

**Game power**



GAME  
GAME

POWER

新手教程 .....	3
• 2007-07-02 [游戏力量]新手系列 .....	3
• 一、策划的职责 .....	3
• 2007-07-03 [游戏力量]新手系列 .....	6
• 二、设计前应该做什么? .....	6
• 2007-07-03   [游戏力量]新手系列 .....	10
• 三、策划文档的结构 .....	10
• 2007-07-07   [游戏力量]新手系列 .....	18
• 四、策划案书写要求 .....	18
• 2007-07-10   [游戏力量]新手系列 .....	22
• 五、流程图的作用 .....	22
• 2007-07-14   [游戏力量]新手系列 .....	26
• 六、系统策划文档 .....	26

## 新手教程



- 2007-07-02 [游戏力量]新手系列

- 一、策划的职责

策划是将某一个想法变为可以实现的设计过程，想法可以是简单或复杂的，可以是普通或天马行空的，但要紧守一个根本就是“实现”。

策划并不仅仅只是靠想法就可以去做的职业，策划的关键是可行，是实现。创意是一个策划所需要的，但并不是一个策划的全部。一个不可实现的或不可行的想法没有任何的用处，那只叫做空想。把想法变成可以实现的，可以制作的策划才是有价值的。我们允许有平凡的创意，但具备可行性，而不允许有海阔天空奇思妙想的创意，却无法实现。

我们要明确一点，游戏首先是一个商品，其次才是个人思想的体现。商品是具备价值的，游戏公司不是慈善机构，是要赢利的，因此获利是我们做策划第一个需要被强调的前提。我们所有的想法和创意都是在这个前提下去进行的。

作为策划的实现我们会受到很多原因的约束，有些是因为想法不实际，有些是因为技术力量不够，一些是因为自身实力不足，等等很多因素。因此在我们做策划的过程中，要多了解在技术层面的力量，了解公司的计划或目标方向，通过这些了解可以帮助我们在进行工作的时候更好的去实现要完成的策划。

明确了策划的实现,在设计中我们要针对这个目的将最初的想法或创意描述出来,描述的目的是将想法变为实际的文档传达给其他的人,让其他人了解如何去实现。而如何去实现和可实现是两个完全不同的概念。

可实现是指这个想法我们可以制作出来,在思路中并不存在不可解决的问题。如何去实现是指我们把这个可以实现的想法怎么传达给其他人而所要做的工作。

策划是通过文档来传达思想和想法,那么也是通过文档来告诉其他人员,如何去实现这个想法。在这个方面,我们要了解一个概念“执行”。

“执行”可以说是一个非常重要的工作,为什么这么说呢?因为想法可以是一句话,两句话的东西,而执行是将这个一两句话的想法,变成几十句,几百句,变成一页,十页,几十页甚至更多。之所以要这样做是因为想法仅仅是一个很粗略的东西,想法本身并不具备任何的可实现性,而执行是将这个想法变成很详细的东西,变的让技术,让美术,让其他人员能一目了然的了解究竟应该如何去做。

比如我们想吃炒鸡蛋,但究竟怎么去做炒鸡蛋就是执行所做的工作,需要那些原料,需要什么工具,应该怎么操作,通过这么样的流程我们才能做出一盘炒鸡蛋。也就是说炒鸡蛋不是我们说想吃就有的,这需要一个过程。执行就是将这个过程详细的描述出来,让大家知道如何去做。

因此,执行需要细心,仔细,有足够的耐心和严谨的态度,因为执行的完美程度会直接关系到最后的结果。执行决定实现的方式,也就是说我们最后吃到的究竟是炒鸡蛋还炒黑炭,在于执行对过程的描述程度。

同时执行也是一个比较枯燥的活，并不是想象中可以悠闲的喝着咖啡，让思绪天马行空的工作。执行要受到策划的最初框架限制，要受到技术实现程度的限制，要受到公司获利思想的限制。因此执行是在一个有限的空间里去工作，刚开始会觉得自己无法去展开自己的想法，很多好的设计方法不能使用，感觉会很无奈，很憋屈，同时做完了案子又要反复的核对修改，确保准确性。初开始有这种感觉并不奇怪，甚至工作很长时间依然会有这种感觉。因此我说执行是一个枯燥的话，很多时候感觉死板苦闷，这些是一定要认识到的。

因此策划的执行程度是游戏质量的第一道保证，执行的质量结果直接影响到整个游戏的最后质量，策划是游戏的地基，地基打的好楼就可以盖的高，地基很浅楼就只能盖一两层到头了。或者说执行的质量如果做到了 10 层楼高，因为其他原因，最后的结果可能是 9 层或者 8 层高，而如果执行的质量只有一层楼那么高，再受其他原因的影响，最后的结果最好也就是一层楼高，甚至最后盖不起楼来。在这个过程中，策划案经常会被推倒重做，或者是在原来方案上的修改，或者是彻底的重新构思制作，这需要相当的耐心和良好的心态。

