Michael Wang

游戏概述

Galgame小组

目录

[**游戏概述** 2](#_Toc509337049)

[1.1游戏类型 2](#_Toc509337050)

[1.2内容概述 2](#_Toc509337051)

[1.3核心概念 2](#_Toc509337052)

[1.4目标人群 2](#_Toc509337053)

[1.5收费设定 2](#_Toc509337054)

[1.6主要特点 3](#_Toc509337055)

[1.7玩家的追求点 3](#_Toc509337056)

[1.8游戏竞争分析 3](#_Toc509337057)

[1.9独特卖点 3](#_Toc509337058)

[1.10游戏的主要玩法 3](#_Toc509337059)

**游戏概述**

1.1游戏类型

即时类, 策略类, 简单联网游戏

1.2内容概述

这款游戏是一个类似星际争霸, 红警系列的游戏, 玩家控制自己的”基地”进行建设, 产出兵种, 与其他玩家或电脑控制的战斗方进行战斗。

1.3核心概念

这款游戏的核心概念类似于当前流行的策略类游戏，集建设、策略、战斗为一体，并在形式上有所创新。游戏设立多重战役任务和多个战斗地图, 同时支持玩家自我创建地图。设有多个不同难度, 同时发售后会根据玩家玩法改进算法增加难度. 设有联网竞赛模式, 支持开黑竞技.

1.4目标人群

以青少年和具有此类游戏情怀的成年人为主，不要求具备丰富的游戏经验。

1.5收费设定

设计原则：让玩家的消费能得到实际的好处，感觉“赚了”而不是“亏了”。

消费引导：买断游戏+外观设计分级消费+消费前置。

买断游戏: 游戏定初始价格, 一旦购买则可终生游戏(不包括游戏中的皮肤等外观设计)

外观设计分级消费：对于缺乏消费能力的玩家，如果一开始就看到太多超出自身能力的消费，便会因门槛太高而放弃游戏，但如果收费的额度根据玩家的 VIP 等级来设定，以层层递进的方式引导消费，玩家就会更容易接受。同时游戏内部购买项目不涉及对玩家游戏玩法和难度方面的影响, 内部消费遵循不影响游戏公平性原则.

消费前置：将欲取之必先与之，对于付费带来的好处，可以让玩家先有所体验，以此来促进消费，比如赠与有时限的 VIP、赠与高级皮肤的部件等。

1.6主要特点

单机化倾向和策略性

单机化倾向：游戏主体面向对象的时间较为零散，因此在地图设计和战役设计方面会尽量在不影响游戏乐趣的情况下减少每局游戏时间, 同时设立成就系统, 增加玩家留存度和玩家乐趣(联网开黑模式面向时间略微充分的玩家)。

策略性：首先，玩家的选择是多样的，对于开局的形式可以有多种选择，每一个小的战役地图都有多种通关策略；其次，及时策略类游戏对战术的制定与执行都有很高要求，只要操作得当便可战胜强过自己的对手。

1.7玩家的追求点

核心追求：玩家对于建设和即时策略的追求。

长期追求：拓展剧情、通过精英战役、外观炫丽、成就进度。

短期追求：核心玩法掌握、难度解锁、通过战役等级。

1.8游戏竞争分析

采用3D画面，制作精良、逼真。易于上手，能够抓住玩家的心理，激起玩家对于胜利的渴望，促使玩家继续玩下去。游戏基于已经广泛所知的游戏模式, 同时辅以良好的引导系统, 易于上手。同时有诸多增强玩家留存度的特点, 有益于推广。

1.9独特卖点

第三人称视角，视野辽阔，让你仿佛置身于游戏场景中，与控制的团队融为一体，体会掌控多个单位的魅力, 感受平地起高楼的成就感！

1.10游戏的主要玩法

单机模式: 参加战役任务, 参与波澜壮阔的剧情, 发掘丰富的玩法技巧.

用种类繁多, 玩法多样的遭遇战地图游戏, 钻研不同玩法.

联网模式: 参与匹配竞技, 享受竞技与合作的乐趣.