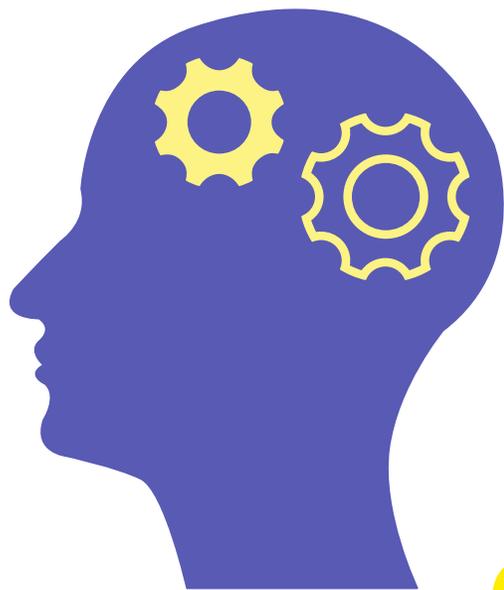




# 揭开游戏设计师的神秘面纱

刘子建，2018.9.15，武汉



JIM LIU  
刘子建

- 2016 腾讯 | 自研体系管理部 | 腾讯游戏学院  
VGM | 副院长
- 2007 腾讯 | QQ仙侠传 |  
制作人 | 执行制作人 | VGM
- 2003 腾讯 | QQ幻想 |  
程序员 | 程序经理 | 主策划 | 产品总监
- 1997 火凤凰 | 新瑞狮 | 天堂鸟  
程序员 | 专案经理
- 1996 毕业 | 武汉理工大学 | 汽车设计 |  
计算机迷



# 目录

- 一、游戏研发
- 二、游戏运营
- 三、游戏策划

- 授课时长：3学时

## 课程目标

### 行业知识：

让同学们了解游戏行业的历史、发展和现状

游戏的产生与发展  
游戏行业情况

### 岗位理解：

使同学们初步理解游戏策划的工作

### 激发兴趣：

激发同学们从事游戏设计工作的兴趣

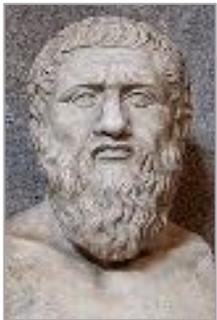
### 成长建议：

给学生们一些实用的成长建议



# 目录

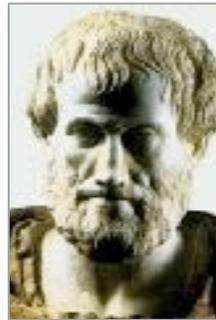
- 一、游戏研发
- 二、游戏运营
- 三、游戏策划



游戏是一切幼子（动物的和人的）生活和能力跳跃需要而产生的**有意识的模拟活动**。

——柏拉图

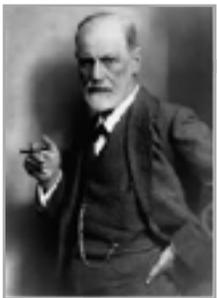
（古希腊哲学家，公元前427年—公元前347年）



游戏是劳作后的**休息和消遣**，是本身不带有任何目的性的一种行为活动。

——亚里士多德

（古希腊哲学家，公元前384年—公元前322年）



游戏是**被压抑欲望的一种替代行为**。

——弗洛伊德

（奥地利心理学家，1856~1939）



游戏就是在快乐中学会某种**本领的活动**。

——拉夫·科斯特

（SONY在线娱乐首席创意官）

# 叶子戏的演变



## 韩信

231.BC~196.BC

解将士们思乡之苦  
牌面为树叶大小

## 张遂（一行）

唐·天文学家，683-727

供玄宗和宫娥玩耍



## 马可波罗

公元1254~1324

从中国带到欧洲  
贵族的奢侈品

## 流传民间

造价低廉  
玩法多样  
很容易学

## 不断创新

- 胜牌
- 惠斯特牌
- 桥牌



## 游戏变迁伴随着电子硬件设备的升级

1980-2018年网络游戏产业发展历程

任天堂推出  
红白机FC



红白机时代

1980 - 1994



动视暴雪推出  
《魔兽争霸》



PC时代

1994 - 2001



MMORPG游戏  
的兴起



互联网时代

2001-2008



iOS端应用商店  
App Store上线



移动互联网时代

2008-2018



未来的可能



.....

2018年以后

VR  
AR  
MR

# 游戏作为第九艺术进入博物馆 (2014)



17173 > 新闻中心 > 产业新闻 > 当博物馆遭遇游戏：第九艺术正式进入殿堂？

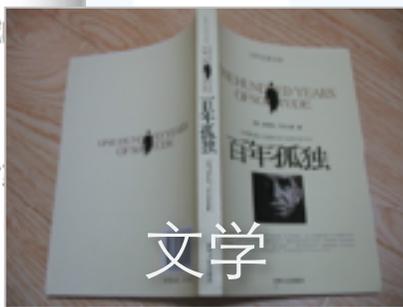
## 当博物馆遭遇游戏：第九艺术正式进入殿堂？

2014-12-10 14:15:53 [我要纠错](#)

在2014年即将结束的时候，世界顶尖级博物馆不约而同地爱上了“玩”电子游戏。

在2014年即将结束的时候，世界顶尖级博物馆不约而同地爱上了“玩”电子游戏。12月10日，“游戏大师(Game Masters)”展览在苏格兰国家博物馆开幕，展览展出30位顶尖游戏设计创作的100多个可玩的电子游戏，包括对于著名游戏设计师的采访以及限量版游戏的展示等。比起此前的展览，如此巨大的规模以及游戏涵盖量，将电子游戏展览提升到了新的高度，展览强调独立制作的游戏的可贵性，同时希望引领设计、游戏方式，以及美学等不同领域趋势。

展览现场异常热闹，以上世纪70年代后期盛行一时的街机游戏开场，展出了70年代后80年代初期的诸多经典之作，比如《大金刚》、《吃豆人》等和90年代后《刺猬索尼克》2004年发行的《魔兽世界》等。





宫本茂



席德·梅尔

**创造世界，成就经典**

# 游戏是怎么研发出来的？



请两位同学用几句话描述一下。





How to get started in  
**GAME**  
Development

# How to Cook *Everything*<sup>®</sup> the basics

All You Need to Make Great Food

— WITH 1,000 PHOTOS —

Mark Bittman

## 会做菜的同学请举手

你的拿手菜是什么？

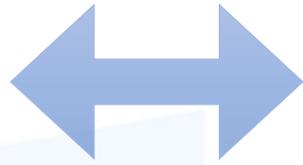
拿手菜的特色是什么？

需要哪些食材？

你是怎么一步一步做出来？

请几位同学给大家分享。

# 菜品食客 vs 游戏玩家





**独门：茄汁红烧牛肉面**  
肉质酥烂，简易清爽  
突出牛肉本身香味

**不同游戏，各有特色**



主料、辅料、调味料

美术、音效、逻辑



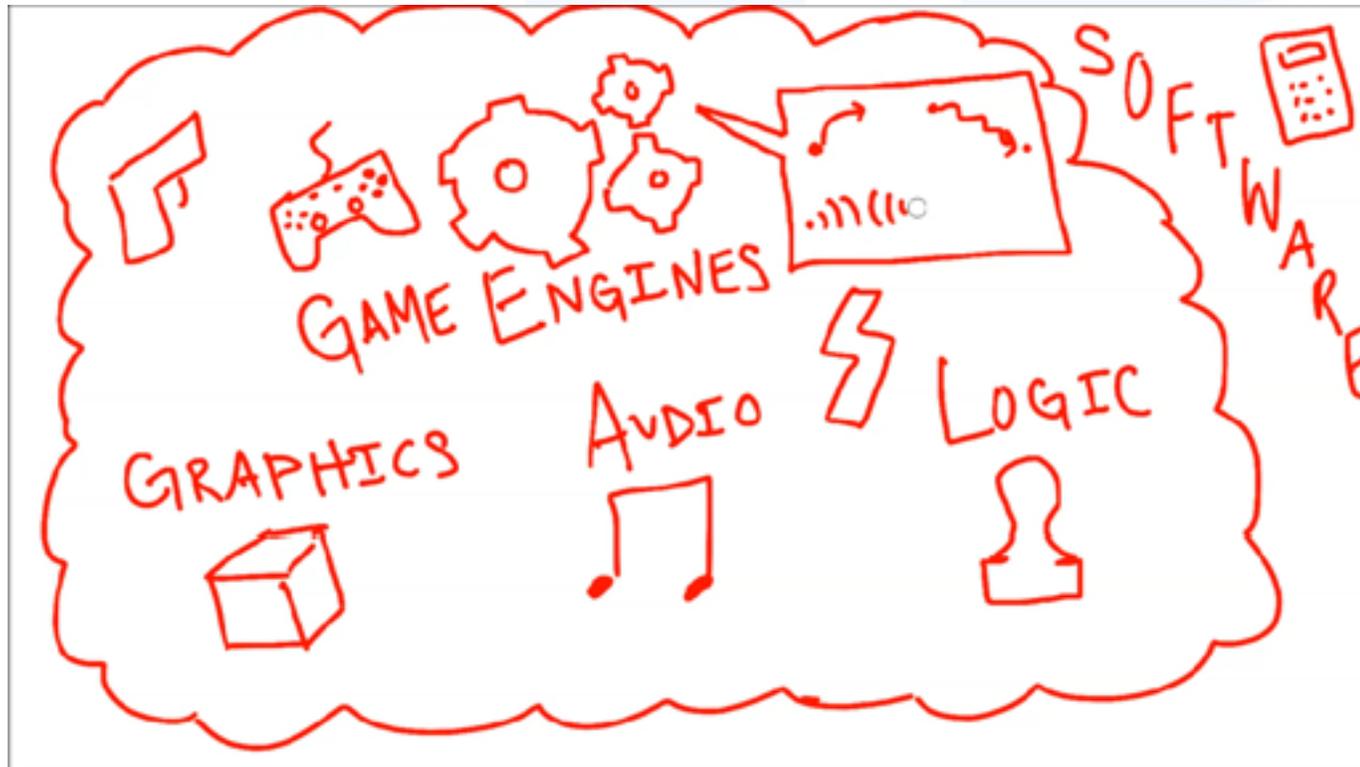
那些逼你砸锅卖铁的硬件杀手 常见游戏引擎特色解析

2016-03-16 10:15:51 来源:游民星空[整理] 作者:未知 编辑: Freshpeace 浏览次数: 43250

# 游戏引擎是如何工作的？



- How Game Engines Work!.mp4 (8:22)





## 过桥米线店里的介绍

### 过桥米线美丽的传说

过桥米线：已有一百多年历史。源于滇南蒙自，传说蒙自县城的南湖风景优美，常有文墨客攻书读诗于此。有位杨秀才，经常去湖心亭内攻读，其妻每日备饭菜送往该处。秀才读书刻苦，往往学而忘食，以至常食冷饭凉菜，身体日见不支。其妻焦虑心疼，思忖之余把家中母鸡杀了，用砂锅炖熟，给他送去。许时待她再去收碗筷时，看见送去的食物原封未动，丈夫仍如痴如呆在一旁看书。只好将饭菜取回重热，当她拿砂锅时却发现还烫乎乎的，揭开盖子，原来汤表面覆盖着一层鸡油，加之陶土器皿传热不待，把热量封存在汤内。以后其妻就用此法保温，另将一些米、蔬菜、肉片放在热鸡汤中烫熟，趁热给丈夫食用。

后来不少都仿效她的这种创新烹制，烹调出来的米线确实鲜美可口，由于从杨秀才家到湖心亭要经过一座小桥，大家就把这种吃法称之为“过桥米线”。

经过历代滇味厨师不断改进创新，“过桥米线”声誉日著，享誉海内外，成为滇南的一道著名小吃。

## 《疾风之刃》刃武者开场剧情动画



# 菜品工艺 vs 游戏研发流程



螺旋开发



## 游戏创意

A. 提炼游戏创意



## 游戏概念

B. 设计游戏概念



## 纸面原型

C. 制作纸面原型  
D. 自己试玩原型  
E. 模拟测试易用性和游戏性



## 数字开发

F. 数字化开发  
G. 数字测试易用性和游戏性  
H. 修正游戏玩法和内容



## 敏捷迭代

I. 创建下一个迭代



## 补丁更新

P. 打磨和打补丁



## 版本发布

O. 版本发布



## 测试调优

M. 完整测试  
N. 修正调优



## 再三打磨

J. 打磨游戏  
K. 继续打磨  
L. 再三打磨到出类拔萃

# 提问：谁有游戏创意？



- 大家心中有没有很想要做的游戏？
- 请2位同学，向大家分享一下自己的游戏创意。



# 步骤A、提炼游戏创意



- 语言简洁精练
- 听到眼前一亮
- 令人记忆深刻

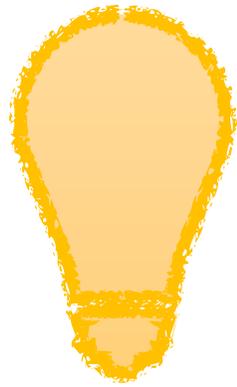


- 方法：头脑风暴（Brain-storming）
- 要点：臭皮匠协定
  - 禁止批评和评论
  - 不允许自我批判
  - 追求设想数量，多多益善
  - 鼓励巧妙地利用和改善他人的设想
  - 与会人员一律平等
  - 所有设想全部记录
  - 主张独立思考，不干扰他人
  - 自由发言，畅所欲言，任意思考
  - 不强调个人成绩



- 头脑风暴后：
  1. 分类整理
  2. 进行评估
  3. 初步筛选，选出较好的创意
  4. 进一步评估
  5. 找出最好的创意





## 步骤B、设计游戏概念



- 基于游戏创意来进行游戏概念设计；
- 如果不擅长美术，可以邀请其他同学加入；
- 组成「游戏概念设计小组」；
- 概念小组人不宜多，1~2人；
- 

运行平台	PC/iOS/Android
目标用户	?
游戏类型	?
游戏描述	很久以前...
游戏玩法	1,2,3...
独特卖点	1,2,3,...
同类竞品	A,B,C,...
美术概念图	

# 步骤B、设计游戏概念（续）



平台

安卓 / 苹果

目标用户年龄

12岁以上

游戏类型

45度视角，探索，战斗

游戏描述

很久以前，有个世界，两位神发生了战争。居民们也因信仰不同而分成了两派。一派信仰独角兽，另一派信仰飞禽怪...每个阵营要利用火、土、空气、水的特点来取得各种上古神器，并用他们来提升自己信仰的神的能力，帮助神成为世界上的王者。

游戏玩法

玩家需要利用4种元素的自然特点寻找上古神器；  
选择和更换不同元素来构建自己的战斗策略；  
.....

独特卖点

Unique Selling Proposition

- 合作模式下可以与其他队伍一起合作；
- 利用元素的优点和弱点；
- 利用支配权进行互动；
- 探索元素的独特特性；
- ...

相似竞品

Similar Competitive Product

CoC(画面表现),  
Only One,  
Kingdom Rush

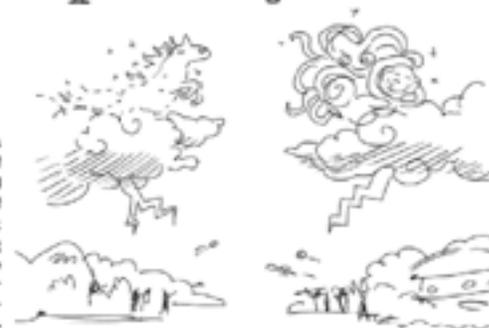
## Elements Supremacy

Platform: Android/iOS

Target age: 12+

Genre: Isometric View, Exploration, Fighting.

Long ago, in a world where two Gods were fighting for the supremacy of Russel's Teapot reign, inhabitants had split according to their belief. Some of them believed in the invisible Pink Unicorn and some others in the Flying Spaghetti Monster. Those two mighty Gods have thus granted their followers the powers of the four elements of nature in order to conquer the Russel's Teapot reign. Each clan will use fire, earth, air and water to gain the control of some special artifacts which will increase the power of their God, allowing the divinity to dominate his opponent and become the Supreme one.



Gameplay:

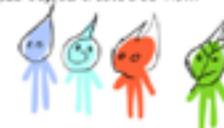
The player has to search for the artifacts hidden in the most remote parts of the reign using characters representing the nature elements. Choose and switch among different elements to build your own strategy up. Enemies and obstacles will hinder the hunt though, urging you to use the collected powers to defeat them. Moreover, the invoked elements from opposite divinity may as well interfere with your research by fighting or anticipating you on the artifacts



In order to assure the victory of your God, you will have to either conquer as many artifacts as you can or kill elements of enemy village using strengths and weakness of every character. Cooperate with your friends to control more elements at the same time and conquer the supremacy, challenging other teams. The game combine 2D and 3D, 2D objects create a 3D view.

USP:

- Cooperative mode against other teams;
- Exploit strengths and weakness of elements;
- Interact with the nature of the reign;
- Discover unique features of elements;
- Switch your character during the same match;
- Build different gaming strategies.



Similar competitive product:

Clash of Clans (similar in graphics), Only One, Kingdom Rush



## The WideoGame

**Platform:** IOS/Android **Genre:** multiplayer running game

Are you tired of playing always the same games? Welcome to The WideoGame: match your friends, and beat them all! Every match is between two players, each of them on his own device, and is composed by three rounds. In each round, each player, one after the other, chooses between one of the five game mode available. Then the level is generated (procedural generation) according to the chosen mode. The two players will play independently on their own device and after that they will be synchronized.

In every round, players starts with 25 lives and the final score is based on the remaining lives. Furthermore the score of each round has a different weight (remaining lives [RL] x1 for the 1st round, RLx2 for the 2nd round, RLx5 for the 3rd round). After the 3rd round, the winner is declared. If you are enough tenacious and not satisfied you can use the "crazy card": you will play again one of the three rounds and you will have only one single life to complete it. If you do it, you will be the winner, otherwise... I'm sorry, but you lose.

In every round you can choose between five game mode. These are all "running game"-style (character runs continuously) and are the following: (sketch)

1. **jump:** you arrive at the end of level just jumping the obstacle (tap to jump - easy don't you?)
2. **color fix:** you haven't the possibility to jump the (colored) obstacles, but you have to destroy them with the right colored hammer
3. **gravity:** you haven't the possibility to jump, but you must change the gravity in order to avoid obstacles
4. **shadow:** you haven't the possibility to jump, but you need to go upside down, becoming your shadow! (Warning! also underground there are obstacles!)
5. **backward:** your character runs not from left to right, but from right to left (uh\_ uh) and... (won't be so simple) the controls are inverted too: until you hold down on the screen the character runs, when you untap the character will jump!

