

游戏 策划案

游戏策划

游戏策划是游戏开发公司中的一种职称，是电子游戏开发团队中负责设计策划的人员，是游戏开发的核心。主要工作是编写游戏背景故事，制定游戏规则，设计游戏交互环节，计算游戏公式，以及整个游戏世界的一切细节等。

游戏策划是灵魂
游戏策划是核心
游戏策划是桥梁
游戏策划是杂工



游戏策划的分类:

➤ 主策划

游戏项目的整体策划者，主要工作职责在于设计游戏的整体概念以及日常工作中的管理和协调

➤ 系统策划

主要负责游戏的一些系统规则的编写，系统策划和程序设计者的工作比较

➤ 关卡策划

主要负责游戏场景的设计以及任务流程、关卡难度的设计，其工作包罗万象

➤ 剧情策划

一般负责游戏中的文字内容的设计，包括但不限于世界观架构、主线、支线任务设计、职业物品说明、局部文字润色等

➤ 数值策划

一般主要负责游戏平衡性方面的规则和系统的设计

基本要素

明确

具有明确的目的与需求,有目的性的提出准确的需求说明

策划案中的语言简洁,不拖泥带水,结构清晰有条理

简洁

易懂

策划案中的文字描述易于理解,对于不易说明的内容,有配图说明

策划工具

Word



Excel



VISIO



MMAP



策划工具

Word



Word是最基础的文档工具
是策划案文档最常用的表达方式
一份好的策划案,不仅仅是一份文档,更是一个由策划
精心设计过的可持续性极强的文件

Excel



