**可行性分析报告、需求分析**

目录

[1 引言 1](#_Toc5676)

[1.1 项目背景 1](#_Toc15011)

[1.2 术语定义 2](#_Toc10632)

[2. 可行性分析 2](#_Toc27311)

[2.1 市场可行性 2](#_Toc21929)

[2.1.1 市场前景 2](#_Toc16794)

[2.1.2 产品定位 2](#_Toc3738)

[2.2 技术可行性 3](#_Toc28370)

[2.2.1 功能说明 3](#_Toc19315)

[2.2.2 技术分析 3](#_Toc1256)

[2.3 资源可行性 4](#_Toc21744)

[2.3.1 人力资源 4](#_Toc28749)

[2.3.2 软件资源 4](#_Toc14786)

[2.3.3 客户端设备资源 4](#_Toc4336)

[2.3.4 时间资源 4](#_Toc7729)

[3. 需求分析 4](#_Toc30145)

[3.1 人群定位 4](#_Toc2571)

[3.2 市场竞争分析 5](#_Toc29035)

[3.3 原型验证 6](#_Toc12035)

# **1 引言**

## 1.1 项目背景

随着电子技术的发展，移动终端已经成为了大众的必备品。而基于移动终端的人机交互技术也发展迅速，和朋友们闲暇时刻“开黑”已经成为了大多数年轻人们的必备环节。随着经济的不断进步，人们有越来越多的资本去追求更高的精神生活。在这样的背景下，各种移动端游戏层出不穷，并且一直有着非常不错的用户量和盈利。特别是武侠修仙类型的网游，从2000年至今仍然在市场上有着非常不错的用户群体，其中不乏现阶段社会的中坚力量也就是中年群体玩家。另一方面，现今游戏行业最大的用户群体集中在30岁以下的年轻人，而这一人群更适应快节奏的游戏，他们普遍对游戏的质量、完成度，尤其是游戏画面、游戏玩法等根本性的要素非常苛刻。所以开发一款背景故事构思严密、情节新颖、画面精美的武侠修仙类型移动端游戏在市场上有着较为广泛的受众，本项目在此背景下提出，旨在开发出一款能够吸引年轻人的2D横板过关类游戏。

## 1.2 术语定义

Unity：Unity是一款商业上常用的游戏开发引擎，可用于多平台的2D/3D游戏开发。

Windows：Windows是由微软公司于1985年推出的一款商业级操作系统，广泛安装于个人电脑。

C++：C++是一种可以撰写跨平台应用程序的一种面向对象的编程语言，C++广泛用于多种大型软件的开发，如数据库、操作系统、互联网应用等。

C#：C#是一种可以撰写跨平台应用程序的一种面向对象的编程语言，C#广泛用于多种大型软件的开发，如数据库、操作系统、互联网应用等。

SVN：一个线上联合开发，迭代产品版本的云工作平台。

# **可行性分析**

# 2.1 市场可行性

## 2.1.1 市场前景

本游戏是基于移动端开发的，主要面向的平台是微软的Windows系统，该操作系统目前是市面上主流的移动端操作系统之一，同时其广泛安装于大部分电脑，具有较高的市场份额。因此本软件主要在微软的Windows系统上开发。同时，Unity游戏开发引擎支持Windows平台应用开发，可使用C++/C#进行开发，具有较低的学习成本。

## 2.1.2 产品定位

武侠题材在游戏领域一直经久不衰，近几年大家听闻武侠就会审美疲劳，归其根本并不是武侠题材本身不行而是20多年来国内厂商把武侠做烂了。网游战斗系统毫无特色、内容同质化、骗取用户充钱现象严重，在画面上也没有大的提升；单机游戏普遍是小作坊在做，虽然偶尔会出现一些创新的游戏，但是普遍因为工作室维持和生存，完成度普遍不高。国内玩家每每对即将推出的武侠游戏抱有非常高的期待，发行之前渲染宣传力度也非常大，但是往往上市后落差感非常严重。

经过多年的发展，类似题材游戏以三大主要类型为主。一，以剧情为核心的回合制游戏，主要依靠改变现有火爆的武侠小说；二，走策略经营，从宏观的角度控制帮派；三，网游流行的RPG游戏以及更加细化的单机ARPG游戏。但是经过市场的长期考验，即时战斗的模式更加能够吸引玩家群体，操作空间大，玩法丰富。

该产品将以自研背景故事为核心，固定可选的两名到三名角色，以剧情闯关模式为主体，引导用户操纵所选角色进行格斗过关。在用户跟随主剧情的前提下，会有一些隐藏剧情供用户探索，从而激发用户的探索欲，增加其对游戏的黏性。同时，该产品将会简化操作，使用户不会一直需要处于复杂的操作之中，让用户较易上手，从而一步步深入了解该游戏。

根据上述讨论，本产品主要面向30岁以下的年轻人及具有武侠情怀的中年玩家，以Unity游戏引擎为开发基础，Windows平台为运行基础，即时战斗模式为游戏核心。

# 2.2 技术可行性

## 2.2.1 功能说明

考虑到游戏类型对游戏开发难度的影响，暂时放弃了3D游戏的开发。在优秀的独立游戏中，2D横板过关类型的游戏常年出现在年度榜单中，其中以Ori奥日和Hollow knight空洞骑士为最。武侠修仙类型题材恰巧也充满格斗和操作元素。我们认为开发难度相对较低的2D横板游戏，在规模上可以达到我们的要求，在完成度上不让游戏失去其趣味性和可玩性。