**Market analysis:** many running game are only "one button game" ... in our game the challenge is to mix together different running game modes (*Jetpack Joyride*, *Temple Run*, *Geometry Dash*) and to convert it into a funny multiplayer game (*Ruzzle*, *QuizDuelo*).

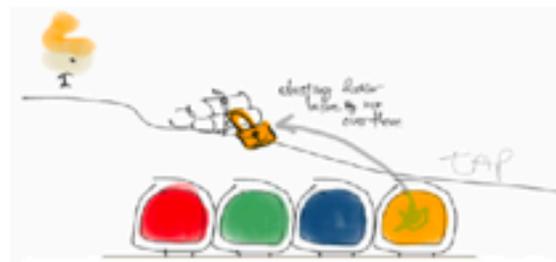
**Unique Selling Points:**

- multiplayer matches
- 3-round game
- possibility to choose your mode (3 to 5)
- crazy final mode
- incremental score (x1, x2, x5)



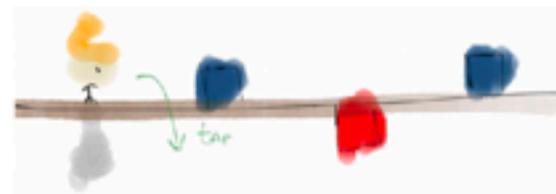
jump

color fix



gravity

shadow



backward

## DEEP LIGHTS

### ● Settings

Deep lights is a platform game statted in the deep ocean.

In a post apocalyptic world humans destroyed themselves poisoning and raiding the sea with radioactive waste and industrial fishing. The balance of life in the seas has collapsed and a global conflict for the control of the last resources exploded. Nuclear apocalypse, life on earth was almost totally extinct but in the dark deep ocean, close to submarine volcanos, strange creatures and plants still exist and fight against radioactive threat and deadly, creepy mutated creatures.

### ● The Hero

You are the last of your species, a rare *Turritopsis nutricola* (immortal jellyfish). Due to nuclear waste you ate by mistake you are going to die. The only way you can survive is to eat other radioactive waste before it is too late. Obviously radioactive food gives you great powers but you have limited time to complete the mission.

### ● Gameplay

Topdown view, you have to complete the level destroying enemies and going deeper in your research for food. More down you go the more it becomes dark. To orient in deep ocean your body gives off light for luminescence and along the way there are plants showing you the way with their light.

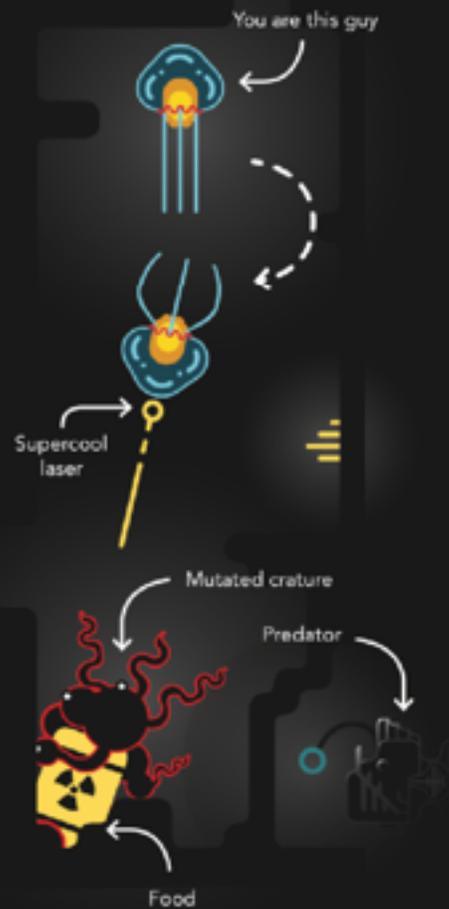
### ● Enemies

#### PREDATORS

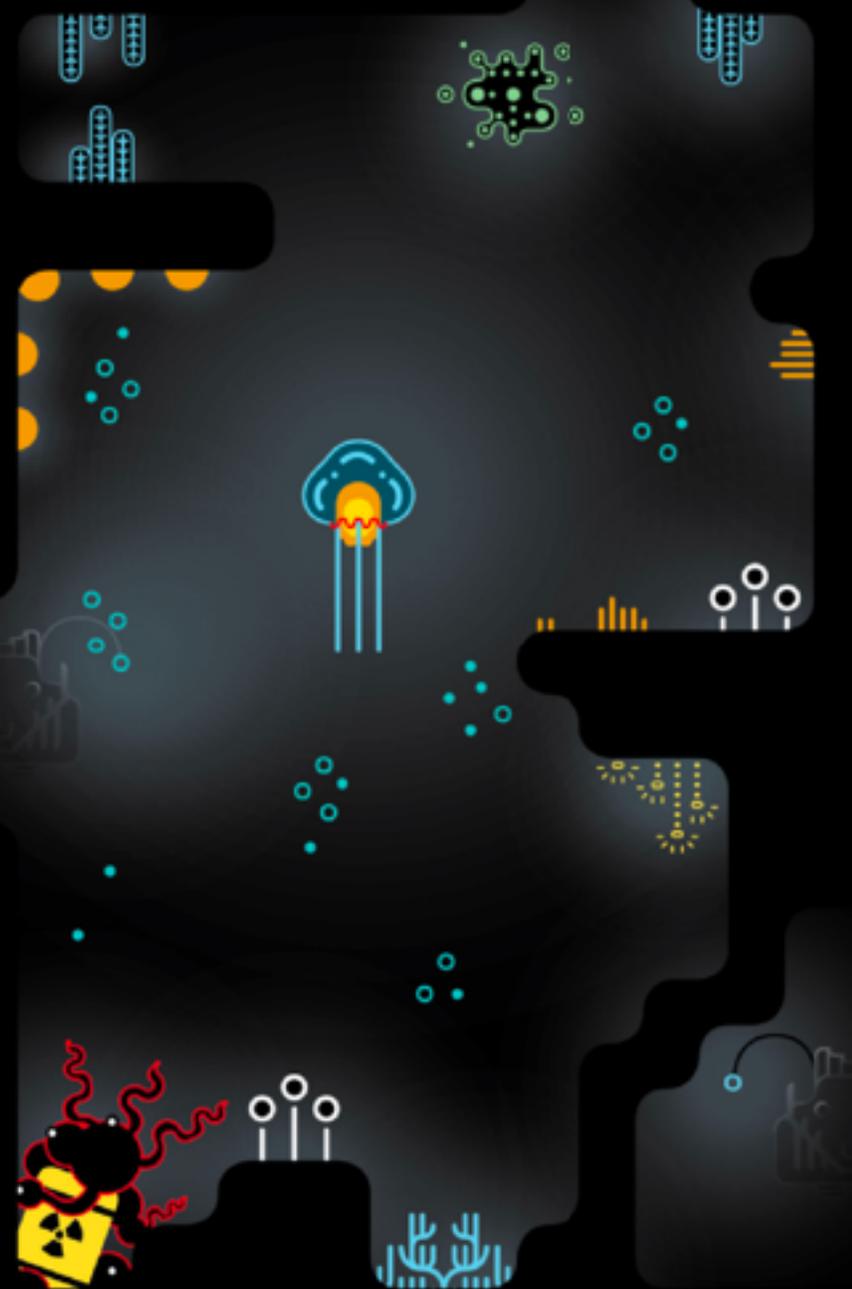
These guys are terrifying creature of darkness and they know how to hide and attract their pray. Even if they are not contaminated by radiation they will try to eat you if they are hungry.

#### MUTATED CREATURES

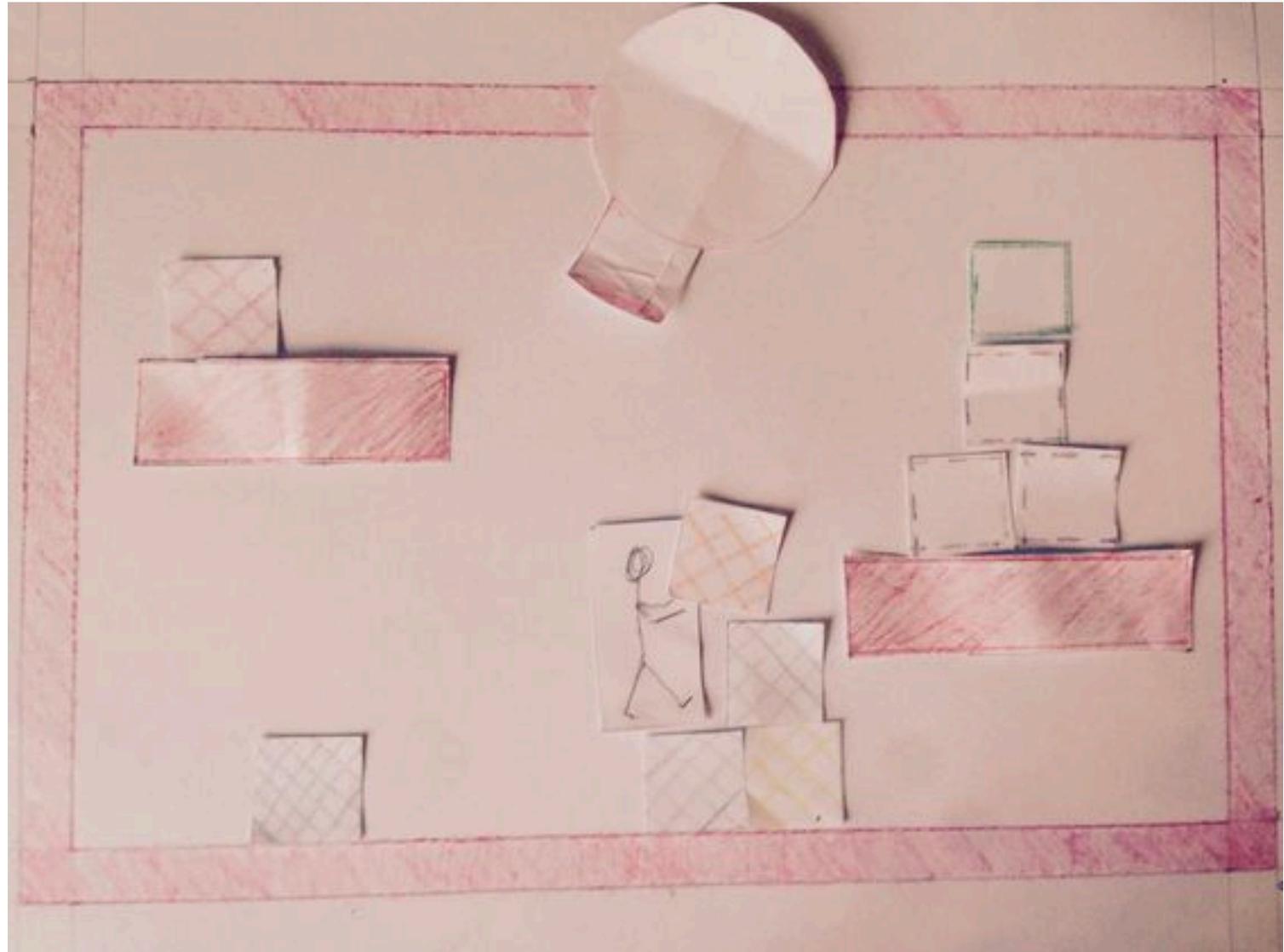
Your main enemy. They feed themselves with radiation, destroy life around them and will try to kill you just because they are evil.



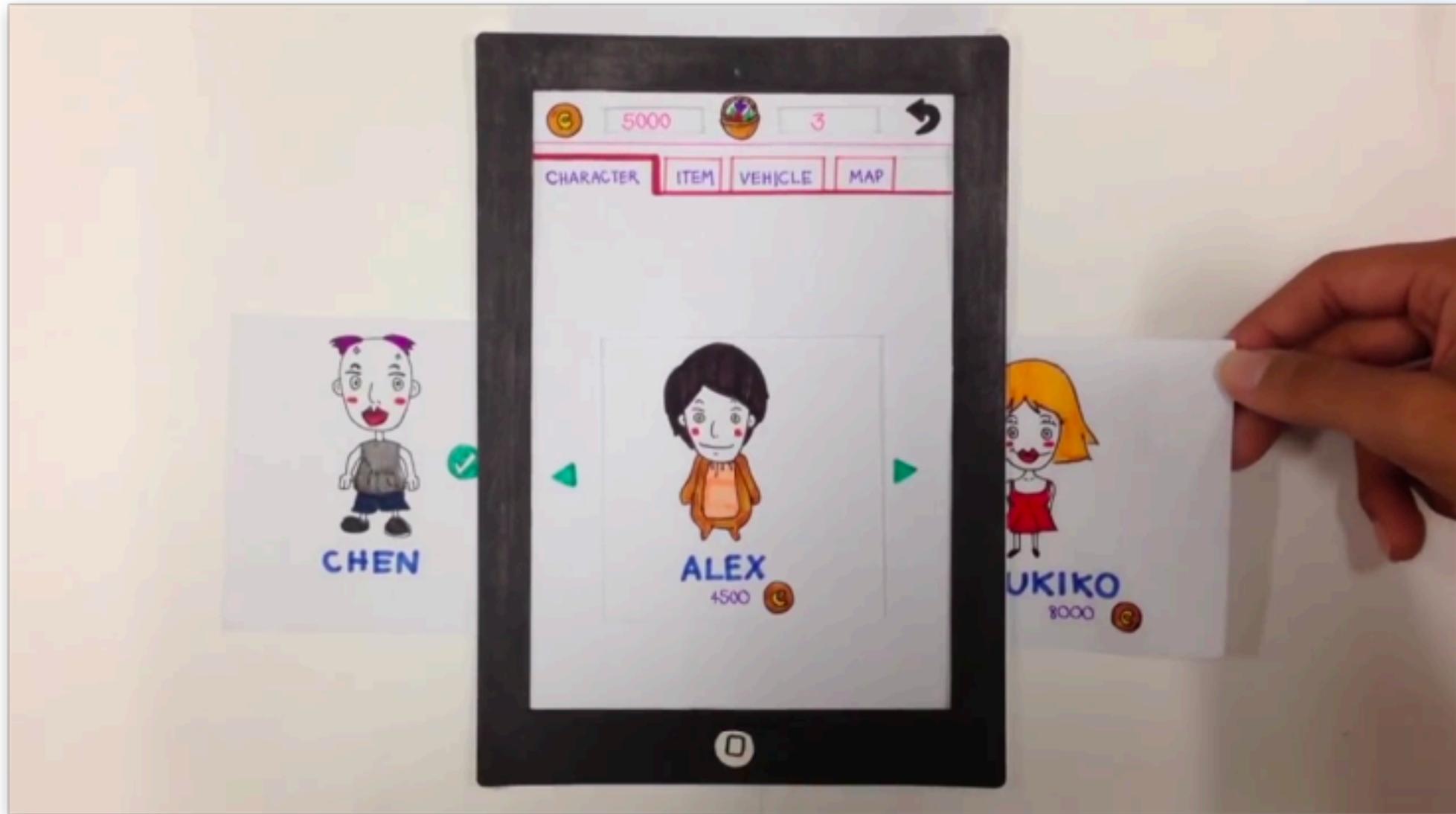
Giacomo Ciurlo



- 帮助思考
- 高效沟通
- 快速试错



# 举例：纸面原型示例



Runsii - Games Paper Prototype

คู่กรรม

# 步骤C、制作纸面原型（续）



	纸面原型	数字原型
方法	直接在纸上画出美术资源； 直接在纸上写上策划资源； 不需要游戏引擎； 通过手动组合纸片演示原型效果。	准备数字化的美术资源； 准备数字化的策划资源； 选用或者购买游戏引擎； 通过编程实现原型效果。
成本	很低。 几张纸，几支笔， 胶带纸，剪刀， 仅凭空手，无需电脑。	很高。 美术资源，需要购买或者自己制作； 游戏引擎，需要购买和熟悉； 多数情况下都需要开发工程师参与。
效率	很高。 制作一个纸面原型， 花上2小时或者半天，就可以搞定。	极低。 开发一个原型， 需要1周时间，甚至更久。



## 设定规则集

- 在游戏能被任何最终用户接触到之前，自己试玩一下原型；
- 以纸卡的方式设计一本“规则集”小册子，详细列出游戏玩法，对话选项，相关选择的顺序，用来指导原型试玩；



## 确保运作良好

- 确保游戏逻辑合乎常理；
- 确保所有游戏事件，结果，游戏挑战的平衡，游戏乐趣，顺序呈现；
- 确保预先设定好的各种条件、展示信息、交互操作，如期而至，运作良好；



## 修正结构性问题

- 发现游戏结构性方面的问题；
- 自己对发现的问题进行修正；
- 自己实在无法解决时，可以请用户协助；



## 目标用户

- 找一位目标用户
- 可以找信任的朋友
- 也可以找同事
- 最好找最终目标用户



## 完整试玩

- 完整玩一次游戏
- 并且给你反馈



## 修改设计

- 在进入下一个阶段之前，如果有需要，可以对设计进行修改；

## 构建内容

- 将纸面原型的逻辑和内容进行数字化；
- 构建内容不要超过游戏内容的20%；
- 构建的游戏内容，未必会很好玩；
- 少构建些内容，万一不好玩造成损失，也能够让损失最小化；



## 替代素材

- 图像简单化
- 人物用替身形象
- 关卡场景足够简单
- 其他美术素材能简单则简单



## 保证运作

- 只要能够保证在下次易用性测试和玩法测试中，游戏能够运作正常即可；



## 团队协作

团队含多位成员  
策划团队-枢纽  
美术团队  
程序团队  
测试团队

## 版本管理

资源开始变得复杂  
设计资料  
美术资源  
程序代码  
策划表格  
.....

