

从



看休闲游戏制作



徐辉 Rony

Co-founder & GM of Shanghai, Happy Elements

GAME DEVELOPERS CONFERENCE™ CHINA

SHANGHAI INTERNATIONAL CONVENTION CENTER

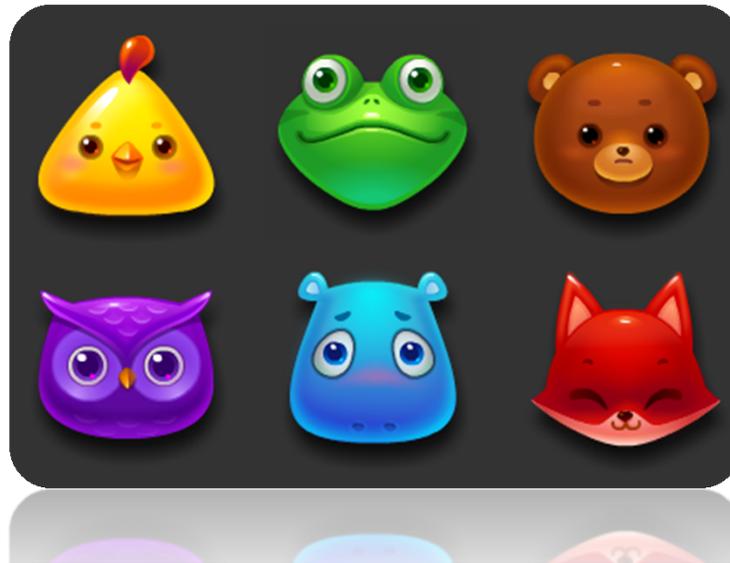
SHANGHAI, CHINA · OCTOBER 19-21, 2014





形象设定

1. 颜色区分度大，饱和度高，不易被混淆，不要黑白灰；
2. 各形象区分度高，无认知障碍，色盲也无障碍；
3. 造型抽象，线条简单，满屏动物不会觉得查找匹配困难；
4. 形象质感讨喜，以后可做表情或手机挂件；



