

最新游戏系统策划案做(优质5篇)

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

游戏系统策划案做篇一

前言：本次游戏分有好几个小游戏，为一系列的游戏主要包括力气指

数、默契指数、运气指数3个部分。游戏的兑奖方式是以胸针换礼品，每个游戏胜出即可拿到一定量的胸针，以胸针的多少来决定礼品的大小。若最后所得的奖品不满意，还有一个机会可选择回答一个与管理专业有关的知识即可更换奖品，拿到心目中的那份礼品！

游戏时间：待定

游戏地点：待定

游戏1：双人叠易拉罐——力气指数

游戏规则：该游戏为单人游戏，需两个认进行，需要准备呼啦圈和易拉罐

两个人分别背向站在呼啦圈里，各自面对的是要

罐的数量来决定所取得胸针的数量

该游戏主要是比力气大，原则上不可以故意伤害对方和跨出呼啦圈

游戏2：你是我的眼睛——默契指数

需要指示a跨过障碍物，只有两个人一起在最短时间内跨过所有障碍物才算胜出。根据跨过障碍物的多少和完成游戏的时间来决定得到胸针的数量。

两个人的默契程度是该游戏的最主要的特征，原则上组队自由，希望通过此游戏来提高队友之间的默契程度。

注意：该游戏主要考虑到场地问题，根据场地的大小决定所设的障碍

物，该游戏同时要注意安全，要避免在地面潮湿的场地进行，以防摔跤。

游戏3：鸿运当头——运气指数

各有三次机会，根据抽到纸条所得的数字来决定加减胸针的多少。此游戏为该系列游戏中最后一个游戏，根据自己手中胸针的多少决定你此次游戏中所得的奖品。

该游戏纯粹是测测最近的运气。

财务预算：宣传费用（复印宣传单、海报等）：10元

奖品（胸针和一些礼品）：150元

活动准备（制作纸箱、收集易拉罐等）50元

书友协会、市场营销协会

游戏系统策划案做篇二

资深游戏策划 上海炫亮实业有限公司 上海炫亮实业有限公司, 上海炫亮, 上海炫亮实业, 炫亮 职责描述:

3、能够针对游戏的运营数据进行分析、总结, 提出具有建设性的意见及建议。

任职要求:

- 1、5年以上工作经验, 软件、数学、统计相关专业毕业;
- 2、至少掌握一门编程语言, 或者熟练使用excel;
- 3、有良好的逻辑思维能力, 学习能力;
- 4、有休闲类手游开发、运营经验者优先。

游戏系统策划案做篇三

工作职责:

- 1、负责研发体系内各产品各阶段的研发运营的相关工作;
- 2、负责产品运营策划方案的制定, 包括游戏内容优化、商业化设计以及运营活动;
- 4、对产品的研发流程和研发内容, 能够合理的提出建议, 并推动执行。

任职要求:

- 1、全日制本科以上学历, 热爱游戏, 对游戏行业有深入的了解, 对游戏各阶段有清楚的认知, 有研发运营经验的优先。

2、在运营活动设计、数据分析、商业化、市场推广、玩家、社区管理等方面至少有一个方向有深入研究。

3、良好的沟通能力,能够进行跨部门跨团队的沟通。

4、具备敏锐的观察力、分析判断能力,喜欢接受挑战,追求极致。

游戏系统策划案做篇四

2、负责策划团队整体管理,负责策划团队招聘、建设、培训考核、日常管理;

3、负责设计游戏核心玩法及整体系统框架,带领策划团队产出高质量的策划文档;

4、负责设计游戏数值架构;

5、在游戏制作过程中与其他职能良好沟通,确保设计理念精确的传递到各个制作环节;

6、负责验收所有的开发内容;

岗位要求:

2、热爱游戏,热爱学习,心态谦虚;

3、精通游戏设计基础理论知识,指导策划团队完成游戏系统、数值、关卡及剧情设计等;

4、关注游戏市场的发展动态,善于研究分析市面上优秀产品的特点;

5、良好的表达及沟通能力,优秀的执行力及团队管理能力,抗

压能力强；

6、深度了解二次元游戏特征,或有成功二次元游戏经验,优先考虑。

游戏系统策划案做篇五

第一章 概述 活着[live]

游戏类别：冒险类游戏，同时类似跑酷类游戏，但又并非跑酷类游戏

游戏描述：本游戏属于手机游戏，在智能手机上通过触屏来玩。玩家在游戏中作为唯一的主人公进行游戏。

本游戏属于冒险类游戏，同时一定程度上属于跑酷类游戏，但是它两者又都不完全是，只是具有他们彼此的一部分特征。

本游戏由于设计在手机上玩，所以场面不必很真实，也不需要很炫的效果，游戏场面在能清晰体现场景的同时，让游戏带有一定可玩性即可，同时游戏中可以带有音乐等元素，增强游戏的可玩性和娱乐性。

本游戏由于是在手机上运行的，故游戏需带有较强的即时可玩性，能让玩家在即时的玩游戏过程能获得玩游戏的快感和满足感以及成就感，同时游戏续贷有一定的难度，让玩家有足够的粘性，使得玩家可以在一段时间内，持续的玩该游戏，并通过不断地玩游戏获取对该游戏的技巧和攻略。让玩家在这个持续的过程中带来玩游戏到一定程度的满足感和成就感。

本游戏的亮点在于游戏中，玩家需要躲避丧尸的袭击而不断地奔跑，同时又可以在奔跑过程中获取武器对丧尸进行攻击，从而使玩家获取游戏在进行过程中的杀怪的新鲜感和满足感，又在游戏中需要玩家不断奔跑，并选择路径，让玩家需要多

