1. 中国移动游戏趋势

如今许多游戏在移动设备上的体验已经几乎可以和PC端相媲美了，这使得移动游戏的市场再次提高。同时因为电竞、手机硬件的提升以及新兴的区块链游戏，移动游戏行业将会有一轮新的拔高。

移动电竞在2017年发展飞速，《球球大作战》、《王者荣耀》、《QQ飞车》等移动电竞赛事，都已经逐步走上了专业体系化的正轨，在国内已经形成了不小的规模。从市场层面来说，作为全民电竞的重要战略场景——线下电竞泛娱乐场馆正在逐步形成，这将会串联起电竞从直播到赛事的每一个环节；从产品层面来说，虽然当前市场上大多数的移动电竞产品以移植、模仿端游为主，但是随着整体产业的不断发展，假以时日必然能产生完全属于移动电竞的产品。届时，手游生命周期短的问题不仅能因为移动电竞得到有效环节，更能进一步打通移动电竞整体产业链，促使整个移动游戏行业产生新的爆发点。

随着手机硬件的不断提升，对于移动游戏的支持力度也越来越大。一些非用移动平台的优秀游戏，也开始了在手游平台上进行着的一些布局。例如国内游戏《艾希》《蜡烛人》、国外游戏《堡垒之夜》《去月球》等，都是在主机或PC平台上取得成功后，再移植到移动平台上。不仅画面表现无损，在玩法操作删也是没有太大的阻碍，甚至能做到跨平台联机，这些游戏在移动端也取得了不错的成绩。如今“电竞”手机的概念也上市了，但本质来说，这都只是对硬件提升的一个说法。

在区块链兴起之后，区块链游戏也随着产生。通过游戏内的玩法（养殖、经营、博彩等）产生可交易资源，再通过虚拟货币进行买卖，这样的模式成就了第一批区块链游戏。虽然目前玩法单一、炒币用户数量多于游戏玩家，但是不可否认的是区块链游戏会成为未来一段时间内各个大厂纷纷试水的一片新蓝海。区块链游戏与传统游戏最大的不同在于，传统游戏厂商以盈利为第一目的，很难真正做出用户优先；而区块链游戏的目的则是持续游戏内的生态发展，只要游戏内的循环交易体系始终处于良性运转状态，那么它的货币价值就存在升值空间，而厂商就能从中获利。区块链游戏所展现出的全新的运作模式，可以让游戏研发者更专注于开发本身，从而产生更多优质好玩的游戏内容。目前国内的区块链游戏代表产品有腾讯的《一起来捉妖》、网易的《招财猫》、百度的《莱茨狗》。

1. 行业前景

目前整体游戏行业的短期增速下探，但市场空间依然巨大。2018 年 H1，游戏行业整体增速下滑较快，同比增速回落至 5.2%，其中端游销售收入同比下降 1.3%，页游下滑 14.6%，手游增速放缓至 12.9%。从端、手、页游占比情况来看，2016 年开始，手游市场份额首次超过端游，成为游戏行业中收入份额占比最大的细分行业。截止 2018 年 H1，手游、端游、页游的占比分别为 62.03%、30.86%和 7.10%。游戏用户规模上看，整体游戏行业整体的人口红利从 2013 年之后基本消失，游戏用户规模增速下滑到两位数以下，2018H1 游戏用户规模同比增长4%。

目前政策监管风险是压制游戏板块最主要的原因，特别是版号停发对行业的影响巨大，虽然版号重启时间尚不能确定，但从最近监管的信号能看出，有关游戏行业监管政策正在加紧制定当中，未来政策或将加强儿童防沉迷，家长监护等方向。随着政策逐渐落地，版号重启，板块将逐渐走出至暗时刻。

而市场并非已经开发完毕，市场仍旧有着提升空间，而提升用户存量价值就是主要方向。依靠买量获取用户并转化为收益的模式已日渐式微，所有厂商都开始关注用户的存量价值，将提升APRU（每用户平均收，ARPU-Average Revenue Per User）值作为未来的市场规模提升的主要方向，这符合“流水 = 玩家数量 \* 付费率 \* APRU值”的标准公式。但是游戏是多元化产业，《王者荣耀》《刺激战场》等爆款游戏，让广大的游戏从业者看到用户增量仍然存在，只是需要更加精准化、跨界化、感性化的进行定位。唯有在用户的获取和运营上的同步推进，才能将整体价值提升到最大化。

1. 用到工具和技术（范范带过）

开发环境为Unity3D游戏引擎，Visual Studio 2017，同时使用了EasyTouch、Dotween这两种Unity插件，应用了Unity里面的AssetBundle、动画状态机等技术，使用目前最为主流的MVC框架搭建游戏系统架构

1. 课题研发背景：