Excel是功能最为强大的表格工具
表格的运用是简介明了的说明自己一些具有规则性的
设计意图的最好展现方式
同时,Excel也是游戏中数值运用最多的工具

策划工具

VISIO



图形是代替语言描述最好的方式之一
简单明了的图形可以让策划案中需要说明的设计内容
更形象,也更容易理解

MMAP



Mindjet MindManager

一款很好实现思维导图的软件
是策划整理思路较好的工具之一,它能让策划在复杂而
繁琐的系统关联性设计中找到捷径

核心工具

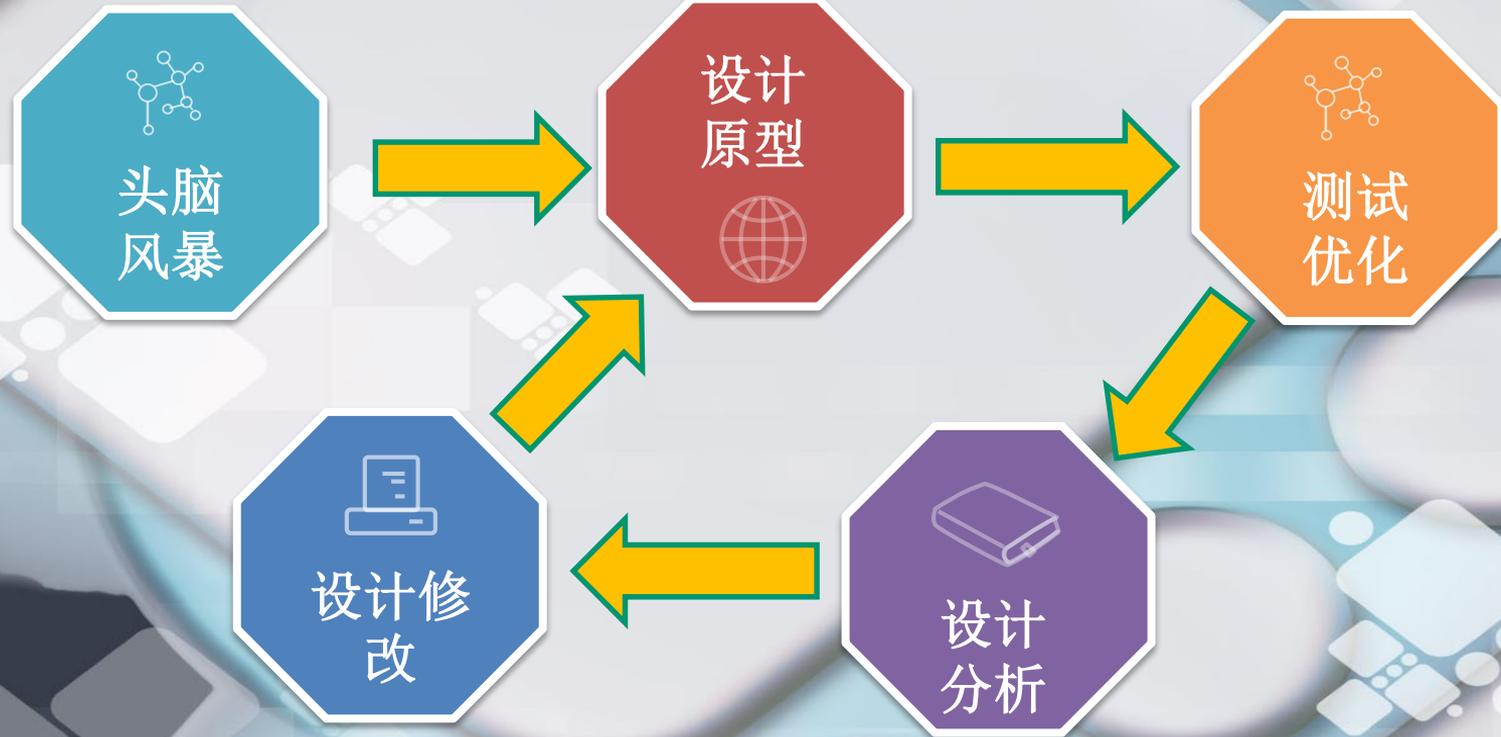


活跃的大脑



点滴的积累

设计流程

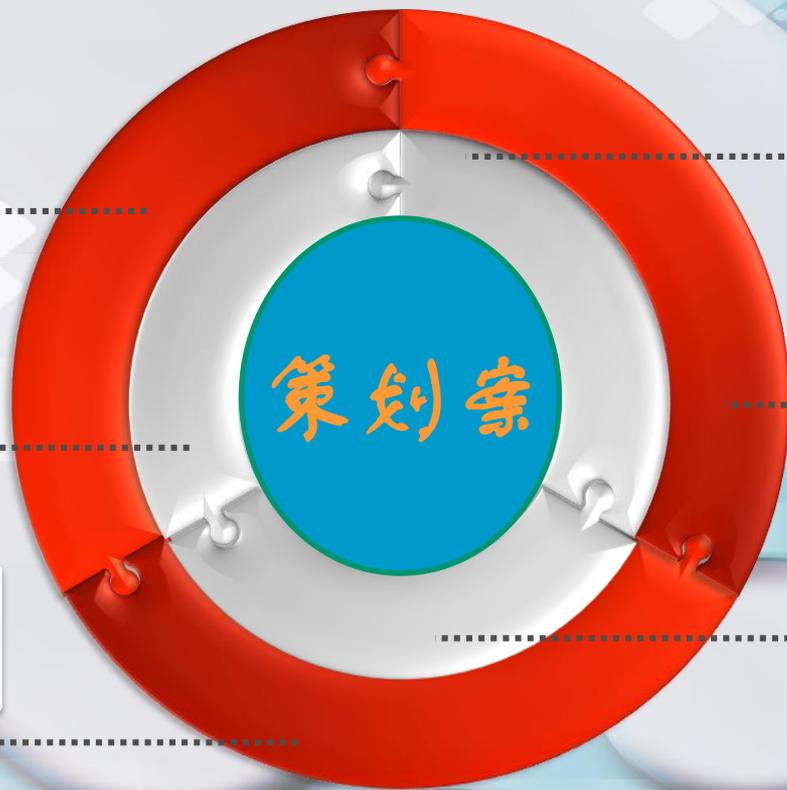


策划案的要素

“文字”
简洁易懂的文字

“分段”
合理的文字分段

“配图”
切合主题的配图



“流程图”
逻辑严谨的流程图

“结构”
清晰的逻辑结构

“示意图”
准确功能示意图

内容说明

● 策划书的形式

- 电子数据。虽然文件模板原则是 Microsoft Office 的形式、但如果是 PDF、MP4 等用 WindowsPC 可以参考的类型，也可以。
- 提交的电子文档（数据）的文件名命名时，必须要包含游戏名。
- 提交的电子文档（数据）的文件名命名时，只能使用半角英数字。（策划书内容用中文记述。）
- 上传作品时，请压缩成 zip 文件。

