

问题陈述报告 v0.0.1

问题共识

- 同质化
- 互动性
- 策略性
- pvp和pve
- 玩家流失

问题根源

(鱼骨图?)

同质化：市场竞争激烈，倾向于模仿成功案例以减少风险，导致创新不足

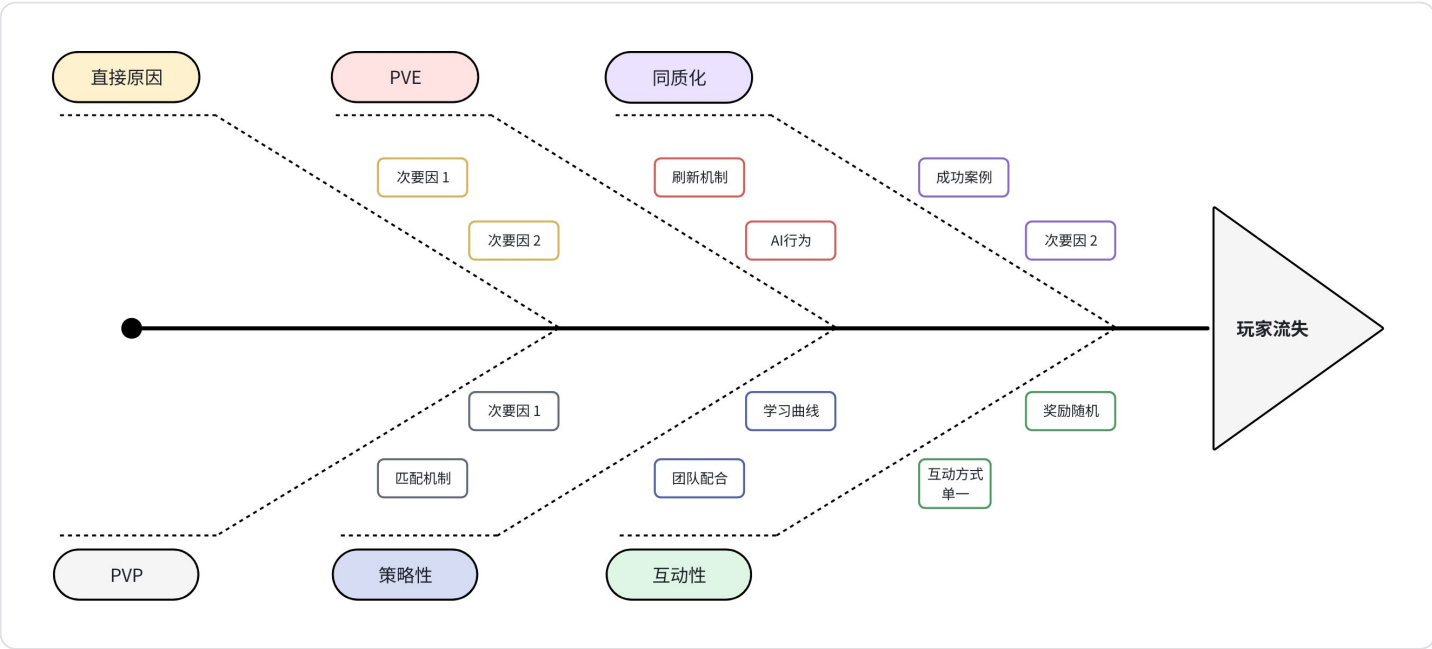
互动性：互动形式局限于固定表情/快捷语音，缺乏深度的合作机制、物品获得过于随机

策略性：缺乏有效的队内沟通工具和战术标记系统，团队配合成本高、游戏内教学引导不足，核心机制未被清晰传达，导致学习曲线陡峭

pvp和pve：pvp的匹配机制、pve敌人AI行为模式固定、刷新点随机性差

(根)玩家流失：新玩家数量、更新速度、运营策略、以及以上问题导致的玩家流失

因素	描述
问题	市场竞争激烈，创新不足、缺乏深度的合作机制、物品获得过于随机、团队配合成本高、游戏内教学引导不足、匹配机制、AI行为模式固定、刷新点背板
影响	玩家、开发团队、内容创作者、运营团队
导致	玩家流失、新玩家减少
解决方案	



涉众和用户

类型	代表	简述	关注点
开发团队	策划、程序、美术、测试	实际开发游戏	项目成功、技术实现、创意落地
用户(玩家)	硬核玩家、休闲玩家	直接参与游戏的游玩的玩家	社交与策略
运维	维护团队、后续开发团队	保证游戏正常运转、服务器维护、漏洞修复和更新	稳定性、更新速度质量
服务商	服务器提供商、游戏平台、媒体、反作弊	提供游戏的运行基础、宣发、提供	
运营	宣发、客服	添加游戏活动、玩家账号维护、媒体官号维护	用户留存、服务器稳定、活动效果
生态	主播、创作者	维护游戏生态、宣传游戏	用户增加和留存
管理层			投资回报、市场份额、品牌声誉

系统边界

前端

玩家相关硬件：

- 游戏控制：操作系统

- 视觉听觉反馈：操作系统
- 通信

服务商：

- 游戏平台
- 社交媒体
- 支付平台

后端

玩家相关：

- 通信
- 数据同步
- 跨平台

运营和运维：

- 数据库数据
- 监控系统
- 游戏平台
- 社交媒体
- 支付平台

其他

- 监管
- 内容审查
- 反作弊
- 社交媒体

方案约束

约束	描述
技术	引擎、平台、玩家设备性能、网络
资源	开发团队规模、预算、时间
市场	目标用户群体特征、竞品、市场需求、宣发

