TapTap 聚光灯小游戏征集策划案模版

通过“一页介绍”，说明整体项目信息。

## 游戏描述

| **游戏描述** | **开发者填写内容** |
| --- | --- |
| 主题选择 | eg：逻辑推理解谜 |
| 美术风格 | eg：3D/2D，卡通/写实/怀旧/水墨风格/像素风请附图，可以是参考图或自己创作图片 |
| 一句话描述 | 请用一句话说明游戏独特的卖点以及是什么让这个游戏与众不同 |
| 游玩地址 | 如已上线其他平台请提供游玩地址微信小游戏：（如有）抖音小游戏：（如有）其他平台：（如有） |
| 联系方式 | 请提供手机号码：需与报名表手机号一致，如立项提案通过筛选，我们将通过此联系方式行沟通与运营对接。 |

## 故事概要

请提供一个简明的游戏故事概要

## 游戏设计

说明游戏核心玩法的设计思路与游戏系统的循环结构图

| **游戏设计** | **开发者填写内容** |
| --- | --- |
| 核心玩法的设计思路 | eg：「扫雷」核心玩法的设计思路1. 更大的地图
2. 起手点开的版块的难易程度
3. 自动展开板块的数量，即有多少格子等于0
4. 最大数字
5. 需要推理才能定位地雷：是否需要 & 数量的多少
6. 是否启用全开验证机制：旗帜必须都标正确的情况下，才会帮你自动打开。不启用的话，只要旗帜数量对，就会自动打开周围的格子，开到地雷就输了。
 |
| 游戏系统的循环结构图 | eg：电子宠物」的游戏循环结构图 |
| 展示游戏特色和核心玩法 | 参考游戏的名称和游玩视频自己游戏的Demo演示：视频的形式（二选一即可） |

## 内容规划

预估整体的游戏时长，并规划出相应的内容量，根据游戏所涵盖的内容，选择需要的条目来做展开说明。

| **内容规划** | **开发者填写内容** |
| --- | --- |
| * 游戏时长
* 关卡/怪物
* 英雄/职业
* 装备……（你的游戏中的特有内容）
 | eg1：「贪吃蛇物理解谜」游戏时长：10小时关卡内容* 关卡数量：30
* 关卡特殊机关
	+ 苹果：吃了涨一节
	+ 地刺：碰到就失败
	+ ……
* 关卡主题
	+ 森林
	+ 天空
	+ ……

eg2：「电子宠物」游戏时长：20小时宠物内容* 猫：4只普通，4只进阶
* 狗：4只普通，4只进阶
* 兔子……
 |

##