H5游戏平台开发思路和计划

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **更新时间** | **版本号** | **更新内容** | **修订者** |
| 2017-8-14 | 1.0 | 创建文档 | 王瑞祥 |

目录

[1. 目标和思路 2](#_Toc490595032)

[1.1目标 2](#_Toc490595033)

[1.2思路 2](#_Toc490595034)

[1.3立足点 2](#_Toc490595035)

[2. H5游戏平台框架 3](#_Toc490595036)

[3. 平台相关系统 5](#_Toc490595037)

[3.1基础功能 5](#_Toc490595038)

[3.2付费系统 5](#_Toc490595039)

[3.3推广系统 7](#_Toc490595040)

[3.3.1分享功能 7](#_Toc490595041)

[3.3.2守护系统 7](#_Toc490595042)

[3.3.3其它推广功能 7](#_Toc490595043)

[3.4社交系统 8](#_Toc490595044)

[3.4.1后宫系统 8](#_Toc490595045)

[3.4.2好友系统 8](#_Toc490595046)

[3.4.3发布系统 8](#_Toc490595047)

[3.4.4聊天系统 9](#_Toc490595048)

[3.4.5排行榜 9](#_Toc490595049)

[3.5其它系统 9](#_Toc490595050)

[4. 游戏说明 10](#_Toc490595051)

[4.1你画我猜 10](#_Toc490595052)

[4.2斗地主 10](#_Toc490595053)

[4.3 狼人杀 10](#_Toc490595054)

[4.4街机捕鱼 10](#_Toc490595055)

[4.5德州扑克 10](#_Toc490595056)

[4.6其它游戏（待定） 11](#_Toc490595057)

# 目标和思路

## 1.1目标

* 做什么？
  + 我们要做一个H5游戏平台。
* 目标？**更强的变现能力。**
  + 即，同样的渠道或广告成本，我们的平台带来的收入比别人更高。
  + 低成本、高留存、高付费。

## 1.2思路

游戏的变现能力取决于以下几个方面：

* **低用户成本。** 
  + 更强的自传播能力，狼人杀可以通过用户自传播带来1倍以上的用户，即变相将游戏平台的变现能力翻了1倍。
  + 更强的吸量能力，球球大作战单用户付费虽然不及德州扑克，但广告位上的点击率是德州扑克的好几倍，变现能力并不低于德州扑克。
* **高用户留存。**
  + 产品的核心特色决定了用户的留存率，留存使用户转变成付费用户成为了可能。
* **高付费（高付费率和高ARPPU值）**
  + 成熟的商业模式，能将更多用户变现，也能提升单个用户的付费额度，棋牌类游戏、房卡模式、会员模式这些都是验证过的商业模式。

游戏平台可以将狼人杀、德州扑克、球球大作战同时放在一个页面，同时具备以上特点。

## 1.3立足点

我们的立足点，就是把那上亿的免费的访问量进行变现。

* **H5的优势：** 
  + H5游戏的特色是点开即玩，无需下载。其优势在于社交平台上的传播能力，而非游戏品质。
  + 1款能让用户点开即玩的H5游戏。
  + 1款能让用户愿意在社交平台上传播的游戏（结合平台的推广系统）。
* **团队的优势：产品的核心竞争力和商业化。**
  + H5小游戏《围住神经猫》几天创下了上亿的访问量然而这些用户并没有留下，也没有付费。
  + 1款社交类游戏，能让这上亿用户在平台沉淀下来并进行付费。
  + 1款棋牌类游戏，结合成熟的商业化运营。
  + 若干已被验证过的成熟的付费模式。

# H5游戏平台框架

* 平台功能划分：
  + 基础功能：必须具备的平台功能，比如登录、账户系统、开房间功能、帮助功能等。
  + 用于传播：推广系统、热门小游戏等。
  + 用于吸量：狼人杀、斗地主等。
  + 用于提升留存：社交系统、你画我猜等。
  + 用于提升付费：付费系统、德州扑克等。
* 平台框架：

# 平台相关系统

## 3.1基础功能

* 用户信息：用户需要记录的基础数据。
* 登录系统：用户登录和注册功能。
* 等级系统：用户提升等级系统。
* 开房功能：
  + 系统房间：所有用户可以自由加入，包含系统自动推荐房间快速游戏的功能。
  + 包间：可与好友一起进行游戏的包间，部分包间需要消耗金币。
  + 房间列表：用户进入游戏的入口，包含通过搜索房间号进入房间、显示最近进入房间等功能。

