



# 小团队立项与开发过程中的避坑指南

墨日工作室 紫宵

我们是一家成立了7年的小团队 没做多大，但也没挂



初期销量几百份，累计销量：  
1万份

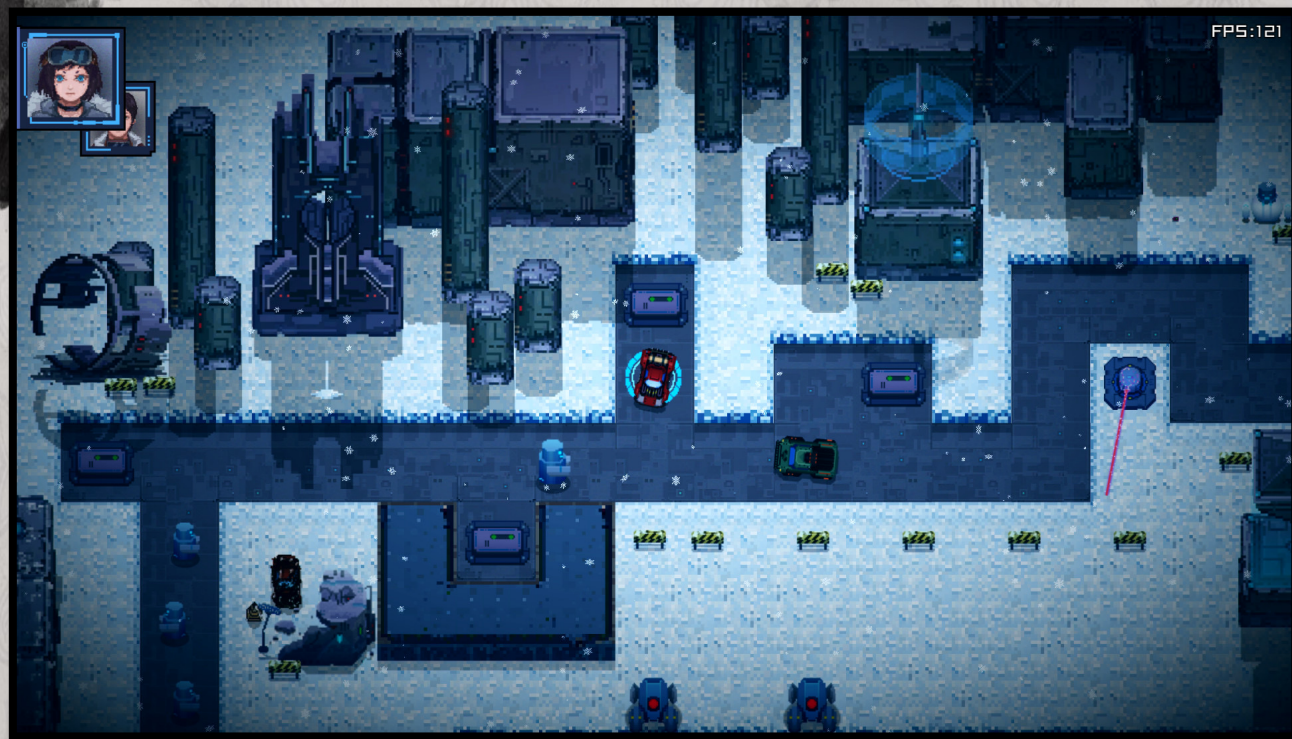


销量：4千份



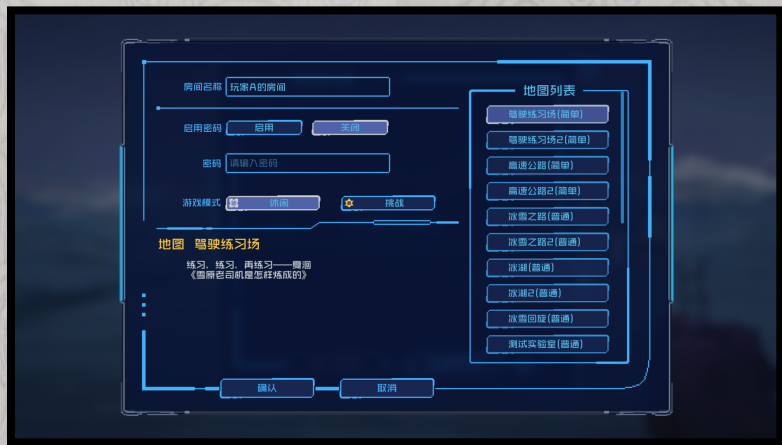
销量：13万份

# 立项时没有长板



- 玩法没有新意：一个滑冰过关解谜
- 画面表现也不突出：拍脑门，像素风够独立游戏，好做
- 小团队是不太应该考虑拼品质的

# 超出预期，过度扩展



- 无尽寒冬初始预期：
  - 团队要有一个项目开始做
  - 完成团队磨合
  - 试水游戏上线平台的流程和效果
  - 开发小半年

- 无尽寒冬开发过程中预期变化：
  - 觉得初始设计一般，想要做的更好
  - 想要有多人联机
