

变异进化体融资商业计划书

设计好的游戏

游戏演示



游戏大概

- 游戏大概就是9种角色的对抗模式，
- 碾压快感的boss模式，
- 放守对战的巨型战甲战役模式，
- 合作共战的团队英雄模式。
- 外加后续设计的上百种环境，被动，主动，出生等技能。
- 主要是环境，食物，生物，气泡皮肤和必中角色月卡盈利

开公司，买80万开发，深入监督制作，测试，买版号，搭建简易官网，抖音宣传号。抖音视频宣传。三天后开服。后期更新其他模式，并不断构思新皮肤，新角色，新模式。极小部分分红更新，其他全部分红

流程大概

目录

项目计划书篇

资金、投资回报、发现前景等

游戏详细介绍篇

路演能5倍了解游戏的未来发展性和有趣性

前后期进程分析

分析前后期

项目计划书篇

设资金、投资回报、发现前景等

资金需求

100万，80万开发，10到20万广告费。1到 3万版号

一年，半年制作半年运营。立马分红更新。

回本周期

资金用途

开发，宣传费。后期更新半年分红一小部分用于更新，循环利用。

持续不断每半年更新内容。（开发完成半年后立马分红，并将一小部分资金纳入更新，半年以后立马更新排位赛，超值月卡，团队模式，在过半年更新新角色、大量高价值皮肤，剧情冒险模式，在过一段时间更新团队英雄模式等持续更新。.）

