

2023年网络游戏策划案 网络游戏策划书(优秀5篇)

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看看吧。

网络游戏策划案篇一

故事的架构，基本地图构造，对话剧本的撰写，场景及角色的设定（附草图或与美工共同制做），各触发事件的设定，游戏内各系统设定说明。游戏各类资源的设计，各菜单的设计（附草图或与美工共同制做），游戏界面的设定（附草图或与美工共同制做），游戏开场与结尾cg的脚本设计（与美工共同制做，此项目是否使用由小组讨论决定），在游戏美工制作与程序开发阶段负责监制工作。成功的游戏设计者们应该能够而且必须超越直觉判断和草率行事，他们必然在设计中或有意或无意地遵循着某些准则，正是对这些准则的正确理解和灵活运用保证了一部游戏作品在商业上和艺术上的成功，而这些准则是以下列形式出现的：

- 1) 底层游戏理论及模型、
- 2) 专门技术及艺术表达手段、
- 3) 具体实践及反馈信息。

1、游戏名称（名称未定的要有暂名）

2、游戏类型

3、运行环境

包括对应机种和基本配置，以及支持的周边设备

4、载体

现在一般都是光盘吧，几张盘，内容分别是什么，必要性如何，甚至可包括载体对市场前景影响的分析等等。

5、发行地域

以哪些国家或地区为主，预计销售状况，以及销售方式等（如果销售方式比较特殊的话）

6、用户分析

用户年龄，性别，以及经济能力等。

7、游戏概述

时间空间背景，视角，世界观，题材，情节，人物简述（一定要简单明了）

8、游戏特征

应该重点描述此游戏不同与其他同类游戏的重要特征。也就是这个游戏的创意点。

分析用户对这些特征的接受程度，以及和其他同类游戏相比较而言的优势。

9、开发周期

前期策划，实际开发，测试等各环节需要的时间与人员

10、市场前景分析

网络游戏策划案篇二

随着计算机和互联网技术的成熟，网络游戏的商业价值逐年凸显。网游经济的快速增长，使得越来越多的企业加入到网络游戏运营商的队伍中来。如何在快速增长的网游市场抢占先机，做好网络游戏的市场营销，如何创新一种网游模式，形成持久的网商品牌、已成为网游企业必须面对的问题。

所以针对目前市场状况，我通过调研发现市场出现的问题，从而重新策划和设计游戏成为了我们此次策划实训的核心任务。

一、界定问题

通过我们市场调查，在所有网游的玩家中，男性比例占据最高比例，而其在游戏类型上更倾向于“角色扮演”所以我们此次游戏的策划和设计是围绕了男性游戏玩家开展，属于纯角色扮演类型的游戏。

二、环境分析

1. 市场环境分析

近几年来，网络游戏得到了很大的发展，并拥有了越来越多的用户。根据艾瑞咨询即将发布的20xx年第一季度中国网络游戏市场数据显示□20xx年第一季度，中国网络游戏市场规模达到79.2亿，同比增长28.7%，环比增长9.1%。相比20xx年下半年，网游市场规模增长率有所回升。艾瑞分析认为，从20xxq3起，网络游戏市场增长节奏逐渐放缓并在20xxq1进入平稳发展期。

分析认为中国网络游戏市场经济已经度过了20xx-20xx年的成

长爆发阶段，正在进入平稳发展阶段，在这个阶段中，中国的游戏运营商和游戏行业的投资融动作都会逐渐放慢，除了个别龙头企业优势明显以外，大多数游戏运营都将面对激烈的市场竞争。而整个网络游戏的规模会维持稳定增长，预计未来几年，环比增长都会保持在20%左右，但中国市场仍有很大的空间。

网络游戏作为一种极受欢迎的娱乐方式，商家在这里发现了无限的商机，作为网上的一种娱乐形式，网游对于任何一个年龄段的网民都会有着不同程度的吸引力、诱惑力。现在的网游品种繁多，然而类型却是大同小异，缺乏创新，可以说中国网游目前还处于“乱世”，群雄割据，机遇很多。就我们的这款游戏品牌来看，它的创新性给予了它很高的质量保障，而现在唯一缺乏的，只有一个很好的网络游戏营销方案。

2. 政策分析

在网游产业逐步兴盛的大环境下，政府在其中还是应当发挥主导作用。网络游戏产业具有信息产业和文化产业的双重身份，作为一项高技术产业，网络文化产业的发展需要政府部门大力扶持，同时作为一项文化产业，亟需相关政策部门的规范和管理。当然，政府政策的出台势必影响到与之相关的各个社会层面，而各个社会群体也会因为自身利益的不同而展现出大相径庭的反应和态度，政府政策也就会显出难以适应各方口味的尴尬局面。