  - 想要有创意工坊，地图编辑器
  - 开发了接近1年

# 立项仅仅开始于一个感觉还不错的点子

- 2017.1的GameJam Demo：一款在局限小地图中反弹激光清板打怪。<-还挺有意思的
- 4个月的反复探索后
- 一个竞技场观众互动元素的BOSS战游戏。<-有独创性的
- 但其实并不是一个大部分成员很想做的游戏



# 不想做带来了什么？

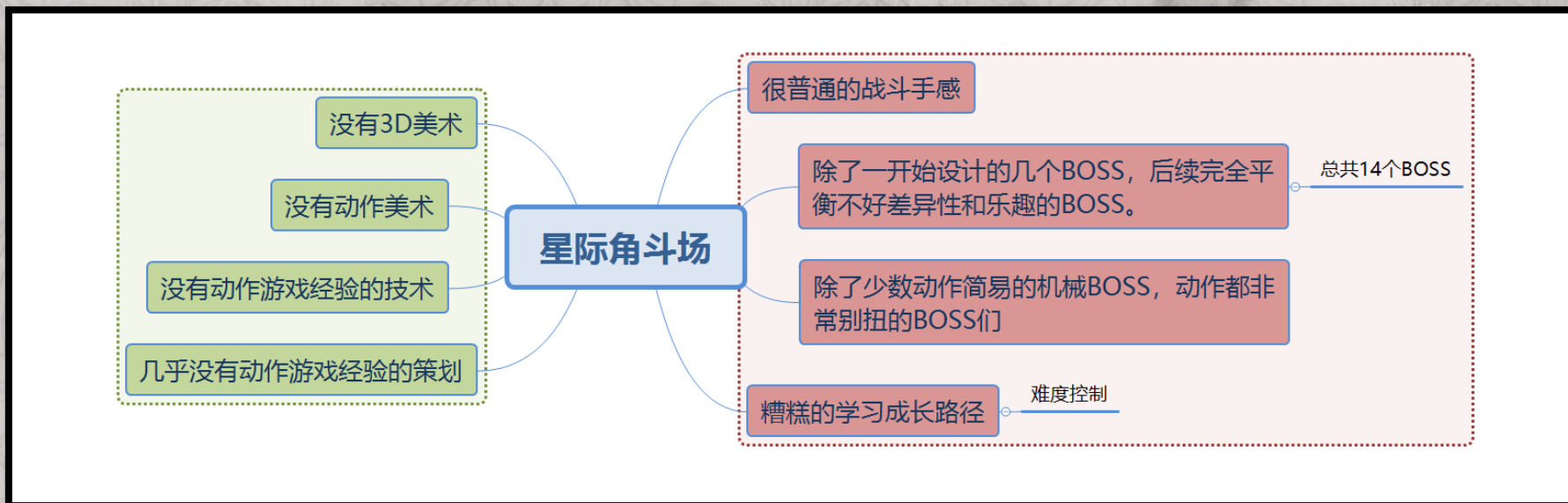
- 不太高的积极性
- 不太专业的自我认知
- 甚至没有一个人很强烈的想这个游戏该做成什么样

# 弃之可惜

- 不太高的积极性，导致开发很慢，实质开发周期月28个月。
- 不快乐。
- 立项的过程中，我其实隐约是有意识到问题的，但是觉得时间投入很多了，并且创意是有的，也许是可以做的。
- **新总结：立项时不要不舍得放弃！**