● 策划书的内容

- 传达游戏的内容。
- 关于内容没有特别的规定、但最低限度要包含以下事项：（包含但不限于以下事项）

1. 基本情报

名称：游戏标题

类型：RPG、puzzle 等的游戏类型。在使用现有类型不能分类的情况下、可自己思索决定类型。

版面设计：2D、3D 的区分、画面配备（纵向还是横向）

输入方式：触摸屏、重力传感器、GPS、麦克风等，使用的输入机器

2. 游戏概念、概要

游戏的概略、构思、以提供怎样的用户体验为目的，要有针对自己游戏产品的特点、优点等的描述及说明。

3. 游戏的情节（故事性）、背景设定

需对游戏的情节（故事性）、时代、背景设定等进行描述（此描述需为可以想象出的具体描述）

如果是不具备情节（故事性）的类型的游戏，则忽略该项要求。

4. 画面迁移

需记载游戏画面的 UI 构成，以及要有能明确了解每个画面迁移的图例（画面）。如果画面比较多时，只记载主要画面间的迁移情况即可。

5. 游戏详细

为了让评审能更好的了解作品，策划书中需正确描述是什么样的游戏、到底哪里有趣、玩法如何等。视必要性，还需配上解说图，动画等来进行说明。

6. 图表（graphic）

遍及游戏全体，需有能体现出游戏策划者图表风格（graphic Taste）的内容。有 Image 图解。

※图像设计的优劣不影响审查结果。主要是判断是否具有能传达意象的能力。

7. 音效（sound）

遍及游戏全体，需有关于音效 Image 的内容。

希望能有关于 Image 音效方面的内容，并不是必须项。

内容说明

✓ 基本情报

基本情报是一款游戏最基本的信息说明

这部分是对游戏的定位和基本内容的描述,包括游戏名称,游戏类型,版面设计,操作方式等内容

游戏类型: 单机 网游

角色扮演,益智,动作,射击,棋牌,策略,竞速,体育,其他

美术风格: 2D,3D,写实,Q版

图形界面: 横版,竖版

操作方式: 触控,虚拟摇杆,GPS,麦克风,其他

平台: IOS,Android,WP

内容说明

✓ 游戏概要

游戏内容的概述性的说明

概述性的说明,可以让阅读者在较短的时间内,对游戏有一个大概的了解,利于阅读者在具体了解游戏设计之前,对游戏有框架性的理解。

游戏概略与构思: 对游戏的简略说明,并说明游戏设计从何而来

游戏体验: 游戏给予玩家怎么样的体验,带给玩家什么乐趣

游戏功能点: 游戏的功能点有哪些,这些功能点都为何而设计

内容说明

✓ 游戏背景

任何一款游戏都有一个游戏背景

他决定了游戏的美术表现,也决定了游戏带给玩家的初始体验

背景说明:可以是复杂的背景(MMORPG,RPG),也可以是简单的说明描述(益智类等)

内容说明

✓ 游戏画面

对游戏画面与功能性界面的说明

➤ 功能界面

每个游戏UI的结构与功能描述,包括操作流程与操作结果

➤ 游戏界面

游戏核心玩法界面的说明与核心操作的说明

窍门:VISIO,Excel结合

内容说明

✓ 游戏详细

对游戏玩法和功能点的详细描述

➤ 游戏玩法

游戏是什么样的游戏,玩家在游戏中的如何操作,在游戏过程中,玩家能获得什么乐趣

➤ 游戏功能点

游戏包含哪些功能点,功能点的目的与需求是什么,这些功能点是如何在游戏中发挥作用的,这些功能点是如何关联成一个整体的

窍门:VISIO.WORD结合

内容说明

✓ 游戏图像

对游戏整个流程的梳理与说明

➤ 游戏流程

玩家如何进入游戏,如何引导玩家进行游戏

➤ 游戏美术风格说明

游戏采用怎样的美术风格,根据游戏核心玩法的特点进行游戏美术风格的原则

窍门:Visio 配图

内容说明

✓ 游戏音乐

游戏背景音乐与音效

➤ 游戏背景音乐

游戏中背景音乐的选择,包括登陆音乐,主界面音乐,核心玩法音乐

➤ 游戏音效

游戏对应玩家操作给予的音效反馈,包括界面音效,背景音效等等

内容说明

✓好的策划案

- 图文并茂
配图是最简洁的说明方式
- 结构清晰
清晰的结构,能大大提高策划案的可读性
- 描述准确
准确的描述使策划案在沟通过程中发挥更大的作用
- 逻辑性强
较强的逻辑性文档,能使开发有序的进行

The image features a close-up, 3D-rendered view of a computer keyboard. The keys are light-colored with a soft, rounded appearance and subtle shadows, giving them a tactile, three-dimensional quality. The background is a mix of light blue and white tones, with some keys appearing slightly blurred to create a sense of depth. Centered on the keyboard is the text "Thank You!" in a bold, blue, sans-serif font. The text has a slight drop shadow, making it stand out against the keyboard's surface.

Thank You!