



同濟大學
TONGJI UNIVERSITY

商业策划书

项目名称 基于 Cocos2d-x 开发的 Teamfight Tactics 游戏

负 责 人 林继申

学 号 2250758

学 校 同济大学

学 院 软件学院

指导教师 朱宏明

二〇二四年四月三日

商业策划书

一、项目概述

Teamfight Tactics 是一个基于 Cocos2d-x 3.17.2 开发的策略类自走棋游戏，灵感来源于《Dota Auto Chess》、《云顶之弈》等知名游戏。本项目通过融合经典的自走棋游戏元素与创新机制，提供了一个丰富多彩的游戏体验，包括引人入胜的初始和设置界面、悦耳的背景音乐、多种卡牌及其升级系统、小小英雄的移动和具有特色的红蓝血条机制。卡牌蓝条满时，可以释放独特技能，增加游戏的策略性和互动性。游戏支持创建和加入房间，玩家可选择练习模式单独对抗 AI，或通过联机模式与其他玩家进行实时对弈，进一步扩展了游戏的可玩性和互动性。

本项目旨在通过高度还原经典自走棋游戏玩法的同时，引入新颖的元素和机制，提供独特而深入的游戏体验。未来计划进一步丰富游戏内容，包括引入更多的英雄、卡牌、游戏模式和社交功能，以吸引和保持更广泛的玩家群体。

二、问题分析

（一）市场分析

随着全球游戏市场的持续扩大，策略游戏尤其是自走棋类游戏在近年来获得了显著的增长和广泛的关注。这一趋势得益于其独特的游戏机制、策略深度以及对玩家决策能力的挑战，吸引了大量的策略游戏爱好者和竞技玩家。市场上的成功案例如《Dota Auto Chess》、《云顶之弈》和《Hearthstone》的战棋模式，不仅在玩家群体中建立了坚实的基础，也为行业树立了标杆。然而，市场的快速发展也带来了高度的竞争性和玩家需求的多样化，对新进入者提出了更高的要求。

