低风险高收益游戏开发方法

现有游戏开发流程

弊端

原型检验流程

策划核心玩法和原型

开发原型

公司人员验证原型

第一次修正原型

公司人员+熟人验证原型

第二次修正原型

发布到渠道，不需要推广，搜集玩家反馈

第三次修正原型

发布到渠道，不需要推广，搜集玩家反馈

止损点1：这里判断该游戏游戏性是否有重大缺陷，修改成本多高，核心团队是否有实力制作成产品，目前市场用户是否时兴这种玩法(留存等指标)，付费意愿是否达标。如果有必要则需要砍掉该项目。

如果游戏原型效果不错，则进入到立项正式开发阶段

如果游戏原型未达标，但是还能有进一步改进的空间，则进行第四次修正