# 《魔女天空》项目计划书

## 项目概述

在近未来，由于连年战争，环境恶化，能源缺乏等问题使得地球上的所存的人口只剩下不到10分之1，为了避免有生力量的损耗，机器人工程，基因工程和人造人工程等技术等到了前所未有的重视。终于，一种新型的人工士兵被投入了实战，因其女性化的外表被人们称为“装甲魔女”。随着技术的普及，一场由“装甲魔女”对抗引发的新战争打响了。。。。。。

玩家需要组建自己的“装甲魔女”小分队去挑战各式各样的任务。魔女由素体，武器，装甲与设备组成。玩家需要通过完成任务，研发装备，训练素体等方式配置并强化自己的魔女小队。同时，通过击败强大的敌方头目解锁更高难度与报酬的新任务

**关键词：装甲魔女 小队 任务 素体 武器 装甲 装置 研发 训练**

* **首选命名：魔女天空**

作为游戏中的主角，名字必须有“魔女”字样；“天空”表明了游戏场地和主角可以飞行的特性

* **备选命名：装甲魔女**

因为是科幻题材，且主角为装甲娘的设定，所以带有装甲2字

* **游戏类型：S-RPG**

融合了团队指挥，人物升级，装备技能等RPG要素的射击游戏

* **游戏背景：科幻萌化**

以未来为时代背景，融合了宗教，恐怖，二次元等元素的科幻题材，可以参考《高达》，《武装神姬》，《女神装置》

* **美术风格：卡通矢量风格**



## 系统概述

* **战斗系统**

战斗配置——己方魔女配置

* 玩家手动操纵1名魔女
* 玩家设置2名自动战斗的队友魔女，通过部署战术改变其行动规则
* 魔女最多可以携带3件武器
* 魔女有3个装甲栏(头部，上装，下装)
* 魔女有3个设备栏(推进，芯片，辅助)
* 魔女有1个专属必杀技
* 魔女有2个需解锁的被动技能

敌方魔女配置

* 敌方魔女栏位与我方一致
* 敌方魔女中有特别强力的精英魔女，属性大幅强化，拥有专属的装备与技能

场地配置

* + - * + 战场中可能会出现不同的地形
* 地形元素按照耐久可以分为可破坏与不可破坏
* 地形元素按照功能可以分为不造成影响与可对我方魔女造成影响
* 影响包括伤害，状态，位移，传送，补给
* 战场中定时随机刷新道具
* 道具元素功能包括弹药补充，生命恢复，属性提升

准入条件配置

* 某些特殊战斗需要特定的准入条件
* 条件包括某项属性小队总和达到一定数值
* 条件包括指定特定素体出战
* 条件包括在限定时间内出战

战斗目标配置

* + - * + 战斗有多种不同的目标
        + 歼灭——消灭指定波数的敌人
        + 生存——生存特定的时间
        + 防御——保护特定单位防御敌人
        + 搜寻——收集特定的物品
        + 首领——挑战精英敌人
        + 无限挑战——消灭无限波数的敌人
        + 死亡挑战——消灭无限波数的敌人，一击必杀

战斗时限配置

* + - * + 战斗有时间限制
        + 歼灭——每一波刷新时限
        + 生存——指定时限
        + 防御——指定时限
        + 搜寻——指定时限
        + 首领——每一波刷新时限
        + 挑战——无时限

战斗难度配置

* 战斗难度由星级决定
* 星级影响敌方魔女类型，属性
* 星级影响敌方魔女武器，装备
* 星级影响敌方魔女刷新频率与数量
* 星级影响我方防御目标生命值
* 星级影响搜寻目标要求数量

战利品配置

* 玩家在完成每场战斗后会获得对应难度的战利品
* 战利品包括金币，用以制造与合成
* 战利品包括图纸，用以制造素体与装备
* 战利品包括经验，用以提升指挥官等级

战斗流程——单场战斗的基本流程

* 玩家选择战斗
* 玩家根据战斗信息配置魔女装备
  + - * + 玩家根据准入条件配置魔女队伍
* 开始战斗，根据战斗指引完成目标、
  + - * + 获得战利品
        + 一定概率触发限时战斗(突发事件)