执行虽然会受很多的约束而感觉苦闷枯燥，但却是非常重要的一个工作。一个游戏的好坏，玩家第一想起来的不是程序，不是美术，而是策划，这是非常现实的。做的好也许我们听不到表扬，但做的不好，那么诸如“策划是白痴”“策划脑子被火车撞”了等等类似的话会第一时间冲向我们的耳朵，占据我们的视线。因此责任对策划而言是很重大。

作为一个策划，交流是重要的，每个人都会有自己的思想，固守自己的想法并不是一个优秀策划应该去做的，好的策划应该学会接受他人的建议，学会

去思考他人的建议，“尺有所短，寸有所长”，百纳海川是作为一个策划所应该具备的品德。

同时和其他部门交流还可以更好的了解比如技术、美术等方面的能力，对我们书写策划案，决定方案的实现方式也会有很大帮助。

归结起来，作为一个策划，我们要注重下面几点

第一、策划不仅仅是提出一个设想构思，重要的是对想法的实现

第二、执行是策划非常重要的环节，需要用心对待

第三、细心、仔细、足够的严谨性、以及足够的耐心是作为策划所应该具备的

第四、策划要注重交流，学会听取和思考

第五、要学会容忍他人对自己的挑剔，挑剔是因为自己有不足

• 2007-07-03 [游戏力量]新手系列

• 二、设计前应该做什么？

我们做设计，并不是说单纯的把任务接到后，就去直接开始书写。策划在一个任务开始到结束的整个过程中，起着一个主导、引导方向的作用，我们的工作结果会直接影响其他部门的工作情况。

因此，在我们拿到一个任务的时候，首先做的是考虑，是分析。考虑我们做的是什么，内容是什么，目的是什么，想要达到的效果是什么，可以实现的程度界限是什么。这些都是我们在设计前需要去考虑的。



之所以做这些考虑是出于对我们自己负责，对其他部门负责。比如做一个道具，这个道具是用在什么地方，而同样的一个道具，当我们定义这个道具是免费道具或者是收费道具这两个不同的称呼，那么这个道具就要做不同的效果。因为道具的面对对象不同，道具来源不同。

当我们设计一个活动任务和一个游戏中的剧情任务，在类型上同样是任务，无非是杀怪、找东西、送东西等等大同小异的内容，但在表现形式上就要做两种不同的对待。为什么呢？因为活动任务只是一时的，玩家关注的是活动是否热闹，奖励是否丰厚，这是玩家关注和吸引玩家关注的主体。但游戏中的剧情任务，是引导玩家游戏，展示我们自己游戏文化的设计，固然也需要奖励做为刺激，但偏重点已经有了差别。活动做一天二天甚至一周一个月就可以结束，但剧情里的任务则是从游戏开始到游戏关闭都存在的，活动我们可以做的简约，突出奖励气氛就可以，而游戏里的任务则即便是最简单的去杀一个怪，我们也要做完整的描述，告诉玩家为什么要去杀这个怪，有什么理由，奖励仅仅是任务附带的一部分刺激而已。

同样，同是活动任务，节日活动和周活动和月活动也有类似的区别，节日我们强调气氛的同时强调奖励，比如做春节活动，丰厚的奖励固然重要，但春节那种热烈喧闹的气氛也是不可缺少的。而做为一周一次，或者一月一次的活动，这种活动仅仅是调动人气，简单的说就是稳定游戏的人气，通过活动来不定时的刺激一下，一般只要奖励丰厚就可以，至于活动的名目则是次要的。

所以在设计前的考虑和分析，实际是对我们正式开始的工作做一个前期的准备，做一个初步的规划。

这些考虑和分析，主要是从目的、达到效果、实现程度三个方面去考虑。此外还有一个不会常用到但不又不可忽略的部分：用户群。

我们先说目的，明确策划目的，保证我们在设计过程中不会因为思想飞驰而导致策划案也飞的过于遥远，有想法对策划是好的，我们在做设计的时候必须要有想法，但这个想法的核心是设计的目的，不能仅仅为了想法而偏离。所以把握方向，把握目的，是第一个要明确的。

达到效果是什么呢？我们做一个设计，我们要至少在自己心里做一个预测预估，比如做一个活动，期望有多少人去参加，做一个新的系统，期望会有多少人会认同，做一个新的道具有多少人会喜欢会去用。我们按这个想法去做设计，将这些预期作为我们自己评判自己工作质量的准绳。当然，预期终归是预期，但这一步，可以让我们在实际的设计中去想更多更实际，更贴近玩家的想法。而不是单纯的自己去想象，这种预期会给我们自己多方面多角度的去构想这个工作应该怎么去做。

实现程度，实际就是程序是否可以实现，一般来说当我们工作了一段时间后，一般情况下我们可以自己看出这种设计是否可以实现，当然也有一些情况我们需要去找程序交流后才可以知道是不是可以实现，或者可以时间但难度过大，或者稳定性不感确认。这是我们在制作前需要去想，制作中需要去不断沟通的。可以想象一下，我们花了很大的精力做出一个我们自己认为非常完美的设计案，然后交给程序，程序告诉我们这不能实现，重新想一个吧。或者这里不能实现，需要砍掉，那里不能实现需要砍掉，这样的情况我们可以试想一下，不但我们的心情糟糕，而且浪费了很多的工作时间。



