## 阶段计划

阶段1：认识阶段。当前是什么，有什么，什么程度；未来会怎么样；为什么要做。行业情况。

1迭代

阶段2：概念阶段。选什么方向；给谁做；具体做什么想法；做成什么样；为什么值得做。怎样的方法去决定前面的，产生、评估和确定想法。

1\2迭代

阶段3：框架阶段。具体做什么模块，到什么效果，以能达成2。怎样的方法去决定前面的。

1迭代

阶段4：预研计划阶段。为预研阶段准备，哪些需要预研；组织资源、计划。怎样的方法去定计划。

1迭代

阶段5：预研实施阶段。原型验证；解决模糊、难点、技术\美术选型、制作规范标准、风险点等不确定性问题；初步用户测试，评估反馈和调整。

1\2迭代

阶段6：开发计划阶段。为实施阶段准备，组织资源、计划。怎样的方法去定计划。 1迭代

阶段7：核心部分开发实施阶段。具体设计；具体实现；review调整。

3迭代

阶段8：支撑部分开发实施阶段。

阶段9：组织测试、功能、适配、客户端性能、弱网络和服务器压力等各类专项测试

## 项目规模及周期

从设计到开发制作上，定位小中型项目

根据具体项目的定位目标和规模，开发周期分别限定在1、3、5个月。

模拟jam 48小时节奏

48 – 8 \* 2 = 32h -> 16h + 16h，3个工作日，3 \* 6h

1 + 2 + 3 = 6h \* 5 = 30h

每周专注1-2个限定的点子方向

完整工期 工作日 \* 迭代数 (计划)

10d \* 8 = 80d

10d \* 10 = 100d

## 人员配置

策划：1

项目管理（兼）：1

客户端开发：1

美术：1

策划：1，未来储备

运营：1，未来储备

测试：0，目前团队成员自己兼；常驻外包人员；考虑兼项目管理

**外部合作**

音效：外包

美术：部分外包

**JD**

**Html5游戏客户端开发**

岗位职责：

1. 使用Cocos Creator或LayaAir引擎、JS语言，开发微信小游戏；
2. 独立撑起开发相关工作，包括从开发环境搭建、工具到具体产品功能的完整开发及优化；
3. 负责游戏中的数据日志和统计、各种发行平台的上架接入流程、版本更新、维护等运营环节的开发工作；
4. 在小团队中，需与项目成员紧密合作，积极参与游戏的体验、测试、反馈等其他必要的有益于产品的工作；

岗位要求：

1. 至少1款已上线的H5游戏开发经验；
2. 熟练使用JS、AS3、TS语言的一种及相关标准，编写符合最新规范的代码；良好的OOP编程思想
3. 至少熟练使用游戏引擎（Laya、Cocos、Egret)的一种；
4. 完善的逻辑思维能力，对游戏资源优化、内存及性能优化、代码混淆有一定的研究，了解常用设计模式；
5. 有微信小游戏，小程序开发经验的优先；
6. 熟悉WebSocket、HTTP等网络通信技术，能胜任部分后端工作者加分；
7. 熟悉Unity者加分；技术栈全面者加分；
8. 自驱力强，对自己的工作态度、成果、能力发展有主动的要求；
9. 有较强的学习能力，有好奇心、探索精神；
10. 热爱做游戏本身，心态好，不浮躁，耐得住

**原画美术（2D、原画、准主美方向）**

岗位职责：

1. 独立撑起美术设计与制作各环节的工作，保障游戏的美术品质
2. 根据产品需求，能独立的构想和确立各类的美术风格
3. 与开发、策划一起确定并执行美术标准和规范，优化平衡视觉表现与体验效果
4. 设计和制作游戏角色和场景
5. 根据游戏风格设计和制作UI
6. 对接外包管理，指导与把控外包质量
7. 设计和制作产品宣传图
8. 在小团队中，需与项目成员紧密合作，积极参与游戏的体验、测试、反馈等其他必要的有益于产品的工作；

岗位要求：

1. 5年以上原画专业经验，至少参与过1款完整的游戏项目开发，了解游戏美术制作全流程
2. 擅长原画概念设计，并熟悉UI、特效、平面设计、3d模型、动作等相关技能
3. 有丰富的创作实践经验和扎实的美术功底，优秀的美术欣赏水平及对游戏美术的鉴赏能力，能够适应不同的美术风格
4. 爱玩游戏，对各种美术风格、类型、年代的游戏涉猎广泛，并持续尝试和吸收
5. 对游戏玩法和体验设计有想法和创造欲、有产品意识，有兴趣、潜力、能力兼修游戏策划者加分
6. 有较强的学习能力、想象力和创造力，有好奇心、探索精神；
7. 自身有艺术追求，又能在项目中与策划、开发良好沟通协作
8. 自驱力强，对自己的工作态度、成果、能力发展有主动的要求；
9. 热爱做游戏本身，心态好，不浮躁，耐得住
10. 简历需附带作品，尽量能涵盖多样风格、游戏类型、设计制作环节（如角色、场景、UI等）；并提供已上线的游戏项目名字及在其中承担的美术工作内容