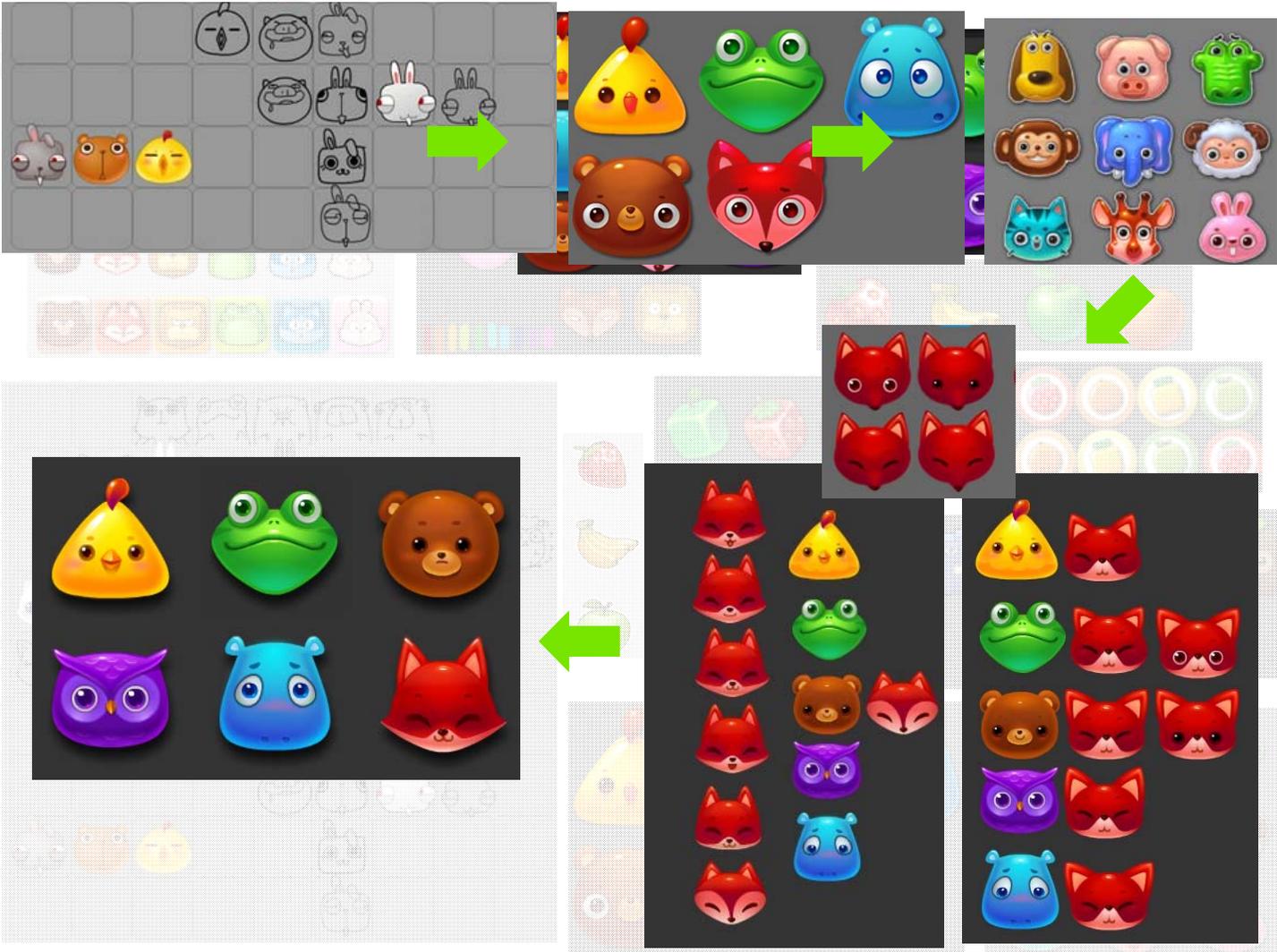
动物形象设定

2个月时间, 36个方案





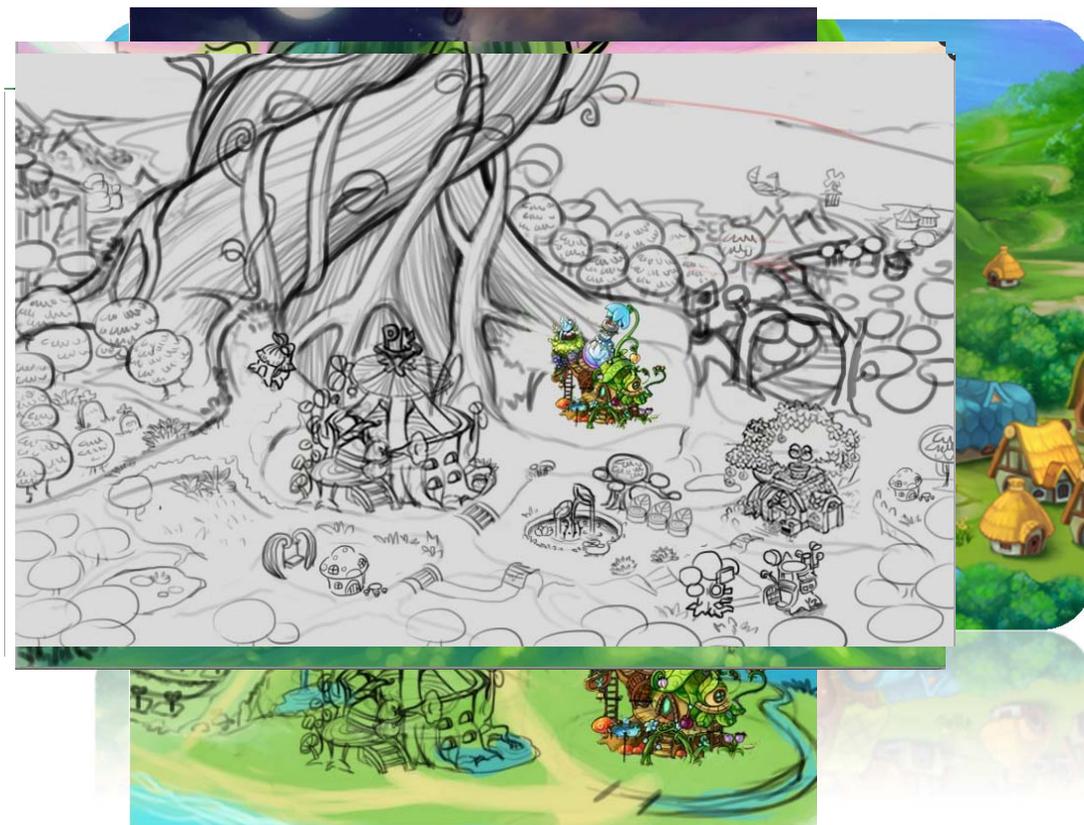
GAME DEVELOPER





精简耐玩

大地图设定