目前韩国已经被公认为世界上网络游戏产业最发达的国家之一，是排在美国之后的世界第二大网络游戏大国。专家认为，韩国游戏文化产业的发展中，政府鼎力支持的经验值得借鉴。韩国政府不仅给游戏产业以正确的定位和引导，更是将其和本国经济发展紧密联系在一起，做了很多市场培育方面的工作。

中国政府也认识到了网游产业的重要性，并在法律政策和技

术资金上面都给予了很大的’关注和支持，文化部明确表示“国家有关部门将进一步明确包括网络游戏产业在内的信息文化产业的定位，争取给予更多的优惠政策，完善法规，提供合理的法律框架，搭建广阔的市场平台，形成信息文化产业为先导，各类文化产业共同发展的格局，使信息文化产业成为拉动经济增长的重要力量和新的支点。”

3. 人文环境：

网络游戏策划案篇三

（1）游戏背景

游戏以中国某重点高校为主背景，子场景包括高校中各个活动场所，如寝室，教室，实验室，食堂等。

（2）市场分析

我认为，一款成功的游戏，并不见得在光影特效上登峰造极，而是能给人真实的代入感或者是爽快感（《魔兽世界》、《跑跑卡丁车》）并使游戏成为玩家的一种生活习惯如《魔兽世界》。《魔兽世界》停服期间玩家就好像每天不睡觉一样感到不习惯，甚至对所有事都不感兴趣；此外，成功的游戏应该给人以有益的启迪乃至教育，才能得到玩家以及潜在玩家群体、社会舆论潜意识的认同（反面例子如《劲舞团》）。

综上所述，本游戏不应与其他网游烧钱拼画面，搞噱头，而是细分受众群体，重现现实大学中的优美环境，抓住网络游戏在青春校园这一块的。缺失，捷足先登，走健康绿色的轻量级网游路线。

由于本游戏适合各阶段学生参与，贴近教育现实，内容健康翔实，加上全社会呼吁绿色网游的主旋律，只要加以适当的

炒作，游戏就会受到教育部、信息产业部的强烈关注。两部门会通过自己手下控制的媒体来配合宣传，游戏初期的玩家数量就可以到达一个庞大的数字。只要游戏的可玩性能得到保证，在没有其它可替代的情况下，游戏的成功是显而易见的。

（3）消费对象

主要面向在校高校学生以及即将踏入高校的高中生。

（4）游戏类型

本游戏是以现实高等教育为背景的网络游戏。

（5）游戏过程

玩家出生起始地既可以选择在各个著名高校，如清华、北大、人大、上交、复旦等，也可以选择在一些独立学院乃至专科学校。

初始阶段，玩家是刚入学的大一新生，懵懵懂懂，对大学有着无限的憧憬与期盼。玩家此后可以完成一系列仿真任务，如参加军训、上第一堂课、吃第一餐饭等等。玩家通过完成任务以及与他人交流来积累角色的经验和能力，并在过程中与其他玩家进行交流，结识天南海北的朋友。任务的形式以益智类为主，即通过相关知识问答+小游戏的形式，寓教于乐，是学生玩家所喜闻乐见的。

随着玩家角色能力的积累，玩家可以选择竞选班干部、团委学生会干部、社团管理员等，得到游戏中更高的声望，从而进入一些无法自由出入的区域，以及结识到更多的朋友，挑战更高难度的任务。玩家也可以参加所在校园或者地区所举办的各种各样的竞赛，如数学建模大赛、acm大赛，挑战杯大赛等等，这些竞赛也可以提高角色的能力，并提升玩家在虚

拟世界中的声望。

当玩家的游戏时间达到一定积累水平时，会触发各种检查，如寝室卫生检查，课程出席次数检查，所修学分检查，如果没有顺利通过，系统将会对玩家进行一系列惩罚，降低能力值、限制行动等。