（二）痛点分析

1. 玩家需求多样化

随着游戏玩家基础的扩大，其需求也越来越多样化。玩家不仅期望游戏能提供深度的策略体验，也希望游戏有趣味性、社交性以及较低的上手难度。

2. 创新不足

许多自走棋游戏在核心玩法上相似，缺乏创新，难以在众多竞品中脱颖而出，

影响了玩家的参与度和游戏的长期吸引力。

3. 平衡性问题

自走棋游戏的设计需要精细的平衡性调整，以确保各个英雄、卡牌和羁绊之间的公平性。不平衡的游戏设计会导致玩家体验的不一致，影响游戏的公正性和可玩性。

（三）竞品分析

1. 《Dota Auto Chess》

作为自走棋类型的开创者，提供了丰富的英雄和职业羁绊，具有较高的策略深度。但作为一个 Dota2 的模组，其接触门槛对非 Dota2 玩家相对较高。

2. 《云顶之弈》

腾讯游戏出品，以《英雄联盟》为背景，具有较强的 IP 支持和玩家基础。游戏不断更新英雄和羁绊，保持游戏新鲜感，但也面临平衡性调整的挑战。

3. 《Hearthstone》战棋模式

结合了卡牌游戏的特点，加入了自走棋元素，创新了玩法。然而，作为一款卡牌游戏的附加模式，其深度和专注度可能不如专门的自走棋游戏。

三、技术创新

（一）技术路径

1. Cocos2d-x 框架的深度优化

通过深入挖掘 Cocos2d-x 3.17.2 框架的潜能，优化游戏的渲染效率和网络通信机制，确保游戏在多平台上运行流畅，提供更加稳定和高效的游戏体验。

2. AI 算法优化

利用机器学习技术，对 AI 玩家的决策能力进行升级，使其在战斗中展现更加人性化和具有挑战性的行为，提高游戏的可玩性和复杂度。

3. 数据驱动的动态内容生成

引入数据驱动的设计理念，通过收集和分析玩家数据，动态调整游戏内容和难度，实现个性化的游戏体验。

（二）市场路径

1. 社区驱动的内容更新

建立和维护一个活跃的玩家社区，通过社区反馈直接影响游戏的更新方向和内容，增强玩家对游戏的归属感和满意度。

2. 跨平台策略

开发跨平台版本，包括移动端和 PC 端，扩大潜在用户基础，提高游戏的可及性。

3. 合作与联动

与其他游戏 IP 和品牌进行合作，推出联动活动和特别内容，利用合作伙伴的品牌力提升游戏的知名度和吸引力。

（三）创新点

1. 自适应游戏机制

根据玩家的行为和偏好，游戏内容（如英雄、卡牌等）能够实时调整，为玩家提供量身定做的游戏体验。

2. 增强的社交互动功能

推出创新的社交互动机制，如团队战斗、社区挑战等，鼓励玩家之间的互动和合作，增加游戏的粘性。

3. 全面的游戏分析系统

利用先进的数据分析技术，对玩家行为进行深入分析，为游戏的持续优化和平衡调整提供科学依据。

4. 可扩展的游戏架构

设计了一个灵活且可扩展的游戏架构，便于未来引入新的游戏模式、英雄和特性，保持游戏的长期活力。

四、商业模式

（一）推广方案

1. 社交媒体和内容营销

利用 YouTube、Twitch、微博、Bilibili 等平台的游戏影响者和内容创作者，发布游戏攻略、高光时刻和评测，吸引潜在玩家的注意。

2. 合作伙伴关系

与游戏平台、电竞组织和相关品牌建立合作伙伴关系，通过联名活动和跨界

营销，扩大游戏的曝光率和用户基础。

3. 社区激励计划

激励玩家在社区内分享内容、参与讨论和组织活动，通过“玩家推荐玩家”程序，奖励积极参与社区建设的玩家。

4. 参加游戏展会和线上比赛

在国内外的游戏展会上展出，举办线上比赛和锦标赛，增加游戏的可见度和吸引力。

（二）商业价值

1. 社交媒体和内容营销

利用 YouTube、Twitch、微博、Bilibili 等平台的游戏影响者和内容创作者，发布游戏攻略、高光时刻和评测，吸引潜在玩家的注意。

2. 合作伙伴关系

与游戏平台、电竞组织和相关品牌建立合作伙伴关系，通过联名活动和跨界营销，扩大游戏的曝光率和用户基础。

3. 社区激励计划

激励玩家在社区内分享内容、参与讨论和组织活动，通过“玩家推荐玩家”程序，奖励积极参与社区建设的玩家。

4. 参加游戏展会和线上比赛

在国内外的游戏展会上展出，举办线上比赛和锦标赛，增加游戏的可见度和吸引力。

（三）盈利模式

1. 虚拟物品销售

销售英雄皮肤、特效、装饰物和战斗通行证等虚拟商品，为玩家提供个性化选项。

2. 广告

在游戏加载页面、游戏大厅或特定场景中设置非侵扰性广告，为合作伙伴提供曝光机会。

3. 增值服务

提供会员服务，如每月战斗通行证、特权商店访问权限和游戏内奖励加成等。

4. 赛事和直播

举办赛事并通过门票销售、直播订阅和比赛周边商品销售等方式进行盈利。

5. 数据服务

向游戏开发者和市场研究机构提供玩家行为分析和市场趋势报告的数据服务。

五、社会价值

（一）推动电子竞技和游戏文化的发展

通过引入创新的游戏机制和优化的玩家互动体验，Teamfight Tactics 为电子竞技和游戏文化的进一步发展贡献力量。通过赛事的组织和直播，项目有助于提升电子竞技的公众认知度和接受度，鼓励更多人理解、参与并欣赏电子竞技所展现的技巧、策略和团队协作。

（二）培养策略思维和决策能力

自走棋游戏要求玩家具备良好的策略规划能力和即时决策能力。通过参与 Teamfight Tactics，玩家能够在享受游戏乐趣的同时，锻炼和提升自己的逻辑思维、资源管理以及对局势变化的快速应对能力，这些技能在现实生活中也具有重要价值。

（三）促进社交互动和国际交流

Teamfight Tactics 通过提供丰富的社交功能和支持跨平台游玩，促进了全球玩家之间的交流和互动。玩家不仅可以与来自世界各地的朋友一同游戏，还可以通过社区、论坛和比赛活动等渠道分享经验、交流技巧，从而建立起跨文化的友谊和理解。

（四）支持教育和学习

通过将游戏设计和开发中的技术知识、艺术元素和策略思维分享给公众，特别是对编程、游戏设计和数字艺术有兴趣的年轻人，Teamfight Tactics 项目有助于激发他们的学习兴趣，提供学习资源和灵感。此外，游戏中涉及的经济管理、概率计算等元素也可作为教育工具，辅助学生理解相关学科概念。

（五）积极参与公益活动

Teamfight Tactics 团队致力于利用游戏平台进行公益推广，如通过特定主题活动或合作伙伴关系支持环境保护、教育平等社会议题。此外，游戏收益的一部分将定期捐赠给慈善机构，通过游戏的力量为社会贡献一份力量。

六、团队情况

（一）指导教师

朱宏明，同济大学软件学院副教授，上海高校 iOS 创新实践联盟理事长苹果杰出教育专家（ADE）。指导各类学生创新项目和竞赛，获国际级和国家级奖项 30 余项。多次获得各类“名课优师”和“卓越教师等奖项。

部分科研项目简介：

- 2019 年 OAEI 实体匹配竞赛综合评价第一。
- 科技部，No. 2018YFB05050091，国家科技部 2018 重点研发计划地球观测与导航专项，“全球综合观测成果管理及共享服务系统关键技术研究”项目，“基于深度学习的典型要素提取识别与融合技术研究”课题。
- 科技部，No. 2016YFB1000805，国家科技部 2016 重点研发计划云计算和大数据专项，“基于大数据的软件智能开发方法和环境”项目。
- 上海市科学技术委员会，No. 17511107300，基于海量异构数据分析的大型航空枢纽分类安检及资源优化关键技术研究的示范应用。
- 上海市科学技术委员会，No. 17511110200，尿细胞自动染色智能分析机器人及其在糖尿病临床诊断中的应用示范。
- 上海市科学技术委员会，No. 12510706200，基于云平台的物联网数据分析和处理技术研究。
- 中央高校基本科研业务费项目，2100219063，互联网点击流欺诈分析关键方法与应用。
- 国际合作，利用物联网技术解决全球水资源危机问题研究。
- 企业合作，基于 iOS 系统的车联网数据采集咨询服务。
- 企业合作，基于大数据技术的车联网数据分析咨询服务。
- 企业合作，电动汽车数据采集和管理。
- 企业合作，同济大学 SAP 物联网及工业 4.0 咨询项目。

（二）团队成员

林继申，同济大学软件学院本科生，项目负责人。同济大学软件学院华为技术俱乐部核心成员，有机器学习和计算机视觉方向的科研经历，具有丰富的项目开发经验。

刘淑仪，同济大学软件学院本科生。

杨兆镇，同济大学软件学院本科生。

杨宇琨，同济大学软件学院本科生。