那么对于用户群，是一个需要额外说明的部分，当我们设计一个新的游戏时，用户群是一个非常重要的决定性因素，明确了用户群后，我们按照用户群去设计方案。可以假想一下，我们如果不去考虑用户群，游戏内容则是告诉你A、B、C、怎么念，风格阴森又恐怖，操作必须要如老和尚坐禅般有耐心的人才可以掌握，这样一个游戏会有多少人去玩呢？所以用户群的明确是做一个游戏设计的前提。

那么假设游戏的前期已经完成，我们所要做的仅仅是后期的完善和补充，用户群需要不需要考虑呢？应该说在有的情况下我们是需要考虑的！

用户群我们可以简单的分为主用户群和次用户群，主用户群是指我们的主要用户，比如从年龄上，我们假设 16~25 岁之间的人员是主用户群，那么剩余的年龄就是次要用户群，而在这些用户群里我们还可以按比如从付费方面分出主要付费用户群，等等。

这种区分的目的是我们在做设计的时候，可以通过用户群去分析用户的喜好、心理，通过这些来使我们的设计内容更贴近这些用户。

当然不是所有的设计都一定要去考虑，只是针对一些设计我们可能需要去考虑。实际上分析用户群就是分析玩家心理，因为我们的设计不可能去满足所有人的需要或者爱好，所以我们在做设计的时候就需要去进行类似的考虑，是面向大众的，还是面向独特人群的，不同的面向对象会影响我们做设计时的思考内容和方式。

通过这些考虑我们可以加强对设计的把握程度，而且这种设计前的思考花费的时间并不会很多，但对于我们的整体设计确实可以起到很实用的效果。

- 2007-07-03 | [游戏力量]新手系列

- 三、策划文档的结构

从上学写作文开始，我们就学会了按一定的格式结构来进行写作，做策划案也要明白策划案的构成内容，了解策划案的格式。

了解这些的目的是为了更好的将策划者的思想展现给他人观看，也方便他人对策划者思想的理解。

针对不同类型的策划内容，包括公司的规定都会有各自不同的书写方式，但总的来说一些大的结构内容是相同的。

## 一、策划内容介绍

策划内容介绍是策划者将整个策划内容做一个描述，这个描述并不需要非常详细，但要保证可以让阅读者了解策划的基本内容。

针对任务策划而言，内容介绍是对任务的介绍，即任务的大致内容。针对功能策划而言，内容介绍是功能介绍，介绍该功能的大致情况。其他还有例如针对某系统策划的介绍，等等。策划案不论大小都可以有一个内容介绍，比如小的如一个道具，一个 NPC，一个按钮，大的如一个系统，一个剧情任务等等。

但在一般的策划设计中，对于很小的设计比如新加一个 NPC 没有实际的必要去添加一个内容介绍，直接书写详细说明就可以了。

但对稍微大点以及更大的策划设计中，内容介绍是有必要的，这是阅读者对整个方案的初步了解，起到明确策划内容的作用，在整个设计中，所有的设

计内容不能逾越内容介绍的范围。也就是说，所有的内容阐述、思想发挥，都必须在这个介绍的涵盖之下。

可以说内容介绍是整个策划案的总纲！

## 二、策划方案要求说明

在策划开始时，策划者需要对整个方案做必要的要求说明，这些要求包括方案的执行条件，结束条件，以及可能存在派生内容的要求条件等。

条件要求作为任务系统来说是最常见的，作为任务而言，可以分成接任务，进行任务，最后完成任务三个主要的部分。

接任务的时候会有起始条件要求，简单的说比如等级要求，属性要求，职业要求，类似这样的要求是很常见的，比较容易理解。起始条件要求也就是资格的判断，只有当具备什么样的资格时才可以接受这个任务。

对于其他的如功能策划，各种系统策划，也存在同样的要求，也是资格的判断说明，比如结婚系统，那么资格至少是要一男一女，在有的游戏里还有一些各自等级，亲密度，等等其他要求，只有当具备这些资格后才允许使用结婚系统。

同样的，进行过程中，以及最后结束都会有相应的条件要求。这些要求的作用就是对整个设计起一个规则的作用。

要求说明是对策划设计方案的适用范围做一个说明，要求就是对这个范围的核对准则。

## 三、策划案的内容流程

流程简单的说是我们做一件事情的过程，先做什么，再做什么，最后做什么，把整个事情按某一个顺序依次完成，直到最后的整个事情的完成。

在策划案设计中，我们也要有流程这样一个概念，设计是围绕某一个思想而进行的，有起有终，流程就是整个设计开始到结束的过程顺序。

对于不同内容的设计，流程也不尽相同，但大部分可以使用流程图进行示意，作为策划如何把自己的思路传递给他人是一个很重要的问题，简单的通过文字去描述会因为文字的理解差异而造成最后的理解错误。