(1)npc

npc角色是仿真各高校内的著名人物以及一些大众脸，肖像权等问题可以通过和高校合作得到解决，如果未解决的可以通过姓名替代等方法规避。

(2) 玩家

a□人物形象：

服饰、发型、年龄、自定义

b□玩家类型：

玩家会随机的赋予各项能力，同学科有密切联系，一定级别以后可以从事特定的任务。

c□玩家属性：

各学科的属性，属性越高，做任务的成功率越高。

d□随身系统：

玩家可以自由购置炫目的服饰，车辆等。

e□等级经验：

玩家将经历大一》大二》大三》大四的阶段，随着游戏进程，玩家所能做的任务越来越多，所能获得的奖学金等也越来越丰富。

1、知识竞赛

题目共分为三种形式

1、选择题式（最广泛也最普遍）

一个问题，四个答案，一个或多个答案（多答案必须到初中以上等级才出现）

2、写出答案（答案必须唯一而准确）

有点类似于综艺节目的看图说成语，但问题不限，有出图像识历史人物，也有出原子结构写名称等等。

3、看图找碴（标出图片中错误或不同的地方）

不是单纯的图片比较，也包含指出运行流程错误。

选择题有“随机回答”，对应的学科属性越高，回答正确的可能性就越高。

提问回答时，所出题目以及范围，是由出题方的等级决定。等级越高，出题越难，但题目内容由程序在对应的等级随机开出，双方在解题过程中，都有怒气值在增长，一旦满格，将发出自己最强属性的终极题目（等于两、三题的对错）。

比试完毕的判断，双方的正确比率一旦达到不可逆转，立即中止比试，输方淘汰，体力为零。题目答完后比率相同则平手，根据错题率减去相应体力。

玩家互相pk时，同上，另外加入等级决定等待回答的时间。

（比如：20级的a遇到5级的b□那么每道题□a解题有60秒钟，而b只有40秒钟）

2、追求心上人

玩家通过各种方法积累自身声誉，提高自身属性，最终打动npc的可能性越大。

3、校际比武！

不同势力将向其他势力盘踞的学校发起总体战，每个学校有按学科树立的八大npc□每个npc都有100道题，如果60道题被解答，那么npc将让出通道，攻击方就可以进入校长办公室。防守方可以拦截，就是任意找到一个敌人，开展提问回答。防守方直接在校长办公室转生，其他人要回到自己势力内的学校。原校长被打倒后，攻击成功率最高的社团成为学校主管，不仅可以获得学费，还能得到高阶的道具，比如比试失败后，原地重生之类。

4运动会

（3）操作控制

a□鼠标

全程可以用鼠标完成。

左键单击为行走和简单物理攻击，双击为奔跑。

b□键盘

esc功能菜单

f1~f12物品栏。

tab地图

q任务界面

w前进

t装备界面

数字键对应物品栏内的物品，主要用于快捷使用。

一些常见的虚拟道具，如衣服，文具，等等可以出现在游戏中的对应的店铺中。而高级道具需要通过完成任务或者参加特定的赞助商活动得到，这里可以和赞助商进行合作实现盈利，扩大赞助商影响的同时，让玩家得到特殊的能力。

游戏中的商场有出售代步工具，如自行车，直排轮，滑板……一些特殊的挑战题目可以采用与出版社合作的方式，编入出版社当年最新的考试教材，玩家需要虚拟货币购买才能进入，利益与出版社均分，并可以利用出版社的渠道来宣传，扩大影响。

任务可以根据难度和内容进行分类。内容大致分为常规学术类，生活类，爱情类等等。任务内容应当充分体现游戏特色，符合游戏剧情发展需要，学术类紧贴大学各专业知识与相应等级考试内容，寓教于乐，既使玩家感到熟悉又使玩家得到知识；生活类任务内容以生活小常识为主，同样体现了贴近大学生活的原理；爱情类也是其中必不可少的一部分，主要通过判断玩家采用的选择与行动，得到不同的结果。

低等级的任务可以用直接和npc对话（直接解答或找到某个npc帮助解答，变相延长游戏时间）方式来完成，中高等级要解答npc多个问题才能进行到核心问题。而且任务若成功完成，玩家所获得的不仅仅是这个任务过程中所得到的经验值，还能获得完成任务的“经验加成”（加成方式为：（任务过程

中玩家获得的全部经验) × (任务等级) / (完成时间), 完成时间越短, 那么得到的经验值越高。

高级任务可以考虑一些社会性热点问题, 并开放答案, 由玩家投票选出最佳回答。

当然还有些小游戏穿插其中:

a□弓箭射靶

b□骑马躲避弓箭

c□连连看

d□排列物品

e□24点等等。

网络游戏策划案篇四

本站发布网络游戏比赛策划书, 更多网络游戏比赛策划书相关信息请访问本站策划频道。

许多想进入游戏行业的人, 都想具体的了解一下游戏策划, 但是一个游戏策划, 必须要会写出格式正确且打动人心的游戏策划书。

网络游戏策划书的格式

故事的架构, 基本地图构造, 对话剧本的撰写, 场景及角色的设定(附草图或与美工共同制做), 各触发事件的设定, 游戏内各系统设定说明。游戏各类资源的设计, 各菜单的设计(附草图或与美工共同制做), 游戏界面的设定(附草图或与美工共同制

