黄博蔚 谭泽泉 温朗丰 薛梓盛

圣剑纹章产品方案设计

目 录

[1.项目实施可行性报告 1](#_Toc495939862)

[1.1行业市场分析 1](#_Toc495939863)

[1.2竞争分析 2](#_Toc495939864)

[1.3自身条件分析 3](#_Toc495939865)

[2.产品定位及目标 4](#_Toc495939866)

[2.1产品定位 4](#_Toc495939867)

[2.2目标群体 4](#_Toc495939868)

[3.产品内容策划 5](#_Toc495939869)

[3.1产品的基本设计思路 5](#_Toc495939870)

[4.技术解决方案 6](#_Toc495939871)

[5.推广方案 6](#_Toc495939872)

[5.1传统营销方式 6](#_Toc495939873)

[6.运营规划书 6](#_Toc495939874)

[6.1盈利模式 6](#_Toc495939875)

[6.1.1自愿捐助 6](#_Toc495939876)

[6.1.2收费道具 7](#_Toc495939877)

# 1.项目实施可行性报告

## 1.1行业市场分析

目前手机应用市场以策略战棋为主要玩法的游戏乏善可陈，质量参差不齐且商业性质高。此前以“火焰纹章”系列为首的策略战棋类游戏在赢得了良好口碑的同时，也培养了一批热爱策略战棋的玩家。以下为截至2016年3月为止的火焰纹章作品历代销量：

|  |  |
| --- | --- |
| 产品名 | 销量 |
| 火纹觉醒 | 195万 |
| 火纹if | 184万（欧洲未发售） |
| 烈火之剑 | 97万 |
| 圣魔之光石 | 89万 |
| 纹章之谜 | 70万 |
| 新·暗黑龙与光之剑 | 64万 |
| 圣战之系谱 | 58万 |
| 苍炎之轨迹 | 54万 |
| 晓之女神 | 51万 |
| 新·纹章之谜：光与影的英雄 | 27万 |
| 封印之剑 | 39万 |
| 多拉基亚776 | 26万 |

以下是火焰纹章系列玩家对于系列新作的期待值调查：

|  |  |
| --- | --- |
| 等级 | 占比 |
| A级 | 22.1% |
| B级 | 19.8% |
| C级 | 41.0% |
| D级 | 11.5% |
| E级 | 4.1% |
| F级 | 1.4% |

可见战棋类游戏一直以来都有着庞大的核心玩家群体，且仍然期待不断有新作出现。近年来由于平台限制等原因，许多核心玩家找不到当初的那种游戏热情，如果有一款类火焰纹章系列的单机App，相信可以吸引一批情怀玩家。

## 1.2竞争分析

各大游戏厂商推出的策略战棋类游戏都在不同程度上做出不同的创新，以保证有新鲜元素的流入，如空之轨迹系列侧重了RPG养成的部分，相较于传统战棋“战役-剧情对话-战役-剧情对话”的模式做了剧情推进模式上的创新，使游戏的可操控性和养成性提高，吸引了一批热衷于角色养成的玩家；幽浮系列则侧重沙盒模式，极大地增加了基本上是单线程的策略战棋类游戏的自由度；文明系列和英雄无敌系列则更强调玩家拥有多方操作，运筹帷幄的能力。

## 1.3自身条件分析

从玩家对于火焰纹章各系列的满意度调查中可以看出，玩家更倾向于职业分支多、转职选择相对自由、各职业特色鲜明且养成元素更多的战棋类游戏，故本App除了传统的战棋类游戏模式和养成元素外，计划参考剧情蓝本加入召唤物系统，即除开主角与配角外还有可供召唤并用于辅助战斗的召唤物，召唤物可以升级、培育并进化，且在一场战役中死亡后无需承担死亡惩罚，仍然可以在下一场战役中被召唤出来。

考虑到现代社会节奏相对较快，玩家很难有机会坐下来好好体验一局战役，故本App计划通过各种方式（如将同一个场景的故事分为上下两篇）控制每局战役的游戏时间为5~10分钟，以更好地填补玩家的碎片时间，同时设置有中断机制，玩家可以随时退出并在下一次打开时继续游戏进程。

由于传统战棋类游戏有着非常严苛的死亡惩罚机制，即一旦人物死亡，其在之后的战役中就将不能再被使用，且在结局Cast中介绍每个人物后续故事的部分会被标明“于XX章节中死亡”，因此一旦在游戏中出现一点战略上的失误导致游戏角色死亡，相当一部分玩家都会选择重新开始战役，极度影响游戏体验。因此本App计划降低死亡惩罚，例如将战役中的战败角色归为“负伤”类角色，“负伤”角色不允许参与战役，但可在数场战役后恢复并参与接下来的战役。