因此在做流程的时候建议使用文字与流程图配合的方式来进行，流程可以分为主体流程和分支流程等依附于主体的流程。一般而言，我们要先做主体流程，即整个流程的主干顺序。而如果设计案很大，涉及多个部分，那么其他的部分根据内容也可能会需要流程描述。

一般来说，对于任务类策划大部分只做一个主体流程就可以了，只要不是非常复杂的多分支多结局任务主体流程就可以描述完。但也存在一些多分支多结局任务的设计，针对这种情况，对于不同的分支不同结局要做各自的分支流程，分支流程和主体流程是相互衔接的。在做主体流程的时候分支点上可以做一下注明，做分支流程时要说明一下是在主体什么地方分支出来的。做到相互对应避免出现错位或着找不到是在什么地方出现的分支这样的情况。

流程是为了方便阅读而制作的，也是为了方便了解整个设计思路而制作的。作为非设计案制作人外的其他人阅读设计案，如果方便阅读，快速了解设计思路是必须要考虑的，流程的设计可以让他人快速把握设计脉络。

作为策划的设计案，并不是单纯给自己看的，程序要看，美术要看，市场要看，项目负责人要看，公司上层也会去看。这些不同的人每个人所关注的地方都不同，要求这些人详细的去看设计案的每一个文字显然是不可能也不现实的，每个人只会关注自己所关注的地方，程序需要知道设计案的主要内容是什么，美术是要看有什么美术资源需求，市场要看大致内容好设定匹配的推广或宣传，项目负责人要了解整个的内容是不是符合要求，公司上层则要了解究竟设计了什么。

这些人都会有自己的观察面，那么想让他们通过仔细阅读设计案来了解自己的所关心的内容是不现实的，因此我们使用流程来进行对整个设计过程顺序的描述，对整个设计内容的做表述，让其他人了解到我们究竟设计了什么，是怎么样的设计思路。

流程的书写对于整个设计来说相当于搭建了骨架，所有的设计内容都是在这个骨架上去组织血肉最后形成一个丰满的整体。

这里内容介绍和流程要做一个区别，内容介绍是一个很粗略的阐述，流程是一个相对准确的细致描述。内容介绍是描绘一个轮廓，流程是具体的结构骨架搭建，就比如介绍告诉别人我们要画一个人，那么流程就给描绘了人体的结构，所以流程是依据介绍进行搭建的。

#### 四、必要的元素说明

在设计的工作中，不论是什么内容，都会设计到一些必要的元素，这些元素或者是 NPC，或者是道具，或者是界面或者是按钮，或者是其他，通过这些元素玩家才能接触到，或者使用到这个任务、这个系统。



那么对于涉及的元素就有必要进行阐述，这些阐述不但包括了最基本的信息，也包括了这些元素都提供了什么功能。

对元素的说明，是明确在策划案中所需要的介质有那些，明确这些介质都是在什么样的情况下提供什么样的功能或起什么样的作用，这样对于其他阅读者而言会对策划者的想法有更直观的认知。

对于程序而言，可以粗略那些功能是和谁相关，怎么处理。对于美术而言，可以粗略的知道针对这个策划案是否需要制作新的资源制作。在通过一些专门的要求或需求说明，整个对于程序或美术在这个策划案的上任务就可以体现出来了。

## 五、事件描述

不论是完成一个任务也好，还是进行对一个系统的操作也好，玩家都是在进行一个事情的完成，可以称为事件。

在游戏的策划设计中，事件可能很大，也可能很小，这种大小的定义全在于策划者的出发角度。比如制作一个任务，这个任务要分三节完成，那么可以说每一节都是一个事件，这种事件可以算比较大的。但针对每一节里，对某一个 NPC 对话，或者展开一个战斗，甚至做一个选择，都可以是一个事件，这种事件相对比较小。

那么实质上通过这个例子，事件就是玩家在每一个操作就产生了，每一个行为变化就是一个事件。大事件的使用是在做概述的时候使用，用于对主体流



程的描述，小事件是针对一个具体的操作而使用，用于对策划案的细化描写，以及方便程序对细节过程的了解。

实质上一个任务或一个系统，都是由很多个事件组合而成的，这些事件有些可能是先后开始的，有些可能是并行开始。

因此我们在对事件描述的时候一定要按先后顺序去描述，这样的要求是与流程相配合的，事件可以看做对流程的细化描写。

对于并行的，则要做出说明，并行事件对于策划来说主要是在分支选择，条件判断的时候存在，比如某一个 NPC 提供给你三种选择，三种选择各自对应三种不同的结果，那么这三个选择就是并行的，选择就是分支选择。另外象战斗的胜负判定，胜负只能选择一种结果。所以，简单的说并行可以看做是一个岔路口，你只能有一个选择进行，而不是同时选择进行的意思。

## 六、功能细节的描述

对于一个策划而言，这个策划要实现什么是最主要的，其他的内容都是为这个目的而服务的，对于一个任务而言，任务的每一步操作是要进行详细说明的。而对于一个系统而言，系统具备的功能，以及如何操作，操作结果是必须要进行详细说明的。

