# 《机甲奇兵》移动端游戏提案

平台类型：手游

游戏题材：机甲、科幻

游戏类型：2DQ版休闲竞技

目录

[《机甲奇兵》移动端游戏提案 1](#_Toc354748440)

[游戏概述及介绍 2](#_Toc354748441)

[游戏背景 2](#_Toc354748442)

[游戏架构 2](#_Toc354748443)

[游戏操作 2](#_Toc354748444)

[角色属性 3](#_Toc354748445)

[机甲类型 3](#_Toc354748446)

[游戏战斗 3](#_Toc354748447)

[装备系统 4](#_Toc354748448)

[道具系统 4](#_Toc354748449)

[天气系统 4](#_Toc354748450)

[游戏特色 4](#_Toc354748451)

[前景展望 4](#_Toc354748452)

[相近产品分析 5](#_Toc354748453)

[端游《疯狂坦克》 5](#_Toc354748454)

[页游《弹弹堂》 5](#_Toc354748455)

[单机手游《愤怒的小鸟》 5](#_Toc354748456)

## 游戏概述及介绍

* 1. 《机甲奇兵》，是以机甲装备为主题，以PVP对战为主，PVE战斗为辅的一款游戏。
  2. 玩家可在游戏中体验到各个机甲性能的不同与收集机甲装备强化角色的乐趣，并可通过操作技巧获得击败BOSS与玩家的快感。

## 游戏背景

遥远的蓝诺星球，有着三个强大的种族，由于有着完全不同的地域和文明，常常爆发战争，直至有一天，蓝诺星球遭到了外星种族的入侵，战争停息，并合力组建蓝诺星球联军对抗外星种族，起初蓝诺星球连连战败，直至各个种族找到各自文明所留下的预言中“战争机甲”才能与外星种族对抗，在得到逐渐取得胜利的同时，种族之间也进行的内部优秀人才的比赛来化解着种族间的争端。而您作为“战争机甲”驾驶者，来利用战争机甲来驱赶外星入侵者，并在对抗比赛中获得胜利。

## 游戏架构

### 游戏操作

* 示图：
* 移动机甲：按住机甲向所要移动的方向拖动。
* 炮弹切换：点击炮弹切换，1号炮—2号炮—S炮。
* 使用道具：单击道具图标后使用
* 开炮：按住红点向后拖拽并调整角度，力度条开始增长，松开后以最后的力度与角度结算。
* 镜头调整：按住并拖动可操作项以外的区域即可。
* 地图：点击地图可收起。

### 角色属性

角色等级——玩家主成长线，决定可装备防具等级

PVP等级——玩家PVP相关等级根据PVP等级进行PVP匹配

### 机甲类型

**说明：**机甲是由玩家在进行每局游戏前所选择进行操作的武器，机甲决定了攻击方式（每种机甲有三种特定的攻击方式，分别为1号炮，2号炮，S号炮），

**机甲种类：**

* + - 1. **说明：**三个种族文明对应不同的机甲种类，各有各的特色，但玩家在游戏中不限制选择机甲种类。机甲种类间有相互克制的关系。
      2. **上古文明类：**古文明对机械类机甲会造成额外伤害，同时古文明类具有更为特殊的攻击方式。
      3. **生物类：**对上古文明类机甲会造成额外伤害，同时生物类在每回合会恢复一定HP。
      4. **机械类：**对生物类机甲会造成额外伤害，机械类的攻击范围更广，在初始会有额外的护盾（无法补充的HP最大上限值增加）
      5. **机甲属性：**
         1. 机甲类别、攻击最小角度、攻击最大角度、生命力、护甲值、防御力、移动力、回合时间，1号炮，2号炮，S号炮
         2. 炮弹属性：攻击方式，攻击力，破坏力，力度系数，延迟回合时间。

### 游戏战斗

**说明：**玩家以类似《愤怒的小鸟》的操作方式，进行回合式战斗，每回合20秒，怪物不需要回合读秒便直接进行攻击，使游戏节奏更紧凑，每局游戏不超过10分钟。

**PVE：**

1. 每次进入PVE游戏时，需要消耗一定体力值。
2. 玩家在进行每局游戏前需选择机甲，进入对应的关卡将相应的怪物与BOSS消灭，玩家每次操作只需移动机甲，调整角度及力度发射即可。
3. 当角色被攻击HP归0时，或机甲坠落死亡。若死亡时，不复活，10秒后判定为失败，或直接放弃游戏为失败。

