

**Boating and booming**

划船竞技手游

项目提案

丢我就不告诉你我叫啥队

## 游戏背景介绍：

随着信息化的发展，年轻人对手机，电脑等电子产品越来越依赖，通过游戏进行社交已经成为现下游戏的主要趋势，丢我不告诉你我叫啥队设计了一款竞速游戏，是基于用户合作基础上，旨在增强用户间交流，并且可以提升玩家团队合作能力。

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. 玩家选择自己的战队，以及对手战队，选择自己要使用的船只和地图。
2. 所有队伍出现在起跑线上，开始后，玩家通过按钮操控船桨上下，来控制船的方向和速度，并通过船两边的船员划桨的频率是否和谐决定船的平衡。
3. 看到对手之后，玩家可以使用在划船途中拾起的道具（臭鱼烂虾，鱼雷，弹弓等）对船体或敌方船员进行攻击，根据击中效果对船体造成不同程度的减速以及损伤，对船员造成一定时长的眩晕以及生命值伤害。发起进攻的船员，必须离座 5s，无法在攻击过程中进行划船操作，攻击结束后选择入座才能继续划船。
4. 观察注意到对手的攻击后也可以使用船上道具（咸鱼干）进行防御，进行防御的船员同样也需要选择离座 5s，无法在防御过程中进行划船操作，防御结束后选择入座才能继续划船。
5. 需要注意的是，一旦有队员离席，船体的平衡会发生偏移，划船的玩家需要控制船体的平衡。
6. 游戏中，一个船员可以同时划双桨在队员离席的时候，但是划双桨的时候，船的速度会变慢 15%。
7. 船的速度可以通过船员控制，也可以借助外力，例如海浪，瀑布等会帮助船瞬间加速。
8. 中途若船沉入水中，则挑战失败，不加分。
9. 最终，最先到达终点的前三支队伍获胜，并且获得相应的积分。

## 计分规则：

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新的船只。

## 道具效果及使用方法：

1. 咸鱼干：每个船上都配有 10 个咸鱼干，咸鱼干砸中对方某船员，该船员眩晕 5 秒，即 5 秒内不可以开船或移动。
2. 老板鱼：每位玩家配有 1 个老板鱼，可一直使用，用于防护。
3. 臭鱼烂虾：船在前进时，玩家可以捡取水中的道具——臭鱼烂虾。当臭鱼烂虾扔到对方船上时，会造成对方全体船员眼前漆黑 10 秒，但可继续开船。
4. 鱼雷：船在进行时，玩家可以拣取水中的道具——鱼雷。当鱼雷攻击到对方船只，对方需要派某位船员维修，维修的船员则不能继续开船，直至维修好之前，船速减少为攻击前的一半。
5. 水草：出现在山鸡河里，随机出现，船员应当尽量操控船的方向，避免船钩上水草，速度减少为当前的 90%，减速会持续 5 秒。
6. 瀑布：出现在密西西比溪中，船员应当控制好方向，防止翻船，顺流的瀑布可以对船进行 30%的加速。
7. 鹅卵石：出现在密西西比溪中，随机出现，船员应当尽量操控船的方向，及时躲避，若发生撞击，会造成行驶方向改变，并且造成急停，需重新从 0 开始加速。
8. 海浪：出现在难海里，随机出现，船员应当尽量操控船的方向，顺海浪可以产生远距离跳跃效果，若逆行则会翻船。一旦翻船，游戏结束。

## 游戏亮点：

不同于传统的竞速赛车划船类游戏，boating and booming 是一个可以单人，可以组队，也可以指定对手的游戏，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从而实现超车，同时，积分也是一种激励，刺激玩家的参与。

游戏中的干扰对手功能会给玩家带来不一样的游戏体验，由于传统的竞速游戏都是单机或者单人模式，很少有与人交流，边连麦边商量策略的模式会有更多的趣味性，同时，队友间商量去阻拦对手船队，会增加一个新的互动性，对手也会对这个阻拦做出相应的反馈。

## 盈利模式：

1. 玩家皮肤：玩家可以购买自己的角色所穿的衣服，配饰等。

2. 道具：游戏中会随机掉落道具用于干扰对手，但是玩家也可以自行在商店购买道具，增加其攻击力。
3. 特定的船只：玩家可以购买具有特别特性的船只，用于在不同的地图。不同的船只其平衡性，安全性，速度都会不一样。
4. 船只的皮肤：玩家可以购买自己的船所需要的主题与皮肤。

## 玩法说明

1. 登陆界面：任意输入用户密码即可进入模式选择界面。
2. 模式选择界面：四种模式(单人、双人、四人、多人)，任意点击一个即可进入比赛界面。
3. 比赛界面：本 Demo 展示的是双人模式，小船有左右两支木桨，玩家 1 操作左桨，玩家 2 操作右桨。w 键可控制左桨划动，推动船前进并且向右边偏转。i 键可控制右桨划动，推动船前进并且向左边偏转。

## UI 设计理念：

登陆界面：

*Boating and Booming*



用户名 \*

密码 \*

登陆

取消

Boating and booming 是一个轻松愉快的游戏，因此，所有的界面都是以卡通形象展现的，整体的游戏以第三人称的视角进行。整个游戏背景设计如下：



(人物造型)



(船只造型)

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）。

## 可发展性分析：

本产品针对的是 35 岁以下的年轻群体，旨在给年轻人群提供一个休闲交流的平台。基于团队的总结与调查，发现目前市场上比较热门的游戏有以下几个特征：

1. 互动性强的团队合作游戏，例如：王者荣耀，和平精英等。由于其高强度的团队沟通例如连麦交流，使得年轻人群能够在游戏中，聊天，社交。
2. 目标客户群体由于时间，工作，学习等步伐不一致，能聚在一起的时间较短，因此，一个每局 10-20 分钟的游戏，对这的人群有足够的吸引力，不会因为游戏时间过长，而感到疲惫。
3. 排名可以激发很多年轻玩家的好胜心，由于这种竞争心理，玩家会很愿意一次又一次参与游戏。
4. 由于许多游戏有充值可以提升技能的设置，很多玩家会接受一定范围内的花费。

基于上面的几点，本团队设计 boating and booming 竞技游戏。设计交互功能，团队之间可以连麦沟通，并且为了增加游戏的趣味性，玩家可以和对手之间进行互动，从而达到多人游戏，趣味性更强的效果。同时，较短的游戏时间，会给玩家更多的空间安排自己的时间，是一款迎合广大年轻人群的设计。较短的游戏也会给玩家一个意犹未尽的体验，因此，他们会更愿意再次参与游戏。排名机制也会刺激年轻群体的好胜心，当玩家与好友在一个排名体系时，他们会因为好胜而邀请，参与更多的游戏。

为了保证盈利并且满足客户的需求，游戏也提供皮肤，道具等游戏中的虚拟产品，好看的皮肤和更强的装备会让玩家更加愿意参与游戏。同时，还能给公司创收。

从游戏的新颖性来看，划船类游戏属于一个经典游戏，不会过时，因此，他的时效性会比较差，无论什么时候，这个游戏都有它的市场，不会像很多红极一时的游戏，一年不到的时间，玩家就已经失去了兴趣。

总的来看，boating and booming 是一个具有可持续运营潜力的游戏。