## 3.2付费系统

|  |  |
| --- | --- |
| **常规付费** | **特殊付费** |
| 出售金币 | 主播模式 |
| 购买道具 | 卖属性 |
| 出售月卡 | 总统套房 |
| VIP功能 | 明星套房 |

* 出售金币：金币商城。
  + 通过充值直接购买金币。
  + 首充获得双倍金币。
* 购买道具：
  + 钻石商城：
    - 通过充值直接购买钻石。
    - 首充获得双倍钻石。
  + 道具商城：
    - 用于消耗钻石，出售游戏中各种道具。
* 出售月卡：月卡商城
  + 用高性价比的充值方式提升付费率。
  + 通过充值直接购买月卡。
  + 不同的月卡用户获得的特权不同。
* VIP等级：
  + 区别于shift平台，将VIP功能从月卡功能中独立出来。
  + VIP等级是付费用户体验付费功能的主线，每个等级的VIP功能需要精心设计，以保证付费用户充值的体验。
* 明星模式：
  + 普通用户赠送道具给明星用户，比如社交系统中，给用户送花互动提升双方互动等级。
* 出售属性：
  + 出售属性是所有重度游戏中付费最高最受大客户欢迎的方式。
  + 在轻度游戏平台中仍然适用。
  + 用户增加魅力值等属性，这些属性在部分游戏中会生效。道具商城出售提升属性的道具（比如购买皮肤可以增加魅力值）。
* 总统套房：
  + 用户可以开付费房间邀请好友进行游戏。
  + 付费房间分多个档次，总统套房的游戏可供其它用户围观和竞猜，总统套房比赛的胜利者获得大量奖励。
  + 房主（付费者）可获得特殊道具，提升他的属性，同时获得专属的铭牌。
* 明星套房（晚会模式）：
  + 明星套房的功能类似总统套房，但对被邀请者身价有特殊限制。
  + 明星套房一般是附带表演性质的游戏，比如狼人杀。
  + 房主（付费者）可根据晚会的观众人数获得收益。
  + 房主可指定明星的表演，并根据明星的表演分配奖励。
  + 说明：**在常规的主播模式或社交模式里，付费者往往是比较被动的一方；而在一些重度游戏里，大额付费用户往往是掌握这绝对的主动权。解决这个问题，让大R在社交中掌握更多的主动权，是一个有机会大幅度提升付费的点。**

## 3.3推广系统

激励用户在社交软件上推广游戏平台，降低用户成本。

### 3.3.1分享功能

* 用户可发链接至以下社交平台
* 微信好友
* 微信朋友圈
* QQ
* QQ空间
* 新浪微博。
* 用户分享的目的有两种：
  + 一是邀请好友一起游戏；
  + 二是邀请新用户进入平台，通过守护系统从该用户身上获得利益。

### 3.3.2守护系统

* shift平台的后宫系统包含了推广和社交两部分功能，这里将其中推广部分独立出来作为守护系统，并将其完善。
* 通过分享功能带来的新用户，自动成为该用户的守护者。用户可以从守护者身上获取以下收益：
  + 守护者每进行一局游戏，可收益一定的金币。
  + 守护者每次充值，可收益一定比例的金币或钻石。
  + 守护者达到特定等级，可收益一定数额的金币。

### 3.3.3其它推广功能

* 兑换码功能：用于各类商业合作和运营活动。
* 关注功能：引导用户关注平台微信公众号，提升用户留存率。
* 下载功能：引导用户下载游戏，提升用户留存率。
* 评论功能：引导用户在appstore上评价产品，帮助平台推广。
* 微博说说：引导用户在微博中发表评论，帮助平台推广。
* 绑定功能：引导用户绑定手机，提升用户留存率。

## 3.4社交系统

通过用户间的互动，提升用户对平台的粘度（留存率），从而提升用户的付费。

### 3.4.1后宫系统

* 宝宝：
  + 你可选择平台中的任意用户成为你的宝宝，你需要付出一定的鲜花，鲜花的数量等同于该用户的身价。
  + 身价算法：初始身价为11朵鲜花，每被抢走一次，身价+1。
  + 你的宝宝每玩1局游戏，你会获得一定数额的金币。
  + 普通宝宝可以被抢走。
* 主人：
  + 你被某个用户抢走，给用户就成为你的主人。
  + 主人不能主动更换。
* 金矿:
  + 每个宝宝会给你带来一座金矿。
  + 宝宝玩1局游戏，金矿被激活，持续3天。
  + 金矿每天会产生金币，产生的金币数量和宝宝身价有关。
  + 宝宝连续3天不玩游戏，金矿处于睡眠状态，不产生金币。