**PVP：**

1. PVP战斗分为组队模式与个人模式。组队模式中最多支持3V3，必须为双数且双方队伍人数相同可开启比赛。个人模式中最多支持6个人，各自为战，最少2个人开启比赛。暴死模式，在一定回合后，武器伤害将增强或开启无限双发。
2. 胜利条件：将一方机甲全部杀死时后获得胜利。
3. 失败条件：己方机甲全部被消灭。
4. 说明：α版本只进行组队模式的开发实现基本战斗过程，后期开发积分模式，双车模式等。

### 装备系统

**说明：**装备是游戏的主要收费点，可进行强化，镶嵌附加特殊效果。装备体现为纸娃娃系统，可使用游戏币或RMB购买。彩票中可获得稀有道具。

### 道具系统

**说明：**道具为免费道具，根据等级开启。每局游戏最大可带六个道具格子的道具，部分道具占2个格子。使用道具后道具会消耗，并延长下次回合出战的时间。

**道具种类：**双发炮弹、伤害增强、飞行弹、小修理箱、大修理箱等。

### 天气系统

增加风力，威力增强，飓风，等天气系统影响玩家发射炮弹后的结果。

## 游戏特色

1. Q版萌系美术风格，轻快的游戏节奏。
2. 百搭纸娃娃装备系统，搭配出不一样的风格。
3. 操作简单使游戏轻松上手，天气及风力系统，数十种机甲，百种攻击方式，使游戏易上手难精通。
4. 增加手机号查找好友，附近的人对战，附近人排行榜等增加玩家互动方式。（手游通用）

## 前景展望

* 从2012年下半年开始，智能手机游戏行业进入快速成长期的信号得到了明显确认，2012年延续了前两年的高增速。根据iResearch预测，智能手机游戏市场规模将从12年的12.5亿快速增长到15年的86亿，三年增长7倍，其中2013年将达到32.2亿，同比增长157.6%。
* 艾瑞咨询数据显示——截止2012年年底，中国手机游戏用户累计规模已达2.86亿，手机游戏用户规模较上一年度增长62.5%。其中，2012年中国手机网络游戏用户规模达到了4,790万，较去年同期增长65.7%。
* 艾媒咨询数据显示，工人、学生、公司职员以及保安等服务人员是中国手机游戏用户的主要群体，比例分别为21.5%、18.2%、16.4%、16.1%。

游戏目标群体定义为16岁至28岁公司职员。占比例约为34%，公司职员付费能力更强。

* 手机游戏行业的井喷式发展已被各大游戏厂商认可并开始投入制作，在竞争激烈情况下我们更将市场细分，抢占休闲竞技类网络游戏的市场。

1. 端游《疯狂坦克》《坦克宝贝》页游《弹弹堂》已经有相同的游戏方式，已经将此类游戏用户整合，但并为出现此类手机网络游戏，玩家可以很轻松的过度至移动端。
2. 更适合手机的操作方式，玩家可以以更熟悉、简便的操作方式进行游戏。
3. 更好的利用手机碎片化时间进行游戏，每局5-10分钟以内游戏时间。
4. 更强的竞技性，以操作技巧及风力天气系统使玩家获得更久的深入游戏时间。

## 相近产品分析

### 端游《疯狂坦克》

* 2002年底，注册人数过千万，同时在线人数最高11万，由于当时收费模式问题，2005年7月26日停运。
* 可见此类网络游戏市场用户比较喜欢，当时未推行道具收费模式导致游戏收费模式问题死亡。

### 页游《弹弹堂》

* 通过“第七大道”的官方公告显示，《弹弹堂》2010年12月PCU为50万；

根据相关竞品分析数据显示，《弹弹堂》2010年7月月收入为1500万。

### 单机手游《愤怒的小鸟》

* Rovio北美区总经理Andrew Stalbow表示，自2009年上线以来，《愤怒的小鸟》下载量已达3.5亿次，全球玩家每天在《愤怒的小鸟》上耗时3亿分钟。——2011年9月19日