



用心创造快乐 ——游戏策划基础

Kolya , 2018.10



- 1、课程回顾
- 2、转换角色：从玩家到策划
- 3、抓住重点：游戏策划分工
- 4、解剖麻雀：游戏案例分析
- 5、实践分享：游戏设计实践分享
- 6、课程总结
- 7、课后作业



1、课程回顾

2、转换角色：从玩家到策划

3、抓住重点：游戏策划分工

4、解剖麻雀：游戏案例分析

5、实践分享：游戏设计实践分享

6、课程总结

7、课后作业



90年代末至今，游戏经历了哪几个时代？

仙剑奇侠传



单机时代

1995年7月DOS版发布

红色警戒



局域网联机时代

1996年10月发布

热血传奇



网游时代

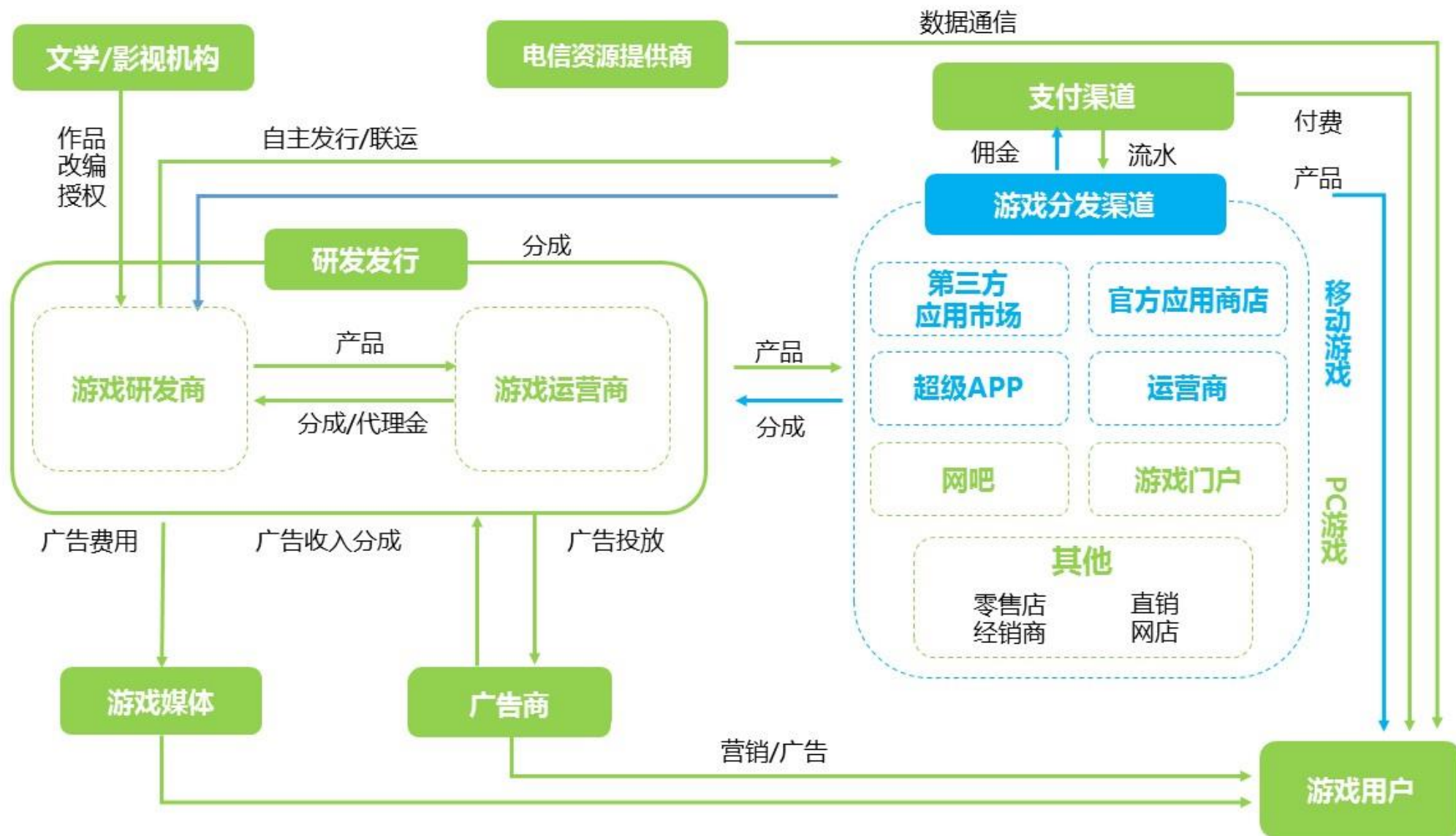
2001年9月发布



90年代末至今，游戏经历了哪几个时代？

中国网络游戏产业链一般分为哪几个部分？

中国网络游戏行业产业链（2016年艾瑞产业报告）





90年代末至今，游戏经历了哪几个时代？

中国网络游戏产业链一般分为哪几个部分？

