

一、计划阶段：首先，是项目计划阶段。

1、创意管理：第一步，是召开个会议，在会议中最常见的方法就是采取“头脑风暴法”。每个人都必须拿出自己的建议和想法，之后大家一起进行讨论。另外在会场内，会有专人进行会议记录。而在项目开发的前期则会有市场调查。

2、撰写草案：第二步，撰写策划草案，也叫意向书。撰写策划草案的目的在于，使得小组内每个成员对即将开发的项目有一个大体的认识，并且对目标进行明确。

3、市场分析：第三步，市场分析。决定了是否需要开发这个游戏。

1)、目标客户：最重要的一点是确定目标客户。即该游戏是面向核心玩家，还是普通的大众玩家。如果是面向核心玩家所开发的游戏，则需要游戏的难度更大一些；反之，如果是面向大众玩家开发的游戏，则需要游戏的难度简单一些。最好的方法是允许玩家自定义游戏的难度。

2)、成本估算：以网游为例，包括以下几个方面

·服务器：运行网络游戏所需花费的硬件方面的成本。成本中的大头。大约占到总成本的40%左右。

·客服：属于人力成本的范畴。网络游戏不同于单机游戏的部分在于，其不同于单机游戏的“售后不理”的销售模式。用户在玩这个游戏之后，运营商需要不断的提供更新和各种在线服务。

·社区关系专员：同上，属于人力成本的范畴。同其他方面的花销相比，这方面几乎可以忽略不计。

·开发团队：人力成本，这方面花费的真正大头在核心成员和天才制作人的薪资上。

·管理：管理方面花费的成本，这方面成本较少。

·用户帐号管理：发行成本的一部分，但也属于运营的范畴。至于成本几乎可以忽略不计。

·办公室、电脑、家具：这方面是大头，不过这次花费之后，开发下部游戏时基本上花费就不需要或者很少花费了。

·带宽：发行成本的一部分，但也属于运营的范畴。成本也是极高的，当然各地可能都不一样。

·网管：发行成本的一部分，同样属于运营成本的范畴。

·其他杂费：杂七杂八的一些费用，包括水电费、燃气费、可能还会包括买咖啡和茶叶的钱。

·宣传、广告和推广的费用：属于运营成本。应该说最好的宣传方法就是广告，但各种广告在花费上都不尽相同，这个就不细说了。

·客户端：制作游戏客户端、点卡、充值卡、印制游戏说明书、游戏包装、游戏赠品一类的成本。

4、需求分析：第四步，撰写需求分析书。这包括以下三个方面：

1)、美工需求：撰写美工需求分析书，内容包括需求图、工作量等。其中工作量需要以

天来计。内容具体如下：

·场景：包括游戏地图、小场景等方面。

·人物：包括玩家角色、重要NPC（玩家队友、提供任务的NPC、主线剧情NPC等）、次要NPC（路人、村民等）、怪物、BOSS等。

·动画：动画方面估计每个公司的需求都不尽相同。如果公司能力有限，动画的制作可以考虑外包的方式。

·道具：主要需要考虑是否采取纸娃娃系统。

·全身像：人物的全身像方面。

·静画&CG：游戏中可能出现的静画和CG的需求。没有则不需要写。

·人物头像：人物的头像制作需求，其中包括人物的表情方面，包括喜、怒、哀、乐、悲等多种表情。

·界面：界面的需求，包括主界面、各项子界面、屏幕界面、开头界面、END界面、保存和载入界面等方面。

·动态物件：包括游戏中可能出现的火把、光影等方面。

·卷轴：又称为滚动条。根据游戏的情况来定具体的需求。

·招式图：根据游戏开发的具体情况决定是否有此需求。

·编辑器图素：各种编辑器的图素需求，例如关卡编辑器、地图编辑器等方面。

·粒子特效：3D粒子特效的需求。

·宣传画：包括游戏的宣传画、海报等方面的制作需求。

·游戏包装：游戏客户端的封面包装的制作。

·说明书插图：游戏说明书内附插图的制作需求。

·盘片图鉴：游戏客户端盘片上的图鉴的制作需求。

·官方网站：游戏官方网站的制作需求。

2)、程序需求：撰写程序需求分析书，内容具体如下：

·地图编辑器：包括编辑器的功能需求、各种数据的需求等。

·粒子编辑器：关于粒子编辑器的需求。

·内嵌小游戏：包括游戏内部各种小游戏的需求。

·功能函数：包括游戏中可能会出现的各种程序功能、技术参数、数据、碰撞检测、AI等

方面的需求。

- 系统需求：包括升级系统、道具系统、招式系统等系统导入器的需求。

3)、策划需求

- 策划的分工：包括剧本、数值、界面、执行等方面。

- 进度控制：要时刻注意时间和开发进度的控制，需要写一个专门的项目进度表。

- 例会：项目会以里程碑的形式呈现。当完成一个里程碑后，或者到达固定日期时，需要召开例行会议，除了成员彼此交流外，还需讨论开发中遇到的困难，进度是否有拖延等问题。

二、组织阶段：其次，是项目组织阶段。

1、确定日程：确定游戏开发的日程和进度安排。包括以下几个方面：

1) Demo版本阶段

- 前期策划：前期策划和项目的规划。

- 关卡设计：关卡设计阶段。

- 前期美工：前期的美工制作。

- 后期美工：后期的美工制作。

- 程序实现：程序的实现，包括编码等。

2) Alpha版本阶段

- 内部测试：主要是测试和完善各项功能，看一看是否有重大BUG。

3) Beta版本阶段

- 外部测试：进一步测试和完善各项功能，并预备游戏的发行。

4) Release版本阶段

- 游戏发行：项目完成阶段，开始正式的发行游戏。

5) Gold Release版本阶段

- 开发补丁：开发游戏的补丁包、升级版本，以及各种官方插件等。

2、确定人员：确定各个项目所需的人员。包括策划、程序、美工、测试、音乐、运营等方面。

3、分配任务：分配各个人员的具体的开发任务。

4、撰写策划书：正式撰写游戏策划书。

三、开发阶段：其三，是项目开发阶段。

作为策划来说，此阶段主要需做到同各方面保持顺畅的沟通，并处理各种游戏制作中的突发事件。其中需要做到与同事的沟通、同主管的沟通、同领导和老板的沟通等。

四、控制阶段：最后，是项目控制阶段。

1、时间

1)、成本控制：需要注意到开发成本的控制，包括服务器、客服、场租、人工（社区关系专员、开发团队、管理）、设备（办公室、电脑、家具等）、带宽、网管、宣传、广告和推广的费用等方面。

2)、市场变化：需要注意市场的因素。

·发行档期：需要注意发行档期，要赶在暑假和寒假之前发行。

·盗版因素：必须时刻注意盗版、私服等因素对游戏发行的影响。

3)、竞争对手的因素：需要时刻注意竞争对手的情况。毕竟，知己知彼，才能百战不殆。

2、品质

由于开发人员的水平大都参差不齐，所以必须根据制作人员的总体水平，决定作品的品

质。既不能要求太高，亦不能要求太低，需要折中考虑。

3、突发事件

例如，老板的突击检查、项目投资人的突然撤资等，这些都必须全盘考虑。

4、控制成本

包括时间、品质等方面的成本控制。