

游戏策划学习经验分享

第二站 初出茅庐（下）

策划需要了解多种文档的编写技巧

作为策划，除了大脑意外，还需要了解多种文档的编写技巧。就像一个只会兵法的将领没有武器依然无法上战场作战一样。

➤ Word

- ✓ 策划平时接触最多的文档格式之一，所有的思想最初都是以 Word 文档的形式表现出来，让其他人对你的设计有一个初步的了解，也作为设计中校对和回顾的凭证。
- ✓ 很多人不注重 Word 的格式编写技巧，经常有人说：一个人的字体可以体现这个人的形象。文档的编写也是如此，当别人看到你的文档时，也会对你这个人有一个评价。那什么样的文档是一份好文档？

- ✧ 解构清晰：关键点突出，段落有致，层级清晰

- ✧ 图文并茂：不会显得文章乏味

- ✧ 美观易读：主要指一份文档中字体应该一致，推荐字体（宋体、微软雅黑）特殊段落可以通过改变字体颜色或加粗加斜来强调或降低重要程度。

- ✧ 表达完善：当你将标题/关键点列出后，需要将其用文字表达清楚。

- ✓ 一份合格的文档包含：

- ✧ 标题

- 项目名+内容<如任务系统>

- ✧ 目录

- 通常用于会议讨论、打印使用

- ✧ 页眉/页脚

- 可以标注出文档名、页码、项目名

- 当你手中有一堆文档掉落的时候，页眉、页脚是让你分清他们所属关系最好的途径。

✧ 内容

- 分级，通常使用 list 列表将层次分清。

注：list 使用符号要统一，或使用数字尽量全部使用数字，若使用特殊符号尽量全部使用特殊符号。

- 插图，可以是 Visio 插图或是普通图片插图。
- 注释，注释的内容通常和普通文档内容样式分开，可使用“()”型注释或是通过改变字体和字体颜色添加的注释。
- 格式，缩进、行间距等的使用。
- 文档大纲结构，Word 的视图选项中有文档结构图项，可让你看到当前的文档结构。

方便查找

- 版本更新记录，当多人进行游戏设计时，一份文档或许需要多人进行维护，这个时候，在文档的最前面添加版本更新记录可以清楚的记录文档的修改过程和修改内容。

版本	作者	日期	修改内容
SC1.0	Seven	2009-12-14	《双城》剧情文案设计

- 超链接，一个完整的策划案都是由很多文档组成，这些文档在内容上很容易出现交集，这个时候可以使用添加超链接的方法让文档之间进行关联来减少工作量。

当用 Word 进行文档编辑时，建议储存为 03 格式，因为公司的机器或者其他人的机器并没有 07 版本安装或是无法对 07 版本进行兼容。

➤ Excel

- ✓ 策划平时接触最多的文档格式之一，通常用于具体的列表，或是周报、日报的整理。
- ✓ 编写 Excel 时需要注意的点

✧ 表名编写清晰

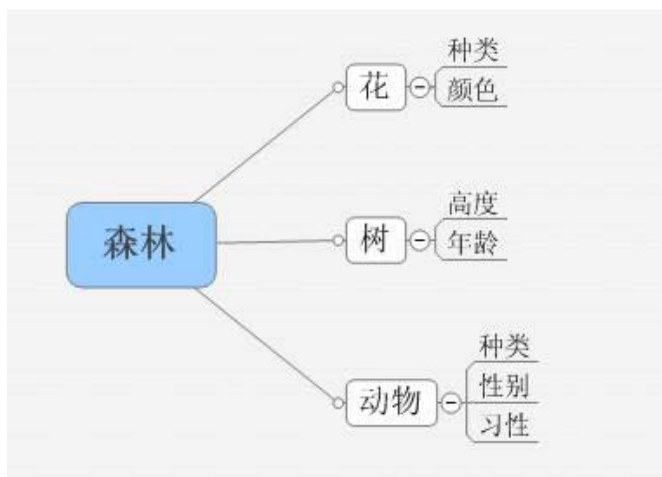
- ✧ 属性名编写清晰，最好将属性名行用特殊颜色标出
- ✧ 表中可使用不同颜色对区域进行划分，分出表中的层次感
- ✧ 有些表中可以合理利用表中单元格合并和表格边框加粗来划分区域

➤ PPT

- ✓ 通常在开会讨论时使用
- ✓ PPT 中时表明需要讲述的关键点
- ✓ 添加不同的背景会使你的 PPT 主题更加清晰

➤ MM (Mind Manager Pro)

- ✓ 思维导图，可以以最简单的操作在不打断你思路的情况下进行记录



- ✓ 方便添加和修改
- ✓ 层次感分明

➤ Visio

- ✓ 简单的界面设计
- ✓ 简单的地图/场景设计
- ✓ 流程图设计

当然，作为一个策划，需要了解的知识比较全面，你也可以自修 3D max、Photoshop、或是简单的脚本程序编写。这些都会对你的职业发展起到积极的影响。

好了，当我们准备好将我们的思维转变，也准备好武器的使用，我们就可以作为勇者准备踏上征程。

每个勇者都会有他的目标或是执念，希望大家考虑以下几个问题：

- 你对这一行的执念是什么？（这会是你成功的理由）
- 你所要成就的是什么？（避免迷航、蹉跎岁月）
- 你所擅长的？（从自己擅长的入手学习更多知识，将自己擅长的像雪球一样越滚越大）
- 你所缺乏的？（只有发现自己的不足，才能去不断弥补自身不足）
- 你希望什么时候退休？
- 退休时希望自己在行业中到达一个什么样的程度？
- 你希望一年内的成就是什么？
- 你希望五年内的成就是什么？

将这些写下来，然后贴在一个显眼的地方，当一段时间后再去看它们，你会发现你是否偏离了当初的方向，相信它们也会督促你前进。