## 需求管理

产品需求来自多方  
需求常需协作完成  
安排需求优先级  
逐条逐条跟进

# 步骤F、数字化开发（续）：版本管理



- VSS
- 文件大多会以独占的形势进行锁定。如果一个人在修改的时候其他人没有办法进行修改。
- 只支持Windows版本，且只兼容微软的开发工具。
- 文件存储，服务器必须共享文件夹，对



- SVN
- Subversion的简称，开源的版本控制系统，采用了分支管理系统。
- 管理方便，逻辑明确，操作简单，上手快；集中式服务器更能保证安全性
- 代码一致性非常高。
- 有良好的目录级权限控制系统。
- 对服务器性能要求高，数据库容量经常暴增，体量大。
- 必须联网。如果服务器不能连接上，就不能提交，还原，对比等等。



- Git, 免费，开源
- 分布式管理：开发者可以提交到本地，每个开发者通过克隆，在本地机器上拷贝一个完整的Git仓库
- 公共服务器压力和数据量都不会太大
- 速度快、灵活，分支间可任意切换
- 任意两个开发者之间可以很容易的解决冲突，并且单机上就可以进行分支合并
- 离线工作，不影响本地代码编写，等有网络连接以后可以再上传代码，并且在本地可以根据不同的需要，本地新建自己的分支

# 步骤F、数字化开发（续）：需求管理



<https://cloud.tencent.com/product/tapd>



## TAPD敏捷项目管理

TAPD (Tencent Agile Product Development) 是源自于腾讯的敏捷研发协作平台, 提供贯穿敏捷研发生命周期的一站式服务, 覆盖从产品概念形成、产品规划、需求分析、项目规划和跟踪、质量测试到构建发布、用户反馈跟踪的产品研发全生命周期, 提供了灵活的定制化应用和强大的集成能力, 帮助研发团队有效管理需求、资源、进度和质量, 规范和改进产品研发过程, 提高研发效率和产品质量。

[免费开通](#)

- 产品概述
- 产品功能
- 服务集成
- 安全防护
- 成功案例
- 产品文档

### 产品概述

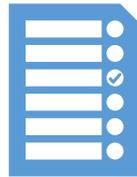
优势	为什么选择 TAPD
敏捷研发一站式服务	提供需求管理、缺陷管理、工时管理、测试管理、发布管理等在内的敏捷产品研发全生命周期解决方案。
极致灵活, 随需而变	独立封装的应用模块, 支持根据研发模式按需拼装, 搭配工作流引擎、统计报表、项目报告、定时报告等功能, 支持团队在不同成长阶段的灵活配置, 满足团队的差异化需要。
开放集成, 全面接口	多样的第三方集成方案, 支持企业微信集成、Github&Gitlab 代码集成、CI&CD 持续发布集成等, 同时提供丰富的 API 接口, 支持基于 TAPD 进行个性化开发, 打造多样化研发协作平台。

特惠 3 折起  
联系我们



## 半结构化测试

- 引入真正的目标用户
- 非正式的用户测试
- 按照粗线条式的提纲进行
- 对所询问的问题，只有粗略的基本要求
- 对于测试时间、测试地点、提问方式、提问顺序、用户回答问题的方式等，没有具体的要求，可以依据具体情况灵活处理
- 避免无意中给用户带来影响和压力



## 检查任务完成情况

- 检查用户是否能够顺利完成游戏设计者想要他们完成的各项任务
- 任务包含技术任务、学习任务等等；
- 任务需要具有代表性，能代表典型用户行为活动；
- 每项任务必须足够独立，仅仅聚焦于一个单一特性；



## 收集测试数据

- 基于用户实验室的用户体验过程视频；
- 用来检查用户体验的游戏截图
- 自然的用户应用情景



## 开放式提问

- 采取开放式提问来诱导用户描述体验过程；
- 不要询问只需用户回答“是”或“否”的问题，这种问题太结构化、太简单；
- 多提开放式的问题，例如：
- 用户操作界面上，有些什么样的问题？
- 对于对话框弹出，你碰到过什么样的问题？



## 提前设问

- 针对游戏玩法和可能出问题的领域，提前设计一些特定的问题；
- 例如：
- 哪些地方有着致命的挫折，让用户想要退出游戏？
- 哪些地方太过于简单了？



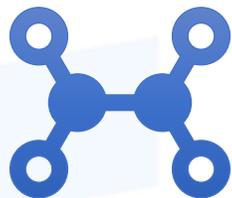
## 有声思维

- Think Aloud Protocol
- 捕捉用户的自然游戏过程
- 让用户一边游戏，一边自言自语，描述他正在做什么；
- 问他们：“请告诉我你目前正在正在做什么”；
- 帮助定位问题瓶颈；
- 帮助定位不清晰的活动；
- 帮助了解他们喜欢做什么，不喜欢做什么；



## 基于用户测试

- 基于用户测试结果
- 修正游戏玩法和内容，让游戏变的更好。



## 关注系统问题

- 首先要关注：是否存在需要对游戏玩法机制进行彻底翻修的系统性问题



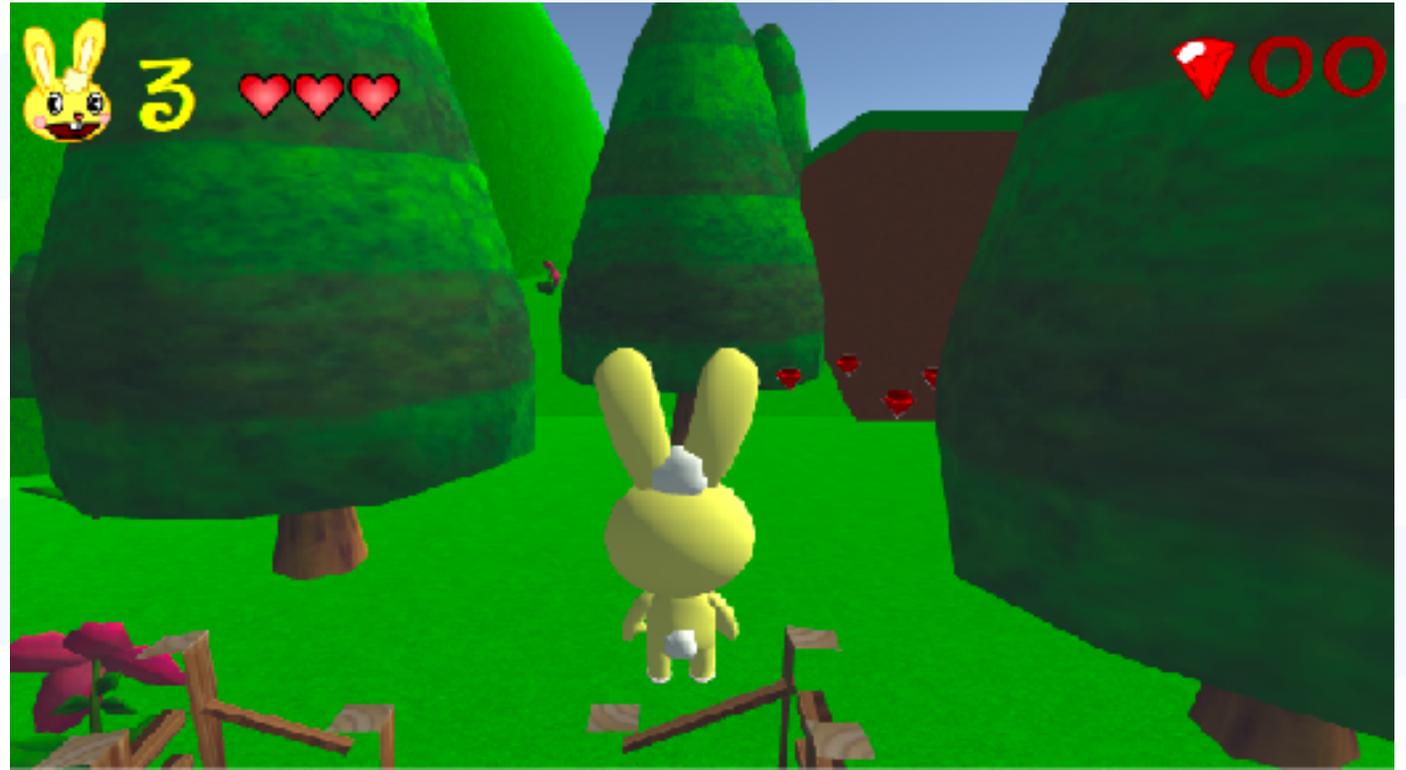
## 从大到小修正

- 从大的问题开始修正
- 然后才是小的问题
- 当你需要彻底改变游戏玩法时，那些小问题，也许就不再需要去修改

# 步骤H、修正游戏玩法和内容（续）



- 完成第一个迭代
- 可以玩的数字化游戏版本



Happy Tree Friends Adventures 3D - Prototype Screen

# 步骤I、创建下一个迭代



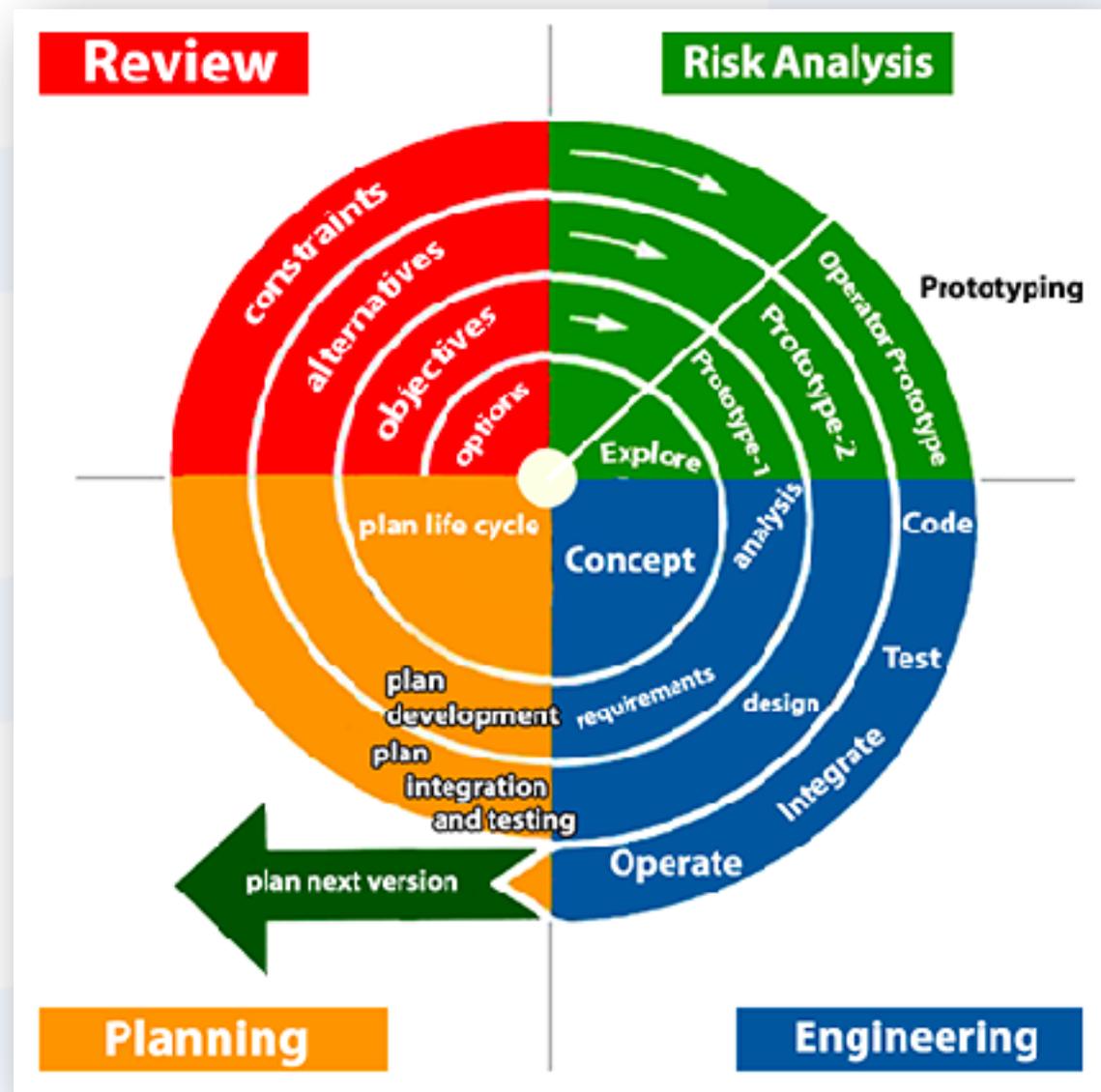
- 针对每次的新增内容, 都需要进行:
  - 步骤C、设计纸面原型
  - 步骤D、自己试玩
  - 步骤E、模拟测试易用性和游戏性
  - 步骤F、数字化开发
  - 步骤G、数字测试易用性和游戏性
  - 步骤H、修正游戏玩法和内容
- 持续迭代过程中, 有时也在不断对游戏的玩法、美术表现进行优化;
- 直到将要发布的所有内容, 都迭代开发到游戏的版本中。





## 螺旋开发模型 *The Spiral Model*

快速迭代  
敏捷开发  
小步快跑



- 打磨细节：
  - 虽然在产品迭代过程中我们修正过很多问题，但是，依旧有很多琐碎的小问题，之前不一定有足够的时间进行修复；
  - 仔细检查产品中的细枝末节的琐碎问题，逐一进行修复；
- 提升美术表现：
  - 游戏美术素材的表现品质，包含所有的材质，图像，人物替身形象，动画效果，UI美术等等；
- 检查文字：
  - 游戏中所有显示文字的拼写和语法，确保适合用户的阅读和理解水平；
- 打磨核心元素：
  - 使核心元素表现更好。



# 步骤K、继续打磨



- 你以为你已经将游戏打磨的很好了，但是，也许游戏还没有完成呢；
- 找旁人试玩
  - 找和你这个游戏成败没利益关系的人
  - 比如你的爸爸妈妈、兄弟姐妹、高中英语老师，请他们来玩玩你的游戏；
  - 他们第一次玩你的游戏，看看对于他们来说，有没有什么内容是不合理的；
- 自己当新手试玩
  - 将自己当作一个新手
  - 以新手的视角，自己玩一次
  - 思考哪些内容合理，那些内容不合理；



# 步骤L、再三打磨，直到出类拔萃



- 即使你的游戏看起来已经很好了，你依旧需要以新用户的视角，重新审视和打磨你的游戏体验，直到游戏玩的过程，简单而且直观；
- 你可以把自己当成新用户，采用这个新用户的视角；
- 你也可以假想是某个别人，采用那个别人的视角；
- 如此打磨，能让一款好的游戏，变成一款卓越的游戏，“闪瞎”用户双眼；
- 终于有一天，你看这个游戏看的累了，看的想要叫了，看的想要吐了；
- 这时候，就可以将游戏拿出来，给更多用户来玩了。



# 步骤M、完整测试



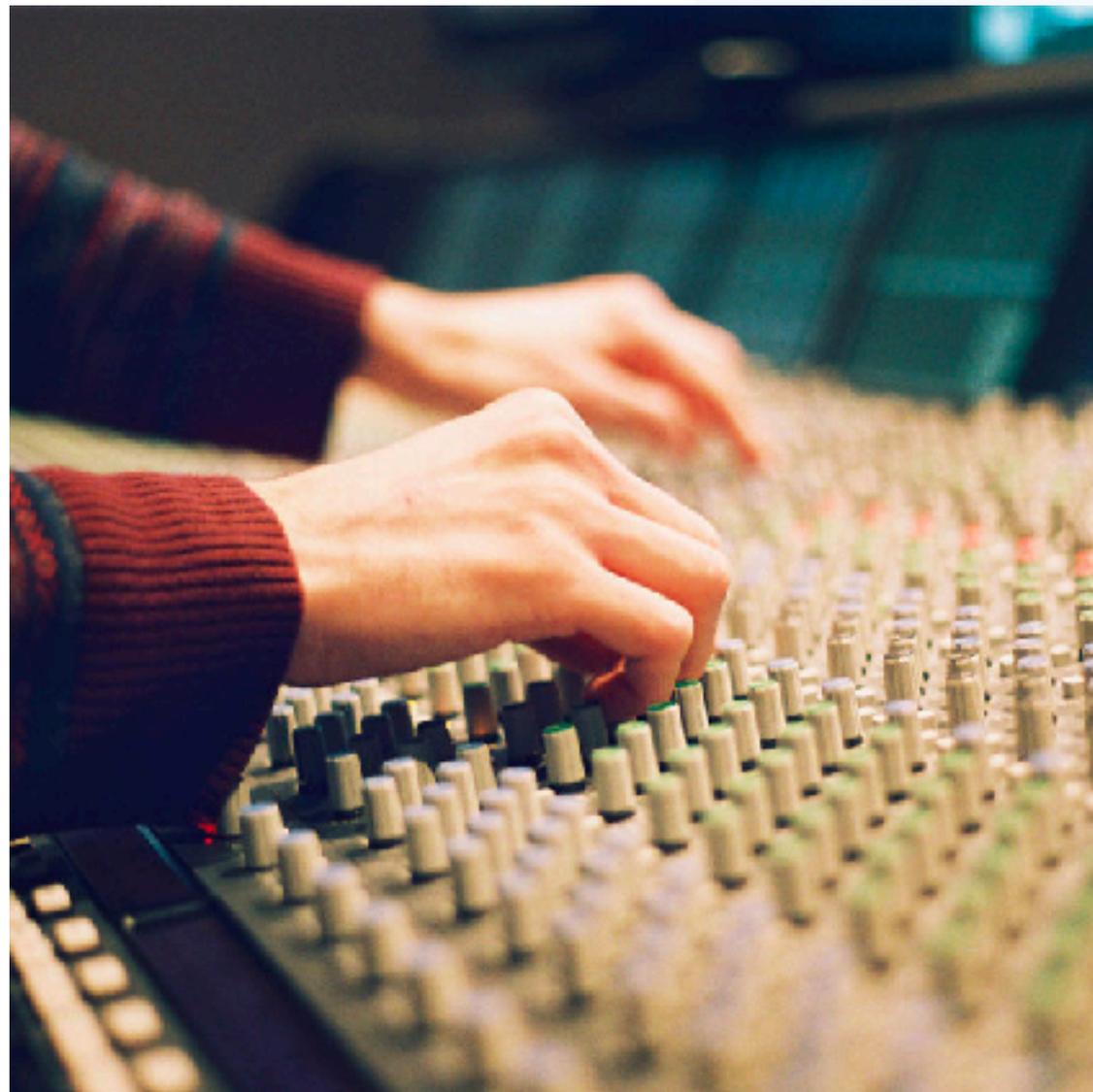
- 找一批和你没有什么关系的实际用户，将完整的游戏提供给他们；
- “是骡子是马，拉出来遛遛”
- 提前准备好调研问卷，发给这批用户，以及时获得反馈；
- 调研问卷不要超过20个问题；
- 调研问卷中，可以包含若干易用性问题，若干可玩性问题，若干耐玩性的问题；



