游戏策划

****一、设计目的****  
  
****1.1 发现需求****  
  
****①历史驱动****

从国内游戏行业尤其是网游在2000年左右萌芽之初，武侠修仙就成为符合广大中国玩家群体喜好的题材。最早的仙剑、轩辕剑游戏打破了红白机时代超级马里奥的闯关模式题材；再到西游系列的网络游戏开创回合制题材；而问道游戏的出现终于有了本土化的情节和元素；征途、诛仙、天龙八部为代表则是依靠其故事剧情和游戏玩法占据RPG游戏大半江山，时至今日仍是众多游戏抄袭的对象。

****②市场驱动****

在单机游戏领域相关主题比较出色的游戏已经是很多年前的仙剑奇侠传系列了，其后由于种种原因几乎没有诞生任何有流传度的游戏。最近在steam游戏平台上爆火一款国产武侠文字类游戏太吾绘卷，让我们再次看到国内玩家对相关主题的热爱。

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独立游戏榜单中，其中以Ori奥日和Hollow knight空洞骑士为最。

****③自我驱动****  
 团队对于武侠修仙类型题材也有非常强的兴趣。在领略过许多武侠小说和游戏之后，我们希望能够做出一款属于自己的游戏

****1.2 可行性分析****

****①用户群体（经济角度）****

武侠修仙类型的网游仍然在市场上有着不错的用户群体，其中不乏社会的中坚力量中年群体玩家，而这一部分用户的消费能力和购买能力是非常强的，即便是现今的一些劣质武侠网游仍然能够勾起他们的情怀心并为之消费。

现今游戏行业最大的用户群体仍然集中在30岁一下的年轻人，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。这一批用户的消费意愿不像中年玩家，因为情怀就愿意消费，他们只会为质量过关的良心产品支付费用。

游戏只要兼顾题材上的吸引力和玩法完成度上的保证，就可以在市场上吸引到足够的玩家关注，其产生的直接经济收益也是可观的。在游戏获得成功的基础上，武侠题材延伸出的小说等周边产物又会以IP的形式带来更多的经济收益。

****②市场规律（可行角度）****

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。

****③制作团队（技术角度）****  
 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

****④预计收益（市场角度）****  
 观察后台玩家数据：今年2D横板游戏的几个大头集中发布新代游戏，广大玩家群体普遍反响乐观。我们认为抓住这样一个契机，做一款国产优秀的2D横板，契合市场喜好也符合热点。  
  
****二、游戏设定****  
  
****2.1游戏基本信息（根据核心设计完善）****

* 游戏名称（可以先不确定）
* 游戏主题（武侠修仙）
* 游戏类型（2D横板过关）
* 游戏风格（2D格斗，搓招等）
* 游戏引擎（暂定Unity）
* 游戏平台（PC为主）

****2.2核心设计****

* 游戏世界观/剧情（徐扬/李家康）
* 原型设计
  + 游戏任务
  + 游戏风格
* 游戏系统
  + 子系统拆分
  + 功能、美术界面设定
* 基本设定
  + 人物设定
  + 战斗设定
  + 系统设定
  + 门派设定
  + 游戏主要实现的目标或完成的任务
* 规则逻辑
* 美术设计
  + 人物原画
  + 场景
  + 建模
  + 动作设计
  + 地图
* UI交互
* 开发计划

****2.3额外设计****

* 装备设定
* 武功/仙术/天赋实现目标
* 增益/减益设定
* 成就设定
* 解密设定

1. ****开发组人员分工****

****3.1管理组****

* 人员管理
* 游戏开发项目管理

****3.2游戏策划组****

* 游戏策划
* 美工策划

****3.3游戏开发组****

* 游戏主程序开发
* 美术开发

1. ****开发过程****

****4.1制作组学习游戏开发相关知识****

进行中

****4.2根据游戏策划完成demo****

****4.3实现整个游戏流程****

1. ****QA测试（Alpha测试）****

****5.1根据游戏策划测试demo是否实现所有预设内容****

****5.2测试游戏玩法、性能以及显而易见的bug****

1. ****版本迭代内测（Beta测试）****

****6.1小规模内部测试demo****

****6.2内测完整游戏****

1. ****游戏交付和发行****

****7.1完成demo的B测后交付游戏demo雏形****

通过demo的交付，通过对短流程游戏的基本试玩以及完成情况考察，确定项目是否继续进行下一步完整版本游戏的开发

****7.2联系发行商发行游戏****

****7.3推广游戏****

****7.4后续游戏维护和更新****