运营步骤

投资 方向

设计师本人全权设计，雇佣公司制作

股权合作，一次性永久融股投资

投资 模式

运作 优势

一人完全性设计，公司自有管理，
公司承诺免费运营两年

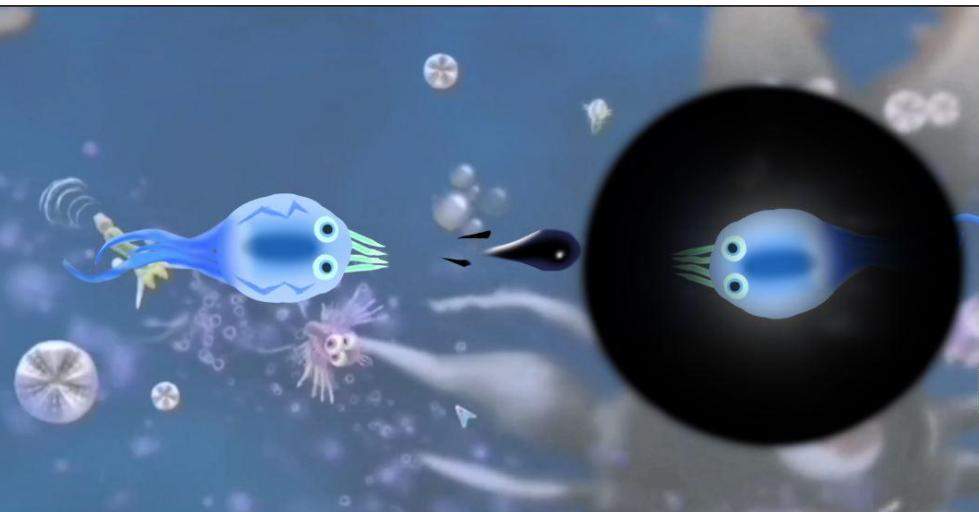
游戏详细介绍篇

路演能5倍了解游戏的未来发展性和有趣性

拟球球大作战型，变异进化体，杂食者吃肉食者吃
素食者反制，

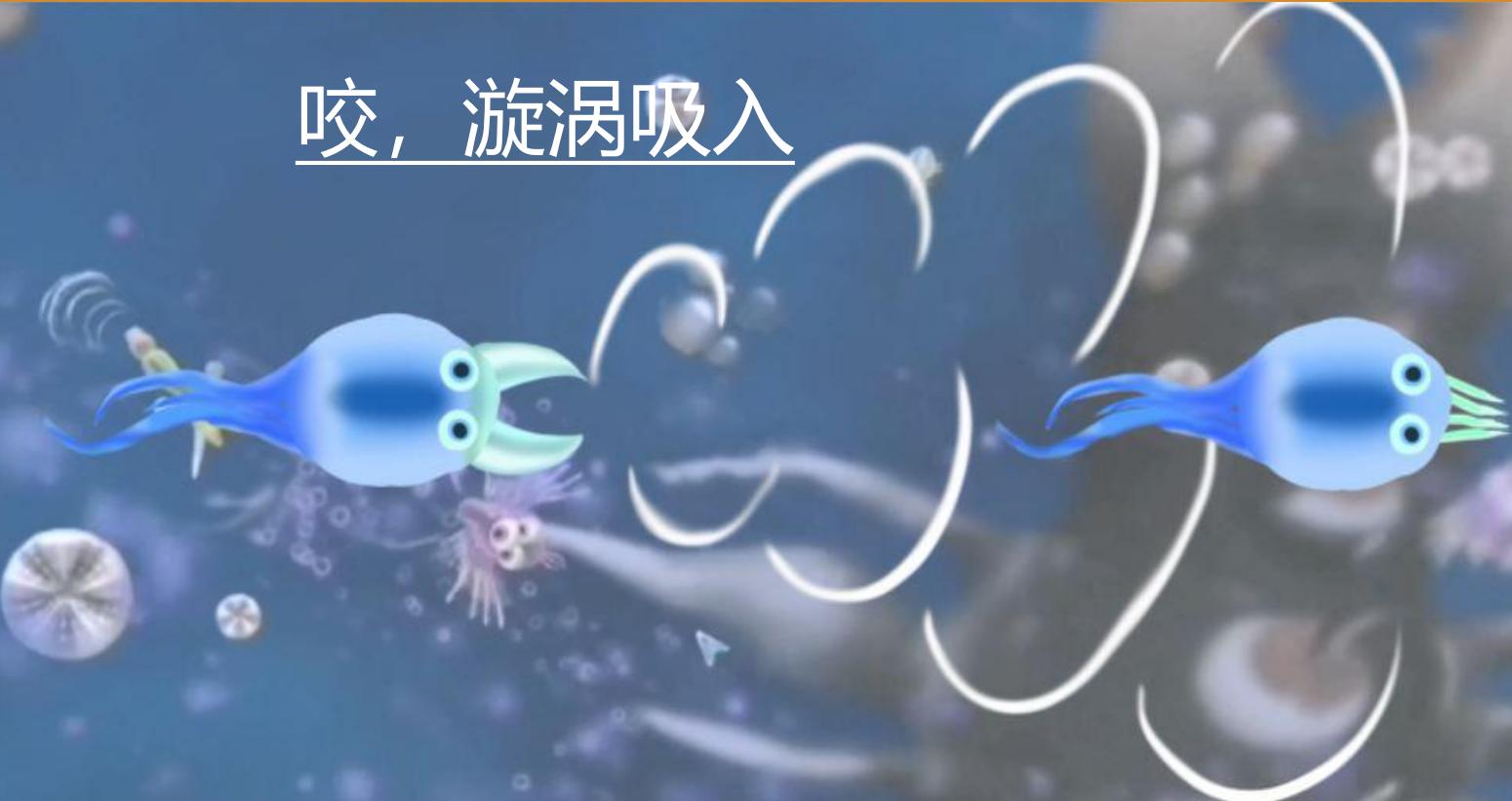
进攻技能演示

电，副技能，墨弹



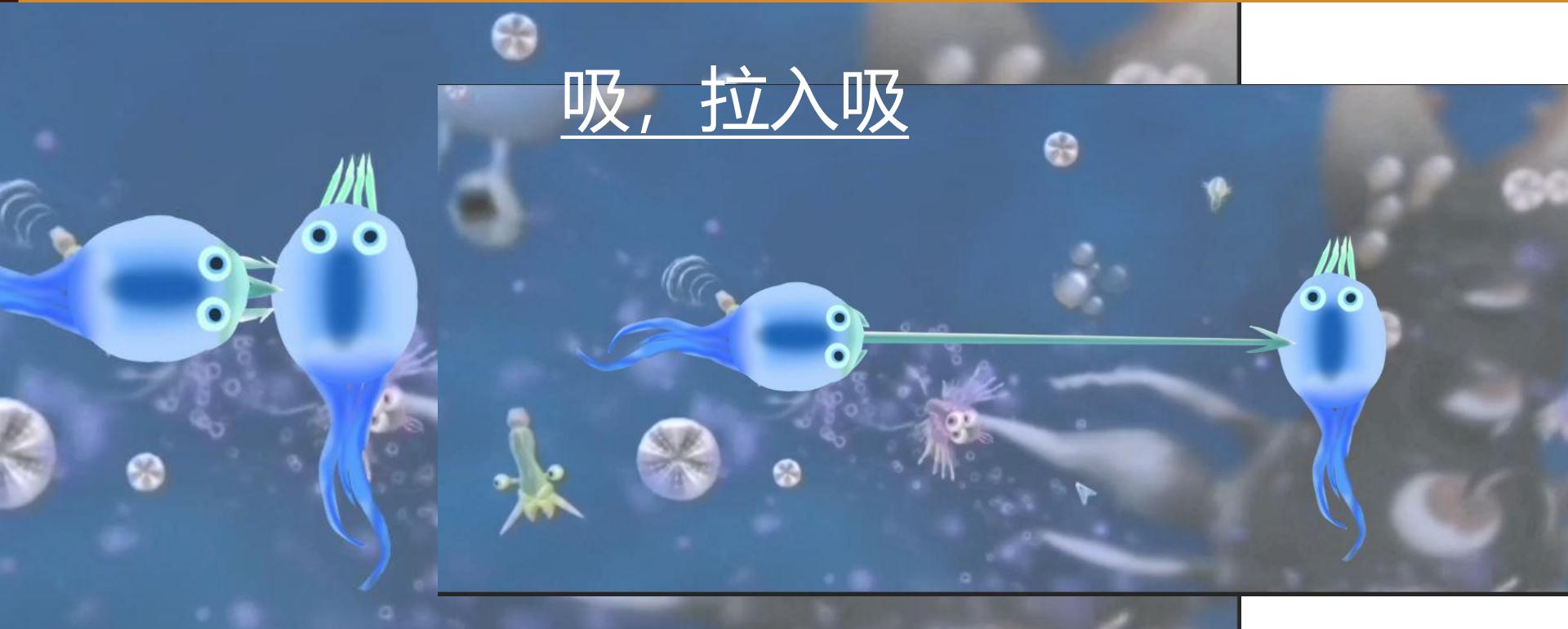
进攻技能演示