练习才可掌握奔跑的技巧从而能有效的摆脱丧尸的追击，并带有一定策略，选择路径，使玩家在紧张地游戏过程中获取临时决断成功的成就感和幸福感。

由于是手机游戏，并且是同学自己做，所以需要考虑人力，物力，时间等因素，所以游戏在某些场景方面，玩家角色画面方面，游戏功能设定方面等尽可能地简单和容易实现，让游戏能在足够短的时间内能做出来，所以很多复杂功能只能当做暂时假定了。而尽量保证在指定时间内能提交能满足正常运行和玩的游戏。

故综合以上特点和因素，本游戏，会注重考虑在简单的设定中获取最大的游戏可玩性，以及在这样的设计中让游戏可以使玩家在玩游戏过程中获取最大的满足感和成就感，从而提升游戏整体的可玩性和用户粘性。

第二章 故事背景

在公元2300年左右，由于人类在研究生化方面的一次失误，导致病菌扩散，使得全世界范围内的大规模的人群受到感染而变成丧尸。

在这个弥漫着病菌和到处是行尸走肉的世界里，生活已完全无序，当在这个世界里，大多数人成为了丧尸，幸存的只是少部分，而少部分又面临着随时会被大批丧尸袭击而变成丧尸的危险境地。当此时，活着的人，面对的是无穷无尽的丧尸，面对的是食物的匮乏，面对的是，当世界无序时，人性贪婪，暴虐，阴暗的天性的一面，很多人虽然正常，但是他们却只想着如何让自己活下去，而开始变得为了达到目的不择手段。此时，物尽天择，适者生存的自然法则开始奏效，世界弥漫着挥之不去的恐怖阴影。

幸运的是，人总还是有高等智慧的，不少人都接受过高等教育，虽然出现了此时的困境，但是他们也还不至于泯灭了人

性，他们组织在一起，开始寻求出路。

主人公必须在大路上不断奔跑和躲避丧尸袭击，赶到港口乘船才能去那个孤岛。

第三章 游戏元素

本游戏并非rpg角色扮演类的游戏，故不需要很多的人物设定，只要有个玩家角色就可以，使得玩家在游戏中可以以一个合适的身份进行游戏。

游戏中除了玩家本身并不存在其他npc（系统角色），同时整个过程中玩家不会遇到同伴，玩家在一路上只会遇到很多丧尸。故丧尸也算是游戏的角色之一。

武器：玩家在奔跑的路上可以捡到枪，刀等武器，可以用来攻击奔跑的路径前方出现的丧尸怪物。

食物：在游戏中，玩家有一个生命值进度条，捡到食物，可以使得玩家补充体力，从而增加生命值。

药品：在游戏中，由于玩家经常可能受到丧尸的攻击，故玩家经常会收到一些损伤，捡到药品可使得玩家治疗伤口，从而增加生命值。

游戏中在特定路径中出现的道具数量是有限的，但是位置是随机的。故存在消耗品列表，但是本列表是玩家不可见的。玩家不可通过游戏查看这些消耗品的剩余情况。

玩家在一段路劲上出现的消耗品数量有限，故玩家在某一段路径上用了定量的消耗品，那在本路段走完前，消耗品不会再出现，只有在下端路径才会再次随机出现。

第四章 游戏机制

上面游戏概述所说，游戏规则很简单，玩家在游戏中一直向前跑，同时中途可以短暫停歇，但是不能时间太长，时间过长，丧尸就会追上来。还有就是，玩家在向前奔跑的过程中可以捡取武器来攻击丧尸，从而获得继续向前的通道，在这个过程中，玩家需要根据捡到的武器做相应的攻击技能。同时，在整个奔跑过程中，玩家可以捡取食物，药品等物品，来增加生命值。

游戏中，玩家有两种因素会被游戏结束，游戏中设定玩家生命值，玩家需保持生命值大于零，同时，玩家不能被从后面赶上来的大批丧尸围住。否则游戏结束。

游戏中还有一个积分器，记录玩家在游戏中获取的游戏分数，并对记录前十保存，从而使玩家可以通过不断地玩游戏来刷分，从而获取满足感。

原则上，游戏不存在通关可能，但是玩家可以不断刷分，来获取较高的成就感。

游戏中，玩家奔跑路途上会出现金币等东西，玩家捡取就可以获得分值奖励。捡到的金币越多，分就会增加的越多。

游戏中，还存在食物，药品等物品，使玩家捡取后获得增加生命值的奖励。

第五章 游戏进程

整个游戏中，玩家存在两个任务，一是保持不断地奔跑，最终到达游戏终点—港口。

第六章 人工智能ai

游戏中，丧尸会智能地出现，并且智能地采取攻击玩家等。并且，游戏中，始终，会有大批丧尸在玩家身后追赶。

路径上出现的武器，食物，药品等东西存在一定的智能设定。

第七章 系统设定

整个游戏界面就是玩家不断奔跑，路上有丧尸出现，玩家需要攻击丧尸，躲避丧尸袭击等画面，同时游戏界面中，路径上会在适当时候出现武器，药品，食物等画面。

游戏通过手机触屏来玩，故游戏操作需要尽可能简单。游戏中，奔跑通过向左或向右滑动触屏来实现，捡取武器，食物，药品等物品，通过点一下，即可捡取，或者通过玩家角色接触到这些物品就自行被捡取，路径上出现的金币，玩家接触到就自动获取。