# 2.产品定位及目标

## 2.1产品定位

作为一款单机App，该产品没有任何后续收费要素，相较于移动应用市场上商业化性质严重的同类产品来说，该产品重在还原策略战棋游戏对于剧情故事的精彩讲述、对于人物的养成以及各类收集要素上。产品针对的对象应具备以下特点：

1.熟悉策略战棋类游戏的操作模式，并对该游戏模式有浓厚的兴趣。

2.热衷人物角色养成，喜欢探索不同的角色职业搭配和不同的战术。

3.接受魔幻类游戏剧情，且喜欢挖掘角色的背景和角色间的关系。

由于在校大学生拥有的更多是碎片化的时间，如课间、餐后等，故本产品拟针对这一点进行游戏机制或剧情上的创新，减少不必要的耗时以迎合在校大学生的需求。

## 2.2目标群体

本App的目标用户定位在在校大学生、火焰纹章系列游戏的情怀玩家及对策略战棋类游戏甚至RPG游戏感兴趣的潜在用户。

# 3.产品内容策划

## 3.1产品的基本设计思路

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **功能内容** | **内容说明** | **备注** |
| 1 | 剧情界面 | 包含菜单、对话框、立绘和背景。剧情由对话推动，玩家触碰屏幕画布以读取到下一条对话。 |  |
| 2 | 剧情菜单 | 内容应包括快速保存、读取、跳过剧情； |  |
| 3 | 战斗菜单 | 包括：   1. 检查部队情况 2. 中断游戏 3. 回合结束 | 检查部队是一个可以显示当前我方单位的信息界面；中断游戏即为保存当前棋盘，使玩家下一次启动程序时可以继续当前进度；回合结束为结束当前所有单位的行动，进行到敌方回合。 |
| 4 | 游戏开场界面 | 包括开始游戏、读取存档、退出。 |  |
| 5 | 游戏内对我方单位的操作 | 包括显示移动范围、攻击范围；战斗界面设计（若没有合适的素材可以忽略此功能） | 点选单位决定单位当回合的行动：移动、待机、使用道具、攻击等；当点选到我方单位时，首先显示单位可移动范围（用蓝色标注），并在此之外显示攻击范围（用红色标注），然后当用户再次触碰可移动范围内的棋格时把单位移动到该棋格，并显示攻击范围（若范围内有敌方单位），并显示取消该次移动的按钮和待机按钮。当玩家触碰到攻击范围内敌方单位并对其发出攻击指令时，显示战斗界面，进行伤害结算。 |
| 6 | 敌方的AI设计 | 设定固定的敌方行动路线，在玩家单位出现在对方的攻击范围时再向其移动并进行攻击。 |  |
| 7 | 关卡设计 | 包括地图（棋盘）的大小，地形的设计、敌方阵容、我方阵容的设计、人物属性、道具设计和游戏规则设计（伤害结算规则） | 地图格数约6\*7格左右、以工作量来看，关卡大概在2~4个为佳。 |
| 8 | 游戏角色设计 | 包括我方角色和敌方角色的形象设计 |  |

# 4.技术解决方案

本产品基于Android 开发，主要的开发环境是：JDK+Android Studio。

# 5.推广方案

## 5.1传统推广方式

1. 在战旗类游戏贴吧，taptap等平台发布推广游戏。
2. 向身边的游戏爱好者推广，并且向他们请求帮助向他们身边的人推广。
3. 在QQ动漫、游戏群进行推广。

## 5.2后期推广方式

1.在百度搜索引擎上进行竞价排名。

2.与手机厂商进行合作，预装本软件。

3.与其他游戏厂商进行合作，互相添加相似游戏角色及道具，以此达到互相宣传的推广效应。

# 6.运营规划书

## 6.1盈利模式

### 6.1.1自愿捐助

本产品对于任何用户提供免费完整服务，商业运营模式如下：

在故事结局的最后界面添加投食二维码，希望玩家能给开发者们小小的资助。

### 6.1.2收费道具

参照市面上大多安卓游戏盈利方式，针对部分强力道具添加收费购买获得渠道的同时，保证正常获得方式。

### 6.1.3移植平台

在PC端进行发售，收取一次性购买费用。后续发布更新选择性作为DLC付费下载。