咬，漩涡吸入



进攻技能演示

吸，拉入吸



进攻技能演示

刺，背后两刺



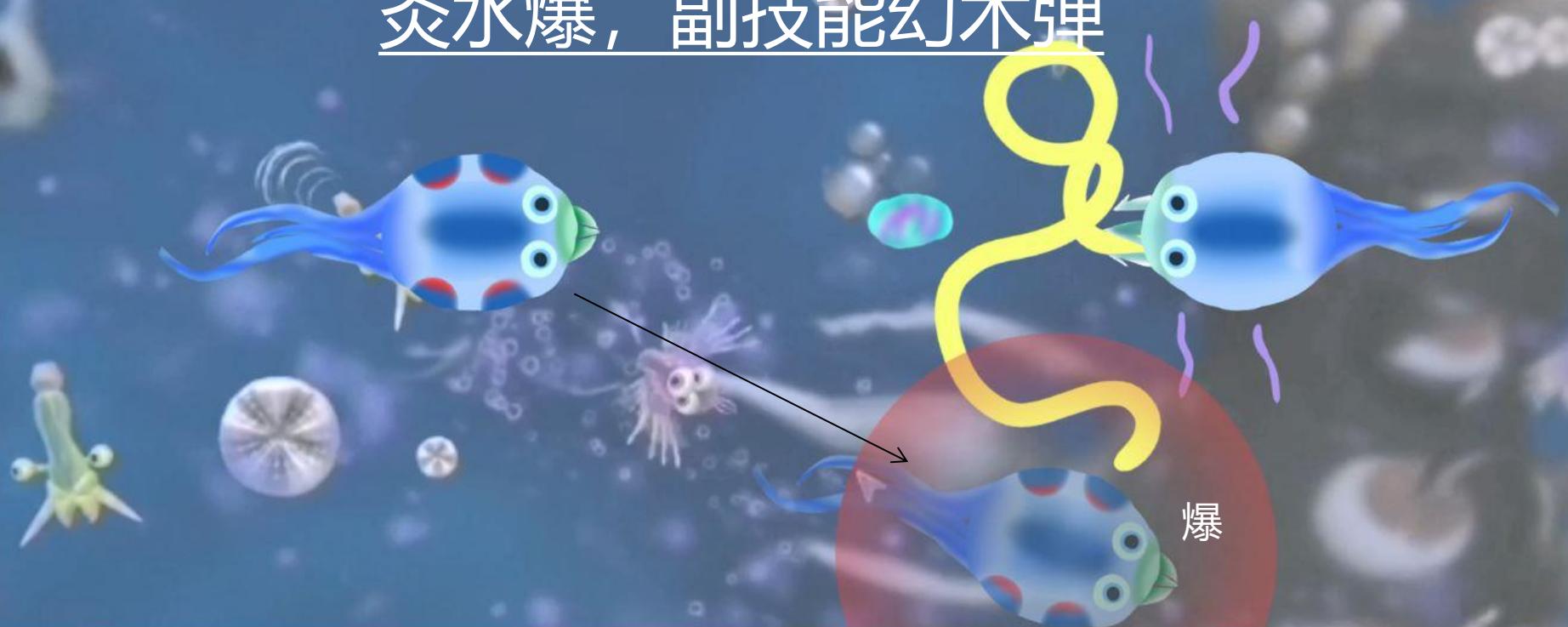
进攻技能演示

毒，持续喷发，技能减速冰弹



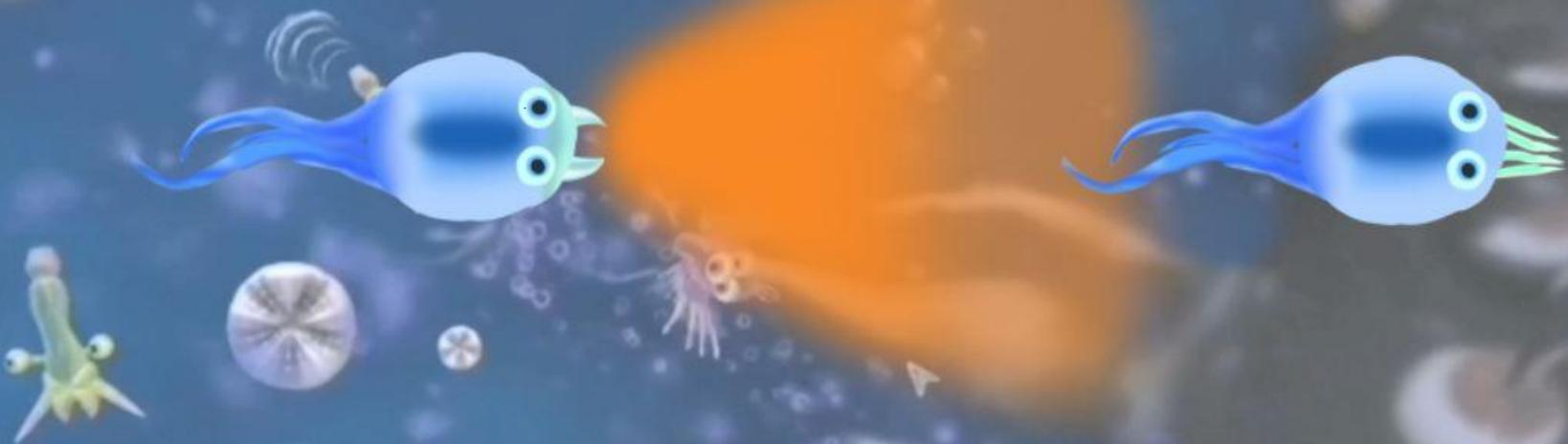
进攻技能演示

炎水爆，副技能幻术弹



进攻技能演示

熔火，无技能

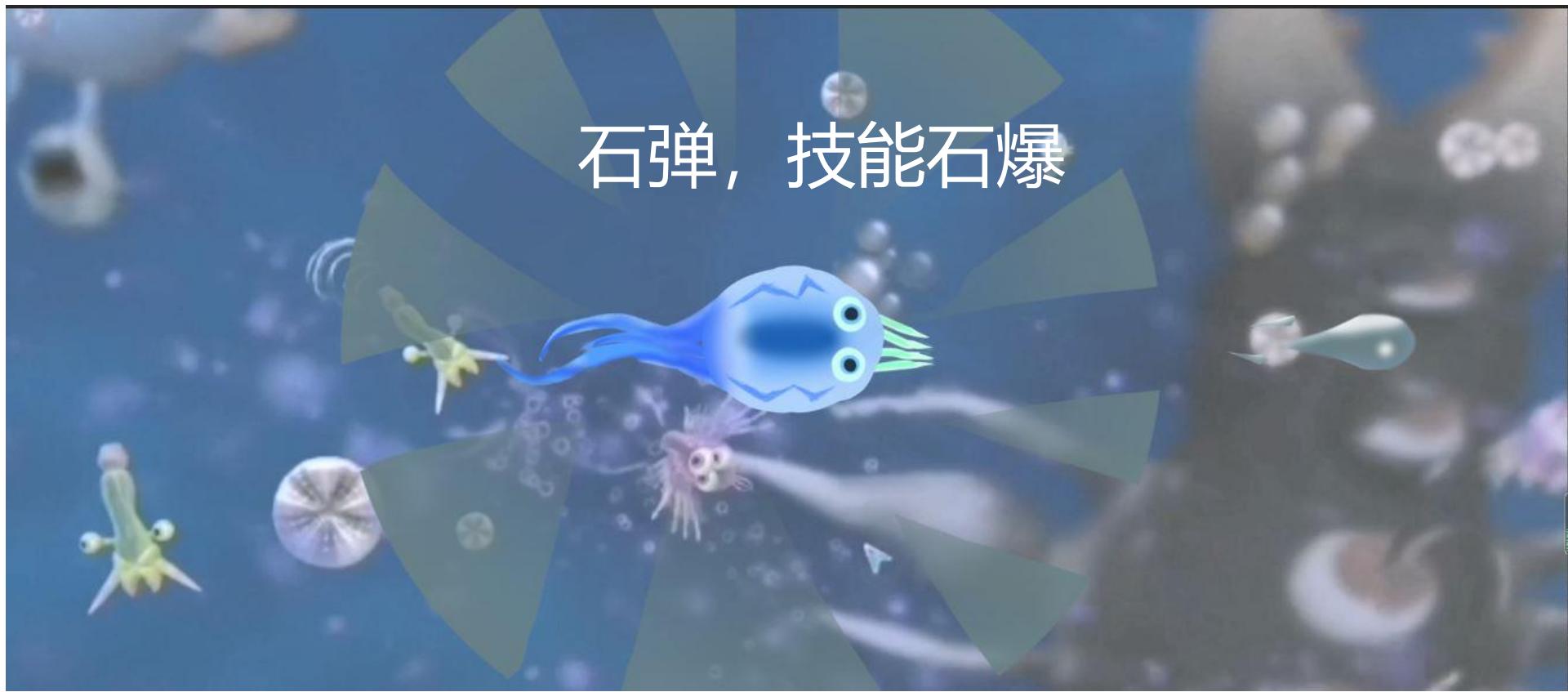


进攻技能演示



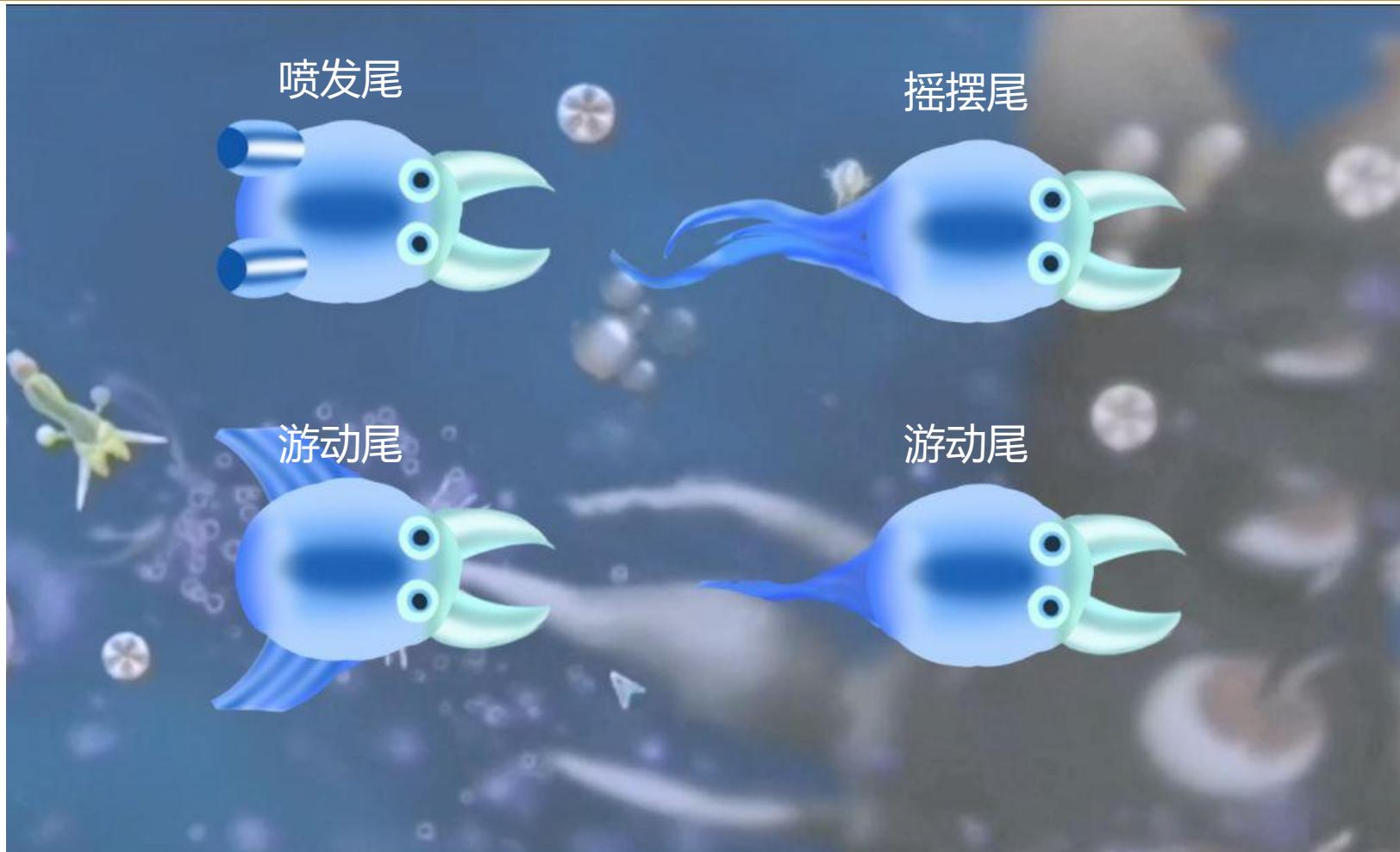
进攻技能演示

石弹，技能石爆