在对功能细节的描述上，并不单单是针对这个系统具备的功能而描述，比如常见的仓库系统，那么如何存取是这个系统的关键部分，但可以存多少，找谁操作，存取后的数据存储方式等等这些都是和这个系统相关的。如果仅仅对

存取做描述，那么简单的描述就是玩家把物品放在仓库里就是存，拿出来就是取。

但这只是很粗糙的，并不是具备实际实现的书写，比如存的方式是什么？取的方式是什么？仓库要不要有存储上限？如果有上限，当仓库满了继续存会有什么结果？当取的时候玩家包里满了继续取会有什么结果？这些都是和存取有关系的，都是必须要做说明，否则程序按完全按简单的描述去制作其结果就是一个具有很严重漏洞的仓库系统。

策划要首先从自己的工作中去减少失误和漏洞，而不能指望通过程序来弥补，因为程序是按策划的设定来制作的。当程序在编写代码时因代码产生的错误是相对容易解决的，检查起来相对容易，修改几段代码就可以了。而如果是策划出现的漏洞，同过程序是查找不出来的，必要通过策划案来修改，而策划案一旦被修改，很有可能代表一个系统要重新制作。其工作量、成本都是相当巨大的。

因此对于功能的细化就是策划减少自己失误和漏洞所必须要做做的。我们都知道东西写的越细越同意发现问题，做策划不能怕出现问题，而应该怕不出现问题，出现问题了我们可以解决或想别的办法去规避，而发现不了问题，一旦出了问题我们都不知道从什么地方去下手。

另外在做功能细化的时候还要注意到，本功能与其他功能或系统之间是否有关系，是否要做特必别说明。

例如，我们做特殊道具的时候，很多道具是不能丢弃，不能交易，不能买卖，不能存储的。那么我们在做这些道具的时候，就要考虑战斗状态下，存取

物品状态下，交易状态下对这些物品的特殊处理，一般来说这些特性会写在物品本身，而当处于某中状态时，判断一下物品身上是否具备某种特性就可以了。对于程序而言可能只是几行代码的编写，但作为策划而言，则必须要提前考虑这些，这些必须的不可少的。

再如，我们制作一个自动行走的功能，那么就要考虑，当在自动行走中打开物品包会怎么样，打开人物框会怎么样，是不是在这个状态可以可以和他交易，买卖，对话。如果进行了这些操作对自动行走会有什么样的影响。单纯的来看，自动行走和交易，买卖是毫无关系的，但在实际上这些不但具备了关系而且是必须要考虑的，只是这些关系并不是明显表现出来的，相对比较隐晦，不容易被注意。所以我们做策划的就要多方面的去考虑，设想多种状态去考虑是否会对我们目前制作的内容产生影响。

实质上细化就是对策划细心、耐心、严谨的考验。

事件描写、功能描述在本质上都是细化的过程，细化的程度会直接影响策划案的完成结果，质量高低。

这些是作为一个策划在进行设计的时候比较重要的几点，但并不代表只有这么几点，针对不同的设计，每个设计的偏重点并不一样，所以也会有一些不同的书写方法，但作为主体而言，以上这几天可以说都是必须的。

至于其他的还有例如，玩家群分析，玩家心理分析，设计展望，设计结果预测，等等，这些都是根据不同的内容选择，有些是在设计初期为设计思路定位而使用的。比如我们策划一个活动就要考虑玩家的需求情况，以及活动的预期效果预估，这样我们可以对比最后的结果来核对我们的不足。

当我们需要添加一个系统的时候,可能要考虑我们用户群那些是主体用户,我们所做的改变是针对那一个群体有利的,因为一个设计不可能对所有的人都有利,因此我们要进行受益群的分析。

所以策划要考虑的不仅仅是文档本身,有些内容虽然可能不在文档里体现出来,但不代表就可以忽略。

总的来说针对一个设计而言,需要前期的用户分析,中期的正式制作,根据制作内容评估效果。而上面的五条仅仅是对正式制作部分做了一些归类。

需要补充的是,策划虽然需要严谨,但并不等于死板,严谨是指对设计思路的严谨,在做设计文档的时候,则要学变化,变化的目的是将文档可以更方便让他人阅读,结构仅仅是一个框架说明,在这个范围内,策划人员要学会合理的安排段落、内容、章节,使得策划案可以有条理的,层次分明的提供给所有人阅读。

• 2007-07-07 | [游戏力量]新手系列

#### • 四、策划案书写要求

策划案是我们将想法传达给其他部门了解的表现方式、传递介质。

从这个方面,我们在做策划案的时候就一定要起到给对方传达并了解的作用。仅仅做到让对方知会,只是策划案极为基础的部分,关键在于我们如何通过策划案让对方能清晰的了解整个过程。