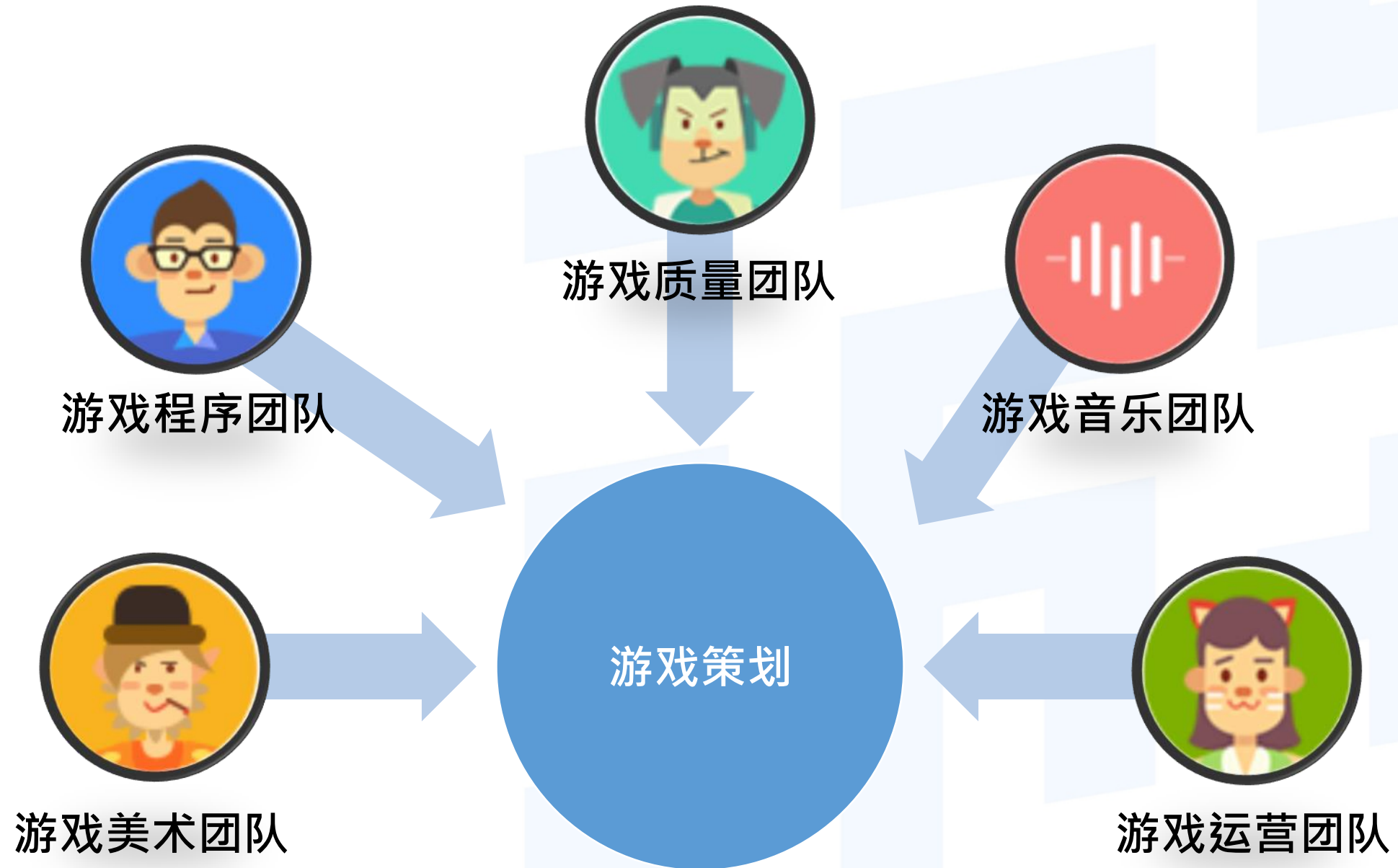
游戏团队构成是什么样的？





- 1、课程回顾
- 2、转换角色：从玩家到策划
- 3、抓住重点：游戏策划分工
- 4、解剖麻雀：游戏案例分析
- 5、实践分享：游戏设计实践分享
- 6、课程总结
- 7、课后作业





游戏策划团队在游戏研发过程的价值和作用



游戏研发的
核心

制定游戏研
发的方向

统筹游戏研
发的过程



创造者

维护者

创造角色
赋予灵魂

丰富世界

平衡稳定



- 多少人喜欢游泳？
- 大家第一次游泳是在什么时候？什么地点？有什么体验？
- 现在大家常去哪里游泳？体验又是怎样的？
- 请几位同学和大家分享。

天然游泳环境：越天然，越简单直接



人造游泳环境：越独特，越复杂



- 你希望游泳者是谁？
 - 你希望他们获得怎样的核心体验？
 - 你希望他们获得怎样的附加体验 / 增值体验？
 - 为此你希望怎么做？
-
- 请和左右同学讨论2分钟，讨论后请几位同学和大家分享。