移动

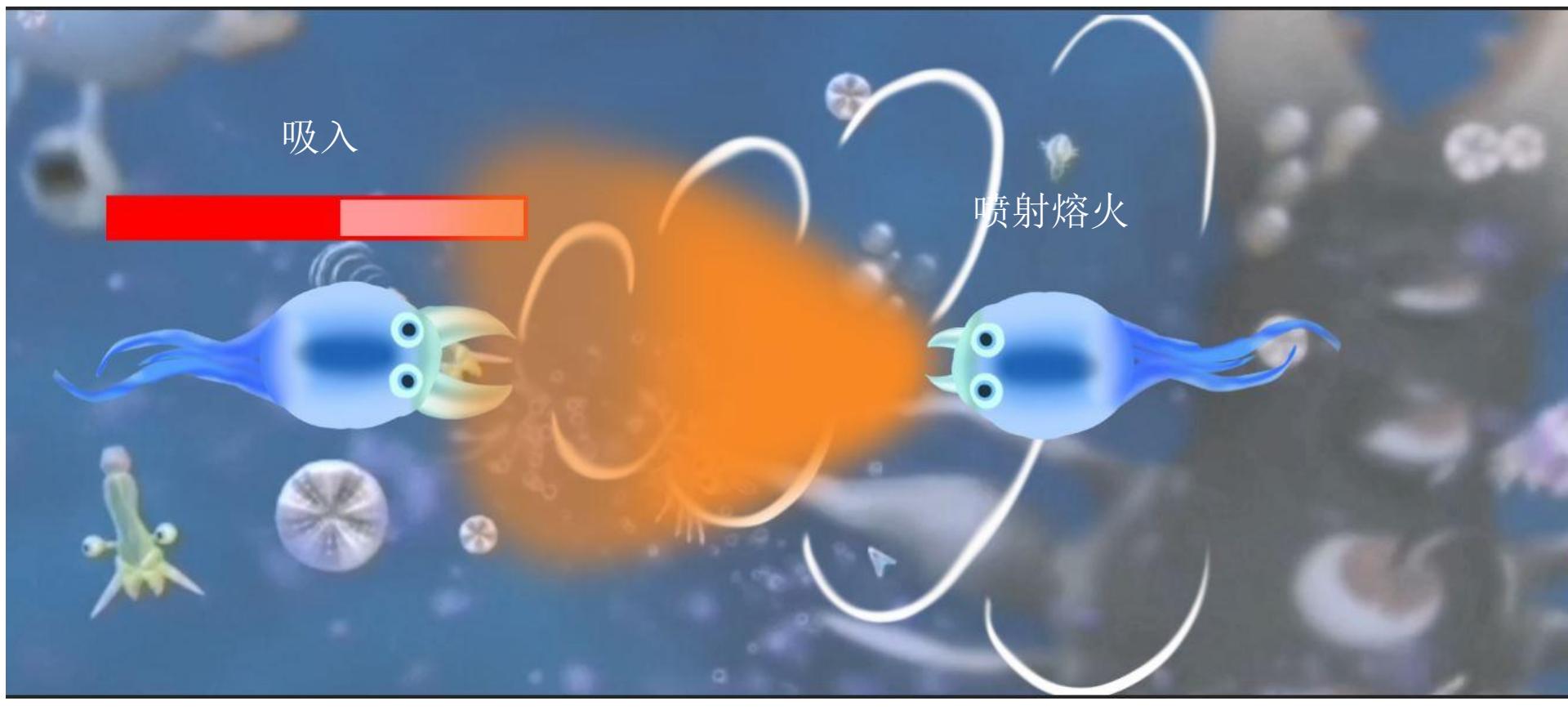
技能演示，战斗随机获得



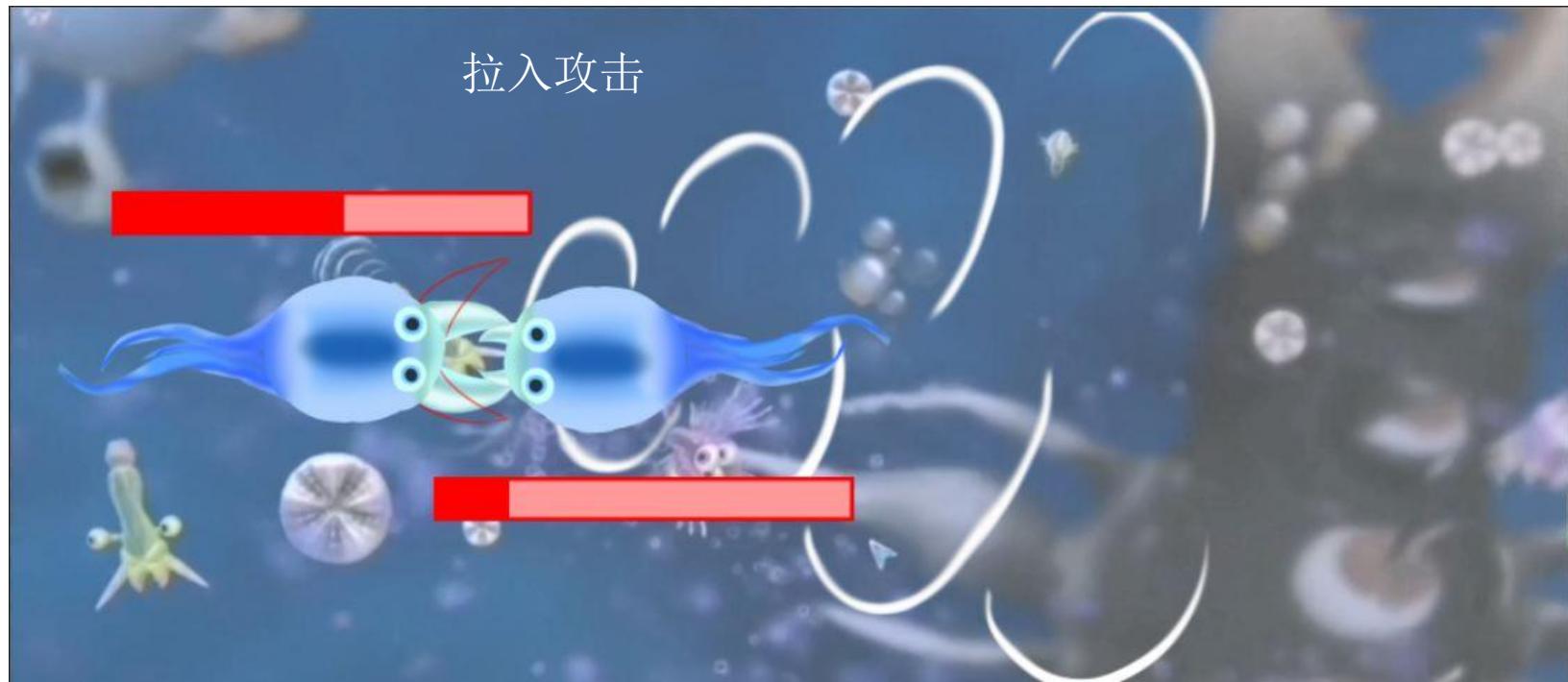
9种角色对抗演示

8*8=64种平衡对抗设计其一演示

熔火右方（素食） vs 巨牙左方（肉食）

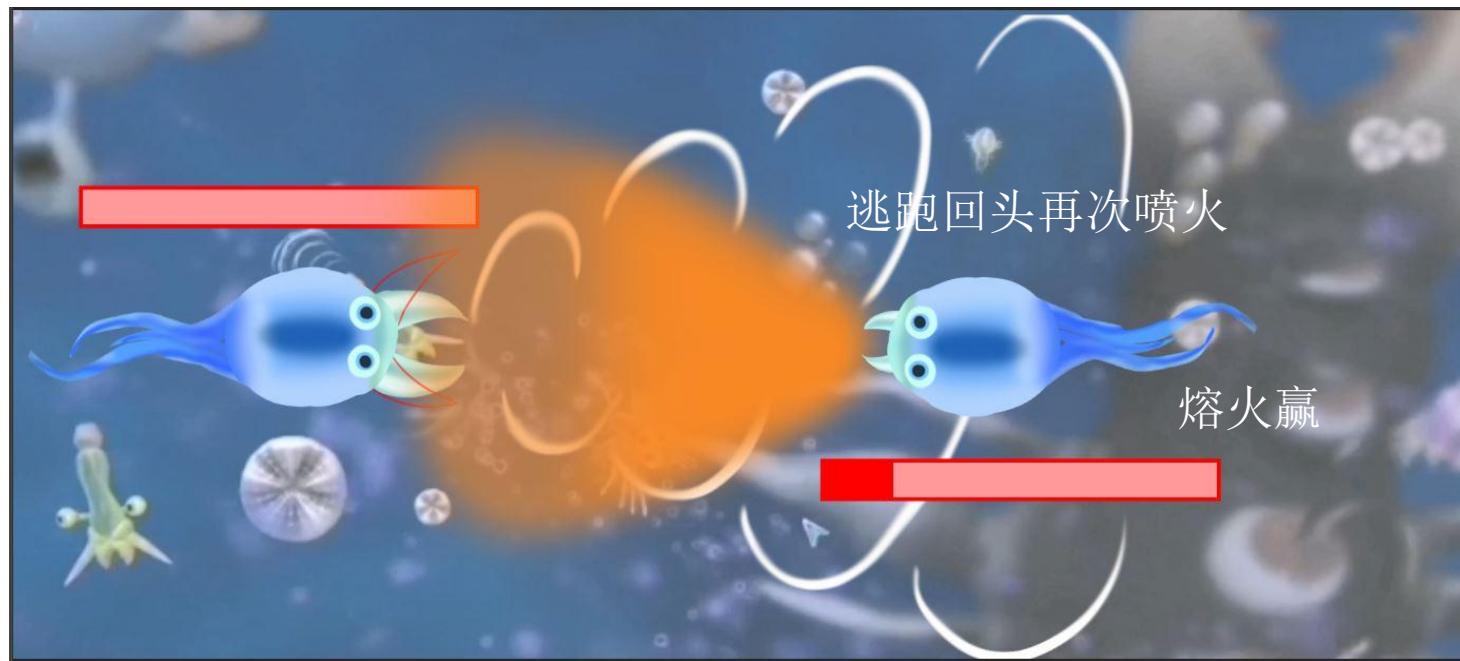


拉入攻击



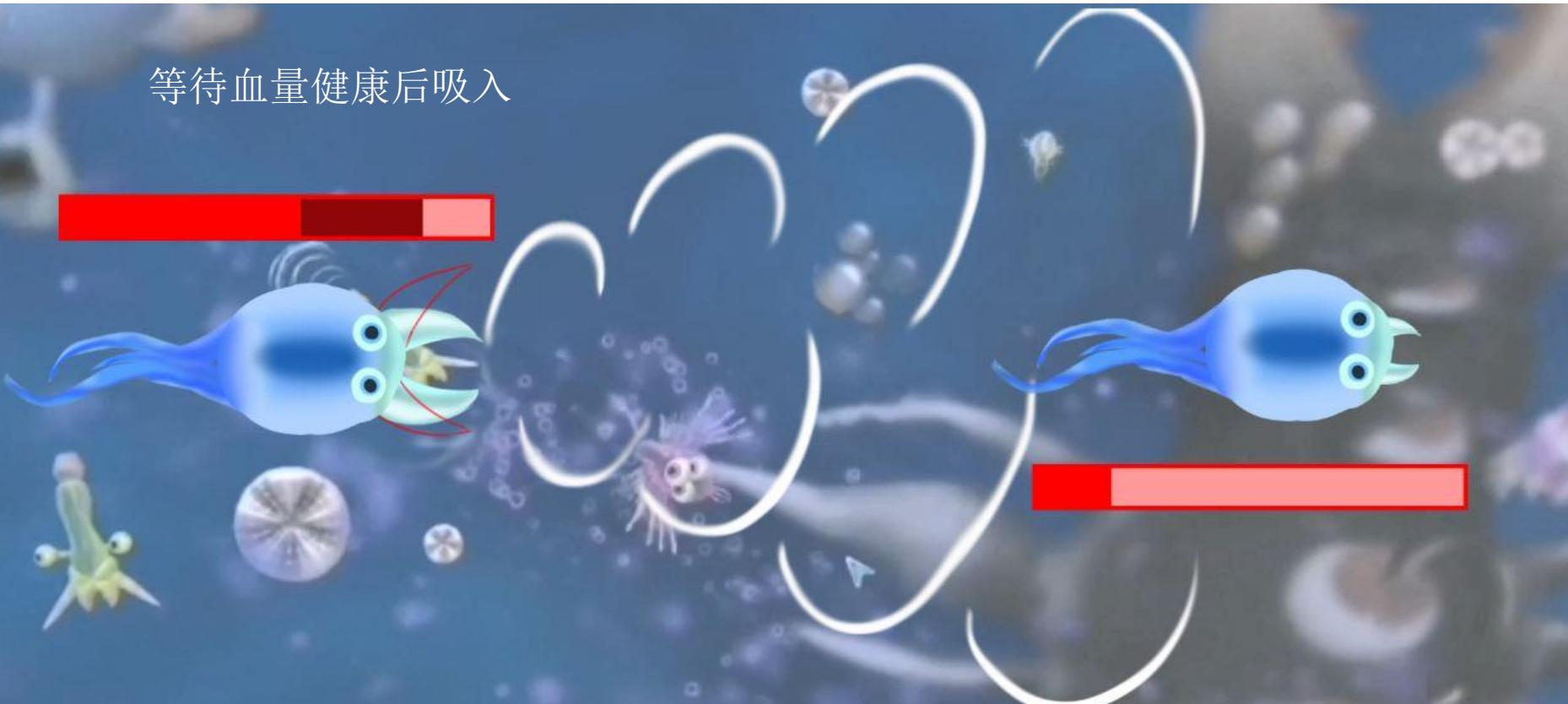
逃跑回头再次喷火

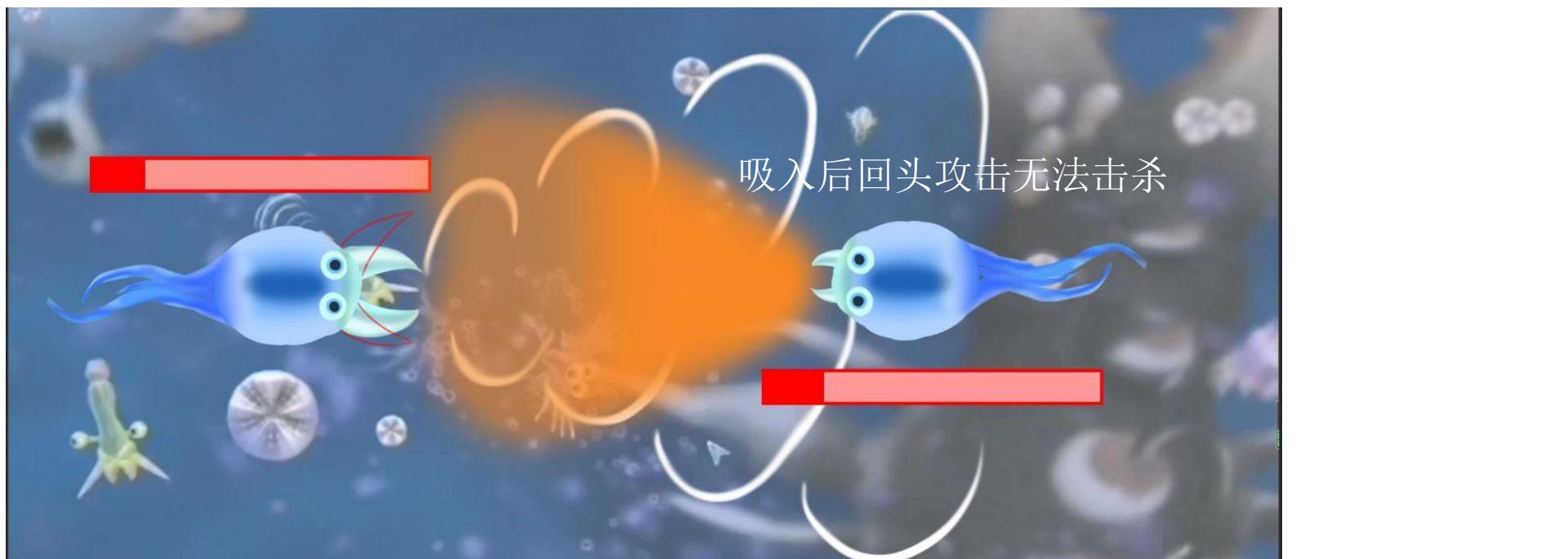
