

The Walking Dead Survivors

智明星通《幸存者》SLG 手游

王陈珂越

任务 1 - 30s 买量广告脚本

主题:

主角 Rick 和他的儿子 Carl 在丧尸横行的末世中艰难求生存，随着时间的推移儿子 Carl 不断成长，逐渐可以独当一面。需要着重体现出两人的父子情深。

要求:

- 提交 3 版脚本，镜头数尽可能控制在 15 个
- 通过脚本展现出测试者的创意。
- 不限呈现方式，文字或者图片均可

任务 2 - 美术插图视觉方案

主题:

呈现在行尸走肉的世界中，Rick 和 Negan 两个阵营对抗的场面。

要求:

- 两个构图 -16: 9 和 9: 16
- 提交 3 版美术视觉方案
- 通过视觉方案展现出测试者的创意
- 不限呈现方式，文字或者图片均可

一、买量广告脚本

王陈珂越

背景：由于缺乏真实、可靠的市场调研、相关营销点分析文档，里面会包含目标群体分析、用户画像、产品的独特化差异点、卖点等为推广创意提供扎实的理论支撑，我先自行调研，以下是基本情况概述：

《The Walking Dead Survivors》是基于漫画《行尸走肉》IP 自主研发的最新 SLG 手游，于今年 4.12 正式上线，运营已有半年以上时间。根据公开资料显示，从 2019 年起，由中国公司发行的 SLG 手游占据该 SLG 品类 76% 的全球市场份额，中国厂商完成了 SLG 品类的海外迭代垄断。在该产品上线之前，《Puzzles & Survival》（末日喧嚣）、《State of Survival》、《守望黎明》、《Age of Z Origins》等都大放异彩，取得了很好的成绩。那么相同品类末日生存题材不同产品之间到底有什么区别呢？

《守望黎明》和《State of Survival》画风接近沙漠荒野风，《Age of Z Origins》更像是都市废土风，《Puzzles & Survival》加入了三消主题、玩法，更偏写实废土风，而《The Walking Dead Survivors》在欧美写实风基础上又添加了一层漫画滤镜，营造出一种独特的漫画观感，快速降低了与玩家的距离，更能带来熟悉的感觉、沉浸式体验。

除了《State of Survival》游戏画面是横版，其余产品都是竖屏操作。

《Puzzles & Survival》在玩法上和《The Walking Dead Survivors》更相似、接近，都是不需要动脑的点击玩法，区别在于加入了三消等休闲游戏元素，吸引了广大的泛用户；

《State of Survival》相对《The Walking Dead Survivors》更复杂、烧脑，而《The Walking Dead Survivors》只需要根据提示不断点击手机屏幕就可以玩下去。

所以综上，我的结论目前《The Walking Dead Survivors》对标的产品是《Puzzles & Survival》，在不久后的将来可以是《State of Survival》。

以下三个创意方案以**差异化故事剧情**为切入点，着重体现主角 Rick 和他的儿子 Carl 两人的父子情深。

创意方案一（Carl 噩梦回忆篇）

创意阐述：由 Carl 的第一人称视角直接进入噩梦回忆场景（更有代入感），通过场景和简单对话的切换，体现出 Carl 的快速成长和父子情深。

镜号	景别	画面内容	对白	音效	时长
1	近景特写	（大白天）映入眼帘一群龇牙咧嘴的僵尸不断向 Carl 逼近，即将把 Carl 包围，Carl 双手挥舞着棍棒却用力颤抖着并不断后退	老爹，救我！我不想死在这！快滚开，你们这群混蛋！	僵尸的嘶吼声 以及 Carl 惊恐的咆哮声	3s
2	远景	更多的僵尸把 Rick 包围，完全看不到 Rick 的身影，只能看到成群的僵尸慢慢被爆头、倒下，继续包围	挺住小子，你是我的儿子！给我点时间！	僵尸的嘶吼声、响亮的开枪声	3s
3	近景特写	逼近 Carl 的僵尸之一被 Carl 打中	我真的快坚持不住	僵尸的	3s