- 本身进行全程体验
- 分身进行细致观察
- 感受会有什么不同？
- 请几位同学分享一下。

- 风险评估：是否安全？应对措施？
- 具体流程：寄存、更衣、净足、热身、游泳、淋浴
- 各种细节，比如标准泳池细节：
 - 标准泳池：长度，宽度，深度
 - 每条泳道宽度
 - 分道线的构成方式及单个浮标大小
- 过程中体验是否足够好，比如：
 - 寄存是否顺利？更衣是否方便？
 - 是否有休息区？体验如何？想要补充水分方便吗？
 - 淋浴处是否方便挂毛巾和干衣服？
- 等等等等.....



小结：从玩家到策划的“四步循环”



- 不断改进（迭代）
- 不断尝试（试错）
- 验证体验是否符合设计

- 改良设计
- 重新设计
- 优化规则 / 数值 / 体验

迭代试
错验证

获得玩
家体验

设计优
化方案

分身观
察思考

- 深入玩游戏
- 获得第一手体验
- 做好记录（文字 / 截图）

- 分身有术
- 观察自己的感受
- 思考：为什么？
- 思考：如果...会怎样？



- 1、课程回顾
- 2、转换角色：从玩家到策划
- 3、抓住重点：游戏策划分工
- 4、解剖麻雀：游戏案例分析
- 5、实践分享：游戏设计实践分享
- 6、课程总结
- 7、课后作业

策划团队的构成



建造游泳馆与研发游戏的分工对比

建造游泳馆



- 设计师
- 项目经理
- 技术员
- 质检员
- 安全员
- 施工员
- 材料员
- 取样员
- 预算员
- 财务人员
- 资料员
-



- 设计师
- 项目经理
- 程序员
- 游戏测试
- 美术设计师
- 音效设计师.....

研发游戏



设计 游泳馆

游泳系统
灯光系统
音响系统
寄存系统
净足系统
沐浴系统
卫生系统
休息系统
.....

战斗系统
任务系统
副本系统
组队系统
帮会系统
交易系统
结婚系统
好友系统
.....