熔火贏



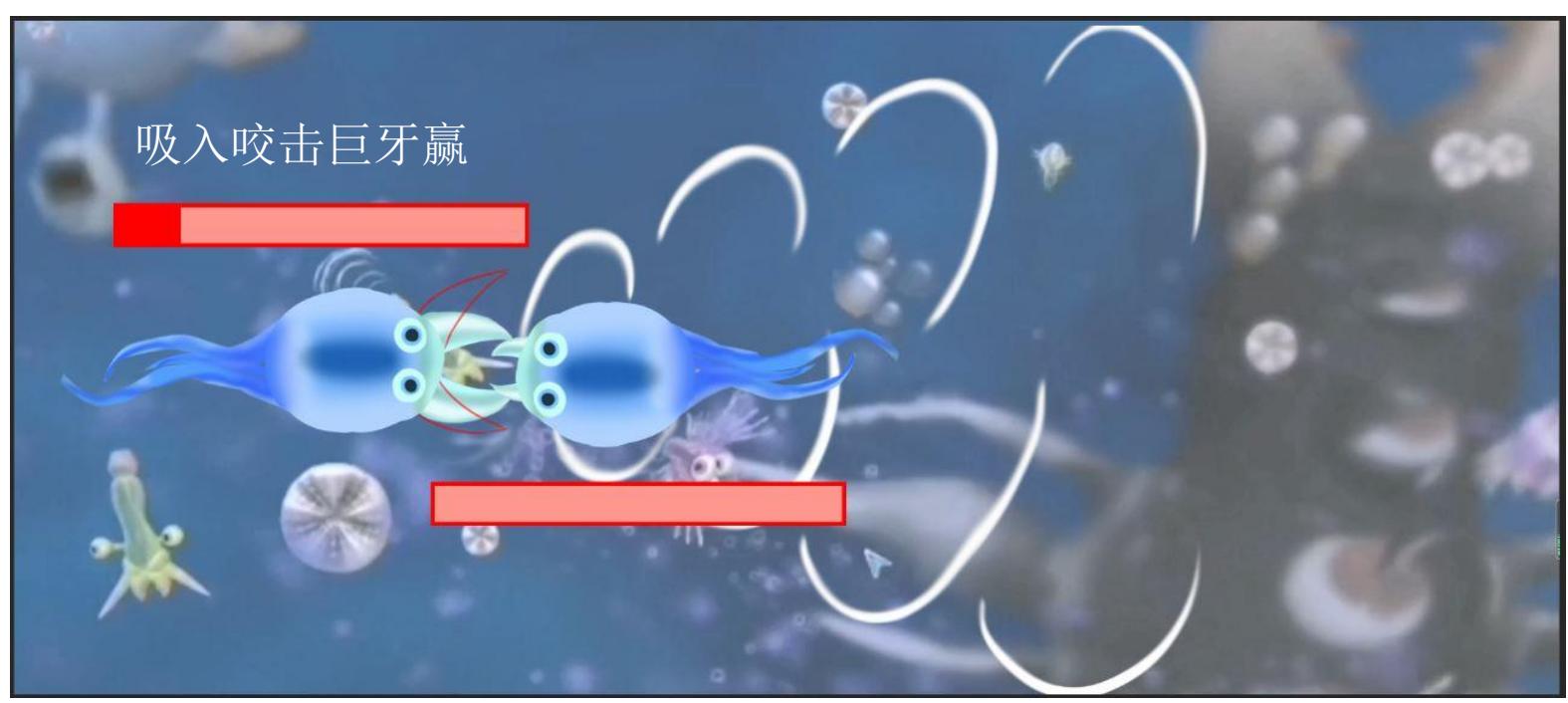
巨牙获胜方式，被动技能攻击后持续回血，

等待血量健康后吸入

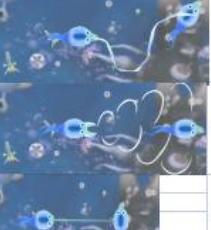




吸入后回头攻击无法击杀



吸入咬击巨牙赢

移动速度	死亡能量损失	类型	生命	攻击速度	伤害	攻击范围	技能冷却	技能范围	攻击速度	平衡设定
	中: 每秒移动生物体积1.5	击杀失去能量被吃复活损失(5分之1)能量, 每级减少能量损失(8(11)(14)(19)分之一。。。)	10	素食: 电	极快	两次电雷4伤冷却1秒	生物体积3.5倍	爆弹3秒	生物体积4倍	极快