障碍设计创新



礼盒



鸡窝



褐色毛球



雪怪



气球



飞碟



灰色毛球



绳子

全新的体验

到目前为止有全新关卡模式都与众不同。

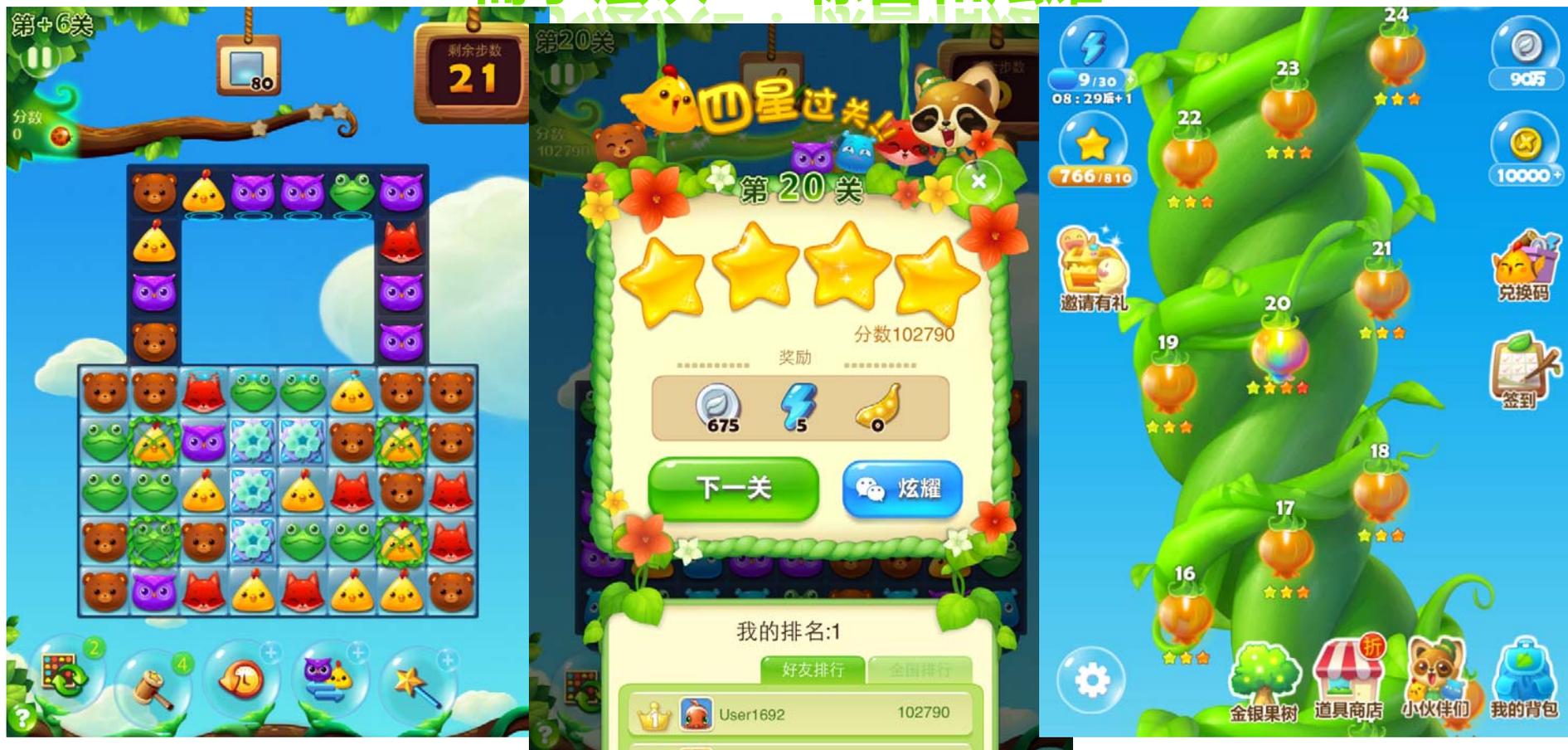




需求层次1：过关推图



