



移动游戏创意设计

腾讯GAD · 2016全国高校游戏创意设计大赛



# CONTENTS

## 目录

- 团队介绍
- 产品定位
- 目标用户定位
- 美术风格
- 核心玩法和游戏乐趣点介绍
- 游戏创意点说明

# 01 团队介绍

- 姓名：南海
- 学校：重庆大学
- 专业：计算机
- 职责：游戏策划、程序开发



- 姓名：冯曦茜
- 学校：四川美术学院
- 专业：视觉传达
- 职责：美工



- 姓名：杨苏娅
- 学校：四川美术学院
- 专业：艺术设计
- 职责：美工



- 姓名：安泓宇
- 学校：重庆大学
- 专业：视觉传达
- 职责：美工



- 姓名：李凯
- 学校：重庆大学
- 专业：计算机
- 职责：程序开发



# 02

## 产品定位

崭新的游戏模式

探究游戏的乐趣

回归童年

山水田园的风格

单机、对打、联网

专业的游戏性

# 03

## 目标用户定位

性别

- 男女均可，偏向男生

年龄

- 10~22岁青少年、有孩子的父母

游戏  
经历

- 有无均可，只要肯尝试

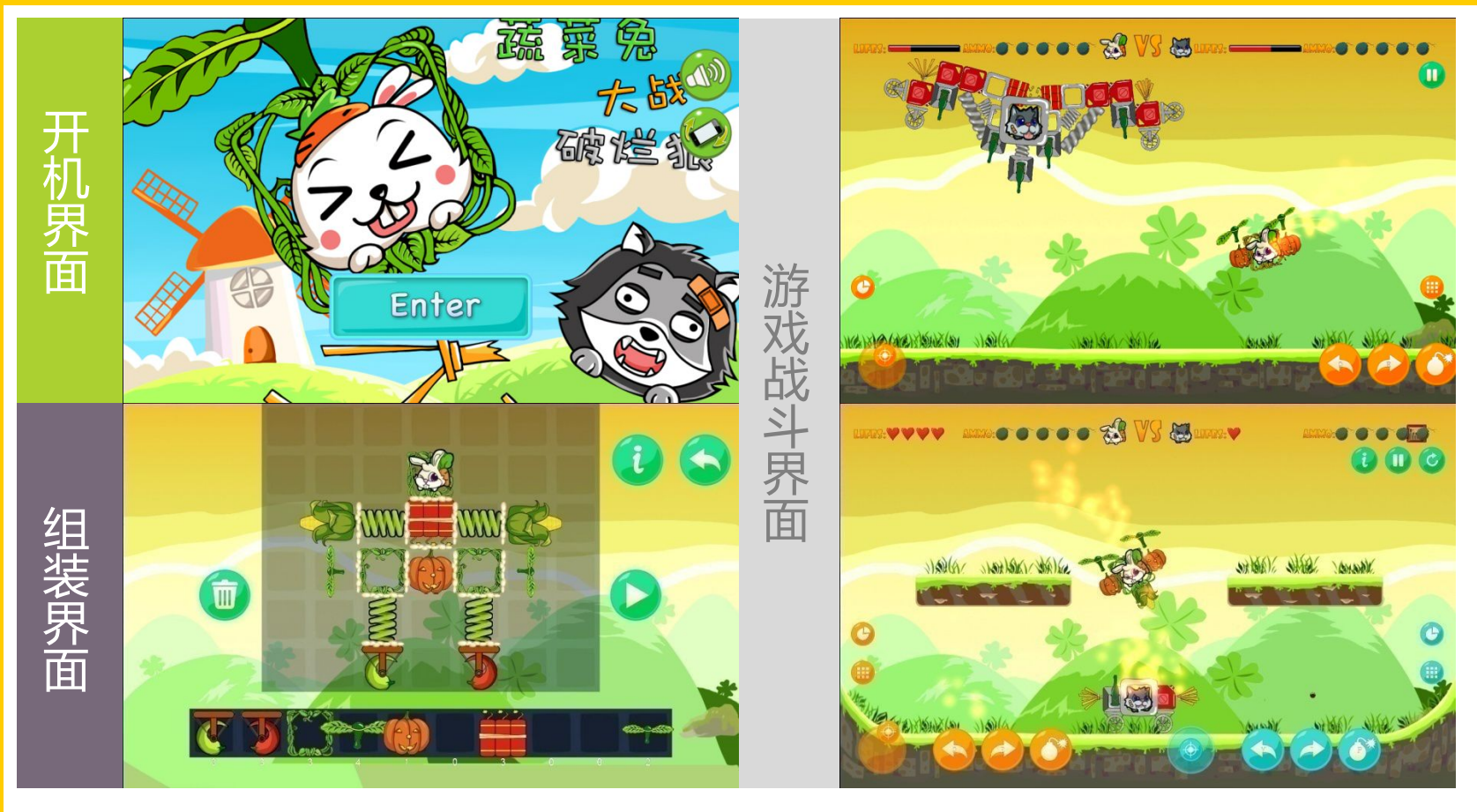
收入

- 要求不高，可以接触智能手机

偏好

- 动脑、想象力和创造力

# 04 美术风格



# 05

## 核心玩法和游戏乐趣点介绍

### ● 组装载具

亲手打造战车、飞机