做), 游戏开场与结尾cg的脚本设计(与美工共同制做, 此项目是否使用由小组讨论决定), 在游戏美工制作与程序开发阶段负责监制工作。成功的游戏设计者们应该能够而且必须超越直觉判断和草率行事, 他们必然在设计中或有意或无意地遵循着某些准则, 正是对这些准则的正确理解和灵活运用保证了一部游戏作品在商业上和艺术上的成功, 而这些准则是以下列形式出现的: 1) 底层游戏理论及模型、2) 专门技术及艺术表达手段、3) 具体实践及反馈信息。

1、游戏名称(名称未定的要有暂名)

2、游戏类型

3、运行环境

包括对应机种和基本配置, 以及支持的周边设备

4、载体

现在一般都是光盘吧, 几张盘, 内容分别是什么, 必要性如何, 甚至可包括载体对市场前景影响的分析等等.

5、发行地域

以哪些国家或地区为主, 预计销售状况, 以及销售方式等(如果销售方式比较特殊的话)

6、用户分析

用户年龄, 性别, 以及经济能力等.

7、游戏概述

时间空间背景, 视角, 世界观, 题材, 情节, 人物简述(一定要简

单明了)

8、游戏特征

应该重点描述此游戏不同与其他同类游戏的重要特征. 也就是这个游戏的创意点.

分析用户对这些特征的接受程度, 以及和其他同类游戏相比较而言的优势.

9、开发周期

前期策划, 实际开发, 测试等各环节需要的时间与人员

10、市场前景分析

整体大概的格式就是这样, 要想写好网络游戏策划书, 必须要有很好的逻辑思维能力, 而且要有很强的想象力。想进入这个岗位的同学, 那就好好好学了。

网络游戏策划案篇五

经宿舍管理委员会检查宿舍情况发现, 有相当一部分同学沉溺于网络游戏之中。不仅严重影响的自己的身心健康, 也影响了其他同学的正常作息。更严重的是影响了学习, 造成学习成绩下降, 不及格现象泛滥。这样的生活学习状态难以体现当代大学生的精神风貌。

通过远离网络游戏签名活动, 让同学们了解沉溺于网络游戏的危害, 提高同学们对网络游戏的认识, 积极从网络游戏中走出来, 回归正常的学习生活, 养成良好的生活习惯, 展现大学生积极向上的精神风貌。同时, 让同学们学会互帮互助, 在生活中积极帮助那些成瘾的同学走出网络游戏的泥淖。

20xx年12月31日早上11:00饭堂门前。

：宿舍管理委员会成员。

：条幅签名，派发网络游戏危害宣传单。

1、活动前一天晚上，宿舍管理委员会安排人员进行宿舍内务检查，并派发活动宣传单，并作简单介绍。

2、活动开始前，安排人员准备10~15张桌子，并搬运到活动地点。

3、准备相机，安排人员拍照记录活动过程；准备电脑，音响、扩音器、话筒等设备来活跃现场气氛。

4、布置好活动场地，铺好横幅标语，准备好宣传海报。

5、准备签名笔10支，方便同学们签名。

6、安排三名同学维持现场秩序，并积极鼓励过往同学参与签名；安排两名同学派发网络游戏危害宣传单。

7、活动结束后，全体成员搞好卫生，归还活动用具，拍集体照以作纪念。

条幅制作费用： $10 \times 5 \text{元/米} = 50 \text{元}$

签名笔： $10 \times 3 \text{元/支} = 15 \text{元}$

宣传海报：50元

宣传单： $500 \text{份} \times 8 \text{分/份} = 40 \text{元}$

总计：155元

（一）活动前：活动前要向团委提出申请，必须得到分团委的同意；活动前必须召开宿舍管理委员会内部会议，合理分配好人员安排，做好工作准备。

（二）活动中：活组织好人员工作，搞好活动氛围，吸引更多大学生加入这次活动；负责好宣传和拍照等事项，体现活动的正式；做好监督工作，让每个人员都积极投入活动中。负责好现场秩序，商议好应急方案和突发情况处理方案，保障这个活动的顺利进行。

（三）活动后：组织成员写一篇活动感言，并及时总结此次活动的优缺点，找出工作不足，今后吸取教训并改正，以便下次更好地去办更有创意和意义的活动；写一篇通讯稿，交到学宣传部，希望得到学校媒体的宣传支持；写好活动总结，向团委汇报活动成果；对活动中表现突出同学名给予登记表扬，以便以后评优。