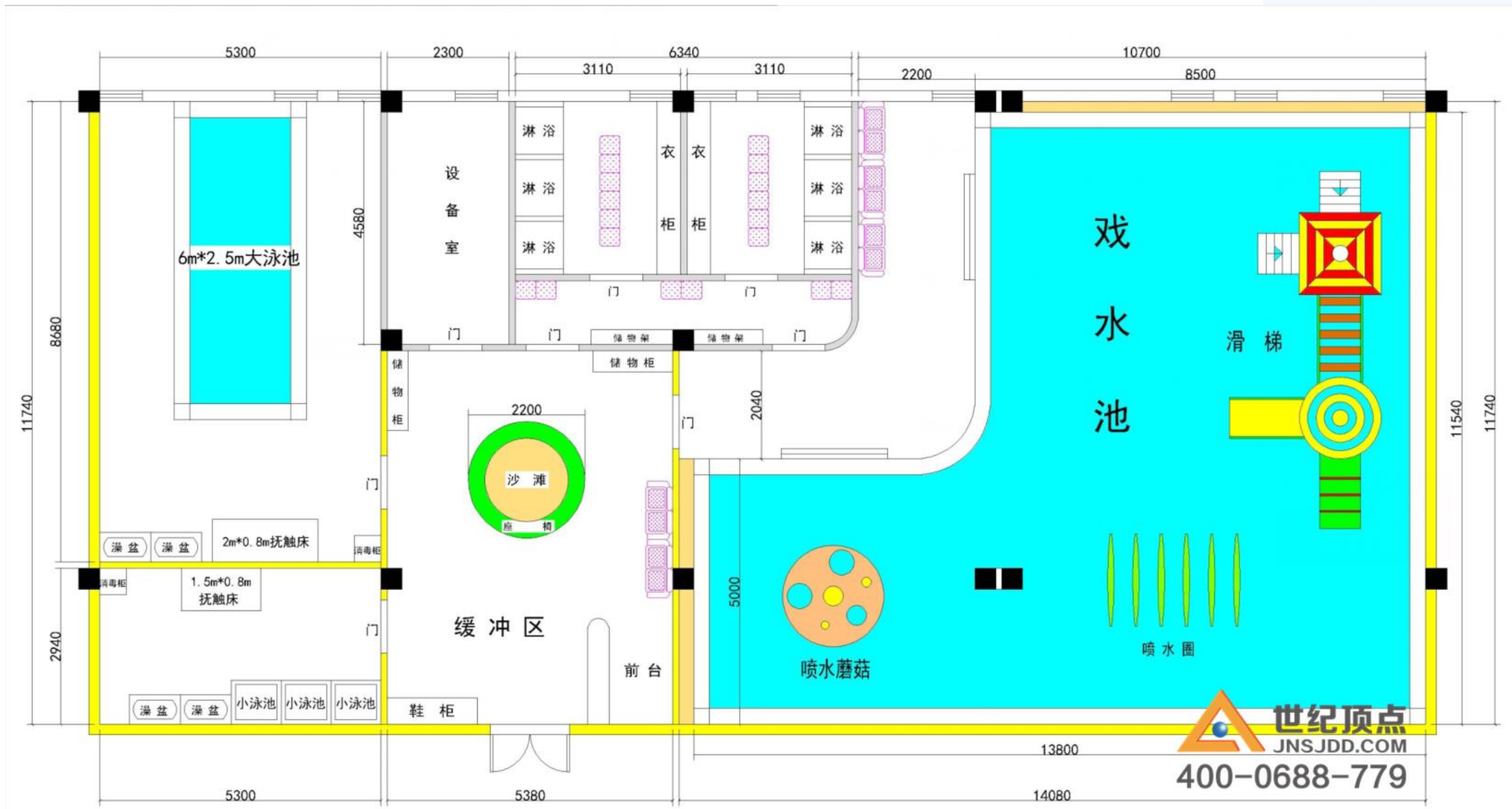
设计 游戏



- 泳池
 - 长度：50米
 - 宽度：21米
 - 深度：1.8米+
 - 泳道宽度：2.5米
- 给水口：
 - 数量满足循环要求
 - 位置满足水流均匀、不产生涡流及死水域
 - 距离池底高度不小于0.5米
 - 格栅隙水流速度不大于1.0米 / 秒
- 回水口：
 - 面积不小于连接管截面积的4倍
 - 格栅隙水流速度不超过0.5米 / 秒
-



- 角色数值
 - 生命力、攻击力、防御力、经验值、.....
- 怪物数值
 - 生命力、攻击力、防御力、拥有技能、.....
- 技能数值
- 武器数值
- 装备数值
- 道具数值
- 宠物数值
- 帮派数值
 - 人数、等级、资金、活跃度、.....
- 好友数值
 - 友好度、亲密度、.....
- 经济数值
-





- 游泳过程是怎样的？
- 购买游泳票
- 更换泳衣泳帽
- 寄存衣物
- 进入净脚池进行消毒
- 热身运动
- 选择泳道游泳 / 跳水台跳水
- 结束游泳补充水分 / 补充体力
- 沐浴
- 更衣



- 游戏中如何通关的？
- 关卡场景
- 关卡任务流程
- 关卡难度
- 怪物分布
- 怪物Ai设计



- 建造游泳池的背景和目的
- 包装为怎样的游泳馆主题
- 亲子 / 比赛 / 家庭 / 水上乐园？
- 区域命名设计
-



- 世界观架构
- 编年史 / 大事件年表
- 任务主线
- 任务支线
- 人物背景故事
- 角色职业
- 道具名称及背景
- 技能名称及文化背景
- 怪物名称及文化背景
-



游泳体验

- 寄存、净足、沐浴、休息等都是附加体验 / 周边体验
- 如果没有游泳体验，就不成其为游泳馆。不可或缺。



核心游戏乐趣 (如RPG：角色扮演乐趣)

- 游戏的独一无二的核心特点
- 制作者要给玩家传递的核心体验
- 在玩法上无法做任何细节的删减



维度	游泳馆	超级玛丽
系统设计	游泳馆的各项主要功能	超级玛丽吃花可以发射炮弹（晋级），吃到星星可以无敌
数值设计	游泳馆的各功能的规格，大小，占地面积，使用频率等	踩死乌龟，蘑菇可以得分，分数多可以获得额外的生命
关卡设计	进入游泳馆游泳的流程	超级玛丽的闯关
文学设计	游泳馆建立的背景，目的，原因	超级玛丽的背景故事，拯救公主
核心玩法设计	游泳馆最本质的特点就是游泳，戏水	超级玛丽通过技能跳跃、躲避完成闯关的横版游戏



游戏策划团队的构成

游戏策划团队的分工



- 1、课程回顾
- 2、转换角色：从玩家到策划
- 3、抓住重点：游戏策划分工
- 4、解剖麻雀：游戏案例分析
- 5、实践分享：游戏设计实践分享
- 6、课程总结
- 7、课后作业

杀手秘密协商杀死一名玩家

所有玩家协商票选一名嫌疑人处死

夜晚

白天

法官主持游戏



杀人游戏的核心玩法、系统、数值、关卡、文学设计内容分别是什么呢？

互动提问

杀人游戏中有哪些游戏系统？



● 陈述方式系统

● 游戏进行方式系统

● 投票系统

互动提问

杀人游戏中有哪些数值设计？
它们是怎样有利于游戏保持平衡性的呢？



● 单局角色匹配数

● 单次发言时长

● 单局每人发言次数.....