# 步骤N、修正调优



- 修正遗留的漏洞；
- 微调，提升游戏玩法；
- 当你相信这已经是你竭尽所能做到最好了，这时候，你就可以准备发布完整的版本；



# 步骤〇、版本发布



- 发布完整的版本；
- 着手进行版本跟踪；



# 步骤P、打磨和打补丁



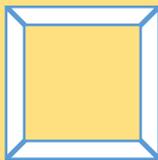
- 即使完整版本已经发布，用户们也可能会发现游戏中还存在有问题；
- 又或者，你自己发现，有些意料之外的怪事发生；
- 当发现外网运营的版本中，暴露出来问题之后，你需要定期执行版本修复，更新美术素材，更新游戏玩法规则，将更新版本提供给用户免费下载；



# 游戏研发过程回顾



- A. 提炼游戏创意
- B. 设计游戏概念



- C. 制作纸面原型
- D. 自己试玩原型
- E. 模拟测试易用性和游戏性
- F. 数字化开发
- G. 数字测试易用性和游戏性
- H. 修正游戏玩法和内容
- I. 创建下一个迭代



- J. 打磨游戏
- K. 继续打磨
- L. 再三打磨, 直到出类拔萃
- M. 完整测试
- N. 修正调优



- O. 版本发布
- P. 打磨和打补丁



- 由腾讯互娱6名毕业生历时5个月制作而成
- 既是一款轻度叙事节奏类游戏
- 也是一款具有传承和保护少数民族文化意义的功能游戏

# 案例：《尼山萨满》手游



- 《尼山萨满传》是中国北方少数民族传承千年的传说，讲述的是一位名叫尼山的女萨满，为无辜孩童找回灵魂的故事。
- 游戏改编自《尼山萨满传》，玩家扮演尼山萨满，通过敲击手中的萨满神鼓，穿行诸界，享福妖灵，经历一段奇幻的冒险之旅。





1 不同于常见节奏类游戏，鼓面会随着主角而移动。



2 剪纸风格，彰显传统的中国文化特点。



3 萨满音乐，来自北方少数民族，平时难得有机会听到。

“

《尼山萨满》的选题出自美术的一次作业，我们决定使用这个题材，是因为这个题材很容易得到风格化的结果，有IP潜力，而且符合国际化的要求。少数民族的传说引人入胜，能够让人感觉到新鲜，也完全符合“民族的就是世界的”的文艺作品标准。

我们希望将游戏玩法和剧情结合起来，萨满击鼓祭祀，我们就选择音乐游戏，致力于将这个�故事通过手机游戏的形式呈现出来。

”



毕业生培训开普勒计划（2017年8月）

# 《尼山萨满》：游戏概念设计（2017年8月）



平台

安卓 / 苹果

目标用户年龄

All+

游戏类型

注重叙事和视觉呈现的，节奏音游

游戏描述

将北方少数民族女英雄的故事《尼山萨满传》，通过游戏的形式重新讲述，并且在新时代赋予传统故事新的内涵。

游戏玩法

1. 按照音乐节奏点击鼓点
2. 击中之后获得击杀怪物的视觉效果
3. 按照击中的准确度进行积分，达到合格线之后可以开始下一关

独特卖点

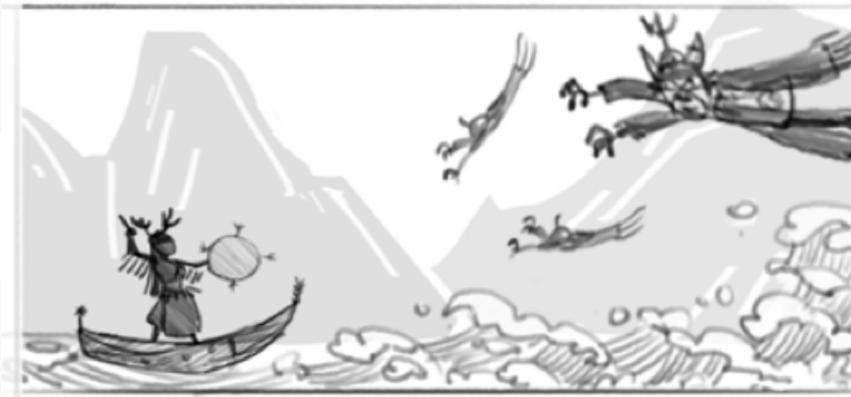
Unique Selling Proposition

- 风格化美术设计；
- IP潜力，符合国际化要求；
- 北方少数民族传说，故事引人入胜，新鲜。

相似竞品

Similar Competitive Product

1. Limbo(艺术呈现)
2. 太鼓达人（流畅的打击感）
3. 忘却之声（剧情呈现）
4. 啪嗒砰（音乐与动作感结合）



来源：伊图利亚口、月、星、风神、雷神、树神、鹿神、熊神、蛇神等神祇是伊图利亚口。



资料来源：

minigame 25组中期汇报资料（2017年8月）

游戏概念手稿 [2017年8月]



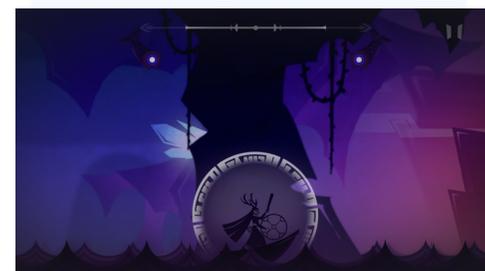
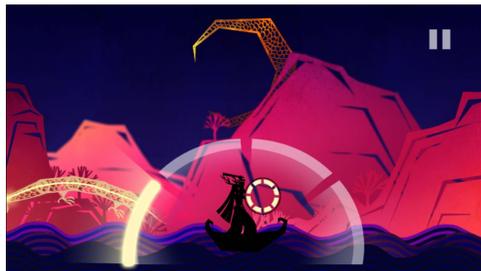
知乎 @机智的E君



手も走る  
満山山尼

P R E S S   A N Y   K E Y

# 《尼山萨满》：重要迭代记录（以第二关冥河为例）



2017.10

Minigame时期

- 最初玩法设定：防护罩分成四块，玩家需要点击怪物撞击的特定罩子分块

2018.02

孵化后首个切片版本

- 玩法优化：为防止手遮挡谱点问题，将操作改为让玩家点击【左右屏】；
- 场景优化：首次尝试加入变化的地形丰富场景变化；
- 场景优化：首次尝试加入BOSS设定增加记忆点；

2018.03

中期优化版本

- 更改配色风格
- 更改防护罩样式

2018.05

伦敦Casual Connect  
展会版本

- 美术优化：再次更改防护罩样式

2018.07

正式版本

- 美术优化：加入岩洞地形丰富关卡变化；
- 美术优化：持续改进防护罩样式
- 玩法优化：优化打击感以及生命值、Combo的表现形式

# 《尼山萨满》：上线预告片（2018年7月）

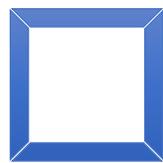






## 游戏创意

A. 提炼游戏创意



## 游戏概念

B. 设计游戏概念



## 纸面原型

C. 制作纸面原型  
D. 自己试玩原型  
E. 模拟测试易用性和游戏性



## 数字开发

F. 数字化开发  
G. 数字测试易用性和游戏性  
H. 修正游戏玩法和内容



## 敏捷迭代

I. 创建下一个迭代



## 补丁更新

P. 打磨和打补丁



## 版本发布

O. 版本发布



## 测试调优

M. 完整测试  
N. 修正调优



## 再三打磨

J. 打磨游戏  
K. 继续打磨  
L. 再三打磨到出类拔萃



# 目录

- 一、游戏研发
- 二、游戏运营
- 三、游戏策划

# 提问：游戏运营是怎么回事？



- 游戏运营是怎么回事？
- 想一想，用几句话来描述一下。
- 请几位同学分享。

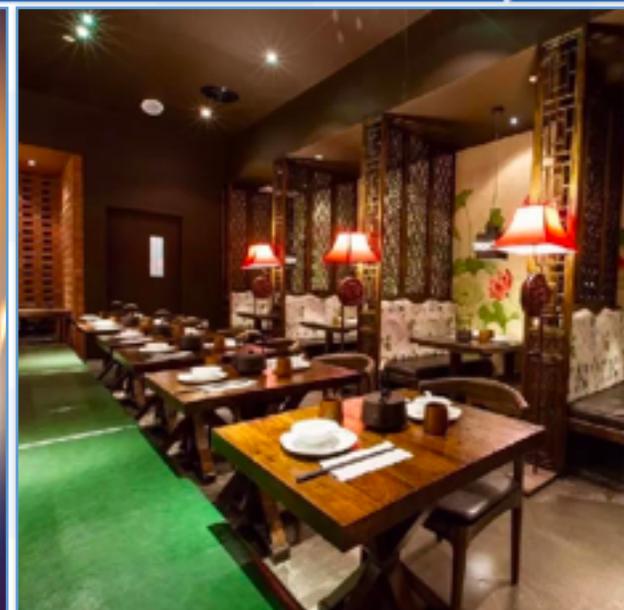
# 举例：从私房菜到开饭馆



- 为加深理解，我们从举例开始；
- 上一回我们会做牛肉面；
- 家人觉得好吃，朋友觉得好吃；要不，咱们开个面馆吧？
- 提问：开面馆，需要考虑些什么？



# 经营面馆，需要做考虑些什么？



# 运营游戏，需要做考虑些什么？



商标 / 著作权 / 文化部备案



游戏版号





## 营销品牌

协同市场同事，打造和运营产品品牌，好的品牌，好的口碑，带来更多新用户，提升新老用户满意度和忠诚度



## 媒体运营

协同商务，和各种媒体沟通合作，保持官网、自媒体、外部媒体的正常发声



## 新闻公告

依据产品目标，给用户传递不同的信息。



## 游戏资料

用户教育。提供游戏资料、数据库、FAQ、攻略，帮助用户更好地体验游戏内容



## 用户运营

维系用户关系，输出用户价值：付费，输出建议，输出内容营造游戏文化，帮助传播产品，了解用户信息进行精细化运营



## 突发处理

处理各种突发事件，危机处理，恢复产品正常运营，事件回顾总结，改善产品提升可运营性。



## 数据分析

分析产品运营数据、活动数据，帮助产品经理做决策。



## 竞品调研

通过市场竞品调研、评测、分析，了解竞争产品的动向。



## 版本管理

依据用户意见反馈、产品计划，规划每个版本的内容、上线时间节点，做好和用户的沟通。



## 活动策划

在节假日、庆典日、热门事件时推出活动，保持用户活跃，拉新拉回流，或提升产品收入，或增加消耗等。



## 运营维护

停机维护、版本更新、开服、合服、数据调整等等



## 渠道运营

和渠道沟通，交换流量



## 工具建设

打造好的工具，提升运营效率，减少运营出错的风险



## 其他呵护

为了用户数据好，为了产品收入好，为了产品持续发展，不限于以上内容，所有事情都得考虑，持续为产品保驾护航

开好店，  
请客来，  
服务好，  
收点钱。

# 开好店：安全稳定的服务保障



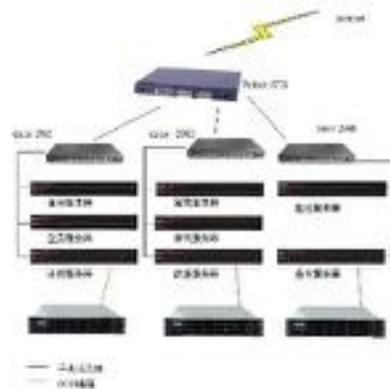
- 安全可靠
- 扩展性
- 可维护性



每位用户  
连接稳定  
客户端稳定



每台物理服务器  
运行稳定  
带宽足够



游戏区服  
运行稳定  
带宽足够



数据中心 (IDC)  
电力、温度、带宽  
不间断服务

# 开好店：MMO手游服务器部署示意图

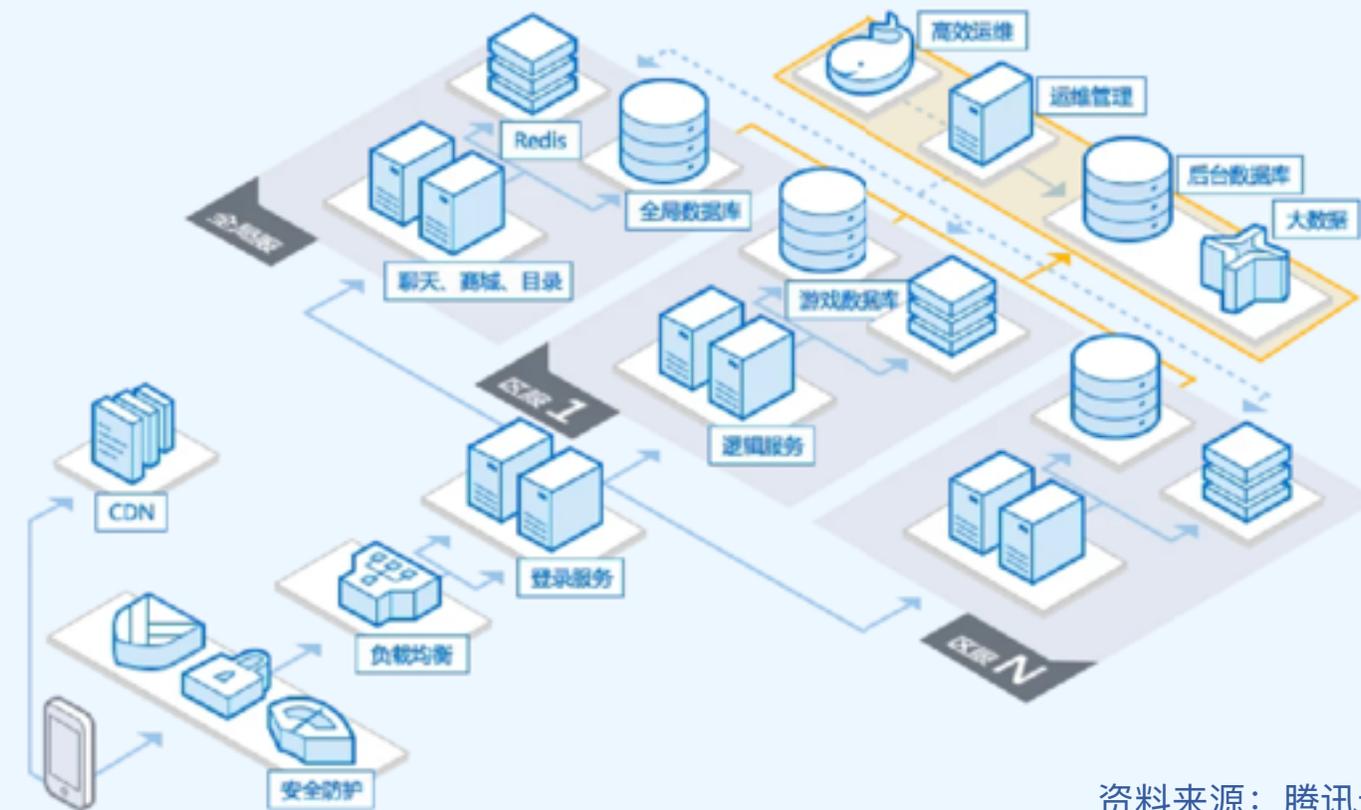


## 全局服务

包括聊天系统，邮件系统，和商城系统等，主要负责游戏内玩家的交互工作。

## CDN更新服务

用户游戏客户端版本、静态资源、素材更新的加速，创造良好用户体验，增加留存率、新版本普及率等。



## 后台管理

游戏后台服务相关的管理，譬如版本发布，开合服，数据备份等。含高效运维、运维管理、后台数据库、大数据。

## 游戏分区服务

游戏架构核心部分，根据用户情况部署多个分区，包括逻辑服务器、中心服务器和相关逻辑数据。

## 安全防护

监控服务器运行状况，防止黑客和DDOS攻击，保障服务稳定和安全。

## 负载均衡+登录服务

提供接入服务，用于处理和分发客户端请求。

上次吃过。  
我耐心等着 . . .

沿着宣传单上的  
指示，终于  
找到地方了。  
哇，橱窗里种  
类好多啊 . . .

肯定好吃，但太  
多人了，还是看看  
别家 . . .