# 是一个远超出能力的项目



- 大部分人不想做，也就没有人仔细去思考过，自己能不能学会。
- 新总结：立项时不要过于超出自己的能力！



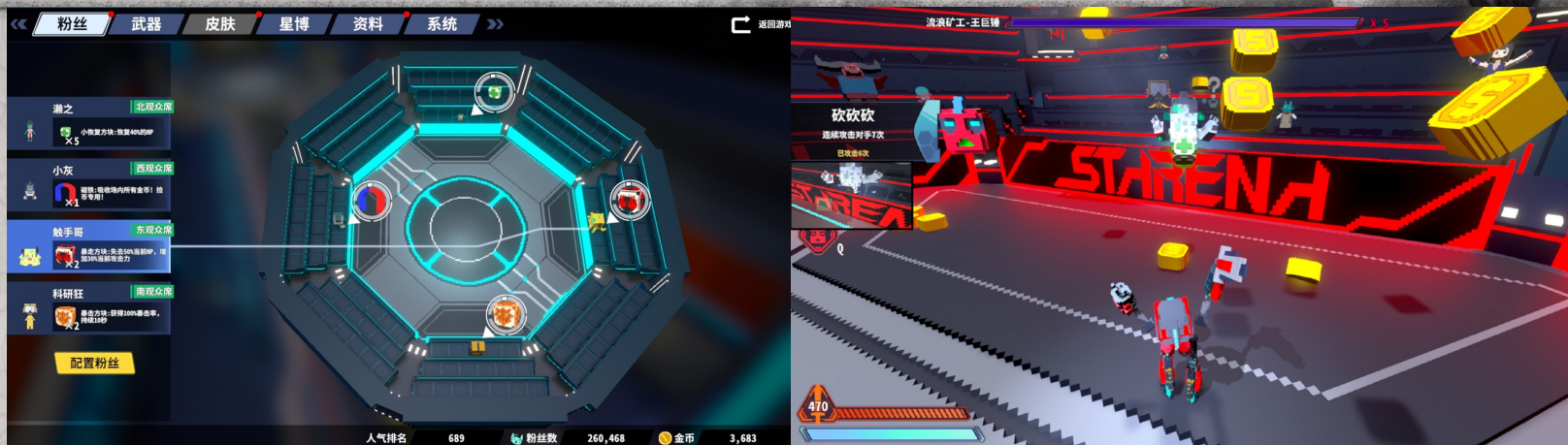
# 没有保持好核心长板

核心长板

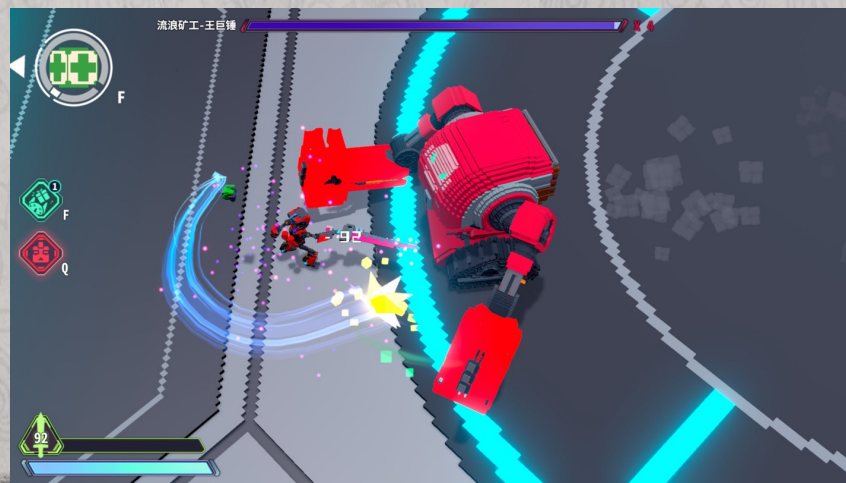
基础玩法

竞技场观众互  
动式的战斗

BOSS挑战  
ARPG

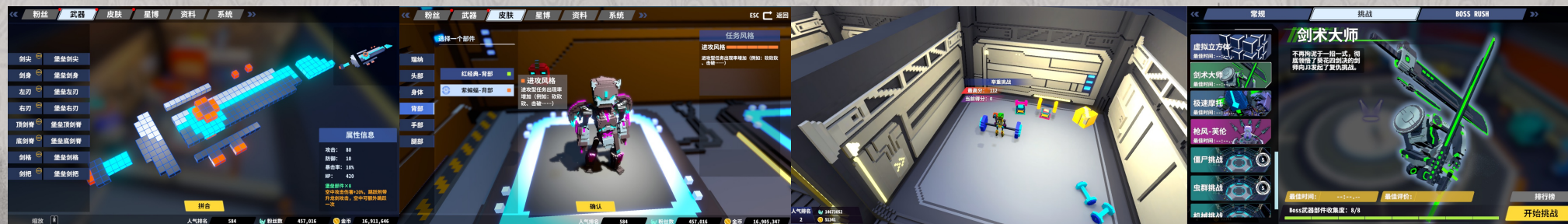
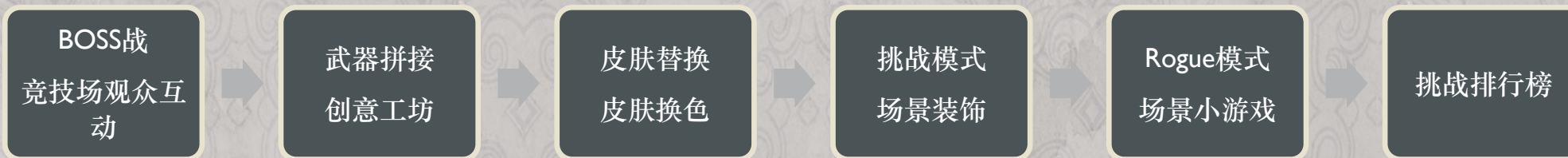