互动提问

杀人游戏中有哪些关卡设计？

关卡难度取决于什么？



警察阵营

VS



杀手阵营

互动提问

如果给杀人游戏予以一个故事背景，你会怎么写？



为游戏角色予以使命感，让玩家更有带入感。

互动提问

杀人游戏
核心玩法是什么呢？



晚上杀手杀人
白天全体讨论投票决定处死谁

杀人游戏有哪些不足？



- 请与左右同学讨论2分钟。
- 选择几位同学举手发言分享。

举例：

- 1、杀人游戏单局时间过长，如何建立机制促使单局游戏高效的进行，并且保证体验良好？
- 2、新人上手容易，但是想要把游戏玩得精通很难，新手难以融入高端局，其中间断层比较大，有什么方式可以缩短新手—老手之间的断层隔阂？
- 3、角色不够丰富，游戏可变性不高，设计什么角色可以丰富游戏可变性？
- 4、缺乏奖励机制，如何完善奖励机制？
- 5、单局前期死亡的玩家等待时间过长，容易无聊，如何优化这一块的经验？

举例：狼人杀——杀人游戏的一个改良版本



关注微信公众号：
朝阳公园东七门儿
有料！下饭！

腾讯视频出品

现在到了我们这个





杀人游戏介绍

从游戏策划角度分解杀人游戏

挖掘杀人游戏的问题



- 1、课程回顾
- 2、转换角色：从玩家到策划
- 3、抓住重点：游戏策划分工
- 4、解剖麻雀：游戏案例分析
- 5、实践分享：游戏设计实践故事**
- 6、课程总结
- 7、课后作业

思路1: 传统的迭代策略



1



2



3



4

思路2: MVP 的迭代策略



1



2



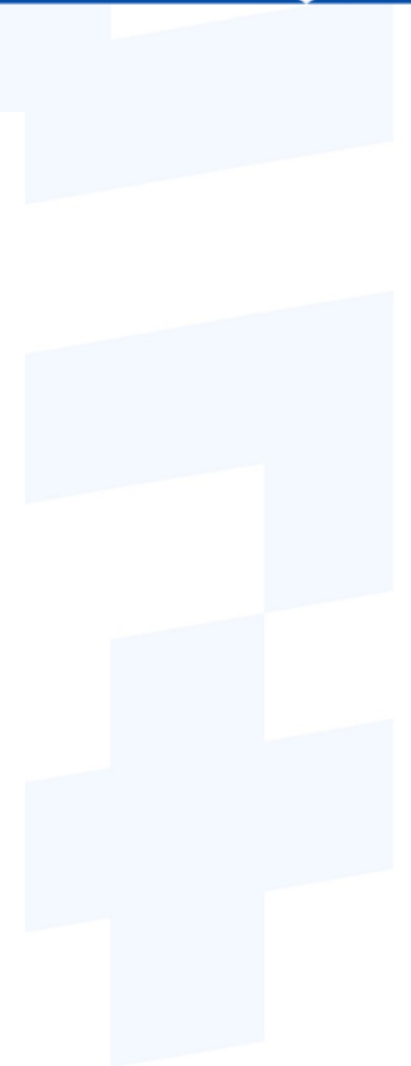
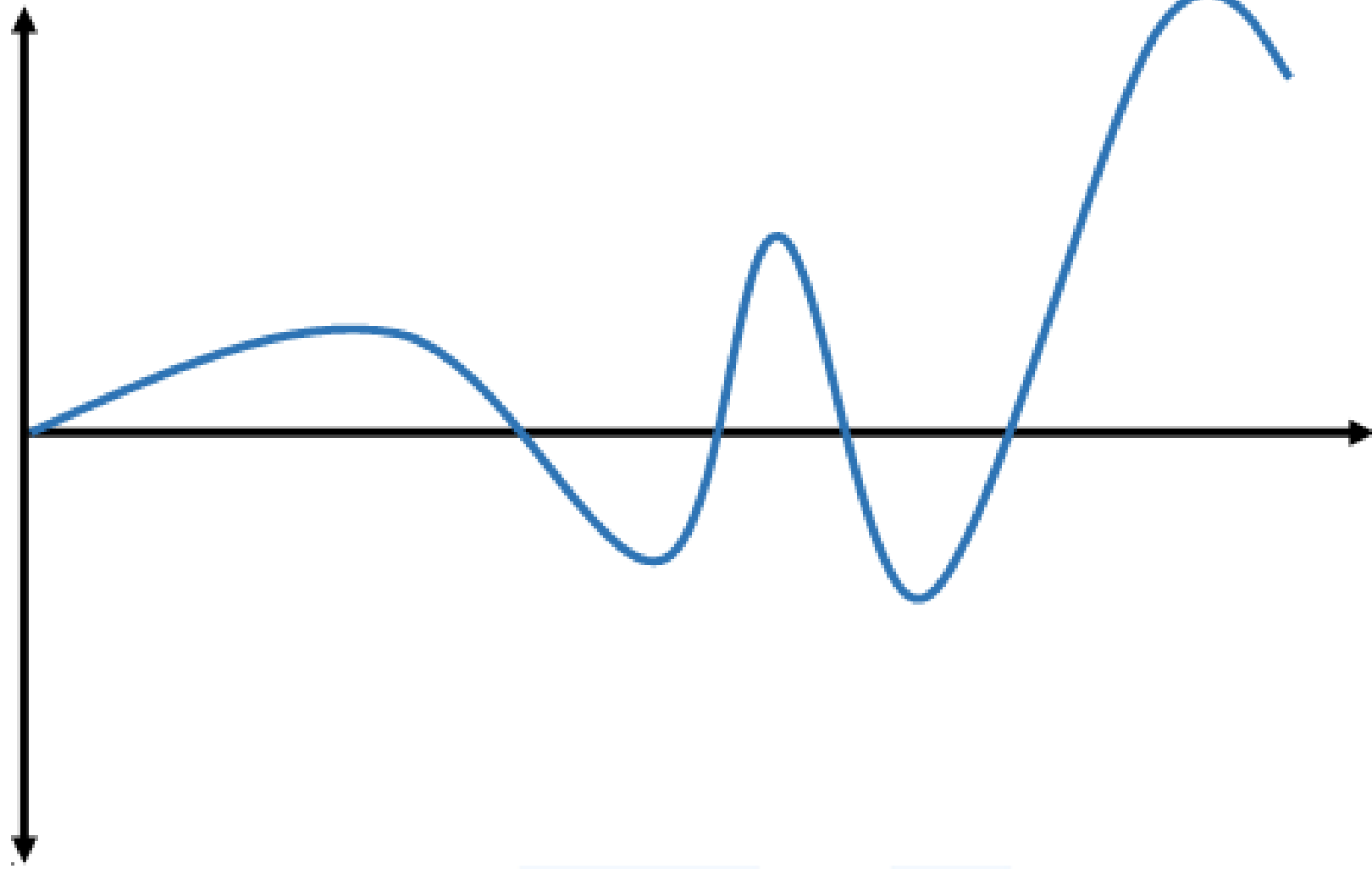
3