我们知道,在我们将一件事情通过任何手段传递给另一个人的时候,我们都不能保证对方获知后不会出现偏差,尤其当传递过程增多后,那么我们最初

所传达的内容可能到最后一个知会人的口中，变成是毫不相关的另一回事情。那么如何保证传达内容的不变形是我们在做策划案中所必须要考虑的。

让我们先看，一个策划案都包含了那些目的，我们将这些目的一一的分析，最后应该会得出我们所想要的内容。

策划根本的目的是将一个想法，变为可以实现的内容，交由程序、美术等其他部门进行实现，在这个方面，我们需要策划案内容必须完整，表达必须准确，同时也必须有条理性。

内容的完整性是指我们必须将自己的想法没有疏漏的包含在策划案中，我们可以允许自己的想法不完善，但不允许对自己想法的书写有遗漏。保证完整的传递自己想法，使得其他部门的成员可以全盘了解策划的想法。

表达的准确性是指，我们在书写的过程中要减少和避免出现摸棱两可的描述或者模糊叙述，不确定的字词如或许，可能，大概，也许，这样的字词是不应该出现在策划案中的，策划需要足够的自信，这种自信并不是狂妄。要知道，一个字词的理解偏差将会引起他人对整个内容的彻底理解错误。同时要尽量避免使用容易出现理解混乱的用词，比如“完成”和“结束”，在一般的理解中两者是可以通用的，但在策划案中，结束并不一定就表示了完成。而一旦出现无法避免使用这样字词的情况，我们应该做特别的说明，用以区别。例如我们在任务中经常用到“轮”和“次”这两词，10次任务算一轮，那么在这种情况下，我们就需要进行明确的说明，甚至有必要单独的将这两个概念提出来做说明。策划的表达越准确，其他部门在制作中出现的偏差就会越小，从而保证整体的质量和进度。



条理性是指我们在书写的过程中，条理清晰，内容是有序的，上下衔接性好。当我们做到内容完整，表达准确这两条，但内容书写混乱，所有的东西相互穿插，好几个部分的内容相互混杂在一起。那么在这种情况下，会对其他人的阅读造成很大的困扰，导致对一些内容阅读疏漏，而阅读的流畅性直接影响对整个内容的了解程度。所以如果内容混乱，即便我们达到了内容完整，表达准确，但其他部门的人仍然会出现和内容不完整，表达不准确情况下出现的问题。

从上面这三个方面可以看出策划案在整个制作过程中，起着方向内容指导、明确目的的作用。

当然策划案不单单仅仅起这样的目的，制作完成后，策划案就是整个制作完成后的备案，在以后的查阅中起提供说明的作用，而且即便当有人员变动后，新接手的成员也可以通过策划案很迅速并详尽的了解其内容。同时当制作完成后，如果因某些原因需要进行修改，那么原策划案必须具备方便快捷修改的能力。

在这个方面，我们就必须要求策划案写的足够详细，将所有的内容很细节化的一一描述表达，使得在日后的查阅中也能很清晰的了解当初设计的意图和理由。

其次，需要具备直观的表达手段，使得阅读者可以快速了解整个策划案的大致内容。这些手段可以是文字，数字，图形或者其他，用这些方式将这个策划案变的立体起来，方便对整个策划案的内容把握。



第三，整个内容各部分的独立查阅修改，在这个方面和内容的条理性相关联，针对整体内容中的某一个部分，要可以方便快速的查阅或进行修改，而不至于需要在整个文档的开头一直看到结尾才能了解某一个部分的内容，或才能完成对某一个部分进行修改。

从上面这些来看的话，我们可以这样对策划案做一个规范化的基本要求：

- 一、内容的完整性，保证策划思想的完成表达
- 二、内容的准确性，保证策划思想可以最大程度的被继承
- 三、内容的条理性，保证阅读的流畅，减少阅读引起的遗漏
- 四、内容的细节化，保证所有的各个部分、元素都可以找到很详细说明和描述
- 五、多种手段的表达，保证策划内容更加完善和立体，加强对内容的把握
- 六、合理的内容分块，保证查阅和修改的便捷性

额外的，我们要区别一下对细节化的理解，所谓细节化是将所有的内容尽力去做详尽的说明，将所有的元素都可以做一个描述，方便人们的理解，减少理解错误的情况，使目的性更加强烈。区别于复杂化，细节性看起来似乎是将很多不起眼的东西都做了说明，似乎让这个策划案的内容看起来多了很多，但这种多并不是将内容复杂了，所有的内容还是原先的那些内容，只是将每个部分的描写更细致了。

例如我们将一个木头做的凳子细化，那么基本的内容就是，凳子由木头、钉子、木器胶，通过某种方式组合起来的物品，其中需要木头多少，钉子多少，

胶多少。而复杂化则是我们在木头凳子的基础上加上了弹簧，皮革，把凳子变成了沙发。

我们遵循这些要求去书写，那么我们至少可以保证我们的策划案在书写方面是合格的，和我们的策划想法的好坏并无关系。易于阅读、理解、把握、继承，就是我们做一个策划案所必须要遵守的要求。