## 产生想法

### 基础姿态

超轻量极简游戏试水热身

正经产品

走的更远

### 内部发生器

review自己种子想法，参考其他游戏如何落地

自己玩过比较有感觉的玩法、素材、，在此相关领域发散

从原有的简单玩法出发，改造有新的吸引人的体验，改造精进

做给谁 用户群出发

平台用户生态特性出发

做哪块蓝海 市场盘子出发

操作出发\约束范围

设备硬件特性出发

题材出发\约束范围

什么感受 感性传达出发

什么情境 复现情境体验出发

什么类型的核心挑战

一个简单的挑战，迭代法

具体机制\系统 点子、yy出发

类型模板出发

典型的核心乐趣找尽量简洁的方式传达出来

优化现状存在的某些问题

模拟GameJam实践 48-8\*2=32h / 2 = 16h，限定主题范围和时间

艺术风格出发\约束范围

浏览游戏画面图形启发

日常生活多留意观察

与有擅长偏爱美术风格的美术合作定制

练习把点子成型为一个简单可玩的游戏

把一个平淡的体验改进为兴奋有亮点的体验

衍生思路

原型版 极简

完整玩法版 兴奋，耐玩，挑战，进步空间

题材版，主题代入，现实题材，有启示性，群体话题传播

体验美感，自然，图形，安宁，个人的内在体验

### 外部发生器

参考机制List

参考GameJam主题

分析游戏核心概念，提炼体验

回顾ios已有游戏

3ds nds重点

Follow国外重点游戏平台\网站、对标游戏公司的产品

## 评估想法

本身的发挥空间、潜力

核心体验是否有吸引力

核心体验是否新鲜

// 是否能嫁接到已有的机制、游戏类型

是否能匹配有出彩的题材

持续吸引力 （主题系列化），ugc素材，成长性，收集，皮肤

**平台特性**

目标用户群体多大

是否适合手机特性

是否适合微信用户特点、使用情景和习惯

对关系链利用的前景

传播空间

已有产品哪些是体验很好的

平台上是否已有竞品很多，或者被头部垄断

在功用类似的众多休闲小游戏中为何被选中

商业模式

题材和玩法，如何促进分享和传播

做高品质的难度

抄袭壁垒；被发行利用自己做一个

市场需求

**题材**

是否能合理解释玩法元素

是否能强化升华玩法的主题

受众对该题材的理解、感受如何

这种感受在受众通常的使用场景是是否易于传达到

该题材下，美术的表现力能如何，主要角色会是什么

该题材下，内容的扩展空间如何

该题材下，传播讨论，市场推广的空间如何

**项目目标**

## 操作特性约束范围

* 竖屏、单手
* 点触
* 按压
  + 按压 松开 短
  + 按住 长
* 划动 短
* 拖曳 长
* 操作的组合
* 单指
* 双指

## 美术约束范围

* 在手机屏幕上也能体现出视觉表现力
* 美术难度低，少复杂图形；几何体

## 主题约束范围

## 概念方向0

符合平台特性和用户特点

* 准入门槛低。随时随地，对网络、性能、他人依赖低。拿起就能玩，玩了就能有乐趣。
* 能短时沉浸进去。且有长期的目标，有挑战的动力。玩法简单，反馈愉悦，但过程中也有小的变化。
* 回归门槛低。重新玩时，不需要再熟悉很多操作和功能，不需要前情回顾去回忆自己玩到哪了、该做什么了，没有很多需要新去了解学习的新系统和内容。
* 单局开始、结束的都快，新的挑战内容接续出现的也快。
* 乐趣不能只在玩家脑子里酝酿，身边观看的人在不了解的情况下也能很快理解乐趣，并很容易上手参与一把。
* 看别人玩也有乐子。传染情绪。
* 相比于策略的关联性思考，更偏于执行动作、单一解题。
* 是否可停歇，自主选择继续的时间；还是持续不停的挑战
* 一般的生活经验都可以直观理解玩法，体育运动，答题猜歌；便于建立分享传播联系

吃喝玩乐 衣食住行 常识热点话题

* 可中断和恢复，微信的社交场景打断体验
* 得到核心乐趣反馈的最小单元，时长；比较完整的乐趣段落；长期目标的时长
* 频次多，短单次时长，短总时长，常驻不流失
* 线下接触时互动强化
* 目前类似的短时高频挫败型游戏已经较多，注意如何能更友好
* 同时follow市场情况和需求

## 候选想法

我记得wii u上有个多人同乐的鬼屋游戏，一人拿pad当鬼，其他人看电视，只有鬼能看到自己，鬼可以秒特人，人可以靠手柄震动判断鬼和自己的距离，还可以用手电伤害鬼，当时在一个朋友家玩的，简直不要太欢乐，dwitch上玩不到我觉的真是可惜啊。

需要技巧的玩法A去合成->合成本身->合成成果运用到玩法B中

翻牌合成，移动翻牌合成