## 2.2.2 技术分析

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 关键技术项 | 要求 | 现有水平 | 对照分析 |
| Unity游戏引擎开发 | 熟悉 | 了解 | 有所欠缺，但网上有对应的速成教程，应该可以较快达到要求。 |
| C++开发 | 熟悉 | 熟悉 | 可以满足要求。 |
| C#开发 | 了解 | 了解 | 基本可以达到要求。 |
| 美工开发 | 熟悉 | 稀缺 | 短期内可能难以达到要求。 |
| SVN | 熟悉 | 熟悉 | 完全满足迭代需求 |

# 2.3 资源可行性

## 2.3.1 人力资源

本项目需要精通C++或C#的软件工程师两名，熟悉Unity游戏开发工程师三名，两名背景策划师，以及美工组成一个团队，共同完成项目的开发。目前已有足够数量的C++/C#软件工程师和背景策划师，但仍较缺乏Unity游戏开发工程师，需要一定时间的培训，才可以完成项目的开发。美工人员仍然欠缺，但是可以前期通过已有素材开发，后期进行模型替换。

## 2.3.2 软件资源

客户端系统平台Windows 7系统及以上。

## 2.3.3 客户端设备资源

客户端硬件要求：支持Windows 7系统及以上的计算机，有音视频输出，CPU至少为Intel i5及以上，双核2.0GHz。内存至少4.0G及以上，硬盘100G及以上，显卡至少为NVIDIA GeForce 1050及以上同等算力。

## 2.3.4 时间资源

预计项目开发、调试、测试及推广，所需时间约为5~6个月。

具体暂定以下一些功能：加载存档，播放剧情动画/语音，使用键盘/手柄与游戏进行交互，对用户的动作计算出反馈工作，实时更新用户画面。

# **需求分析**

## 3.1 人群定位

* + 1. 目标用户需求研究

对于武侠题材抱有丰厚兴趣的人群，很大比例在30-50岁人群，他们接受了金庸小说、封神榜、射雕英雄传等等经典武侠作品的影响，对武侠有着非常浓郁的热爱。能够在游戏世界中自己设身处地的打造自己的武侠之旅，在游戏中的成就感和掌控感将弥补他们在现实世界的不足，这会让他们更加能够沉浸在游戏中。

年轻一代人群随着游戏的飞速发展，他们接触到了国内外的优秀游戏作品，他们会对游戏有着更加苛刻的要求，要从游戏画质游戏品质更方面进行提升才能够吸引到这一人群。

在一款游戏中玩家群体需要遍布到不同的年龄段不同的阶层，才能够使游戏拥有更加成熟的生态。高年龄层用户需要有底层玩家的衬托，才能体现出在游戏中的地位。而底层玩家对于顶层玩家的依赖，也会催生游戏社群的诞生。

* + 1. 用户调研

中年人群：拥有一定的资产，对于在游戏中的增值消费不敏感。现实社会认同感缺失，希望能够找到唯我独尊的地位。对游戏品质的要求低，可以接受重复性的游戏内容，也可以接受为了减少重复性而进行的增值消费。

年轻人群：对游戏质量敏感，对游戏增值消费敏感，资产量低。在游戏中更加追求技术、操作的提升，对游戏中重复性任务敏感。游戏社交需求高，渴望拥有一定的游戏衍生社交圈子。

* + 1. 用户画像

40岁的中年人，文化水平中等或者一般，现经营自己的公司，居住在大城市。已婚，生活压力大，家庭生活一般，渴望在游戏世界找到自我。收入可观。

25岁的年轻人，大学毕业，现在从事于互联网行业的工作，居住在大城市。单身，工作繁忙，闲下来喜爱打游戏，会纠结打游戏的技术水平。收入中等。

## 3.2 市场竞争分析

3.2.1 本竞品分析

传奇等经典传统网游，题材类似，剧情不足，操作丰富，但是游戏质量低，重复度高，用户参与感低，且增值消费严重，游戏环境恶劣公平性难以保证。目标用户主要是中年人，快速圈钱。

太吾绘卷，题材相近，内容硬核，操作古典。因为市场情怀等因素，低质量开发，个人游戏开发没有过多商业化。可辅助验证题材不过时，仍有市场。

仙剑等端游，题材相仿，游戏可玩性高，社群元素丰富。玩家群体覆盖面广，各年龄层，女性玩家比例高。商业化盈利可观，游戏口碑可观。是目前武侠类游戏非常好的发展方向，抓住了游戏社交需求这个痛点。

目前游戏同质化现象明显，开发一款富有创新性的游戏非常重要。

3.2.2 类似竞品分析

第一人称射击游戏，目前玩家群体固化严重，新玩家加入门槛相对较高。且游戏开发难度普遍较大。

MOBA类游戏，电竞化红利，玩家关注度高，门槛低且受众面广。但此类型游戏模式固化严重，创新点缺乏。

手游国内市场极大，用户量大可塑性强，但手游新品产生数量多，竞争强烈。

2D横板过关，此类型游戏多为独立游戏，且获奖频率高，开发难度低。

## 3.3 原型验证

3.3.1 产品概念测试

游戏剧情框架符合社会价值观，且剧情一定程度上有社会现况映射有深度。2D横板游戏开发难度适中，游戏初期数值策划成型。

3.3.2 产品功能测试

游戏demo开发可参考教程多，demo内容构架速度快。unity引擎上手速度快。