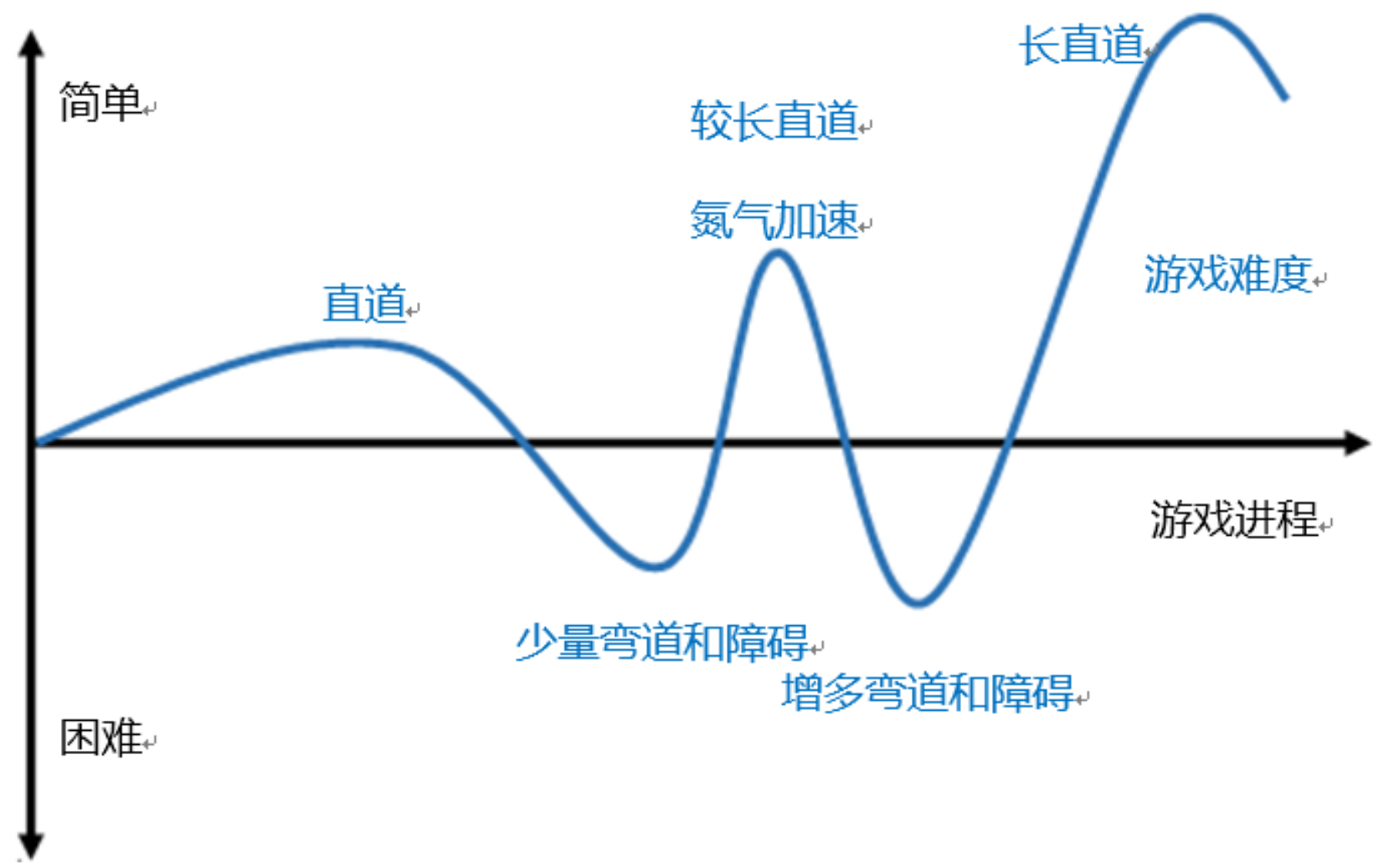


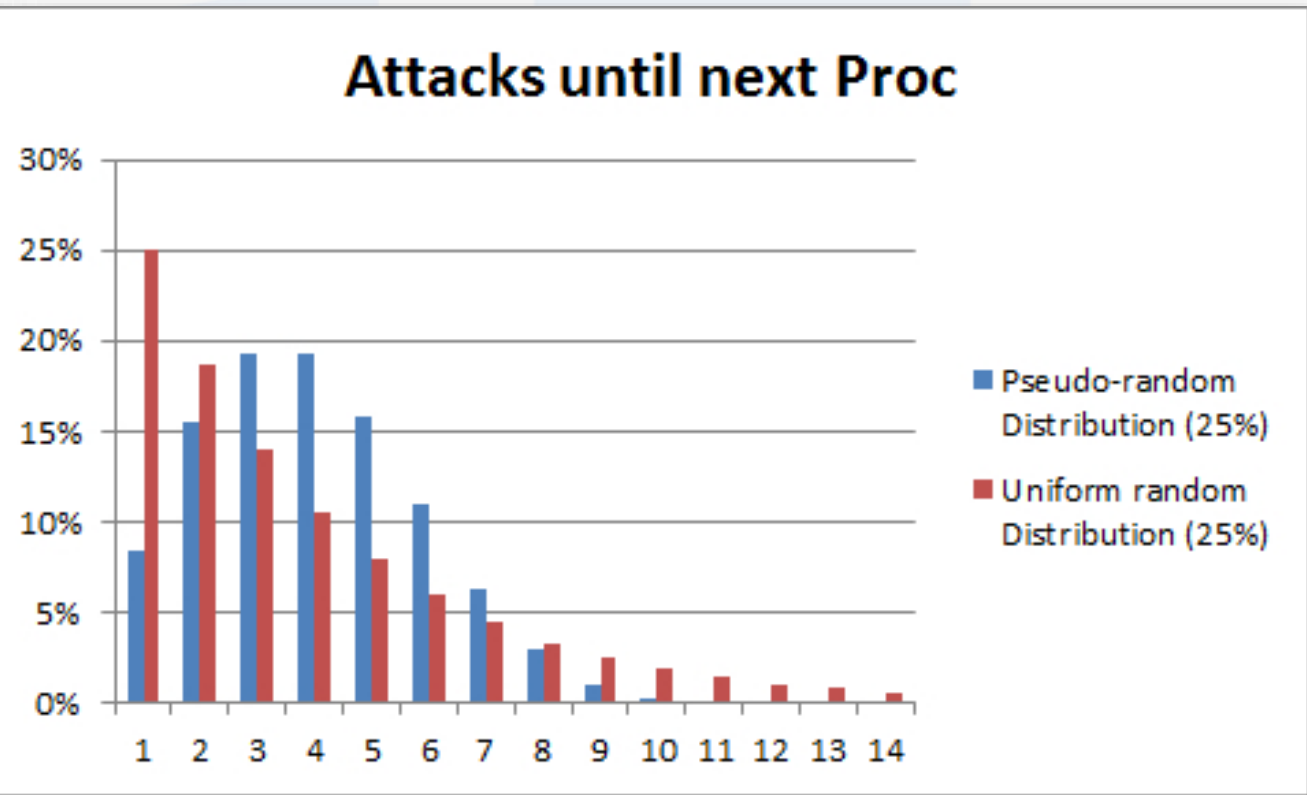
