

涉众分析报告 v0.0.1

1. 项目目标

开发一个能够多人网络联机对战的，以二次元画风为主的FPS/TPS搜打撤竞技游戏，主要讲究队友配合，战术配合和独特的技能系统

2. 涉众识别

涉众类型	描述	与系统的关系
项目发起者	提供资金和战略方向的组织或个人	负责项目的预算审批、确定游戏的整体方向
用户	直接与系统交互的个人或群体	系统的直接使用者
开发团队	负责将概念转化为现实产品的团队	实际开发和维护游戏系统的团队成员
合作者	为系统提供资源或服务的组织	为游戏系统提供服务器计算、宣发渠道、售卖渠道的
支持性涉众	影响系统声誉和生态的群体	为游戏系统创作内容，塑造游戏口碑与热度
运维	保证系统上线后稳定、安全、持续更新的团队	负责游戏版本的更新、服务器维护、漏洞修复等

3. 涉众角色分析

类别	代表涉众	角色职能	主要目标	对项目的影响程度
项目发起者	投资方、制作人	决策者	确定投资回报、游戏能够按期开发上限	最高
用户	玩家、主播、电竞选手	系统的直接使用者	获得流畅、公平、有趣的游戏体验	高
开发团队	策划、程序、美术、测试	系统的涉及与实现者	完成游戏系统中的核心机制（联网、GamePlay、常见涉	高

			及)	
合作者	发行方、服务器供应商、平台方	技术与市场支撑者	高性能的云服务，产品分发渠道	中
支持性涉众	自媒体创作者、玩家社区、媒体	内容传播者	获取创作素材、产品测试版本、媒体宣传机会	中
运维	内容更新团队、反作弊团队	系统内容与安全维护者	确保服务器的运行稳定，保持游戏系统内容持续更新	高

4. 涉众沟通计划

类别	核心信息	频率	沟通政策
项目发起者	预算、项目演示	每月	定期汇报项目资金使用，签署决策书
用户	项目新内容、平衡性调整	每版本	定期发布问卷调查，招募测试玩家
开发团队	项目开发进度	每周	保持涉及文档同步，定期评估项目开发
合作者	技术支持	每版本	签署技术协议，定期技术审查
支持性涉众	新版本内容	每版本	签署保密协议，提供测试版本素材以供内容创作，举办媒体宣发获得
运维	服务器维护、内容更新计划	每周	定期维护通告