	中: 每秒移动生物体积1.5			肉食: 吸	一秒	吸8伤冷却2秒	近	2秒	生物体积4倍	一秒
	中: 每秒移动生物体积1.5			肉食: 吸	1.5秒	吸7伤冷却3秒	生物体积3倍	无	一秒	吸入吸取, 一次无法击杀, 等待第二次攻击冷却, 只吸不拉入, 造成三分之一伤害击杀
	中: 每秒移动生物体积1.5			杂食: 毒	无	每秒2伤	所到地	冰弹释放4秒冷却2秒	生物体积4倍	瞬间
	中: 每秒移动生物体积1.5			杂食: 毒	1.5秒	爆10伤冷却7秒	爆生物体积一倍	幻弹8秒	幻弹生物体积4倍, 1.5秒	用幻弹攻击敌人, 等待敌人幻走, 接近爆杀, 或无法击中等待敌人蓄意靠近原地爆
	中: 每秒移动生物体积1.5			肉食: 火	无	火每秒2伤冷却两秒	生物体积2.5倍	无	无	瞬间
	中: 每秒移动生物体积1.5			素食: 刺	1秒	刺每根3伤每根冷却7秒	生物体积3倍	无	无	0.5秒
	中: 每秒移动生物体积1.5			杂食: 刀	极快	内外圈普4伤冷却5秒	生物体积3.5倍	无	无	瞬间
	中: 每秒移动生物体积1.5			素食: 石	0.5秒	石第一次2伤第二次3伤第三次4伤冷却1秒	生物体积4倍	石爆2伤可提高伤害, 8秒	生物体积3倍	0.5秒
										不断射击敌人, 躲避技能, 不断击中提升伤害