针对不同类型的策划案，其格式也各不相同，但在基本的要求上都遵循着这些要求。

- 2007-07-10 | [游戏力量]新手系列

#### • 五、流程图的作用

在策划工作中，将一个方案，系统的有步骤的传递给其他人是一个很重要的方面。正如我们在生活中一样，我们做任何一件事情都有各自的顺序，我们按照这个顺序才能实现一个完整的事情。

简单到日常的喝水，我们首先要有水，其次张开嘴，把水倒到嘴里，然后咽下去，通过这样几个有顺序的步骤我们才完成了喝水这个事件。我们不可能先把水放到肚子，然后在去找水，然后咽，之后把水倒嘴里，最后再张开嘴。如果按照这个顺序，我想这个世界一定不是现在的世界，能完成这个顺序的人也肯定不是我们自己。

我们在做策划的时候，也和喝水是一样的，我们需要把整个过程一步一步的，有顺序的描述出来，传递给其他人。

那么我们可以有什么样的方式来实现这个过程呢？通过文字描述，第一，第二，第三，通过这样的方式去传达。或者通过语言，通过口头叙述，先什么，再什么，然后还有什么，最后是什么。

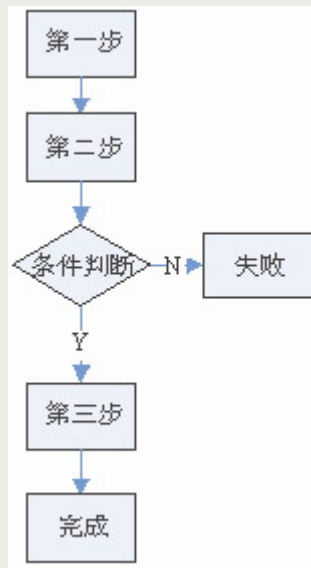
这两种表达方式有各自的优点缺点，文字我们可以描述的很详尽，每一步都可以仔细的去描述，但同时会显的内容很多，对于其他人而言，我们不能保证所有的人都能仔细的看我们通过文字实现的描述。口头的叙述，虽然很方便，但容易遗漏，不容易记忆，只适合临时的小范围小方面的临时传递。

那么如何简单、清晰、有步骤的、便于阅读的，将我们的整个过程描述出来是策划首要考虑的问题，这关系到我们的思想可以在一定的时间内，多大程度的被其他人了解和接受。在这里我的建议是使用流程图的方式。

对于对程序方面有了解或稍微接触过编程语言的人来说，流程图基本上都见过，用过，也写过。也知道流程图的作用是什么。流程图主要是指表述工作流程的框图，它能以图形方式有条理地表达工作流程。流程图里有一些固定格式的框图，如判断框等。

那么在策划中，流程图的作用简单的说，就是将我们的策划内容，依照一定的次序，一步步的通过这些框图来表达。当然策划做流程图的目的是为了表述过程的主要次序关系，和程序方面做流程图的方式比较要简单也容易的多。

我们可以参考一下下面的这个流程图



这是一个很简单的演示，我们可以看到一个事件开始到最后的顺序，并且也能看到这中间存在着选择或者判断，不同的选择或者不同的判断会导致不同的结局。很清晰，同时也简单明了，很直观的将我们的步骤展现给每一个人去了解。

那么作为我们在实际的工作中，流程图应该以什么为主要目的呢？因为在一个策划案中，我们可能会使用很多的判断，很多的选择，如果我们把这些判断选择都画到流程图中，这个图可能会非常大，内容非常多，阅读也会比较麻烦。

针对这个情况，我们在做策划的流程图时，需要把握主次，流程图的目的对于策划而言，是起描述主要流程的作用，即将整个策划案内容的主体同流程描述，在这个主体中牵扯的一些细节我们可以一笔带过。

例如，某任务需要 2 个以上的条件要求满足后才可以开启，而再每一步都会有类似的要求约束，我们在写流程图的时候，如果把每个条件都画进去，可能画四五页纸也不够。真这样做对于阅读的人而言也是非常痛苦的。那么我们怎么描述呢？

我们先假设这个任务一共要 5 个大步骤，要找 5 个 NPC，每个 NPC 那里都要有 5 个条件判断玩家是否够资格。那么我们可以估算出，每步至少要增加 5 个判断流程，而每个判断都导致最少两种结果，也就是说对于一个 NPC 我们需要至少 10 个流程框图才能完成，5 个 NPC 至少需要 50 个，还不包括满足条件后 NPC 额外对玩家的任务内容描述。导致的结果必然是流程庞大。

分析之后，我们可以考虑实际绘制流程了，我们可以看到每个 NPC 的这 5 个条件实际都是负责资格判断的，那么是不是可以统称为“资格条件判断”？只要资格满足就可以进行下一步，如果我们这样去考虑，那么每个 NPC 实际只需要做一个“资格条件判断”就可以了，至于具体的资格条件是什么，我们可以不在流程图里表现。

因为针对我们的任务主体而言，我们要表达的是任务如何进行和完成，所以在这里，资格条件究竟是什么并不是主体流程需要去了解和明确的，只需要知道这里有要求就可以了，至于要求不满足怎么处理并不重要。