## AISAS 网络时代消费者行为模型



# 请客来：AARRR用户生命周期模型



## 获取：

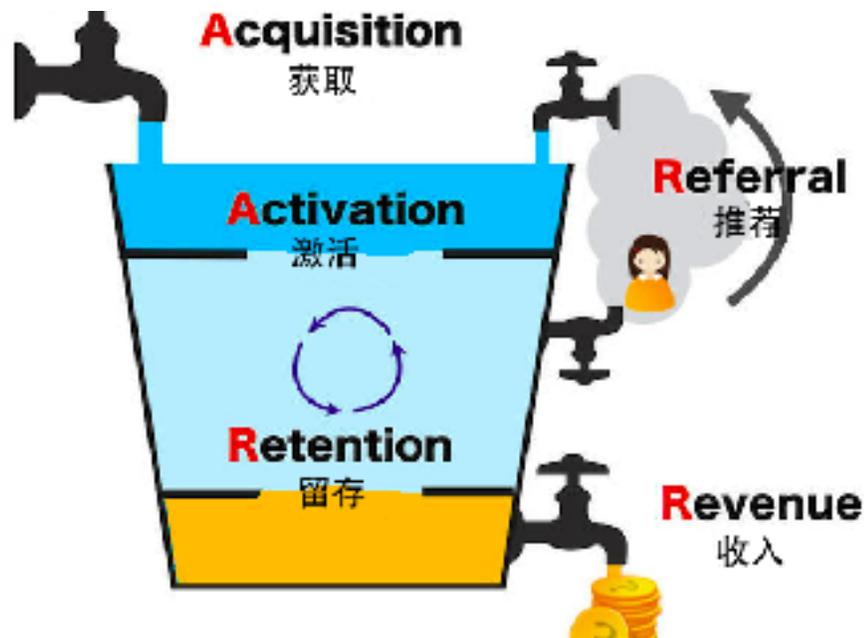
用户是怎样找到你的产品的？

下载量，安装量，激活量

## 激活：

如何快速地向用户达到“啊哈”时刻的？提高用户活跃度。

登录次数，启动次数，每次启动平均使用时长，每个用户每日平均启动次数，日活跃用户数，周活跃用户数，月活跃用户数



## 留存：

有多少用户被留下？为什么其他用户会流失？

次日留存率，7日留存率，30日留存率

## 推荐：

有多少用户会变成你的产品的宣传者，向其他人推荐你的产品？

推荐系数（K因子）

## 收入：

你可以怎样增加你的产品的收入？

用户生命周期价值LTV，转化率，人均消费额

# 媒体广告，提升用户认知，获取用户



◀ 3

79.6K ▶



# 分发渠道，提供用户下载



App Store



Google play



渗透率56.5%



应用宝  
myapp.com

渗透率35%



360手机助手

渗透率17.8%



小米应用商店

渗透率17.1%



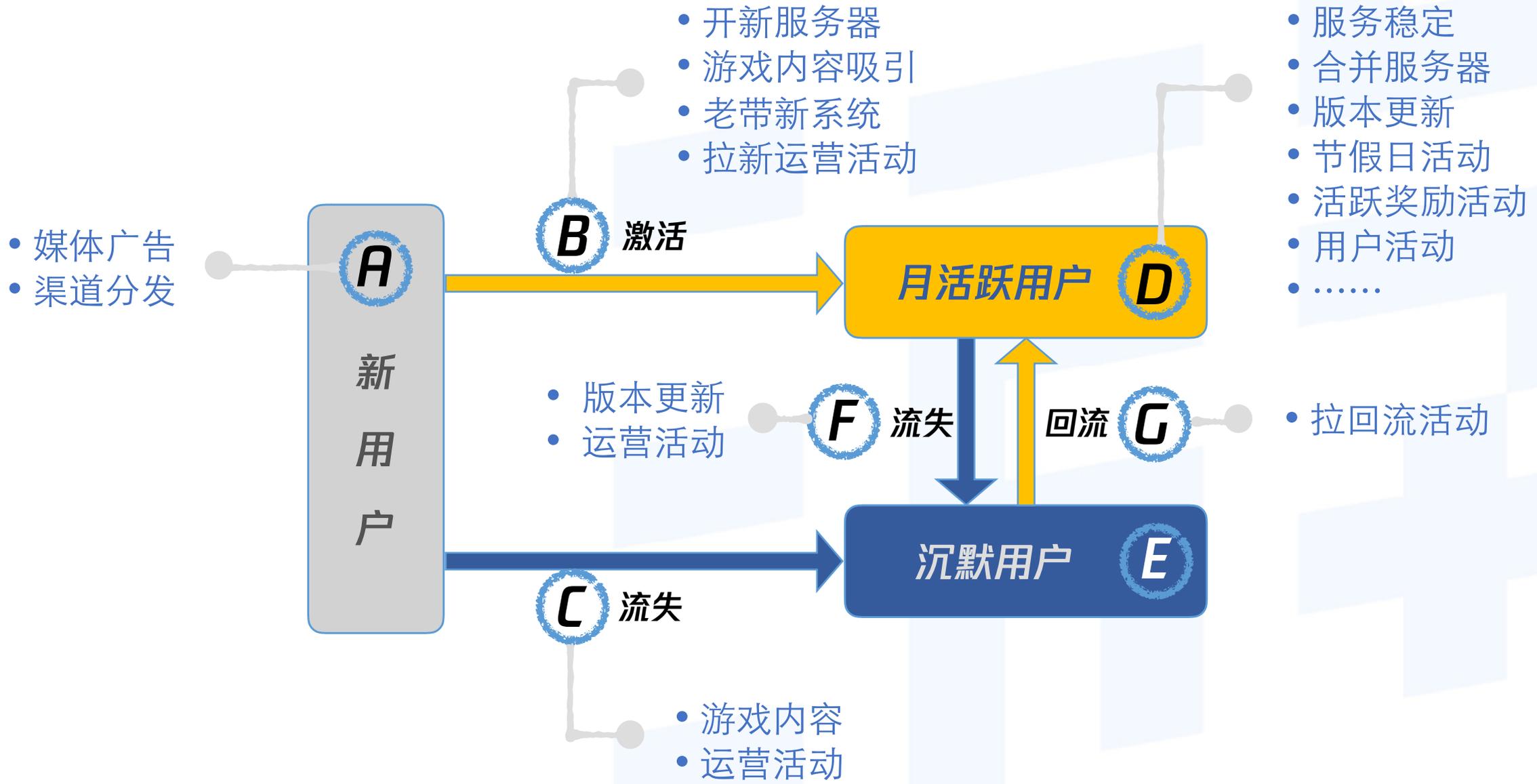
百度手机助手

渗透率15.7%

91助手，应用汇，安智市场，口袋巴士，掌上猫扑，拇指玩，安果网，豌豆荚，搜狗，海马玩，爱奇艺，37玩，……

长尾渠道

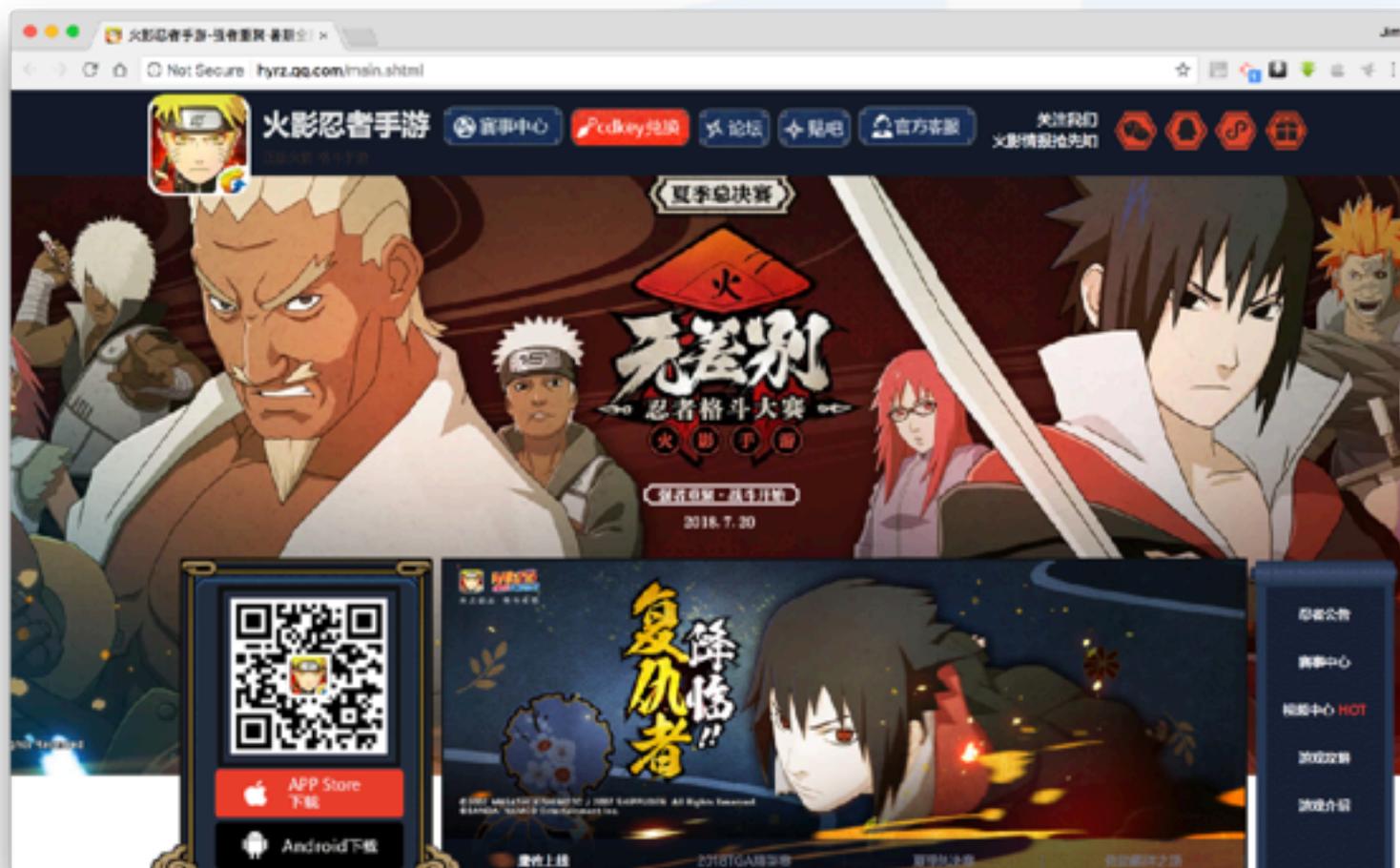
# 服务好：月活跃用户数



# 官方平台，与用户交流互动，留住用户



- 官方网站
- 微信公众号
- 微博
- 用户社区
- 手机APP社区
- 用户群维护



# 礼包活动，增加活跃度，留住用户



限时活动，提升紧迫感和稀缺度  
免费领取，吸引用户  
提升用户活跃度



永久道具，吸引用户  
团战精神，提升用户参与度  
提升用户活跃度

# 节日活动，增加活跃度，留住用户+



节假日活动，烘托游戏氛围，限时，放送，各种福利，吸引玩家上线  
提升用户活跃度，有时候附带提升收入

周末登录 天天开666铭文碎片

## 周末狂欢 好礼不断

活动时间：3月30日-4月1日

- 登录领福袋 开出666铭文碎片
- 对战掉宝箱 开出666铭文碎片
- 热门英雄 限时赠送

3月28日-4月1日登录游戏可领英雄碎片、钻石、铭文碎片等好礼（通过邮件发放）

## 跨年英雄送大礼

- 幸运好礼
- 美猴王（永久）
- iPad

活动时间：12月31日-1月2日  
(12月31日开放时间请见当日游戏公告)

## SNK英雄和多款皮肤今日开启兑换

五一专属，仅限三天！  
永久英雄皮肤随心兑！

收集时间：4月28日-5月1日 兑换时间：4/29-5/1  
收集好礼/兑换惊喜，限时兑换永久英雄！

游网 WWW.CCY.COM

## 勇者皮肤秒杀，中秋限时返场

### 皮肤秒杀 中秋限时返场

两款皮肤均支持赠送  
活动时间：9月13-9月18日

- 达摩-拳皇 限时秒杀 60点券
- 荆轲-致命风华 限时秒杀 10点券

## 峡谷起源

周年狂欢之

全峡谷 限时秒杀

峡谷起源

## 开黑节福利大放送

### 五大活动

好友开黑 狂欢宝箱	累计登录	好友开黑	收集头像
开黑奖励 红包 5.5-5.7	送红包对券+555铭文碎片 4.29-5.30	赢海量铭文 4.29-5.8	明星头像框 5.5-5.15

### 五大福利

直播英雄全限全 5.5-5.7	每日登录送好礼 5.5-5.7	经验翻倍放送 5.5	分享有好礼 5.1-5.4	人气明星皮肤 5.5
-----------------	-----------------	------------	---------------	------------



- 有利润
- 活得下去
- 可持续发展



- 用户稳定
- 满意度高
- 口碑好



- 卖点独特
- 品质保障
- 服务保障

收入	237,760
收入成本	(120,835)
毛利	116,925
销售及市场推广开支	(17,652)
一般及行政开支	(33,051)
经营盈利	66,222
财务成本	(2,908)
除税前盈利	63,314
所得税开支	(15,744)
盈利	47,570

# 游戏产品收入来自哪里？

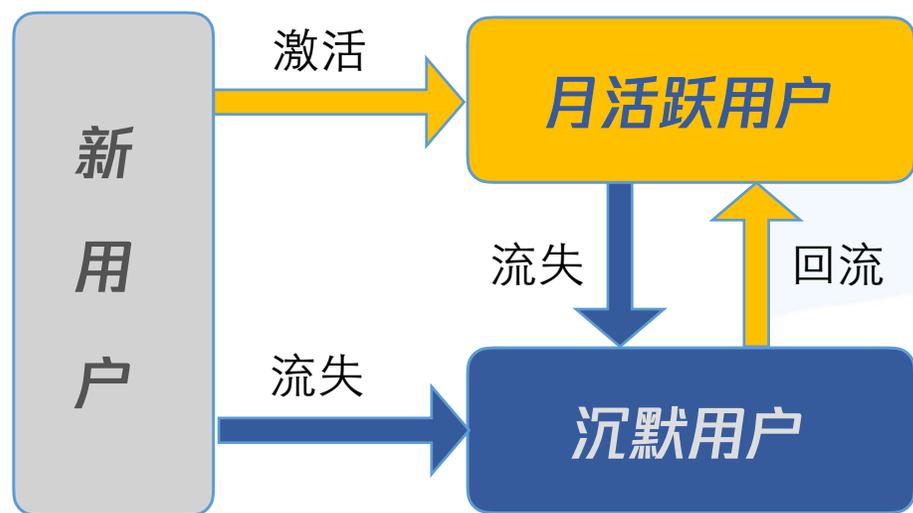


- 假设产品运营了一个月。
- 怎么统计收入情况？
- 收入来自哪些用户？
- 怎么衡量收入指标？
- . . . . .



$$\text{产品月收入} = \text{月活跃用户数} \times \text{付费转化率} \times \text{付费用户ARPU}$$

1.0 亿                      200 万                      5 %                      100 元



付费转化率

$$= \frac{\text{付费用户数}}{\text{活跃用户数}}$$

付费用户ARPU

$$= \frac{\text{总用户付费额}}{\text{付费用户数}}$$



## 支付渠道+

- 丰富便捷的支付渠道，方便用户选择
- 网上银行，微信，支付宝，苹果支付……

## 付费转化率

$$= \frac{\text{付费用户数}}{\text{活跃用户数}}$$



## 成为VIP

- 设置VIP身份
- VIP，可以获得大礼包
- VIP，够获得丰富的多的游戏体验



## 一元礼包

- 仅仅一元的付出，可以获得超值的大礼
- 帮助用户越过付费门槛
- 登门槛效应



## 超值送活动

- 6元小额付费，送超值英雄超值装备
- 直接付费，获得炫酷的时装和5级武器



## 数据挖掘

- 分析用户行为，建立数据模型
- 通过数据挖掘，找出潜在的付费用户
- 向用户推送个性化礼包

- 用户在饭店吃饭，使用现金、微信、支付宝、刷卡，买完单，钱就到了饭店老板的账户了；
- 玩家在游戏中如何进行付费？
- 拓展支付渠道，玩家便捷付费；
- 付费金额通过支付渠道、分发渠道、运营商，到达研发商；



# 举例：iOS用户付费金钱流向



研运商

¥70  
分成

发卡行/  
银联网络/...

佣金 ¥0.6



苹果公司

苹果ID+：  
银联/首信易/银行卡/  
支付宝/微信支付/苹果ID余额

¥100  
付费



玩家

通过苹果ID付款

付费用户ARPU

$$= \frac{\text{总用户付费额}}{\text{付费用户数}}$$



## 付费点设计

- 在游戏研发阶段，就需要针对游戏的商业化模式，进行付费点的设计



## 理财活动

- 一次理财，多次返利
- 高倍率回馈



## 充值消耗送

- 累计充值送
- 消耗钻石攒积分兑换好礼
- 消耗金币送好礼



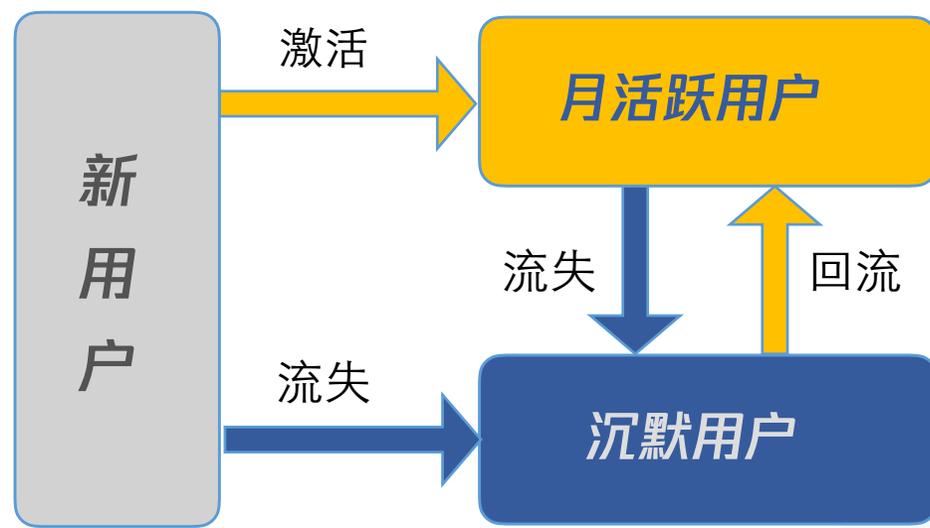
## VIP等级

- 设置VIP等级
- 不同等级的VIP，够获得不同等级的增值体验

# 提问： 如何增加产品的盈利（不是收入）？



$$\text{产品月收入} = \text{月活跃用户数} \times \text{付费转化率} \times \text{付费用户ARPU}$$



付费转化率

$$= \frac{\text{付费用户数}}{\text{活跃用户数}}$$

付费用户ARPU

$$= \frac{\text{总用户付费额}}{\text{付费用户数}}$$

收入	237,760
收入成本	(120,835)
毛利	116,925
销售及市场推广开支	(17,652)
一般及行政开支	(33,051)
经营盈利	66,222
财务成本	(2,908)
除税前盈利	63,314
所得税开支	(15,744)
盈利	47,570