需求层次2：惊喜和炫耀



需求层次3：全3星，排行榜

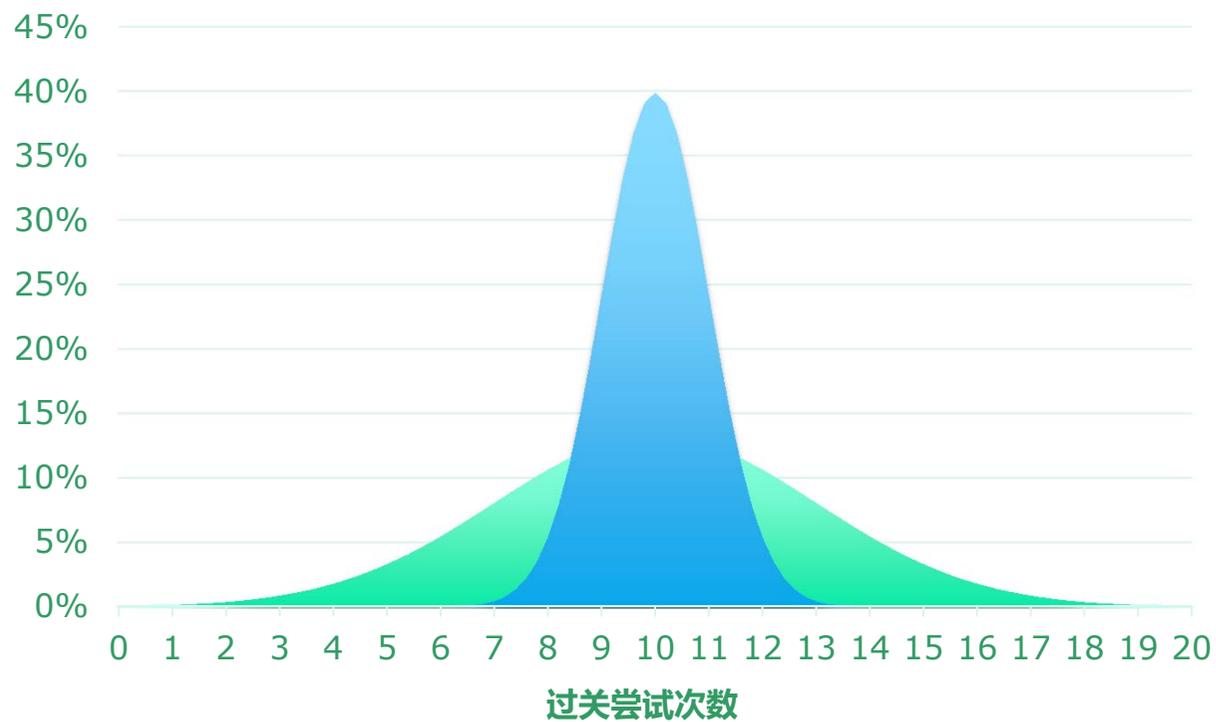




好的难关卡

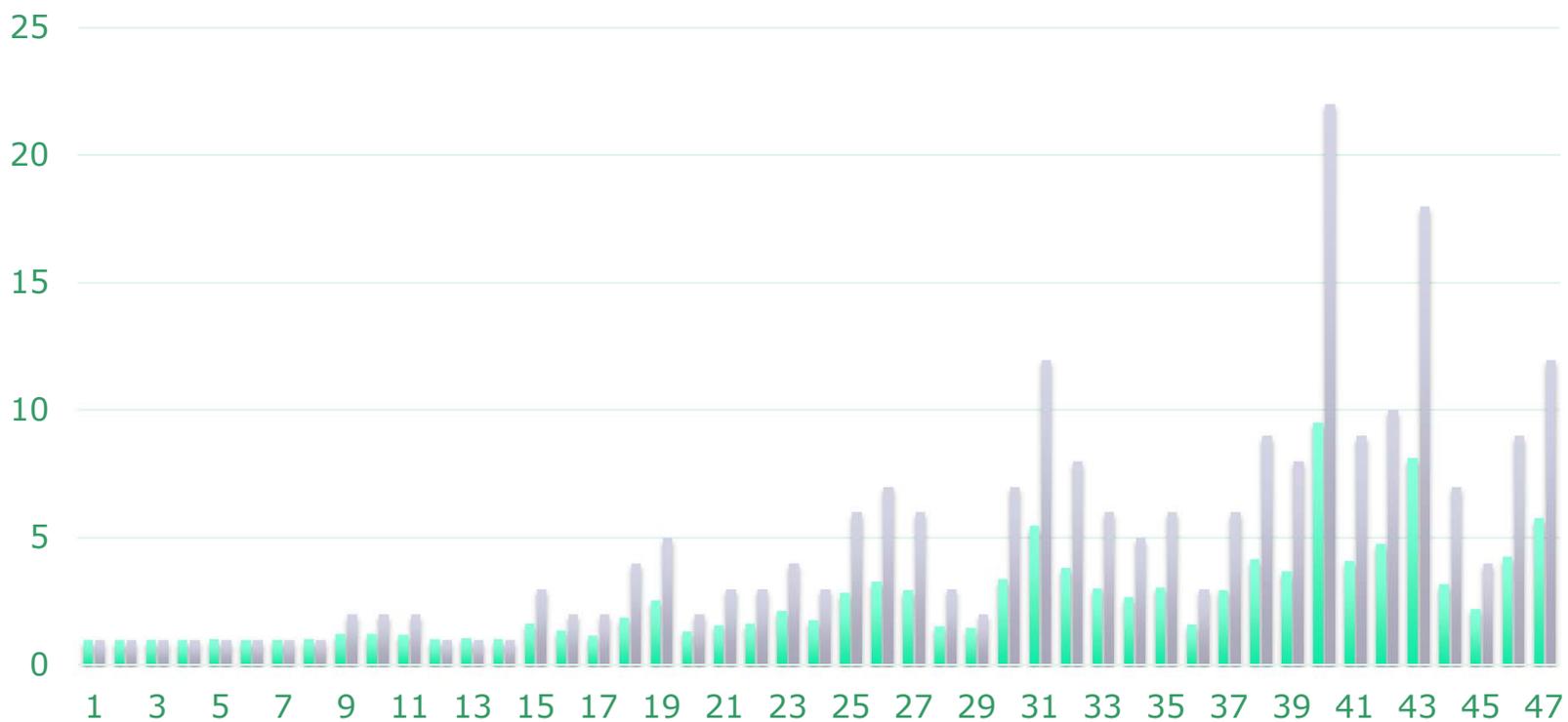
关卡设计

所有玩家过关期望分布