道具是由关卡提供、以及高分过关的奖励和游戏币购买





## ● 操作对战

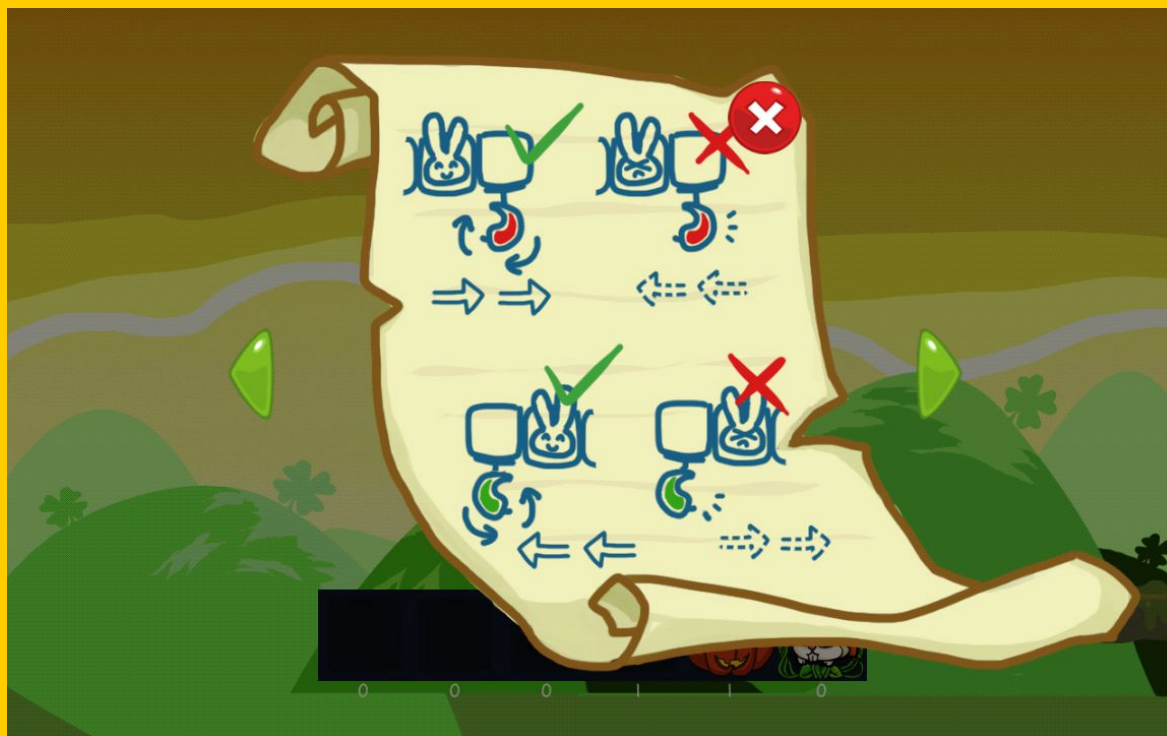
操纵摇杆，即可驱动动力部件朝你想要的方向移动

按下发射，就会从角色的头顶或者炮口发射子弹，主要不要误伤自己哦



## ● 在线帮助

游戏的任何时刻都可以查到帮助，以简笔画的形式出现，介绍每一个细节



# ● 关卡和AI

每一关都有精心设计的地图和与之搭配的电子对手





## ● 关卡和AI

AI充满挑战，而玩家也有正常过关方法和投机方法，刷更高的成绩获得奖励部件，再用到其他关卡里，获得更好的成绩，如此循环



## ● 战网和交易

支持同屏和网络对战

没有最强，只有相克。  
败方可以重新组装，寻找对方的弱点，制定克制的战术

优质部件、武器在对战中随机掉落，可以通过游戏币交易

# 06

## 游戏创意点说明

- **开创了新型的游戏模式——动作益智类游戏**  
“没有什么比亲手打造、亲手操作更令人激动的了”  
——陈科
- “我会下载回去拿给我的孩子一起玩”  
——文虎
- **稳固的游戏黏性**  
刷高分、刷部件，形成良性循环
- **天然的游戏平衡性**  
购买优质部件不直接提升整体性能，没有无敌，只有相克
- **巧妙的破关方式**  
看似电脑占尽天时地利，都为玩家预留了一套完全克制的打法；然而玩家自行研究更为投机的打法往往令人拍案叫绝