德大者  
为国为民

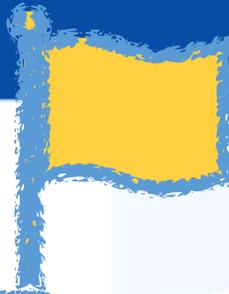


# 2016年中国网络游戏行业产业链



来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

# 本章小结



成就经典

开好店，  
请客来，  
服务好，  
收点钱。



适度盈利



商业化



长期规划



用户口碑



营销品牌



媒体运营



新闻公告



游戏资料



用户运营



产品品质



竞品调研



版本管理



活动策划



运营维护



渠道运营



基础保障



工具建设



数据分析

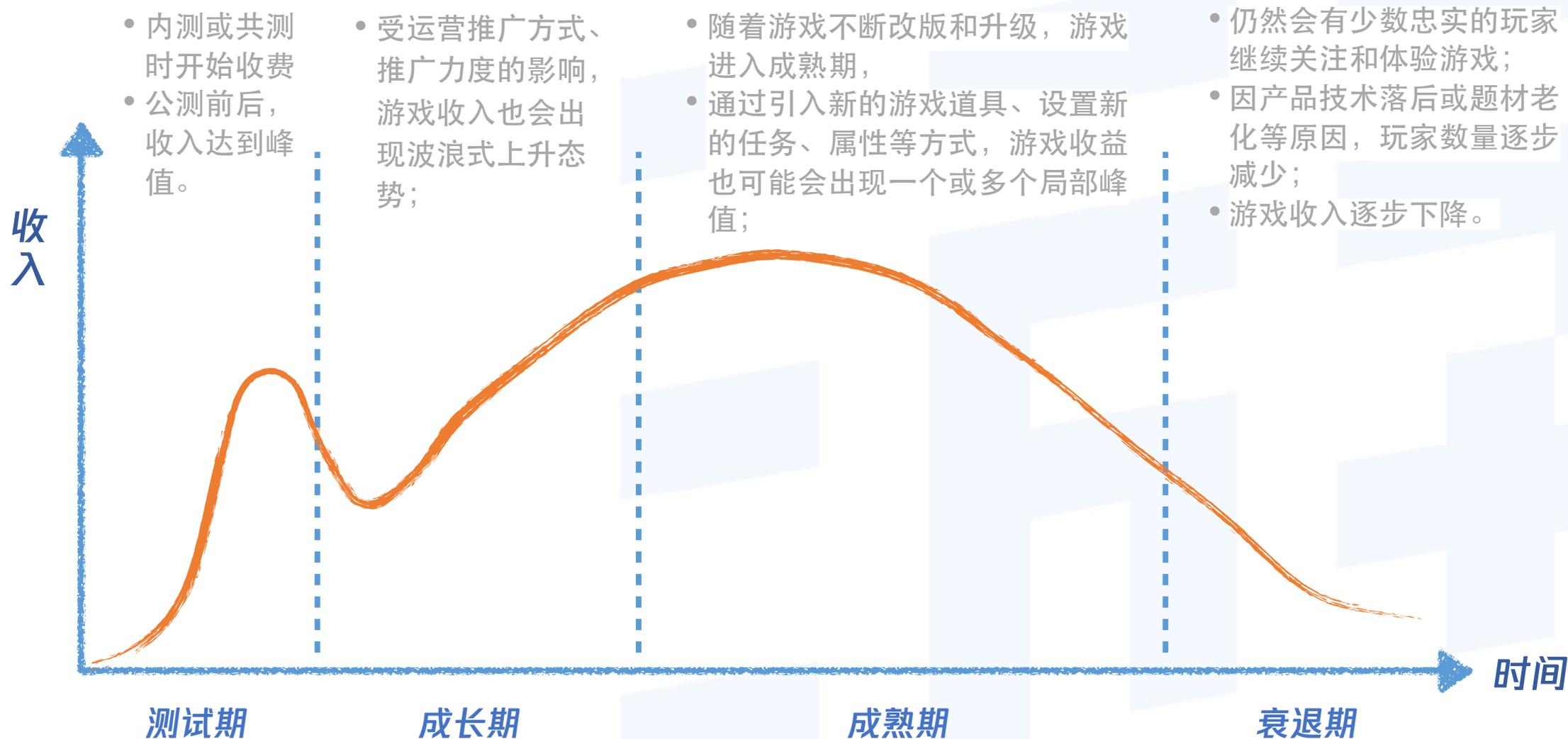


突发处理



用心呵护

# 但是，游戏都有生命周期……





面粉线下盛会

面粉社区

# IP粉丝经济

面粉周边

面粉漫画

面粉电影





# 目录

- 一、游戏研发
- 二、游戏运营
- 三、游戏策划

- 厨师
- 饭店老板
- 不只是想一个创意，而是可以将创意变成游戏；
- 不只是做一个游戏，而是可以将游戏变成玩家们的快乐的记忆。

1. 理解游戏
2. 理解玩家
3. 设定游戏架构
4. 制定游戏规则
5. 创造游戏故事
6. 担当团队枢纽
7. 跟进游戏测试



# 1、理解游戏



- 掌握高超的游戏技巧？ NO!
- 游戏过程中，能观测自己，并理解自己的游戏体验；
- 重复多次地玩游戏的某个部分，寻找设计长时间游戏体验时的差异；
- 理解游戏的常见模式，常见要素；
- 将游戏内容分解为流程、动作序列、系统、游戏结构；
- 充分理解游戏各系统如何运作；
- 只有充分理解了别人的游戏，才可以按照自己的方法创造出更好的游戏；
- 



## 2、理解玩家



- 以玩家为中心进行设计，始终想着玩家会如何理解和解释游戏，始终聚焦于玩家的游戏体验
- 尽早将游戏原型给玩家体验，聆听玩家的声音，理解玩家的诉求，挖掘玩家深层次的需求；
- 不断进行改进
- 为什么玩家想要玩这个游戏？游戏是怎么玩的？需要什么动作？围绕游戏是不是有一些故事？
- 如何胜利或失败？一个回合是怎么结束的呢？整个游戏是怎么结束的呢？



### 姚晓光 Colin 《王者荣耀》之父

结语：像“蘑菇”那样思考  腾讯创新峰会

有个精神病人，每天什么都不做，就打着一把伞蹲在一个角落里，别人来架走他也不反抗，天天在那儿待着，所有医生都觉得这个病人没救了。一天，一位心理专家拿着一把一模一样的伞蹲在他身边，什么都不说。

一个星期后他终于忍不住向专家凑了凑，说了一句话：“难道你也是蘑菇？”

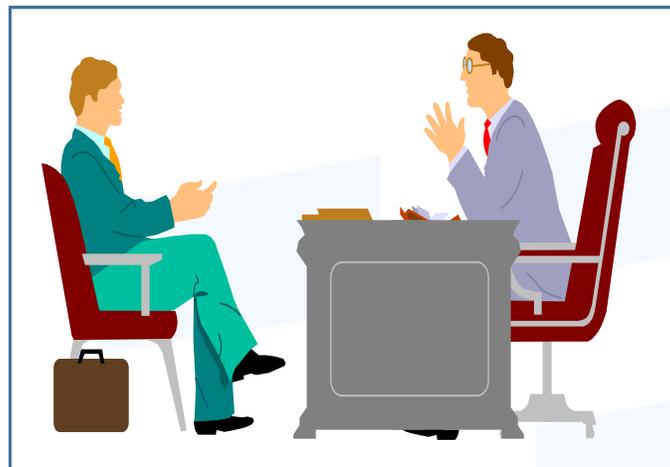
——姚晓光《像“蘑菇”那样思考》



## 2、理解玩家： 用户研究



焦点小组座谈会



深访（个人）



观察



眼动仪测试



街头访问



网络问卷调查

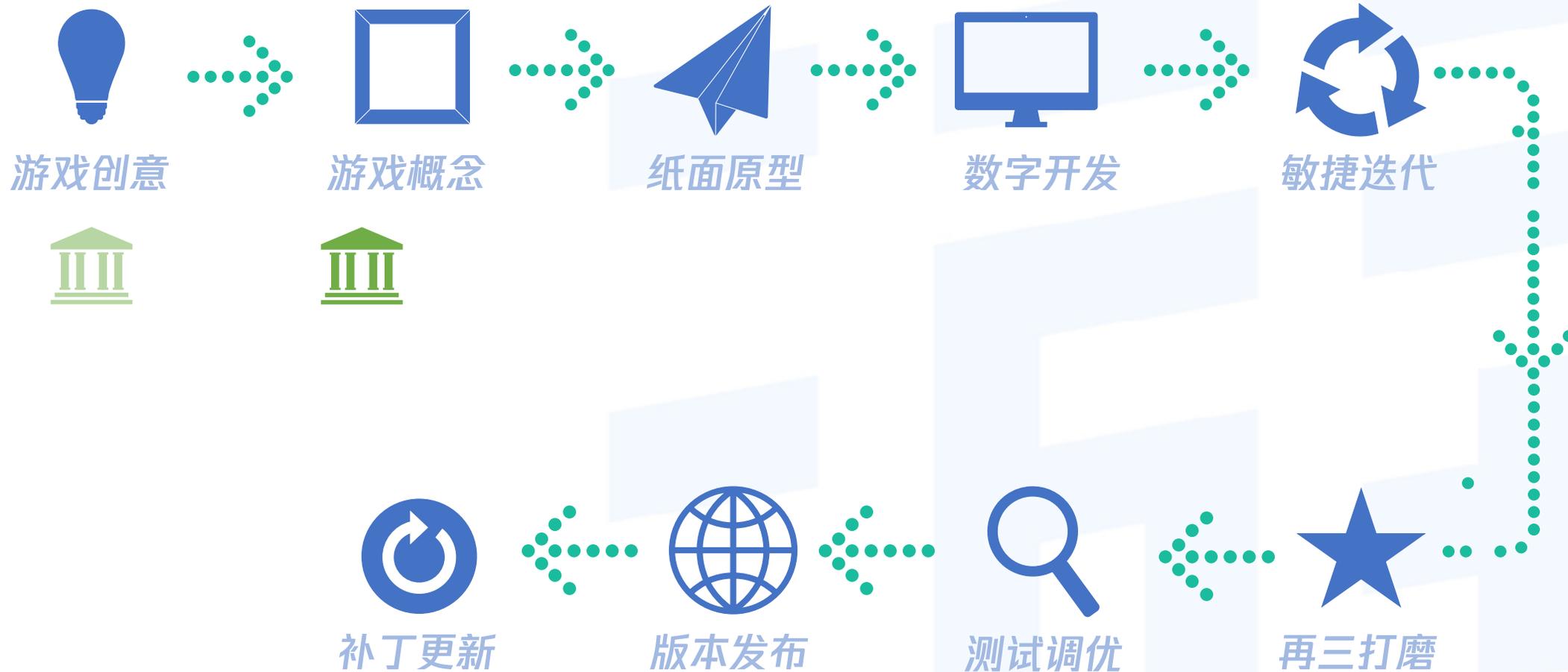
# 3、设定游戏架构



- 精巧地制作游戏的各种结构；
- 当玩家开始玩游戏的时候，游戏设计师决定游戏怎么运作；
- 在提出游戏创意的时候，往往就已经有了一个架构的构想，虽然可能并不那么清晰；
- 在进行游戏概念设计时，架构会更明晰；



# 3、设定游戏架构（续）



# 《火影忍者》案例：如何将经典IP变成手游？



- 采用什么样的方式来还原这个经典IP？
- 怎样的核心玩法最能体现IP的精髓？
- 玩家将如何在手游中，继续火影IP的互动体验？

## IP粉丝情感诉求

释放情感：火影完结后，怀念与火影为伴的青春的情感

体验战斗：释放忍术、操控忍者，爽快刺激的战斗的方式 体验火影

期待格斗：动作格斗类最适合表现火影，需求未被真正满足

结实同好：体验现实羁绊情感



## 游戏对应实现

正统还原：原汁原味还原火影剧情、场景、视觉、音效等

多忍者收集：多忍者收集与养成，任意忍者扮演

忍术格斗：施放忍术、无限连击、奥义大招

忍者组队：组织玩法、小队玩法

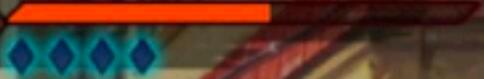


格斗类型是最能承接火影还原度的选择

自动



药师兜



挑战

02:48

x6



赌徒



大当

満

飲

飯

めん



10907

1125578



# 《火影》系统命名：提升代入感，承接IP情感



好友组队 vs 忍者小队



技能 vs 密卷



宠物 vs 通灵术

## 4、制定游戏规则



- 游戏规则控制游戏如何运作
- 引导玩家如何达成游戏目标
- 游戏目标和规则相互结合构成游戏的玩法内容
- 制定游戏规则让玩家觉得好玩有趣，并让玩家在游戏过程中不断做有趣的决策
- 制定规则，始终贯穿在游戏研发和运营过程中



# 举例：爽快的忍术格斗设计



格斗点

奥义技能



普通技能

横版格斗过关体验，上手门槛低，无蓝条高频奥义更爽快

# 举例：有游戏可以弹劾帮主，有游戏不行。为什么？



# 互动：如何解决乱扔塑料瓶的问题？



# 51%

## 押瓶费



1瓶矿泉水  
标价0.49欧元  
付账0.74欧元  
瓶子押金0.25欧元  
押金 / 标价 = 51%

# 举例：扑克牌升级（80分）的规则



## MDA: Game Components

- **Mechanics**
  - “describe the particular components of the game, at the level of data representation and algorithms”
  - i.e. Rules
- **Dynamics**
  - “describe the run-time behaviour of the mechanics acting on player inputs and each others' outputs over time”
  - i.e. Outcomes by applying the rules
- **Aesthetics**
  - “describe the desirable emotional responses evoked in the player, when she interacts with the game system”

## Example: Commerce Game

- **Mechanics**
  - Setting up the world
  - Regulate in-game economics
  - How to Buy
  - How to Sell
  - How to Travel
  - ...
- **Dynamics**
  - Travelling to different towns to trade goods
  - ...
- **Aesthetics**
  - Fantasy / Challenge / Submission



Anno 1404 © 2009 Ubisoft

- MDA介绍视频: MDA Intro.mp4 (2:52)

# Game Design

# 4、制定游戏规则（续）：灵感与创造力



- 从真实生活中寻找灵感
  - 现金投资、浪漫的求爱，生活本身，都能够看作象游戏一样，由多个系统所构成；
  - 从复杂的真实生活中寻找到灵感，形成创造力；
  - 拆解那些给你带来灵感的东西；
- 多角度观测现实世界
  - 观测其本质的系统构成
  - 观测构成之间的相互关系
  - 寻找系统的构成规则和挑战；
- 想想自己儿时玩过哪些游戏？
- 想想是什么东西让自己当时如此着迷？

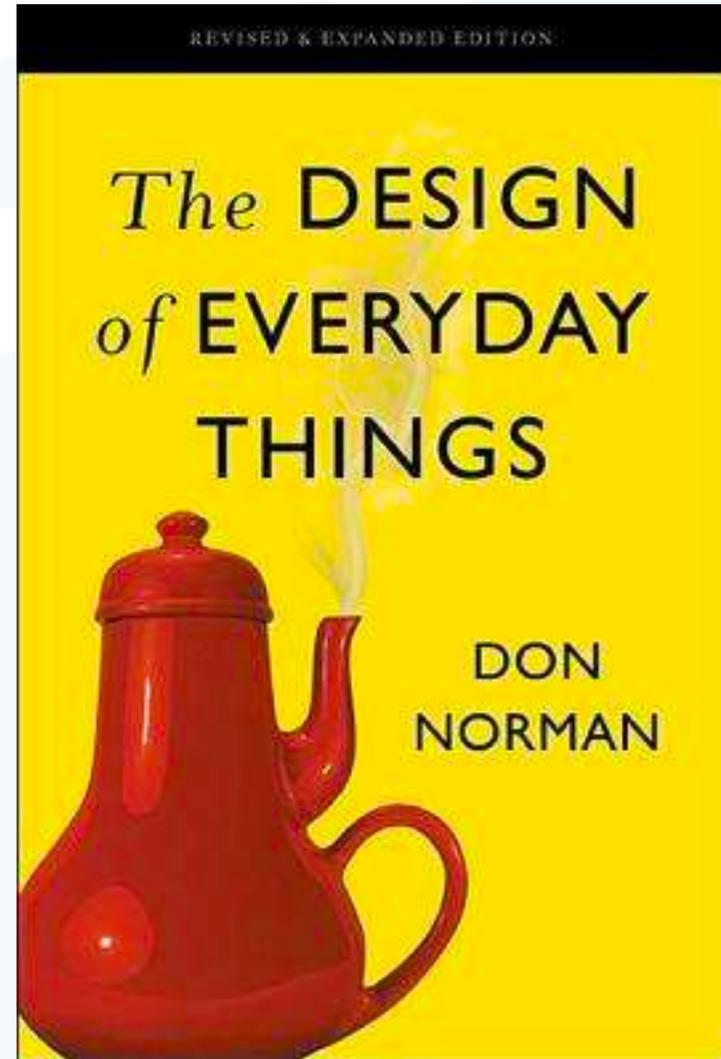


## 4、制定游戏规则（续）：灵感与创造力



- 推荐阅读：

- *The Design of Everyday Things*



# 5、创造游戏故事



- Writer, Narrative Design
- 文学设计
- 世界观：游戏人物对其所存在空间的基本开发与观点；
- 故事背景，剧情（故事大纲）
- 游戏任务，系统包装
- IP打造



## 盘古→

天地处于“混沌”状态，有“[盘古](#)”生于其间。

盘古身体不断成长原来的混沌状态不能容纳其身体而分裂，“清气”上升为天，“浊气”沉降为地。

## 三皇→

盘古死后，其精、气、神分化成三位大神，分别为[伏羲](#)、[神农](#)、[女娲](#)。被称为“三皇”。

## 五灵→

剩余没有成型的灵为“[水](#)”、“[火](#)”、“[雷](#)”、“[风](#)”、“[土](#)”，散于天地之间，变为[五灵珠](#)。

五灵是维系整个世界能量平衡的源泉

## 神树→

而盘古之心悬于天地之间成为连接天地的纽带，成为神树。

## 生灵→

因天地间生灵太少，三皇分别以不同形式创造生灵。

## 兽→

神农以大地土石草木为体，灌注自身气力，创造出“兽”（包括走兽昆虫）。

因神农注重数量和能力，因此兽的种类、数量很多，且能力多样，但是心智没有开蒙。

## 人→

女娲以土、水混合，附以自身血液和灵力，用杨柳枝条点化，依自己模样塑造，造出“人”。

人体态优美，富有智慧，但体力较逊，虽然没有特别的能力，但领悟力极强。

## 鬼界→

神居于天，人、兽居于地，另有“鬼界”作为人、兽等生灵的轮回中转之所。

数万年来相安无事。后因人、兽过度繁衍，时有冲突。

# 案例：《仙剑奇侠传》的世界观摘录（续）

后三皇之一的神农在人间暴毙，一说因尝百草中毒而死，另说是因为他与兽交合繁育后代而死。



## 蚩尤 ↓

不久，兽类中出现了一个具有极高智慧的统御者--蚩尤。蚩尤率领兽族向人类开战，意图独占大地。人类取得神族援手，在神将轩辕氏的指挥下击败蚩尤大军。



蚩尤拼尽余力，打开异界通道，将残部送达异界。蚩尤残部在异界逐渐修炼成魔，“魔界”也逐渐形成。

## 魔界 →

而蚩尤所打开的通道，后世称之为“神魔之井”。神魔之井是连通神魔两界的唯一通道，神魔两方在里面设有重重障碍，并派重兵防守，严禁两界生灵通过。

## 妖&仙→

兽类中偶有经过修炼，激发出自身继承的神农力量，成为具有特殊能力的“妖”，而人类经过修炼也能激发出自身继承的女娲灵力，修成为“仙”。妖和仙的形成除了和天赋以及修炼有关外，还和地气有关。