		脑袋倒地，其他僵尸补位跟进，势头更猛压迫感更强烈（镜头左右摇摆）	了老爹！我害怕，我刚打倒了一个僵尸，这不是真的！	嘶吼声、枪声、Carl 哭腔声	
4	远景、表情特写	随着枪声密集度的提升，倒地的僵尸越来越多，包围 Rick 的通道渐渐出现缺口，能看到 Rick 担心的面孔	再坚持一下！你可以的，继续干掉这群杂碎！	对应的枪声和 Rick 咬牙切齿	2s
5	近景特写	Carl 拿着棍棒的双手颤抖左右晃动着还在后退，左前方的僵尸突然抓住了 Carl 的左手使得 Carl 僵住了，狰狞地即将咬上来！	Fuck！他抓住我了！老爹，救我！！	绝望的 BGM 响起	2s
6	表情特写	Rick 脸上是十万火急的表情，瞪大了双眼看向远方，并大声呼喊	Carl！！！！	BGM 进入尾声	1s
7	场景重置	全屏黑屏	无，鸦雀无声		1s
8	中景、近景	近黄昏了，Rick 背着枪一脸笑容地走向 Carl，Rick 左手臂已经包扎好。身后是渐渐升起的篝火以及模糊的僵尸尸体堆	你醒了 Carl，白天干的漂亮！你长大了！	温暖的 BGM	3s
9	近景、表情特写	Carl 望着父亲一脸轻松的表情和包扎好的手臂，立马起身拥抱 Rick，Rick 伸出双手轻拍 Carl 后背，此刻是老父亲满脸慈祥的欣慰	太好了老头你没事！白天我以为你要离开我了！不会的，我们还要继续征战！	来自 Carl 小声抽泣的声音	3s
10	近景摇移、表情特写	Rick 松开 Carl 转身看向身后的僵尸尸体堆，然后把一个勋章交给 Carl，Carl 接下，对着 Carl 说	这是你的战斗成果和奖励！但如果有一天我深陷重围中招，让我有尊严地死去！		4s
11	向下摇移、勋章特写	Carl 看着勋章有一秒钟，勋章熠熠生辉，然后握紧拳头，说到	老头，以后我来保护你！		3s
12	远景	Rick 和 Carl 的身影越来越模糊，渐渐消失在温暖的夕阳中，最后出现落地页	The Walking Dead Survivors（旁白形式）	激昂的 BGM	2s

创意方案二（谈判对话篇）

创意阐述：SLG 品类手游的鲜明特点在于**成长性**和**策略性**，拆解下来不仅仅是人物生理、心理成长，元素、道具、武器等的升级，更是战斗思维、策略的提高，**如何最大化减少与同类的厮杀**保证自己团队的利益、生命力更加持久，这是值得每一个玩家更加深思的问题。没有永远的朋友也没有永远的敌人，只有永恒的利益。

