

# Booting & Booming

ship racing game

丢我就不告诉你我叫啥队





# 游戏简介

在山鸡河里，难海里，密西西溪里，用户根据自己的喜好，可以选择不同的游戏场景。游戏分为1人局，2人局，4人局和多人竞技（6人以上），玩家可以自行组队，自行定义对手，以划船作为比赛模式，先行到达终点的队伍获胜。

玩家在游戏中，可以拣取随机掉落的道具，用于防御或者攻击对手，但是玩家一旦落水或者入水偷袭对手，船体会出现倾斜，船上的剩余玩家要控制方向和平衡防止船体入水。





# 游戏规则

1. 玩家可以通过操控船桨或借助外力（例如海浪，瀑布），来控制船的方向、速度和平衡。
2. 玩家可以使用道具对敌方进行攻击或防御，根据击中效果对船体或船员造成不同程度的减速，眩晕以及损伤。
3. 一旦有队员离席参与战争，船体的平衡会发生偏移，划船的玩家需要控制船体的平衡。
4. 中途若船沉入水中，则游戏中途结束，不加分。
5. 最终，最先到达终点的前三支队伍获胜。

完整规则见booting&booming策划书.pdf





# 游戏道具

攻击类：咸鱼干，鱼雷，臭鱼烂虾

根据击中效果对船体或船员造成不同程度的减速和损伤或眩晕和生命值伤害

地图特殊加成：水草，瀑布，鹅卵石，海浪

地图特殊加成道具通过与否对船只的速度方向造成正面或负面影响

防御类：老板鱼

防御类道具用于抵御对手的进攻

完整道具介绍及使用规则见booting&booming策划书.pdf



# 记分规则

1. 每局共有8个队伍，按照到达终点的时间排序得到每局前三名，并按照等级累积不同的分数到个人积分中。
2. 每只队伍有该队MVP，按照对敌方造成的攻击数量，对地方的攻击完美防御的数量以及划船时间的加权和进行打分，分数最高者为本队MVP，每队MVP可获得额外个人积分。
3. 积分至一定程度，可以选择在商店选择升级船只。





