（一）产品设计

    1）新手设计无脑化、傻瓜化

        1. UI操作简单、直观、便捷；

        2. 短时间使玩家角色获得快速成长；

    2）针对付费的设计

        1. 第一时间让玩家产生付费的冲动；

        2. 付费点遍及游戏各个系统；

    3）内挂设计，减少外挂影响

        1. 自动寻路、自动拾取物品、自动战斗、自动补充HP/MP等；

        2. 自动换装（或者提示玩家换更强的装备）；

    4）提供玩家最大的满足感和爽快感

        1. 更好的游戏代入：游戏题材的选择，游戏世界观的设计等

        2. 深挖数值，但又不能使游戏系统过于复杂，即玩家能快速理解游戏玩法内容；

（二）技术研发

    1）提供跨服PK的功能，即不同大区的玩家能够同场竞技；

        技术关注点：不同大区的服务器是否部署在同一IDC？存储服务器数据分区部署 or 全Cluster共享？

    2）支持一机多服部署

        即同一台物理机器部署多个游戏世界

    3）形成一套核心研发机制和稳定的开发框架、基础库，保障核心功能快速复制

（三）运营推广

    1）快速开服，满足玩家“滚服”需求：《龙将》和《神仙道》做到了1天1服或1天2服，所谓“滚服”，即玩家会在不同服务器体验，目的是争取在新的服务器更高的排名和更大的满足感；

    2）开服第一周的收入是该服最主要的收入，也决定了运营商是否加大推广的力度；

    3）流量就是金钱，一般运营商的成本是每个人1-2元每人的流量成本；

    4）运营商可以提供机器，也可能让开发者自己租用机器和带宽，它只提供一个域名；

（四）其它

    1）核心玩家群特征：低粘性、高ARP值，即纯粹互联网用户，游戏只是其网络生活的一种典型应用；

    2）3--6个月完成一款RPG类webgame的全部开发，即正式付款公测；

    3）推荐《龙将》和《梦幻飞仙》；