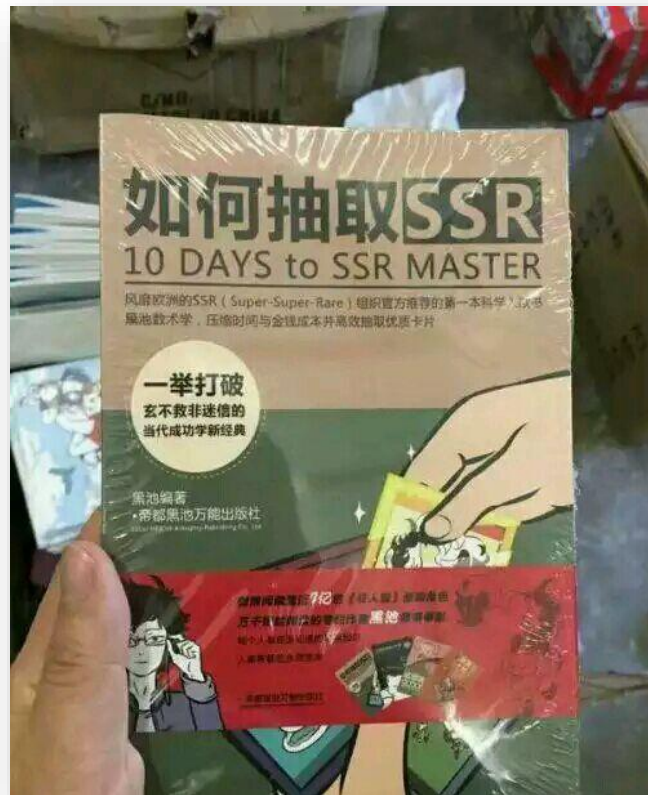
4