镜号	景别	画面内容	对白	音效	时长
1	近景	Carl 孤身一人站在 Negan 的营地里，神态自若和 Negan 对话中，但 Negan 是坐着，而且他的身边还有若干手下	“我希望我们之间有个停火协议。” “你 TMD 在逗我？就你？” Negan 冷笑。	Negan 放肆的嘲笑声充斥整个营地	3s
2	近景特写	Carl 把他父亲给他的牛仔帽从头上拿下来，右手拿着，左手轻轻捋了捋自己的刘海，看向 Negan 继续说到	“是的，可以每周周一、周二是停火时间，每周两天，规则大概是这样”		3s
3	表情特写、中景	Negan 脸上露出匪夷所思又阴冷的表情，站起身拿起身旁的棒球棒托在地上，围绕着椅子慢慢打圈。他的手下也开始亢奋起来。	“臭小子我佩服你不怕死的勇气，我为什么要这么做？我一直很想杀光你们”	带链刺的棒球棒发出刺耳的摩擦声	3s
4	近景	Carl 把牛仔帽戴回头上，轻轻拍了拍上身衣服，气定神闲回复道	“求同存异，合作共赢。今天我独自来就是诚意。”		3s
5	近景、表情特写	Negan 突然把棒球棒重重砸向椅子，笑的更加阴险、夸张，然后举起棒球棒指向 Carl 说到	“Rick 老了怕死所以派你来当炮灰吗？我现在就可以让你去见上帝！”	砸椅子声、Negan 手下更加亢奋的叫声	3s
6	慢镜头特写	Carl 一脸的淡定，镜头从他的眼睛中进入			2s
7	中景	Rick 和 Carl 站在自己的营地中商讨对策，Carl 激动地比划着并大声叫嚷	“老头这是我提出的计划！你绝对不能去！你要带领团队继续走下去！”	伴随着 Rick 愤怒的声音越来越小...	3s
8	近景、炸弹特写	模糊争吵的画面转场回到现在，Carl 解开自己的外套露出捆绑在自己身上的炸弹，炸弹格外醒目，房间里顿时安静了	“不同意今天就同归于尽吧，我已经是个男人、战士了。我父亲会为我骄傲的”		3s
9	中景、表情特写	Negan 放下棒球棒，坐回椅子上，严肃而饶有兴趣地看向 Carl 说	“还真是父子情深，有种，你不怕我反悔吗”	风吹起地上的沙尘嗡嗡作响	2s
10	中景摇移	只见 Carl 头也不回地向营地出口走去，留下潇洒的背影给 Negan，Carl 边走边说	“现在2千米处有一把狙击枪瞄准你，是的是我的老爸。期待下周我们	胜利的BGM响起直到落地页	3s

			停 火 的 两 天 Negan 先生, 你也是个男人。”	出现	
11	静止	Carl 模糊的背影与背景定格在落地页, 然后产品名称、下载按钮等一并出现, 伴有旁白形式的语音介绍	The Walking Dead Survivors		2s

创意方案三（战斗篇）

创意阐述: 回归到第三人称常规视角, 通过一场**突袭战斗**呈现 Carl 的成长以及保护 Rick 的决心、能力。

镜号	景别	画面内容	对白	音效	时长
1	远景	傍晚时分, 天开始变暗, Rick 和 Carl 来到指定的地点匍匐着		静悄悄	2s
2	近景特写	Rick 通过消音狙击枪瞄准镜观察对面僵尸的分布, 然后对 Carl 说	用军刀尽可能无声干掉他们, 我掩护你。还要小心其他人!	不远处僵尸低沉的嘶吼声	3s
3	中景、近景特写	Carl 望向对面的僵尸, 没有规律的缓慢徘徊着, 摸了摸身上的消音冲锋枪, 小声说到	看我的老头! 快速解决战斗!		3s
4	近景、特写摇移	Carl 快速静悄悄来到僵尸的盲点, 然后拿出尼泊尔军刀手起刀落, 不断走位, 几个僵尸瞬间被抹脖子倒地		军刀划过脖子和倒地声	4s
5	中景、近景	越来越多的僵尸向 Carl 汇聚想包围 Carl, Carl 意识到这点立马切换到消音冲锋枪开火		消音枪声	3s
6	中景、近景	当 Carl 想解决下一个僵尸为自己开路时, 一名准备偷袭他的僵尸被瞬间爆头倒地, Rick 每时每刻都在保护他	Careful son!	消音狙击枪声	3s
7	中景	Carl 继续清理剩下的僵尸, 和 Rick 配合默契, 然后掏出了一个燃烧瓶扔向僵尸, 僵尸立马燃起熊熊火焰。	Game over Asshole!	燃烧声	3s
8	中景摇移	Carl 往回走向 Rick, 突然向 Rick 方向快速扔出一把匕首, 当 Rick 吃惊地回头一看, 陌生人被匕首插入额头已倒地身亡, 手边有一把斧头。	Good jod Carl! Copy that.		3s

9	慢镜头、 镜头特写	父子俩人淡定地收拾好装备渐渐消失在已经夜幕降临的丛林中，然后一颗子弹带着尾焰由远及近最后带着爆炸效果呈现出产品名称，定格在 Walking 的“i”上。	The Walking Dead Survivors (旁白形式)	爆炸声	4s
---	--------------	--	---	-----	----