## 仙界→

因此天上便有了“仙界”，人间也有十大洞天、三十六小洞天、七十二福地等“仙界”，其中最著名的仙界就是盘古之心所在的“蜀山”以及天上仙界下方的“昆仑山”。

## 蜀山→

相对应的，虽然看起来妖类都单独行动，但群妖聚居的妖界也是确实存在的。

妖界之所在，乃是一处比蜀山更靠近盘古之心的处所，谓之“里蜀山”。除此之外，人间也分布着大大小小的妖类聚居之所，但规模都不可和里蜀山同日而语。

# 仙剑奇侠传 五



THUOOU



©2011 SOFTSTAR TECHNOLOGY (BEIJING) CO., LTD



## Final Timeline

OMNIC CRISIS

GOLDEN AGE

FALL OF OVERWATCH

RECALL



30 years ago

5 years ago

60 years from now

OVERWATCH

BILZARD

GDC 17

## 6、担当团队枢纽



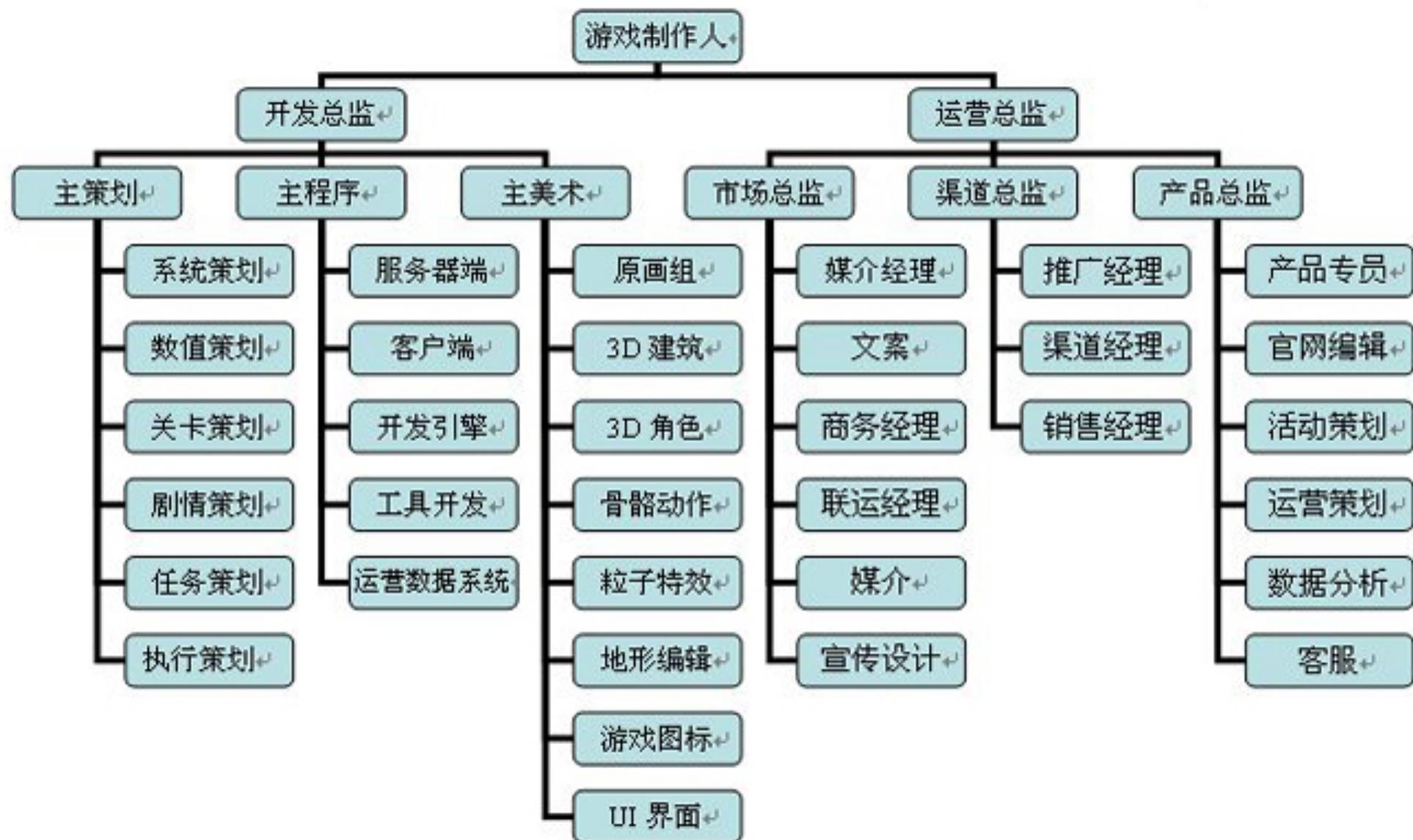
- 游戏策划是游戏开发团队的创意中心
- 与开发团队成员紧密沟通
- 构建统一沟通词典，避免美术与程序自说自话
- 确保整个团队理解游戏体验愿景
- 确保每个迭代的游戏体验与愿景一致
- 



# 游戏策划团队内达成一致愿景



# 整个游戏的研发和运营团队内达成一致愿景



## 6、担当团队枢纽（续）：把控流程



- 游戏由多个系统组成，系统之间有很多相互依赖的要素，有时候改变一个要素（例如调整游戏平衡），可能会给其他要素带来很多问题；
- 能够理解相互连接着的系统如何运作；
- 引领所有团队成员遵循以玩家为中心的流程来创作游戏；
- 敏捷开发，小步快跑，持续迭代，并做相应的游戏测试；
- 做流程的把控者；

### 每日站立会议



## 6、担当团队枢纽（续）：善于沟通



- 清楚地描述游戏创意和愿景；
- “销售”自己的游戏；
- 撰写和展示自己的游戏创意以吸引他人；
- 做一位好的倾听者；
- 聆听团队的声音，将大家的创意和自己的游戏愿景有效地综合在一起，做出优秀的游戏；
- 



## 版本内容



李逍遥走在池塘旁，  
看到池塘中有人在洗澡，  
李逍遥悄悄走过去，  
将衣服藏了起来。

美女着急了，  
“请把我的衣服还给我。”

完成故事表现，需要：

1. 主角李逍遥，NPC美女赵灵儿，
2. 地图场景（要有池塘），
3. NPC对话功能，
4. 游戏中的过场动画功能，
5. 对话界面，
6. 游戏场景的背景音乐，
7. NPC对白语音播放，
8. ……

## 6、担当团队枢纽（续）：推动合作



- 在研发团队中，游戏设计师需要与其他人，包含程序、美术、测试、制作人，进行紧密地交互，让大家相互能够理解对方，并促成大家紧密合作；
- 团队的粘合剂，团队的润滑油；
- 确保团队中每个人对游戏做出贡献；
- 

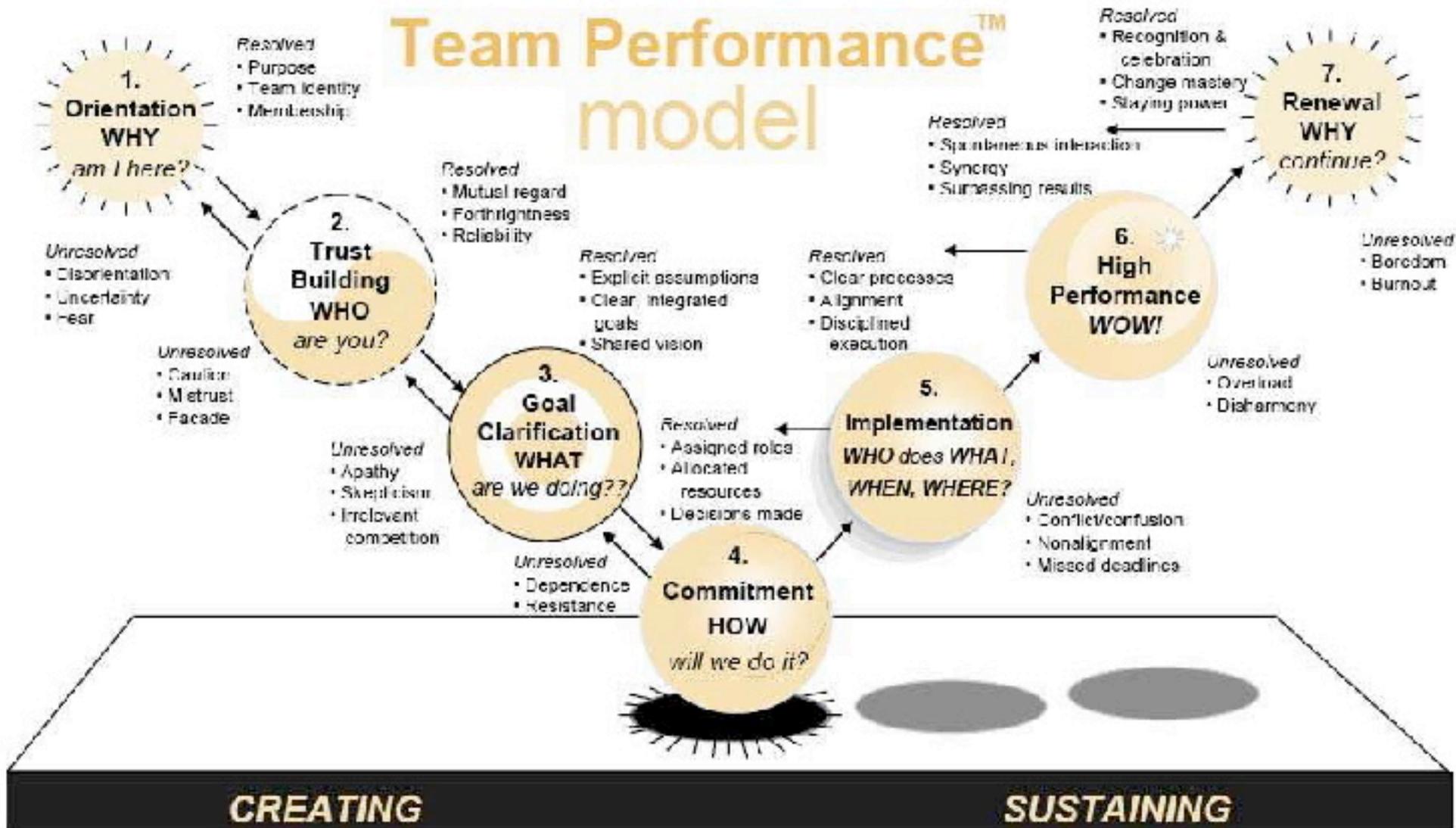


# 团队合作诀窍：共赢，D/S团队绩效模型



Drexler/Sibbet

## Team Performance™ model



- 1 共享愿景
- 2 建立信任
- 3 明确目标
- 4 郑重承诺
- 5 高效执行
- 6 团队绩效
- 7 变革提升

# 7、跟进游戏测试



- 选择游戏测试者
- 听取测试玩家的体验感受和意见
- 观测玩家如何玩着游戏并做好记录
- 越早引入玩家进行游戏测试，越容易保持好游戏方向并持续前进





# 测试内容

---

缺陷	耐玩性	安全性
兼容性	易用性	稳定性
可玩性	承载能力	
并发处理能力……		

# 举例：分层用户多次测试验证，模拟真实环境数据表现



4.15 首次精英测试

7.28 轮回内测

10.21 终极内测



游戏核心玩法验证

用户分层定向投放、  
分析转化率和用户规模

试玩专区面向所有平台用户，  
模拟真实环境

核心IP粉用户验证

多层用户验证  
素材验证

大盘用户验证



# 举例：《火影》删档测试目标

## 用户调研摸底

针对目标用户了解以下内容：

- 1、游戏经历/习惯/喜好偏向
- 2、对目标产品（IP）的认知
- 3、对美术/玩法的认可度评价
- 4、(如有)对上一次测试中体验问题挖掘
- 5、渠道/触媒习惯、基础人文属性

## 版本进度把控

确保测试版本如期保质产出

- 1、把控版本开发进度
- 2、安排开发-测试-修BUG-出包时间
- 3、确保版本内容符合预期
- 4、验证版本符合腾讯规范
- 5、版署版号相关事宜

## 总结与分析

每次测试后，对整体表现review：

- 1、用户分层数据分析
- 2、沉淀玩法问题与优化建议
- 3、放号/渠道/素材经验沉淀
- 4、运营团队历练、磨合

## 玩法本地化优化

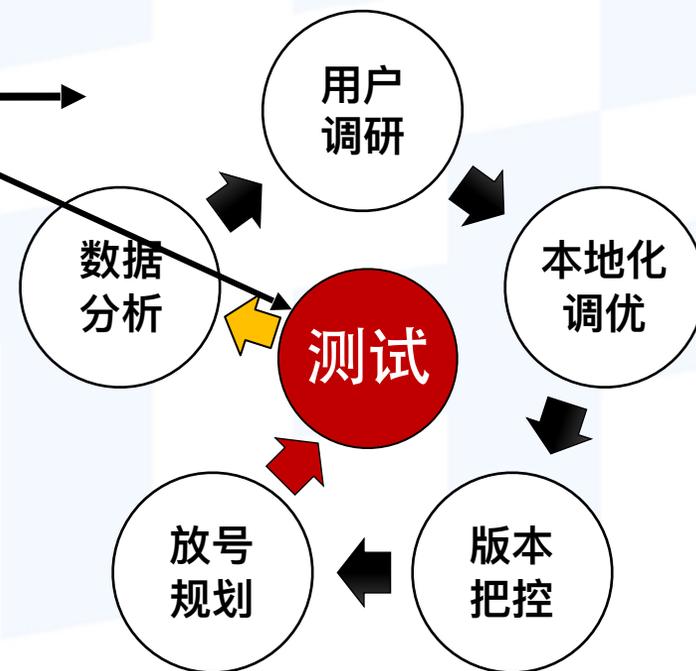
以运营策划思维，把控研发产品质量

- 1、美术/UI的风格品质
- 2、核心玩法/手感调优
- 3、新手/任务/关卡的整体节奏把控
- 4、合理的数值调整
- 5、(如有)对上次测试的数据分析

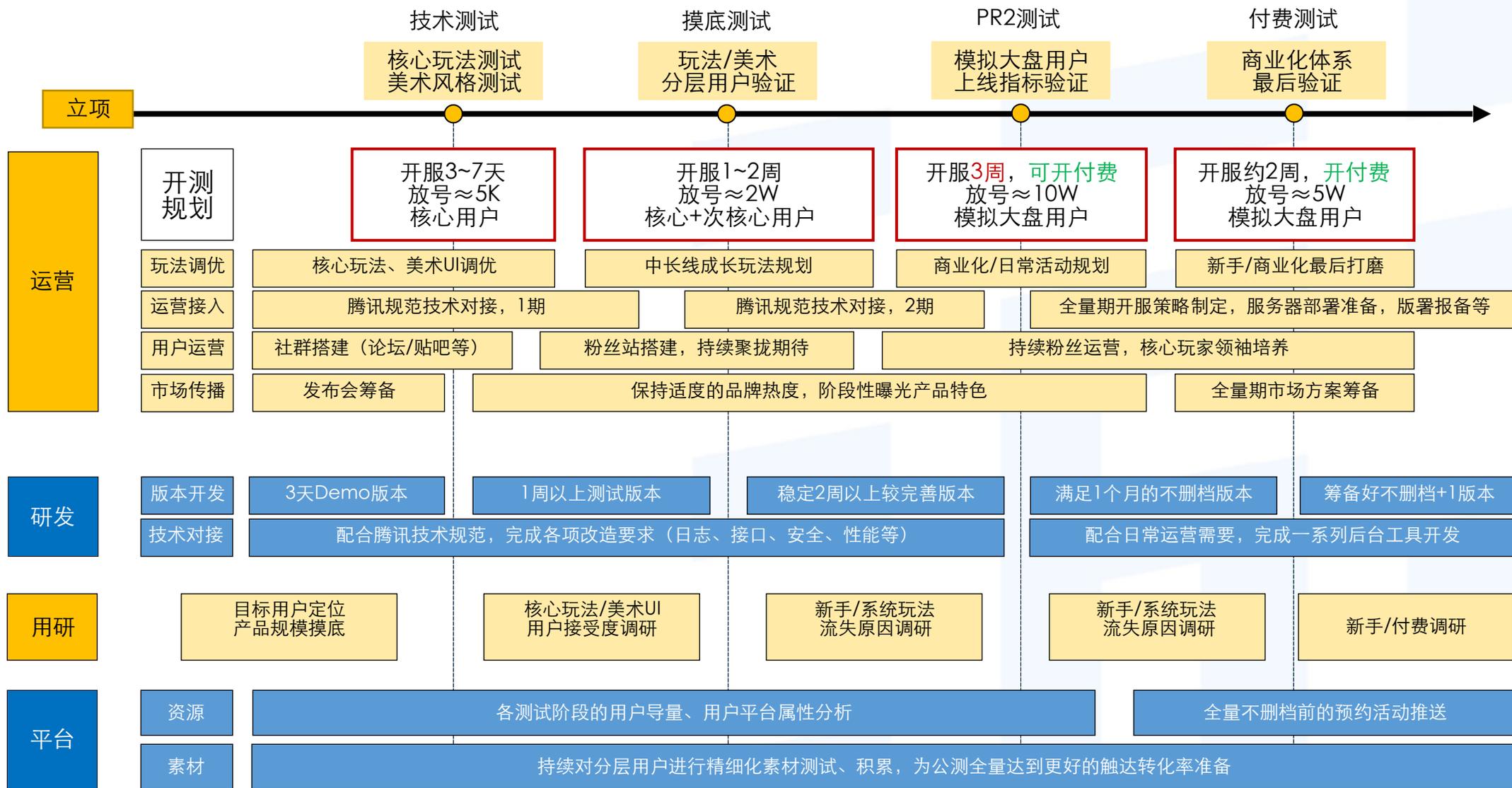
## 测试放号规划

- 1、确定放号量
- 2、确定用户分层、导量比例
- 3、合理安排导量渠道资源
- 4、市场及用户传播、沉淀

测试期



# 案例：《火影忍者手游》从研发到运营的过程



不删档

- 角色扮演
- 请1位同学扮演游戏策划
- 请1位同学扮演游戏美术
- 请1位同学扮演游戏开发
- 下面是开会时间……



互动：请根据以下给出的场景，以及角色的特色，进行一场角色扮演。



**场景设定：**2周内需要实现跳伞功能，此时，针对降落伞的品质表现，美术设计师、开发程序员、游戏运营策划发表自己的意见。



## 设计狮的傲娇：

- ◆ 高端大气上档次
- ◆ 要特效!!! 特效不止五毛!



