

自查清单 · GAME STARTUP CHECKLIST

游戏立项自查清单

立项八问、成本预算、资质合规、外包合同与上线检查，五个部分全部勾选框设计，打印即可逐项核对。想清楚的再花钱——这份清单帮你把分歧留在立项会上，而不是延期里。

上海玉雀信息科技有限公司 · 2026年10月

一、这张清单怎么用

游戏项目最大的浪费，是做完才发现「不好玩」或者「上不了线」。这份清单把立项前最容易漏的判断整理成五个部分：玩法与立项、成本预算、资质合规、外包合同、上线检查。全部条目带勾选框，打印出来逐项过，勾不完的条目就是你和团队还没想清楚的地方——想清楚了再花钱。

使用建议：立项会上一人读一条，当场勾。任何一条出现争论，先解决争论再谈排期——带着分歧开工的项目，后期都会用更多工期来还。

二、立项前八问

- ☐ 玩法能一句话说清吗？说给十个人听，能复述的有几个
- ☐ 核心循环跑得通吗：玩家第1天、第7天、第30天分别在玩什么
- ☐ 对标产品找了吗：拆三款竞品的核心循环、广告位密度与付费深度
- ☐ 变现模式定了吗：IAA广告、IAP内购还是混合——这决定要不要版号
- ☐ 目标平台定了吗：微信小游戏、抖音、iOS、Android、Steam，先做一个还是全平台
- ☐ 团队缺口盘了吗：策划/程序/美术/测试，哪些自己做、哪些外包
- ☐ 原型预算留了吗：控制在总预算的10%以内，数据达标再加注
- ☐ 上线时间有依据吗：以竞品同量级的研发周期为参照，而不是拍脑袋定档期

三、成本与预算核对

以2026年市场行情为参考，整包开发的常见区间如下。美术量级每上一档，总价大约上浮50%-100%；原型验证的钱永远花得值。

品类	价格区间	周期
微信/抖音小游戏（休闲）	2.5-7.5万	6-9周
中度手游（卡牌/经营）	15-50万	4-6个月
完整SLG	100万起	8个月以上
联机服务器开发	4-15万	6-12周
游戏美术外包	1.5-20万/批	按批次

表1 整包开发与外包价格区间（2026年市场行情参考）

- ☐ 预算=研发+美术+服务器+发行买量+证照费用，五项都列了吗

- 上线后的迭代预算预留了至少三成吗（上线只是开始）
- 服务器与带宽成本按预期的同时在线估算过吗
- 买量预算与回收周期算过账吗：广告变现看ARPPU，内购看付费率

四、资质与合规

资质办理以月为单位计周期，漏排进计划就是延期的第一大原因。

- 软件著作权：申请周期1-3个月，提审前必须拿到
- 版号：含内购（IAP）的游戏必须有，办理以月计，立项期就排进计划
- 纯广告变现（IAA）小游戏：确认平台当前类目要求，部分平台仍需软著
- 防沉迷与实名认证：按国家新闻出版署要求接入，含未成年人时段限制
- 接入了平台要求的违规内容审核（涉政、色情、辱骂等UGC场景）
- iOS 上架核对 App Store 审核条款：沙盒、隐私、订阅规则

拿不准的组合，用官网「小游戏资质自查」工具按平台×变现模式生成清单：
www.yuque.cn/tools/game-license-checker

五、外包合同条款

把这几条写进合同，比事后扯皮便宜一百倍。

- 源码交付：验收后交付全部源码与工程文件，知识产权归甲方
- 里程碑拆分：按垂直切片验收（可玩版本），而不是最后一起交
- 验收标准量化：功能清单逐项对应，附测试报告
- 美术规格写清：尺寸、命名、分层源文件、返修次数按批次计
- 更新机制：上线后多长时间的免费修缺（bug修复期），迭代怎么计价
- 保密条款：双方对玩法方案与代码互相保密
- 变更流程：加需求按功能点评估报价，书面确认后开工
- 真机测试覆盖目标机型的低端机（卡顿与发热是差评主因）
- 崩溃率压到平台参考线以下（上线后首个版本的红线）
- 数据埋点齐了吗：留存、时长、广告eCPM、付费漏斗
- 提审材料齐了：软著、版号（如需）、防沉迷说明、隐私政策
- 灰度计划：先小流量放量，观察数据再全量

下一步：立项前想找人把把关，把玩法说明与预算区间发到 18616880101，或访问 www.yuque.cn 预约免费评估——先聊清楚，再决定要不要开始。