- 没有很清晰的目标
- 结果：观众互动这个机制在我们的游戏中是给BOSS战体验让路的。
  - 对战斗影响不大，沦为噱头。只能在宣传的时候起到一点作用。
  - 也没有更加深入挖掘。
- 新总结：开发时要保持好核心长板！



# 在核心之外，过度扩展

- 一直在横向扩展
- 想到什么就加什么，觉得这个有趣，那个也不错
- 不是不加，而是不能舍本逐末。
- 新总结：即使不超出预期，也不要漫无目的扩展内容



# 开发周期过长

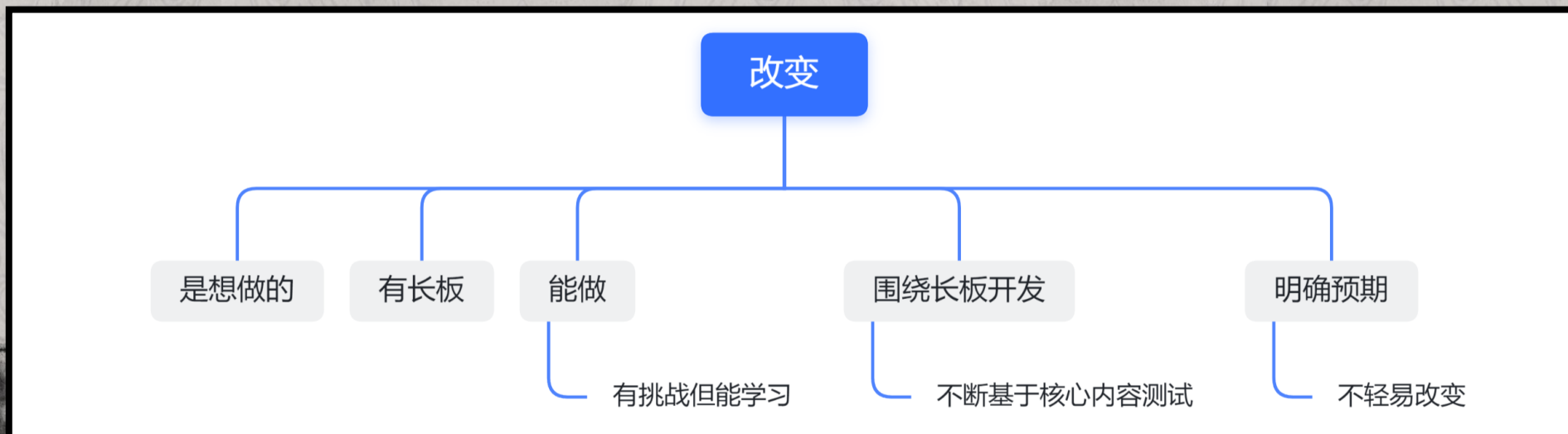
- 越久，越疲惫，越痛苦。
- 增加的经济成本。
- 团队越小，这个问题越不明显。
- 新总结：基于你的团队规模，你的资金状况，合理规划开发时间并有意识的认知到自己很可能会超出多少！
- 2倍。



# 弈仙牌

新赛季-鸿蒙气运-

- 弈仙牌是一款在线PVP的DBG卡牌构筑游戏
- 支持多平台互通
- 源于想做一款构筑了很强的卡组后与其他玩家真的对决的基础出发点



# 美术试错



3个月探索  
• 2个月使用



3个月探索  
• 三个月使用



2个月探索

- 不舍得放弃
- 其他问题：开发周期，自我认知与玩家认知偏差，技术准备不足，钱不够多

# 总结一下

- 立项：
  - 不要因为没有一个感觉还不错的点子而立项
  - 不要仅仅因为一个感觉还不错的点子而立项
  - 不要不舍得放弃
  - 不要做过于超出能力的项目
  - 不要没想明白预期而立项，要有合理规划
- 开发
  - 不轻易超出预期，避免过度扩展
  - 不超出预期也不要盲目扩展
  - 保持你的核心长板，认真打磨核心机制

# 最后

- 量力而为的坚持
- 多测试，不管是面对玩家的，还是自己人的。
- 最后，在你自己真心喜欢自己的游戏的时候，还请相信你自己，至少你做出了你自己喜欢的游戏。
- 谢谢！