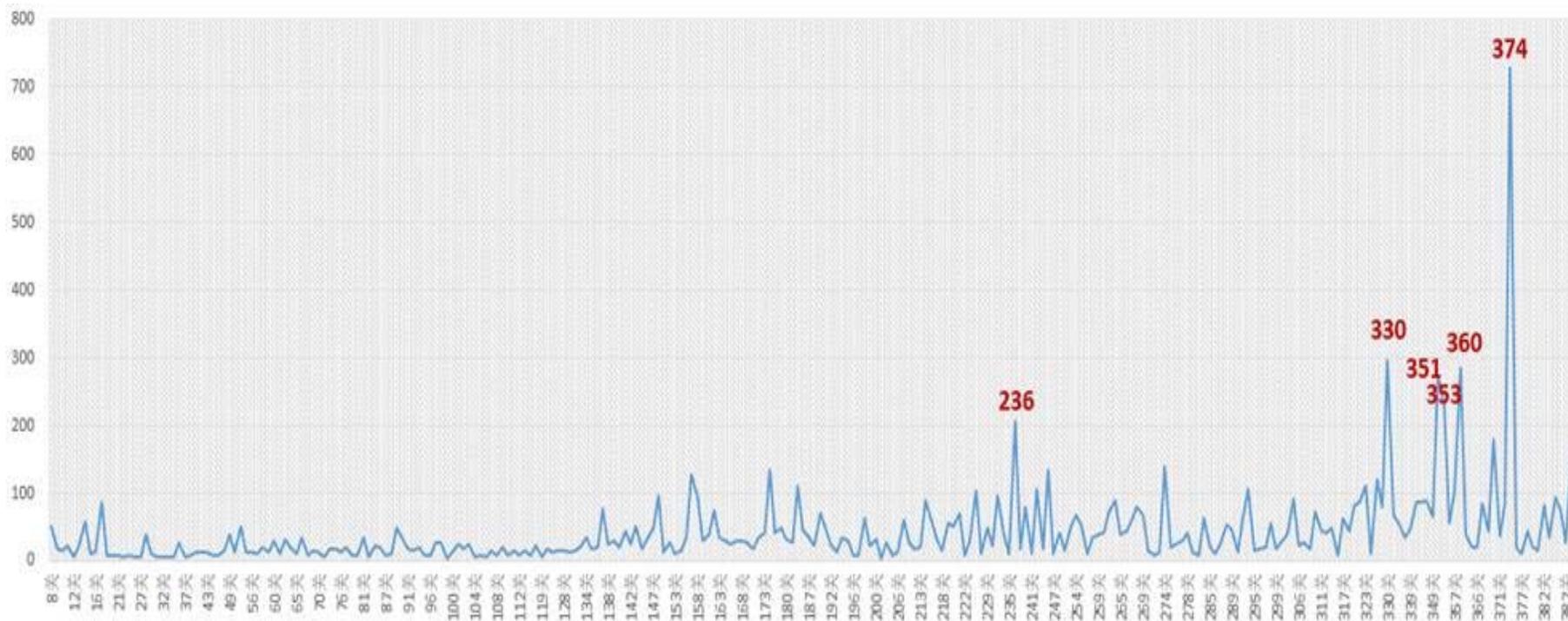
关卡设计

■ 平均闯关次数 ■ 90%分位数



关卡设计

FUUU = 成功前尝试次数 / 成功前接近成功的次数





竞争+互惠

方便的好友添加



和好友交互玩的更开心

互相竞争