10

技能设定

类海克斯宝藏被动技能（先知步伐、未来影像、能量超支。.），每级微型技能，出生技能（弹射、爆炸、蛋营养。.），

背景要素设定

超大2.5D地图，大型素食分叶，ai素食者，ai肉食者，ai巨型者，火山全型食物喷发营养口，

等级设定

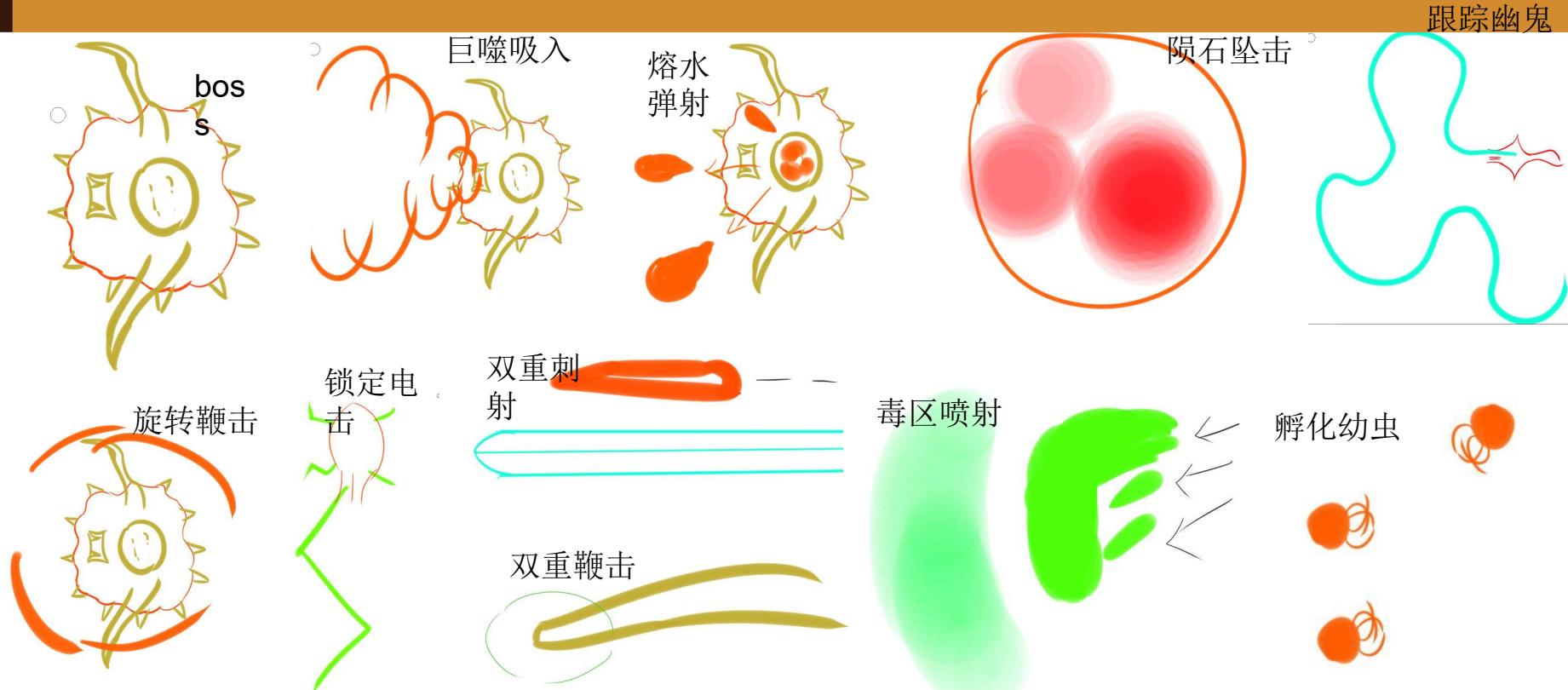
能量，生命，被吃复活损失（5分之1）能量，每级减少能量损失（8（11）（14）（19）分之一。.），能量满升级，0级出生技能，一二级生命，视界，三级技能选择，定时全体环境技能选择。4级超视口生物提醒，5级，视界，生命，6级获得伴生体，死亡后失去，获得一定能量再次获得。

核心玩法设计

宠物

6级伴生体技能（宠物），自动跟攻击

boss模式（拥有10个进化技能，锁定电击，双重鞭击，双重刺射，毒区喷射，孵化幼虫，旋转鞭击，2级，巨噬吸入，熔水弹射，三级，陨石坠击，跟踪幽鬼，随机扮演boss和3位伴生杂食）



放出ai杂食伴生体，定时自动主动放毒片地区，定时自动主动放刺，电，幻，吸、炸、毒、兽、炎、鞭。。。boss无法移动，定时食用伴生寻找食物，时间到boss食物不足无法进化终极，则无法获胜，便只能再复活一次伴生，任然无法使用食物进化到终极。则输

后期待开发模式

冒险管
卡模式

设计地图，进化板块，伙伴，任
务。

操作大型战衣，对抗ai入侵者

巨型战
役模式

团队英
雄模式

两方随机选出一位四五个进化技能英雄与
对方对抗

盈利点

利用游戏的极度平衡性吸引用户
再用皮肤（生物、气泡、场景、食物等皮肤）方式满足用户心理
采用初级皮肤可完全银币购买
中级皮肤可银币，充值币对半购买
高级皮肤只能充值币购买
下吧必中角色或boss
另推出超值月卡（一定次数必选中角色）

优势

市面上没有的游戏，

3D

美轮美奂，色彩

动作流畅感

前期

设计游戏 (已完成)

制作游戏 (设计者将亲自监督制作团队在半年完成) 画风和颜色感觉必须满足外国游戏奥日4分之一



当之无愧的第九艺术奥日与黑暗森林测评



奥日和黑暗森林银之树关卡分析18



奥日二好看好玩但是好难



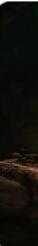
奥日高清壁纸



当之无愧的第九艺术奥日与黑暗森林测评



【pg电子游戏】《奥日与精灵意志》评测 在精致的外表



当之无愧的第九艺术奥日与黑暗森林测评



《奥日》开发商与慈善机构合作 捐款保护热带雨林



《奥日与精灵意志》移植ns很困难 开发商花了3个

中期

宣传（将采用最低经济，抖音宣传模式，采用游戏视频丰富多彩感觉推给年轻用户，并开启分享获礼包方式获取更多用户）

发布（官网发布，其他平台代理，全球服暂时无资金发布）

后期

开发团队承诺至少免费两年运营

持续不断更新皮肤，游戏，还有暂置的关

卡剧情模式。

运营宗旨

将好的游戏带给用户

用户范围

用户12-30岁左右

市场时机

应处于22岁发展期，有好的想法，却没有资金，市面上众多游戏出世，却没有多少好的游戏

市场潜力

市面上新颖有唯一的游戏，并且3d，色彩和超带感的流畅感

竞争情况

腾讯暴雪等各大企业，却又没有同规模游戏，

商业模式

以买皮肤赚钱（生物、场景、气泡、食物），高度平衡吸引人，

核心团队

有网红樱花兔等高技术人员

财务计划

需要100万开发资金，大概盈利最最最低2000万，用于更新，重复循环

企业愿景

争取三五年后成为第二个球球大作战（球球年盈利超十亿）

微信电话：15586243586