# 游戏亮点

hudong

组内互动

1

可以单人、组队  
与队友语音交流

游戏中，玩家可以与队友进行交流，一起商量如何将对手的船变慢，增强了玩家间的交流

duichou

组间互动

2

指定对手  
对对手做出干扰

游戏中，可以选择对战的对手，并且通过道具对对手的行为进行干扰，增加游戏的趣味性

haowan

趣味性强

3

新道具  
对战方式

增加一系列新型道具，把传统的竞速游戏与团队合作进行融合，是聚会多人游戏的好选择



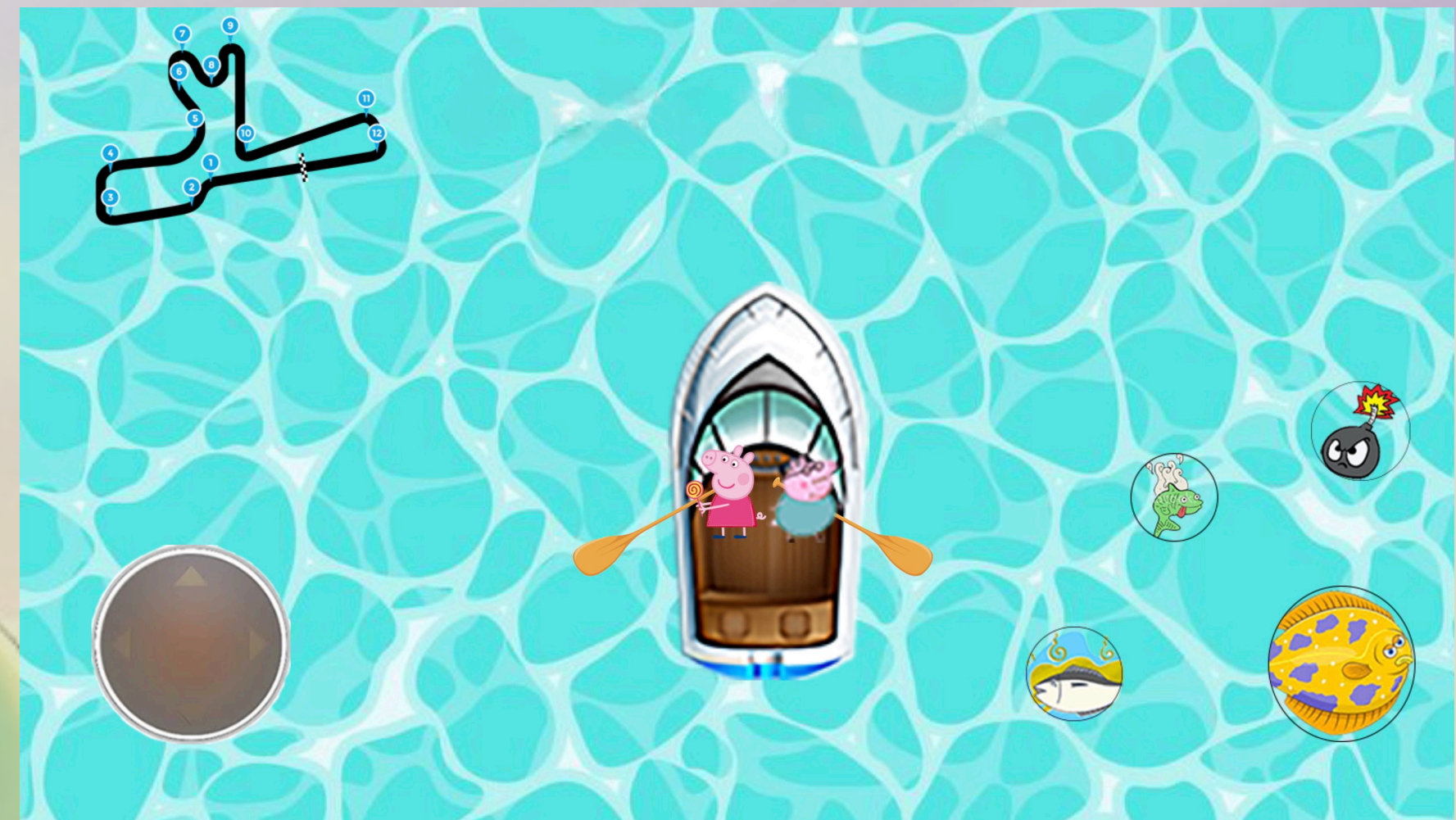
# UI设计

## 人物造型



为了让玩家选择自己喜欢的角色，玩家可以根据商店的单品购买定义自己的造型，也可以在商店购买已经搭配好的造型。

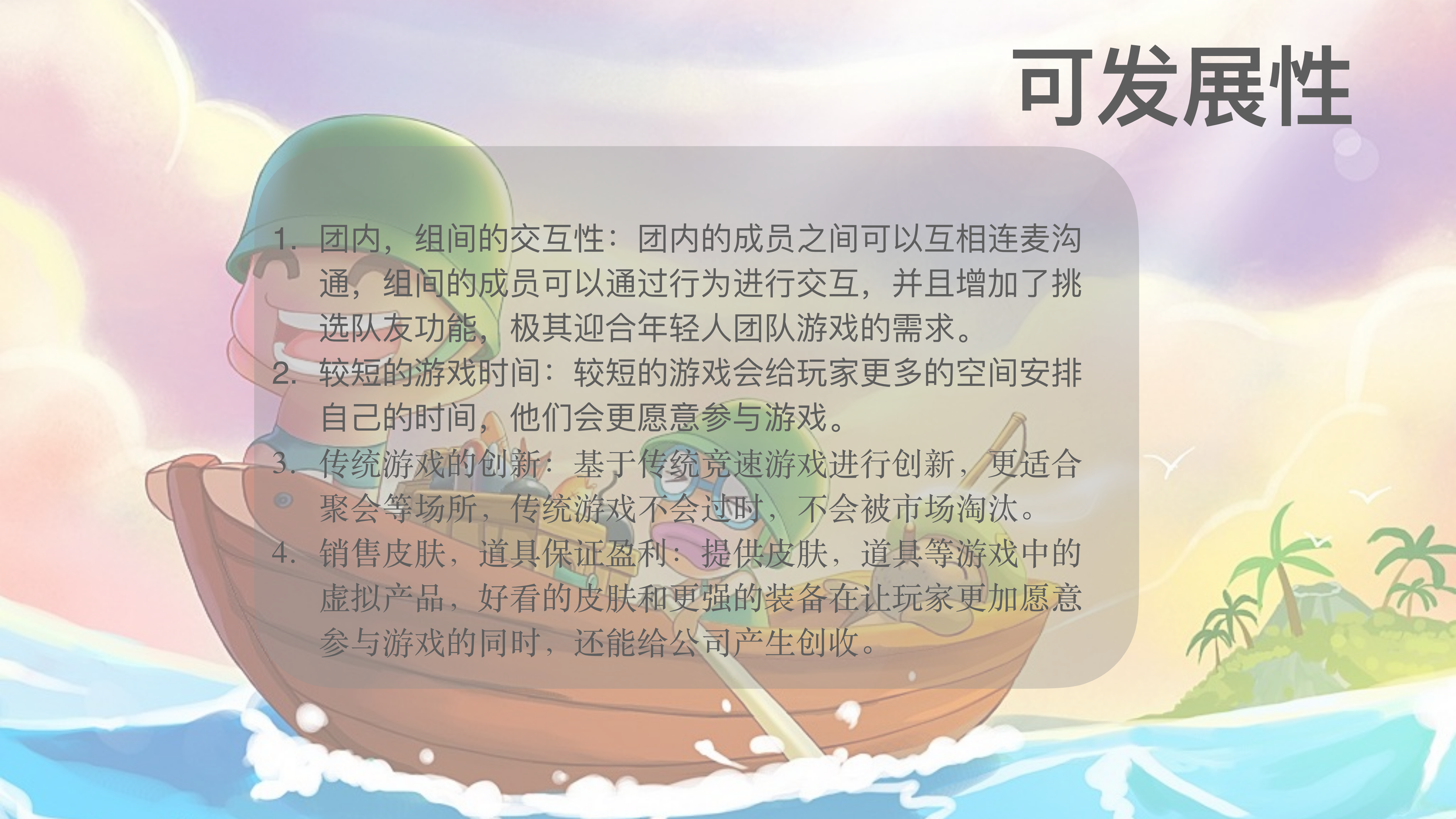
## 船只造型



玩家可以根据自己的需求，购买自己感兴趣的船只，例如：小天鹅造型（平衡性高，防御性高），龙舟（平衡性高，速度快）



# 可发展性

- 
1. 团内，组间的交互性：团内的成员之间可以互相连麦沟通，组间的成员可以通过行为进行交互，并且增加了挑选队友功能，极其迎合年轻人团队游戏的需求。
  2. 较短的游戏时间：较短的游戏会给玩家更多的空间安排自己的时间，他们会更愿意参与游戏。
  3. 传统游戏的创新：基于传统竞速游戏进行创新，更适合聚会等场所，传统游戏不会过时，不会被市场淘汰。
  4. 销售皮肤，道具保证盈利：提供皮肤，道具等游戏中的虚拟产品，好看的皮肤和更强的装备在让玩家更加愿意参与游戏的同时，还能给公司产生创收。



# Thank You

丢我就不告诉你我叫啥队