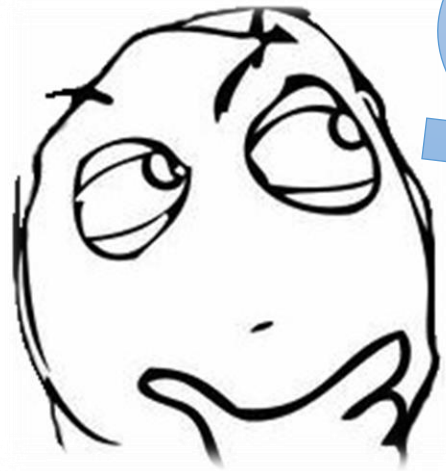
- 世界观的意义？世界观是给谁看的？设定世界观能做什么？











如何制作一个魔方呢？

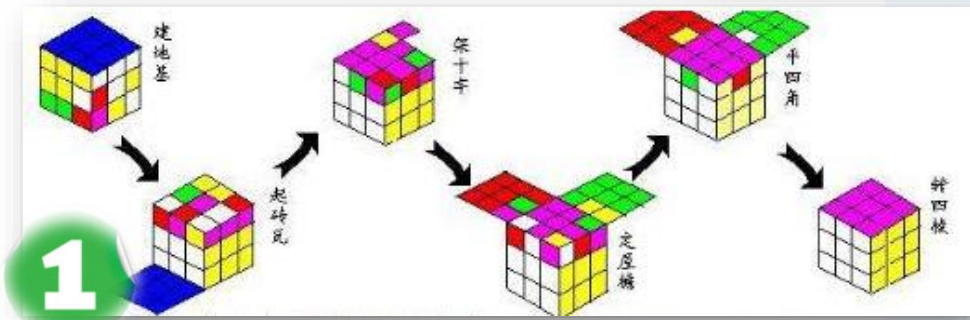
2



3



4



1



- 1、课程回顾
- 2、转换角色：从玩家到策划
- 3、抓住重点：游戏策划分工
- 4、解剖麻雀：游戏案例分析
- 5、实践分享：游戏设计实践分享
- 6、课程总结
- 7、课后作业

转换角色：从玩家到策划

抓住重点：游戏策划分工

解剖麻雀：游戏案例分析

实践分享：游戏设计实践分享



1900年，魁北克大桥开始修建，可是，负责设计的工程师一心要建造一座世界上最长的桥梁，结果原本设计为500米的大桥被人为延长到了600米。

1907年8月29日，当桥梁即将竣工之际，发生了垮塌，造成至少75人死亡。

1913年，大桥开始重修，可是，设计者并没有吸取教训。

1916年9月，由于某个支撑点的材料指标不到位，悲剧再一次发生。这一次是中间最长的桥身塌陷，造成10名工人死亡。

1917年，大桥终于建成通车，成为迄今为止最长的悬臂跨度大桥。

**终究有一天
游戏设计者也会有自己的仪式**



- 1、课程回顾
- 2、转换角色：从玩家到策划
- 3、抓住重点：游戏策划分工
- 4、解剖麻雀：游戏案例分析
- 5、实践分享：游戏设计实践分享
- 6、课程总结
- 7、课后作业



腾讯游戏学院
TENCENT INSTITUTE OF GAMES

THANK YOU