补充：在实操中构思、输出游戏创意的重要前提，考虑更多的可能是产品在当前买量素材中处于具体哪个阶段，然后会更加有针对性。如果现在更侧重新增用户数这个维度，强调差异化故事情节可能是通用创意；如果产品已经进入稳定器，投放渠道、模式更专注付费用户的比例及留存率、付费率，那么在构思创意中，尝试加入融合比本身品类留存率、付费率更高的品类，会提升整体的付费率，这个方案可能更适用，比如麦吉太文的《Project Makeover》、三七互娱的《Puzzles & Survival》，是非常好的成功案例，值得借鉴、深入挖掘等。

所以如果抛开父子情深主题，做不同方向创意输出的尝试，真人视频（素人、KOL 营销）、维护好与玩家之间的联系，重视社区、Reddit 论坛、Facebook、Twitter 粉丝页等各大平台，与用户建立起一个时效性更强、更加平等、尊重的纽带，这在欧美市场玩家的心中，有着举足轻重的作用。

以此还可以开展延伸推广工作，比如在各大论坛、社区等定期组织游戏的线上活动，为新版本、新主题预热，不断刺激玩家，实现稳定、提升留存率、付费率等指标的目标。

二、美术插图视觉方案

美术插图视觉方案一

创意阐述：从左至右的两只拳头、冰蓝色象征寒冷、邪恶的 Negan 阵营，橘红色代表温暖、正义的 Rick 阵营。正所谓水火不相容，在末日环境下这种对抗就更加直观，而且两个拳头的强烈碰撞也体现在当下环境下，要用拳头、实力说话！



具体操作：

- 1、背景需要加上一层末日废土风滤镜，现在的太亮眼。然后将抠出来的整张图片 **THE WALKING DEAD SURVIVORS**（带上对话框）缩小至合适比例，放在两个拳头之上，居中。
- 2、Rick 团队的照片和背景右边的橘红色包括拳头融为一体，视为一个整体，同理 Negan 团队的照片和背景左边的冰蓝色包括拳头融为一体，这样视觉冲击力会更强。
- 3、竖版下的设计为上下布局，冰蓝色拳头在上，橘红色拳头在下，然后把对应阵营的照片像横版时一样处理即可。**THE WALKING DEAD SURVIVORS**（带上对话框）缩小至合适比例同样居中。

美术插图视觉方案二

创意阐述：冰蓝色和橘红色代表两个团队的不同属性，很容易让用户联想到《冰与火之歌》。通过两个阵营如此贴紧的站位，呈现出两个阵营对抗、一触即发。以下为示例图。



具体操作：

- 1、（横竖版）都没有拳头元素，直接用冰蓝色和橘红色作为主色系，分割成左右两个区域，这次有明显的对角线，左边是 Negan 阵营，右边是 Rick 阵营。THE WALKING DEAD SURVIVORS（带上对话框）缩小至合适比例放在左上角。
- 2、竖版下的设计为上下布局，橘红色 Rick 阵营在上，冰蓝色 Negan 阵营在下。THE WALKING DEAD SURVIVORS（带上对话框）缩小至合适比例同样居中。

美术插图视觉方案三

创意阐述：灵感来源于尼古拉斯凯奇主演的电影《战争之王》海报。这部电影上映十六周年，辐射用户范围非常广、辨识度很高。所以可以将 Rick 和 Negan 各半张脸合成一张，左脸是 Negan，右脸是 Rick。向用户传递一个信息：两大阵营的对抗导致的结果先是成千上万的僵尸尸横遍野，其次是自己同伴的受伤、牺牲，以及自己的受伤，但战斗没有尽头，还在延续。

具体操作：

1、主色系暗黑，突出废墟感、萧条。背景是千疮百孔的城市、一群张牙舞爪的僵尸、硝烟升起，人物主体放在最中间占据大概一半的空间。头发、衣服等细节原本是由子弹构成，这里换成僵尸。THE WALKING DEAD SURVIVORS（带上对话框）缩小至合适比例，放在头发上面。以下是示例图。



2、竖版下的设计示例图。

