

# Day 001 Summary

## ▼ Day 001 Summary

### ▼ #001 设计师眼中的游戏

- 全流程
- 体验
- 理解人类
- 市场与人群

### ▼ 好游戏定义

- 好的体验
- 可持续发展

### ▼ #002 什么是游戏策划

#### ▼ Need:

- 分析解构
- 目的方案
- 推导评估
- 团队沟通
- 其他

#### ▼ 能力:

- basic:
- progressive:
- ultimate:

#### ▪ 成长?

- Experience

## #001 设计师眼中的游戏

- 游戏是通过互动构建的体验

制作游戏时:

1. 创造什么体验?
2. 用户?
3. 市场竞争?

# 全流程

认知 - 概念成型 - 预研发 - 全量制作 - 打磨

# 体验

体验（目标） > 玩法（手段）

游戏：互动性

四大要素：A、M、S、T

# 理解人类

1. 大脑偏见：视觉欺骗...
2. 情感黑盒：情绪二义论
3. 有限注意力：动 > 大 > 红色
4. 对比产生美/张力
5. 大脑可塑
6. 模式识别

# 市场与人群

不同人群差异 -> 市场

市场具有多变性、可预测性

市场竞争：

- 游戏是非竞争性商品（nonrival goods）
- 马太效应
- 创新的困境

信息发达 -> 细分市场

自我定位（在细分市场的位置）：

- 蓝海（难题：未知）/红海（难题：区隔度）
- 竞品
- 区隔

# 好游戏定义

## 好的体验

- 节奏：体验曲线
- 心流：难度与技能
- 沉浸
- ...

## 可持续发展

利润 = 营收 - 开发成本 - 营销成本  
营收 = 用户规模 \* 用户付费  
营销是产品设计的一部分  
积累 = 质量提高 + 成本降低

# #002 什么是游戏策划

## Need:

## 分析解构

审美能力

机制/美学/... -> 乐趣、体验

入手：

quantic foundry’s player motivations：

Action	Social	Mastery	Achievement	Immersion	Creativity
Destruction	Competition	Challenge	Completion	Fantasy	Design
Excitement	Community	Strategy	Power	Story	Discovery

## 目的方案

- 确定正确的问题

Document：

- 信息交流

- 记录

一页纸设计

## 推导评估

- MDA
- 原型验证

## 团队沟通

团队不同视角

## 其他

PM: 最终效果

Project Manager: 切分任务, 组织团队

Programmer

## 能力:

### basic:

- 理解/鉴赏
- 表达/文档能力
- 分析
- 逻辑
- 执行

### progressive:

- everything

### ultimate:

- 生活经历
- 游戏设计/制作经验

## 成长?

- 好奇好问好想
- 思考如何改进, 更新日志

- 书
- 报告
- 做游戏

## Experience

- a new vision of game design and industry - more professional / realistic (not in book anymore)
- knowing more about the relation between market and game design
- more clear about a designer's capacity, future expectation and plan
- also its a review of my previous knowledge
- valuable exp - being a part of a company

*write by Hellinus - 2023.7.10*