### 3.4.2好友系统

提供添加好友以及好友互动的功能，增加用户在平台上的粘度。

* 查看好友主页：
  + - 主页显示以下信息：金币、钻石、关系最密切的好友、年龄、名字、地区、平台号、喜欢ta的人数、等级和经验值、会员等级、后宫信息、身价、礼物、相册、星座、职业、签名、专访、兴趣爱好等。
* 查看好友动态。
* 好友备注功能。
  + 每次修改备注消耗2金币。
* 好友聊天功能
* 删除好友互动记录
* 删除好友功能；
* 搜索好友功能：
  + 可通过平台号搜搜用户，并申请加好友。
* 送花：消耗金币送花
* 送钻石：送钻石
* 送粑粑：消耗金币送粑粑
* 大保健：给好友增加体力。

### 3.4.3发布系统

用户将自身信息或明星作品分享到平台，是用户吸收粉丝交友的一种方式。

* 照片发布系统相关功能：
  + 上传照片。
  + 评论功能。
  + 浏览功能。
  + 分享功能。
  + 推荐功能。
* 游戏发布功能：平台上的游戏比如你画我猜，也可以发布到广场中。
  + 发布的游戏一样具备评论、浏览、分享、推荐等功能。

### 3.4.4聊天系统

* 聊天分为以下几类：
* 好友私聊。
* 公共群，默认的聊天频道。
* 自建群，用户自己创建的聊天频道。
* 聊天功能：
* 文字聊天。
* 语音聊天。
* 走马灯（全服喊话，花费500金币）。
* 发照片。

### 3.4.5排行榜

* 根据各项指标对用户进行排名，排名高的用户获得更大的展示空间，并能得到一定的收益。普通用户可以通过排行系统查看排行榜用户的信息，并进行互动。
* 排行榜相关功能：
  + 展示用户信息。
  + 排名靠前的用户可以获得奖励；（刺激用户付费或推广）。
  + 可与排行榜上的用户进行互动。

## 3.5其它系统

* 任务系统。
  + 每日任务：每天可完成1次，第2天重置。
    - 完成每天全部的每日任务，可以获得额外奖励。
    - 每日任务全部完成的难度设定（会员或付费或较长的在线时间可完成）。
  + 限量任务：只能完成1次的任务，类似成就系统。
    - 限量任务给用户提供短期目标，提升用户留存率。
* 帮助系统。
* 软件信息。
* 走马灯
  + 用于运营发布信息，以及高级用户的展示功能。
* 消息中心
  + 游戏基础功能，用户重要信息提醒。

# 游戏说明

## 4.1你画我猜

用于提升游戏活跃度和留存率。

* Shift平台活跃度最高的游戏。
* 1分钟1局。
* 邀请功能优化方案：
  + 增加录像功能和排名功能（记录好友的答题时间）；
  + 点击邀请链接后直接进入房间答题（单人），并给出与好友的最终排名结果（体验与多人无差别）。
  + 该功能能大幅度增加你画我猜在微信群和QQ群的出现频率。
* 画画展示功能。

## 4.2斗地主

主要用于吸量，附带游戏币的消耗（即提升付费）。

* 人气最高的棋牌类游戏。
* 可设置不同级别的系统房间，加速对游戏币的消耗。
* 定期举行比赛提升平台的活跃度和话题。

## 4.3 狼人杀

主要用于吸量和自传播。

* 人气最高的社交类游戏。
* 适合在社交软件中进行推广。

## 4.4街机捕鱼

主要用于提升付费（ARPPU值）。

* 已被市场验证过的明星产品。
* 可以快速消耗金币。
* 根据实现难度评估，确认开发优先级。

## 4.5德州扑克

主要用于提升付费（ARPPU值）。

* 在页游平台上经久不衰的游戏，拥有较高的ARPPU值。
* 30秒1局。
* 快速消耗金币。
* 用户比例较低的特点可通过平台优势弥补。

## 4.6其它游戏（待定）

从国内外流行的H5小游戏、flash小游戏、街机游戏、文字游戏、聚会游戏中挑选合适的素材，结合当前热点进行改编。