要保护机甲不受持续破坏，对受损位置进行重新修复，也可以切换操作目标，反过来去拆除敌方机甲或是怪物的装甲、关键核心部件，通过拆除核心部件击败敌人，完成剧情反转。

- 零散零件逐步拼齐组装，最终成功启动完整机甲的过程，给玩家带来强烈的收集与成就满足感
- “刚修好就被破坏”的强剧情冲突，打破了常规闯关的预期，给玩家带来新鲜感与继续挑战的动力
- 反转阶段拆除敌方装甲击败对手，给玩家带来情绪释放的爽感

方向四：一秒八刀 + 二选一强化战斗

该创意参考《弹壳特攻队》的roguelike成长战斗思路，将拆螺丝玩法与割草战斗结合，打造突出爽感的战斗类玩法。玩家操控角色或是修复完成的机甲，对来袭的怪物群发起高速攻击，核心突出“一秒八刀”的高频攻击体验，强调连续击杀怪物、满屏跳动伤害数字的爽快视觉反馈。

当玩家击杀一定数量的敌人后，会自动弹出两个不同的强化选项供玩家二选一，强化方向覆盖攻击与生存多个维度，比如提升攻击速度、增加攻击范围、发射螺丝穿透弹幕、增加链锯旋转范围、附带雷电范围攻击、自动修复机甲生命值等，不同的强化路线可以搭配出完全不同的战斗体验，每次选择强化后，玩家的战斗表现都会获得肉眼可见的明显提升，带给玩家持续的成长反馈。



该玩法既可以独立做成完整的战斗类试玩内容，也可以接在方向三的“机甲修复”玩法之后，形成完整的流程：玩家先通过拼装修复玩法打造专属自己的机甲，再操控改造好的机甲进入野外关卡进行高速战斗，玩法衔接自然，剧

- 高频攻击带来的流畅打击感，怪物成片倒下的视觉效果，带来割草战斗的原生爽感
- 每次击杀BOSS或是完成一波击杀后都能选择强化，战斗力快速膨胀，给玩家带来持续的正向反馈
- 面对高血量BOSS，通过强化积累最终完成逆风逆转，给玩家带来强烈的战斗成就感