胜负条件——单场战斗的胜负判定

完成战斗目标战斗胜利

己方魔女全部阵亡战斗失败

防御目标阵亡战斗失败

战斗超时失败

行动规则——魔女借助推进器移动

推进器有惯性设置

魔女在碰到地形实体，使用武器，遭受攻击时受到反作用力

魔女在接触道具后使用道具

魔女在3种武器中切换

每种武器有冷却时间，使用后并放入后备中进入冷却

当前使用武器不计算冷却时间

某些武器需要蓄力使用，蓄力时推进器推力降低，受到攻击蓄力中断

在命中敌人，遭受攻击时积累必杀槽

敌方魔女自动行为模式遵守以下规则

* 敌方永远知道地图中我方魔女位置
* 根据距离对每个单位设置攻击优先级，距离越近优先级越高
* 根据优先级随机当前攻击目标
* 根据与当前目标之间的距离设置武器优先级
* 当前无冷却的武器不考虑，如果无可使用武器进入回避模式
* 射程范围内的武器优先考虑，威力大的武器优先考虑
* 根据优先级随机当前攻击武器
* 根据当前目标与当前使用武器决定攻击模式
* 攻击模式预留一段机动时间，机动时间内不会攻击
* 机动时间内，处于射程外则向目标靠近并左右机动回避
* 机动时间内，处于射程内则远离目标并左右机动回避
* 机动时间结束，如目标在射程内，则进入攻击阶段
* 机动时间结束，如目标在射程外，则额外增加一段机动时间
* 预留时间结束，如目标仍在射程外，则放弃本次攻击
* 攻击阶段远程武器直接向目标开火，考虑射击精度
* 攻击阶段近战武器向目标冲刺攻击，冲刺中无法转向
* 成功或放弃攻击，攻击阶段结束进入下一次攻击

我方队友魔女自动行为有2种模式

* + - * + 主动攻击模式与敌人行动方式基本一致
        + 被动防御模式将队友的机动范围限制在主角魔女的一定范围内

行动模式所需考虑的一些问题

* 攻击移动类似于2块磁铁的相互吸引与排斥
* 每次推进器转向需有1个过渡过程
* 每次机动强度需引入一定的随机量
* 限制使用近战武器攻击极远距离的目标，以免浪费机动时间

控制规则——圆形手柄控制推进器的方向，主角魔女受到反方向的推进力

战术按钮Tap控制队友行动模式

3个武器按钮Tap切换武器

必杀技按钮Tap切换/使用必杀技

圆形武器瞄准按钮Hold控制武器方向

圆形武器瞄准按钮内部Release发射，外部Release取消

* **养成系统**

关卡升级——关卡星级代表关卡大致难度水平

关卡解锁条件有指挥官等级要求

关卡解锁条件有击败指定BOSS、

限时关卡难度较一般关卡更高

关卡难度决定战利品数量与水平

解锁并挑战更高星级的关卡是养成的目标

魔女养成——魔女由素体，武器，装甲，设备组成，每一项都可以提升

收集素体图纸，花费pt制造素体

合成相同素体，提升其属性，解锁新的属性条目

分解素体成品，得到pt用以兑换稀有物品

武器，装甲，设备等其它部分设定类似

道具收集——为了避免游戏中出现玩家不愿意制造与使用的物品，每一件物品的制造与 升级都会带来提升

收集并升级成套的物品带来永久属性提升

收集并升级稀有的物品带来永久属性提升

挑战系统——游戏后期配合养成系统设置的高难度战斗

分为无限挑战与死亡挑战模式

* **任务系统**

每日任务——引导玩家上线，提升用户粘度

完成一定数量战斗

制造一定数量物品

分解一定数量物品

奖励金币，pt与图纸

* **收费系统**

流量收费——定时观看内置广告获得加速道具

道具收费——充值获得钻石货币

钻石购买特殊素体并解锁进入兑换商店

钻石购买辅助装置，辅助装置无法制造(相当于其它游戏宠物设定)

钻石刷新兑换商店

钻石抽取稀有装备

钻石快速制造

## 市场分析

* **游戏类型定位**

装甲娘化是很近来很流行的一类二次元题材，《少女前线》，《舰队收藏》，《碧蓝航线》等都是以此为题材。此前该类游戏多为收集养成，因此核心战斗系统多为自动战斗，给玩家的操作体验不强。本作作为S-RPG，战斗系统非常适合触屏系统，且实时性很强，十分考验玩家的判断与反应。

* **美术风格定位**

一般的美术风格有3d，矢量，像素与手绘。考虑到本作有较多的同时上场单位以及流畅的动画表现以体现紧张刺激的压迫感，选择卡通矢量风格。类似风格的比如，市面上许多二次元游戏的Q版形象也十分受人欢迎

* **目标人群定位**

喜爱二次元游戏，希望体验到手游操作感的人群

## 可行性分析

* **SWOT分析**

略

* **工作量评估**

略

* **工作周期评估**

略