这就是策划的“主体流程”，主体流程的作用就是在假设条件都满足的情况下，每一步应该怎么去做，中间在一些主要的衔接点上用需求的判断来衔接。比如某任务必须战斗失败才能触发，那么我们就一定要把战斗判断在流程里表现出来。

同样针对上面的例子，那 5 个条件判断可能每个条件的不足都针对一个各自不同的结果，那么我们用“主体流程”是不是太草率了呢？是不是会让其他人无法了解如果条件不满足又会怎么样呢？这里我们可以再提出一个“分支流程”的概念。



不论是对话的选择，还是条件的判断，我们都可以把其选择或判断后的结果引发的非主体流程叫做分支流程，有的分支流程可能直接造成一个最终结果，有的可能会引发一些其他的小内容。那么我们在做完主体流程后，根据实际情况，可以把这些分支，每个独立看做一个部分，在针对每个分支去做一个流程描述。

分支流程是对主流程的补充，不是每个主流程都需要做分支流程，比如某任务中有一个条件判断，条件判断直接引发结束的结果，那么这样的判断分支就没必要去做分支流程了。而如果条件判断不满足，引发了一个小的补偿任务，比如杀一个怪，如果胜利了可以去杀终极 BOSS，但失败了虽然不能杀终极 BOSS，但可以完成一些额外的任务要求，杀一个次等的 BOSS，那么这样的分支就存在做分支流程的价值。

总的来说不管是主体流程还是分支流程，都是为了表达策划案的内容步骤，次序顺序，用图框的方式来传递我们的思想。

但是不要以为只要做了流程图就可以万事大吉了，图虽然很直观，但对于整个策划案而言，一个流程图所包含的内容还是太少了，流程图只是传达了一个步骤次序，但每个步骤还有什么细节则不是流程图可以完美表达的。文字还是需要的，同时我们还可以通过简单的文字步骤描述与流程图配合的方式来多方面的表达我们的思想。两方面结合可以更好的传递要表达的内容。

- 2007-07-14 | [游戏力量]新手系列

- 六、系统策划文档



## 一、 书写的包含内容

结构拆分：系统要求，系统目的，系统功能，系统涉及的 NPC、物品，系统操作方式，系统流程

系统要求：本套系统是出于什么思路而产生的，作用是把握这个系统的整体框架

系统目的：本套系统想要达到什么样的目的，可以实现到什么地步，是对系统的一个预估

系统功能：本套系统都具备什么样的内容

系统涉及的 NPC、物品：本套系统是否有 NPC 或物品参与，各自是如何设定的，设定来自系统要求和目的的约束

系统操作方式：本套系统玩家通过什么样的操作来完成，来实现系统功能的完成

系统流程：本套系统的操作流程是如何的，通过文字以及图形来描述系统的主要内容与次要内容以及相互之间的关系

## 二、 设计时需要考虑的问题

### 1、群体分析

在进行设计时，要考虑本套系统所面对的是那一类的玩家，针对这类玩家那些是他们所关心的，那些是他们不做关心的，就是要进行玩家分析，通过这种分析来判断玩家喜好，决定系统内容的设计方案。

## 2、系统冲突

在制作新的系统时，要考虑是否和现有系统有冲突或形似雷同，如果和现有系统有冲突就要考虑是否可以通过对方案内容设计来规避这些冲突，不能全靠程序去解决冲突，应该先从设计角度去考虑对冲突的解决，当不能肯定把握的时候有必要多考虑几套方案通过群体的讨论来决定，选择风险小成本低，且能实现设计要求的方案。只有当从设计方面不能做到对冲突的规避，才考虑程序方面是否可以解决。如果一旦冲突从各方面无法避免，必须要考虑是否放弃设计，在具体的制作中如果遇到这样的情况，可以提出自己的疑问和想法，进行群体商议讨论。

## 三、 设计中加强对多方面的综合考虑

在做设计的时候，每一步或每一个内容，都要考虑与该部分有关的其他内容，考虑可能出现的各种情况，在设计的时候这种细心可以减少很多不应该出现的疏漏。

一般来说一个系统必然会有某部分和其他的系统有关系，比如买卖交易系统是否成功和玩家包裹满还是不满有关系，做自动行走则要考虑野外遇怪的处理和影响。

因此这些与要设计的系统有牵挂的其他因素都是我们在设计中需要去仔细考虑的，在这方面的考虑可以让我们的设计更加完善。

## 四、 设计完成后的检验

当我们完成了对系统的设计后，需要从头将整个流程和内容对照查看。

对于一个较小的系统，我们所要思考的内容相对较少，能很清晰的把握整个流程内容。但在设计一个较大的系统时，尤其是当系统有多个分支内容时，我们就有必要进行校验，内容越多，我们所思考的内容也就越多，书写的内容也会越多，而与之对应的，我们可能遗漏和疏忽的地方也就会更多，并且还会有可能出现前后冲突的情况。

因此完成设计后的检验实际就是对比流程内容，对我们的书写进行核对，确保我们的书写是按照流程去写的，是按照要求去写的。

# GAME

# POWER