## 程序猿的坚持：

- ◆ 功能要简单直接
- ◆ 性能要扛起来!
- ◆ 不要BUG，不要BUG，不要BUG



## 运营汪，你会怎么办？

- ◆ **有情商：**做沟通的桥梁，理解程序、设计、用户的需求
- ◆ **有脑洞：**寻找两全其美的办法
- ◆ **有规划：**把控项目的时间进度，合理安排规划



## 解决方案

- ◆ 有情商：做沟通的桥梁，理解程序、设计、用户的需求
- ◆ 有脑洞：寻找两全其美的办法
- ◆ 有规划：把控项目的时间进度，合理安排规划

## 时间

- 严格控制在2周之内

## 表现

- 有自己可见特效
- 区分距离远近，展示不同精度模型

## 性能

- 控制模型精度
- 控制高品质降落伞数量

# 策划成长路径与建议



积极体验



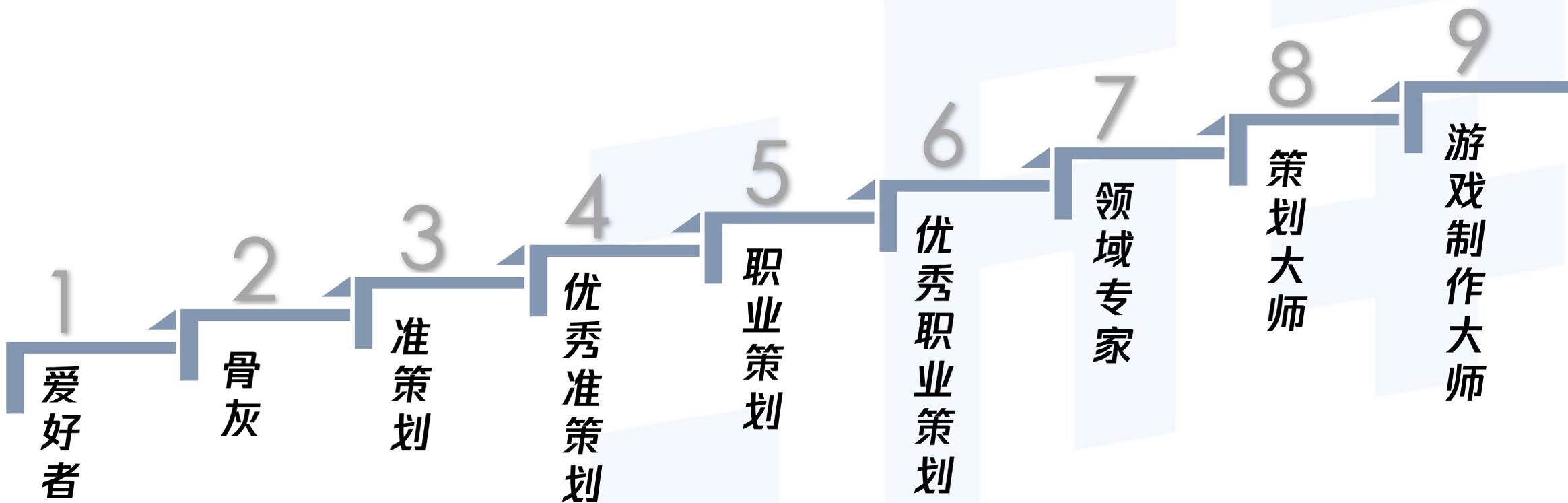
美学欣赏



走心去看



思考记录





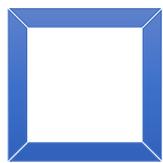
# 课程总结

- 一、游戏研发
- 二、游戏运营
- 三、游戏策划



## 游戏创意

A. 提炼游戏创意



## 游戏概念

B. 设计游戏概念



## 纸面原型

C. 制作纸面原型  
D. 自己试玩原型  
E. 模拟测试易用性和游戏性



## 数字开发

F. 数字化开发  
G. 数字测试易用性和游戏性  
H. 修正游戏玩法和内容



## 敏捷迭代

I. 创建下一个迭代



## 补丁更新

P. 打磨和打补丁



## 版本发布

O. 版本发布



## 测试调优

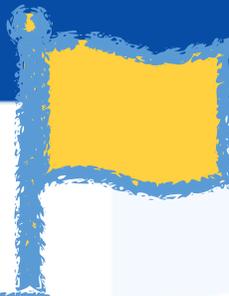
M. 完整测试  
N. 修正调优



## 再三打磨

J. 打磨游戏  
K. 继续打磨  
L. 再三打磨到出类拔萃

# 回顾：游戏运营



成就经典

开好店，  
请客来，  
服务好，  
收点钱。



适度盈利



商业化



长期规划



用户口碑



营销品牌



媒体运营



新闻公告



游戏资料



用户运营



产品品质



竞品调研



版本管理



活动策划



运营维护



渠道运营



基础保障



工具建设



数据分析



突发处理



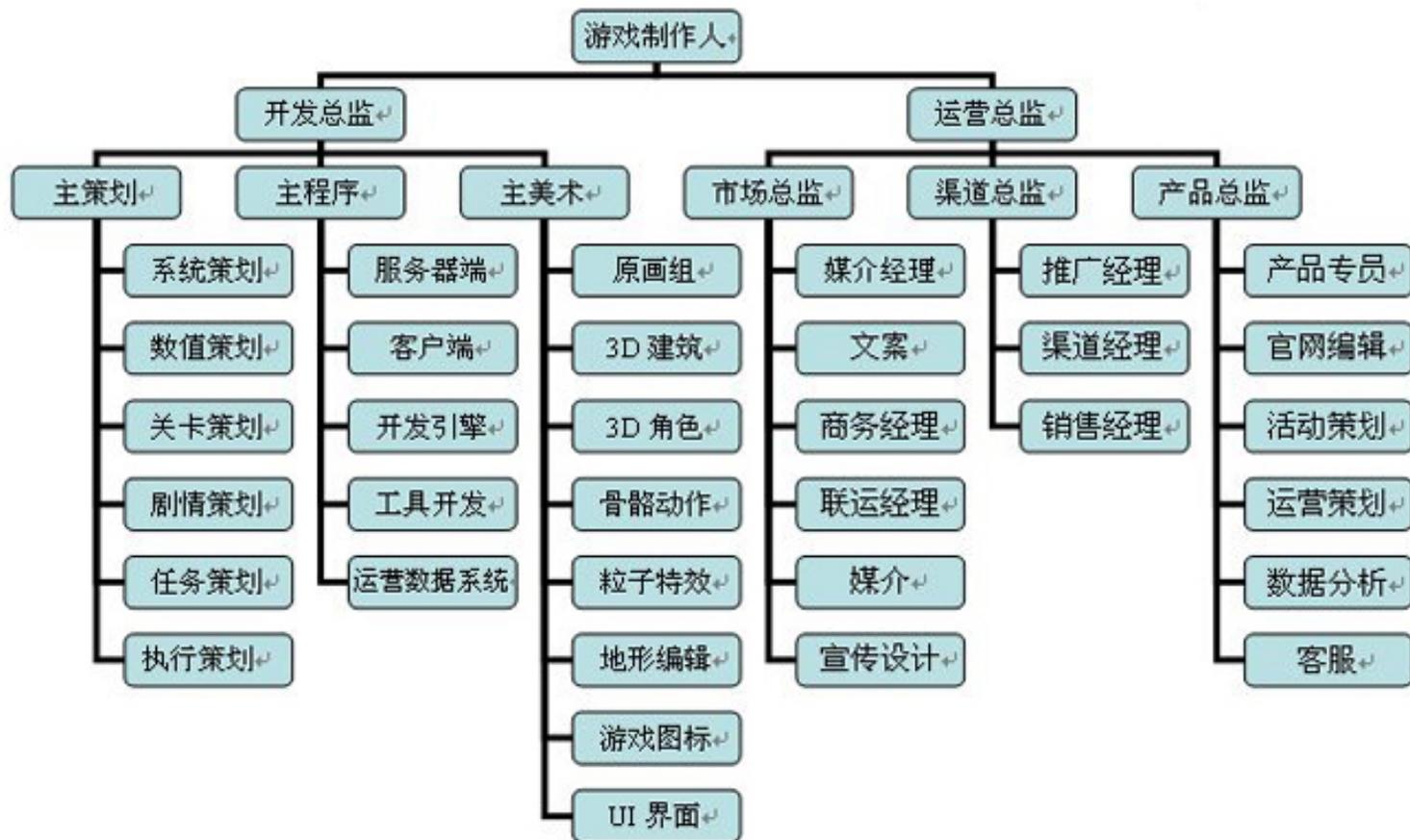
用心呵护

# 2016年中国网络游戏行业产业链



来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

1. 理解游戏
2. 理解玩家
3. 设定游戏架构
4. 制定游戏规则
5. 创造游戏故事
6. 担当团队枢纽
7. 跟进游戏测试



# 回顾：策划成长路径与建议



积极体验



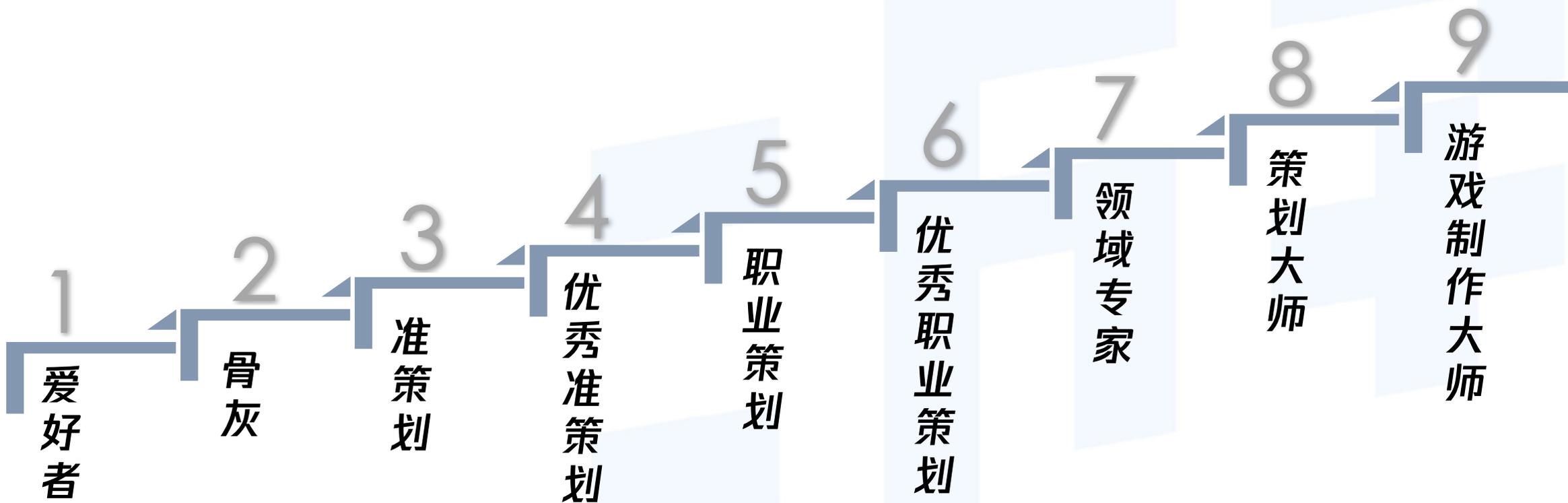
美学欣赏



走心去看



思考记录

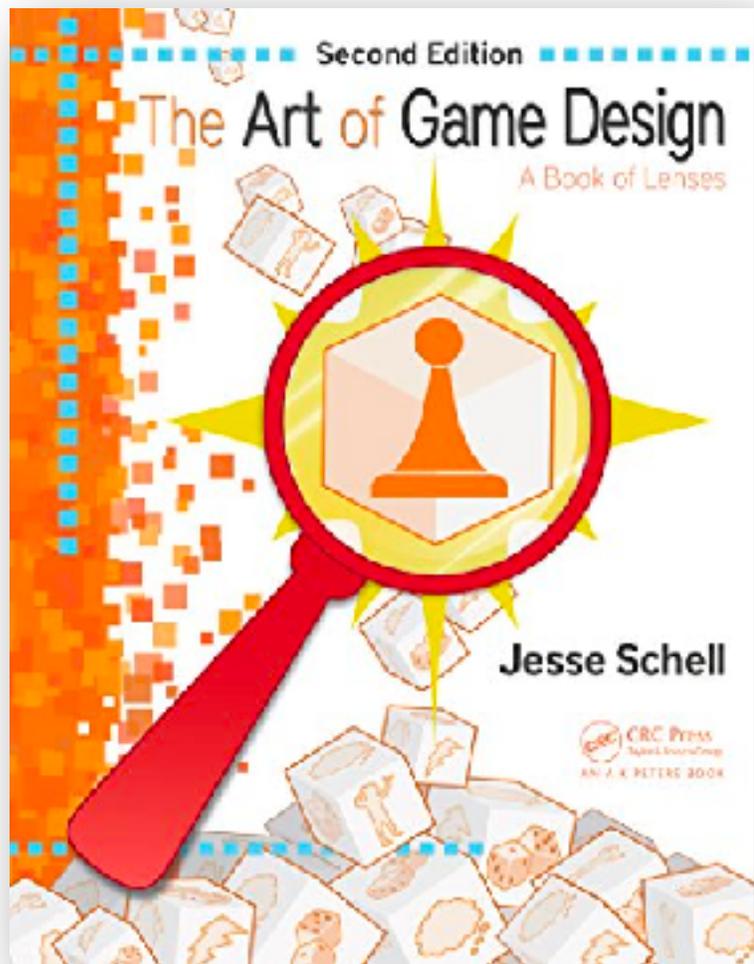




懂老板的厨师才是好策划。







(英文版) (原版)



(中文版) (翻译)



宫本茂



**YOU**



席德·梅尔

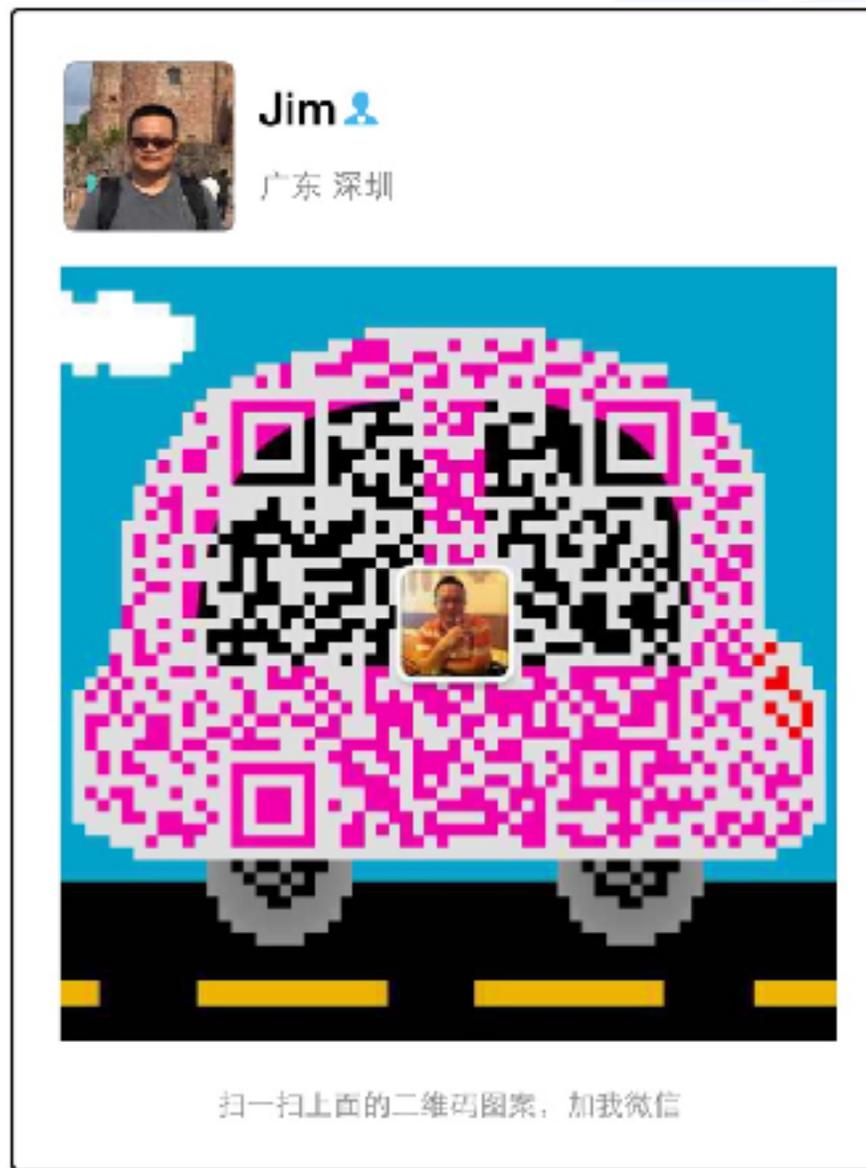
**创造世界，成就经典**

微信

jim2011

邮箱

[jim@vip.qq.com](mailto:jim@vip.qq.com)





腾讯游戏学院  
TENCENT INSTITUTE OF GAMES

THANK YOU