互相合作



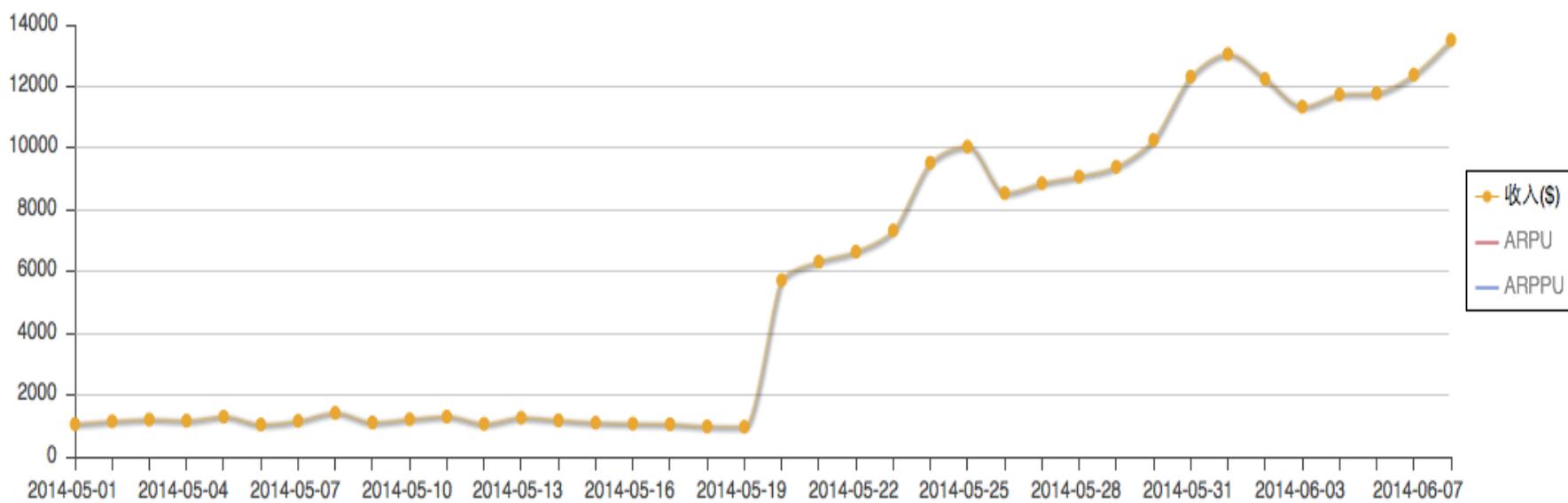


能力边缘

拉升付费冲动



短代支付





被忽略的

- 安装包大小, 内存占用
- 闪退和平台平分
- 动态更新
- 防作弊

Thank You!

Thank You!

