

游戏设计课程之

游戏策划



- 游戏制作流程及分工

- 流程

游戏策划—美术设计—程序设计—音乐音效—游戏测试

- 游戏制作流程中的关键步骤



— 分工

- 游戏策划人员 →
 - 游戏主策划
 - 游戏系统策划
 - 游戏数值策划
 - 游戏关卡策划
 - 游戏剧情策划
 - 游戏脚本策划
- 游戏程序设计人员
- 美工和动画制作人员
- 游戏音乐制作人员
- 游戏测试人员

第1节 游戏策划

1.1 何谓策划

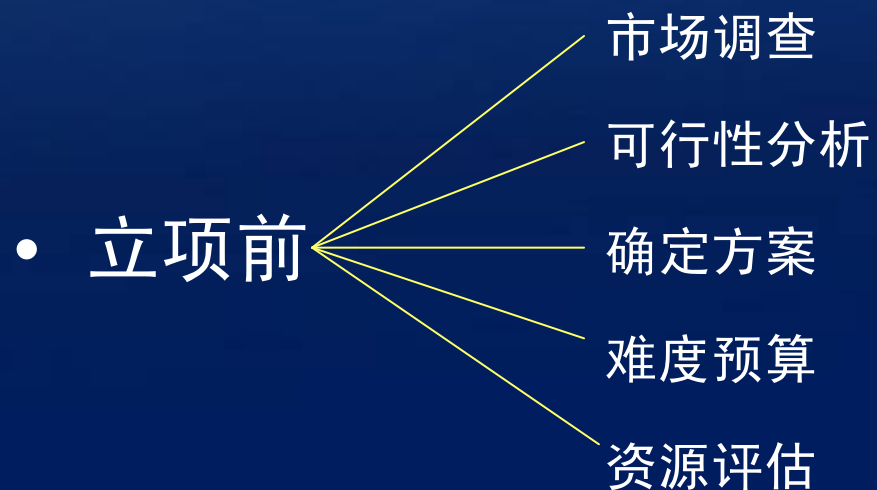
策划是指人们为了达成某种特定的目标，借助一定的科学方法和艺术，为决策、计划而构思、设计、制作策划方案的过程。

1.2 何谓游戏策划

游戏策划（Game Designer）

又称为游戏企划、游戏设计师。是游戏开发公司中的一种职称，主要职责是负责游戏项目的设计以及管理等策划工作。

第2节 游戏策划的工作



• 游戏制作的前期

确立游戏风格

构思背景

确定世界观

制订游戏规则

定义游戏元素

生成人物角色属性

进行过程安排

规划进度表

• 游戏制作中后期

文案策划

定义人物属性
定义角色属性
定义道具内容
规划地图
确定游戏方式
确定角色关系
丰富任务体系和游戏内容

数值策划

第3节 成为策划的条件

3.1 脑力劳动者

- 必要的能力基础
- 不断地学习吸收
- 不断地归纳总结
- 不断地思考创造

3.2 文学素养和写作能力

- 专业知识的深度
- 广博得知识面
- 文学鉴赏和评论能力

3.3 行业的了解程度

- 对市场上主流游戏的了解
- 对市场上同类型游戏的了解
- 对处于制作阶段游戏的了解
- 对行业人才结构的了解

第4节 策划案的撰写

4.1 游戏设计文档的重要性

- 资料归纳整理
- 模糊变明确
- 集中目标
- 易修改错误

4.2 想法与设计决策

4.3 游戏设计文档的主要功能

- 指导游戏开发顺利进行
- 确保游戏主题连贯性
- 确保游戏项目持续性

4.4 游戏设计文档的格式和风格

- 便于阅读
- 避免重复
- 简洁明确

谢 谢

第1节 游戏制作人的基本素养

1.1 个人素养

一个人基本的素质和修养（包括合作能力、学习能力和一些基本的个人修养和素质）

1.1.1 合作

- 能够大致了解团队中相关成员的性格特点
- 能够了解同伴的大致能力
- 能够将公事与私事区分清楚
- 能够通过沟通的方式解决分歧和矛盾，达到共识和妥协
- 能够为团队带来活力和内涵

1.1.2 学习

- 对整个行业的一个全面认识
- 游戏制作的流程及关键点
- 如何更好的完成你的工作
- 如何更全面地提高自己的能力

1.1.3 修养

好的修养利于工作开展，但也存在不利性格因素

- ① 毅力不足
- ② 对自己的观点太执着
- ③ 易怒
- ④ 做事浮夸
- ⑤ 过于保守

1.2 专业能力

1.2.1 组织管理能力

1.2.2 策划能力

1.2.3 程序设计能力

1.2.4 美术制作能力

1.2.5 一专多能

• 一专多能

你要能一个人干两个或是许多个人的活

- | | |
|--------------|----------------|
| 1. 基本的文案撰写能力 | 2. 初级的电脑系统维护能力 |
| 3. 办公软件的使用能力 | 4. 找寻资料的能力 |
| 5. 市场推广能力 | 6. 网络维护能力 |
| 7. 媒介宣传能力 | 8. 业务洽谈能力 |

1.3 专业精神

1.3.1 苦和累的体现

1.3.2 艺术的魅力

1.3.3 不知疲惫的机械劳动

1.4 活跃的思维

1.4.1 条理性思维

1.4.2 发散性思维

1.4.3 创造和完善

1.5 综合素质

个人素养

专业技能

专业精神

活跃思维







T H A N K S !

- 韩国数字内容产业的现况

出口数字内容产品与服务的比率与增长率

类 别	2004	2005	增长率
游戏	251, 423	336, 281	33. 8 %
动画 / 角色	60, 024	63, 106	5. 1 %
数字影视图象	10, 681	18, 842	76. 4 %
信息内容	29, 208	26, 823	-8. 2 %
电子教学	11, 290	1, 243	8. 4 %
数字音效	14, 183	16, 846	18. 8 %
电子出版物	3, 761	3, 478	-6. 4%
数字内容交易与中介	-	1, 495	0. 0%

数字内容产品与服务领域的从业人数

类别		2005 相对重要性	2006 相对重要性	05-06年 增长比与下降比率
产 品 服 务	游戏	32.7	33.1	29.5
	动画 / 角色	4.6	6.5	-35.0
	数字影视图象	10.4	9.2	52.8
	信息内容	19.1	19.3	6.4
	电子教学	9.9	9.2	18.7
	数字音效	3.1	2.9	7.2
	电子出版物	2.9	2.9	15.1
	数字内容交易与 中介	17.4	16.9	9.7
总共		100	100	-