由于动作类RPG游戏《索斯机兽》、以及两款物理休闲竞技类游戏《机甲英雄》、《组装者联盟》已完成立项并进入正常的项目研发阶段，为了更好的将产品与研发的工作相结合，加强研发阶段的产品品质，现申请引进有运营过同类产品并有成功经验的产品经理，放置于研发内部一起完成游戏的研发及运营阶段工作。

这样的方式有以下几个优点：

1、研运一体，统一管理，产品方向与项目研发方向互补；

2、在研发阶段，产品方向的实时纠正，可大量减少研发后期的产品化时间；

3、产品在研发团队内部，输出意见可以更好的得到团队认可和执行；

4、产品实时监管，提高项目的产品化质量；

5、辅助制作人更好的对产品在市场推广、运营策略等方面的判断，加强研发与市场运营的联系。

**《索斯机兽》招聘需求：**

1. 有过成功RPG游戏经验；
2. 负责过RPG游戏的商业设计，对该类游戏运营有深入的了解和独到的见解，了解行业发展动态、趋势，热爱游戏事业，理解用户需求；
3. 对二次元文化有足够认知，了解二次元玩家的付费习惯，对二次元游戏的运营有一定经验；
4. 游戏经验丰富， 熟悉各大手机游戏产品及玩家群体；
5. 对游戏项目开发各环节有一定了解，具有良好的研发向沟通能力；
6. 能独立完成游戏产品商业化设计、数据分析、数值策划等工作。

以下是同类型的游戏参考列表：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **《索斯机兽》同类型产品的参考列表** | | |
| **游戏名** | **公测时间** | **游戏公司** |
| 崩坏3 | 2016.10.14 | 米哈游科技（上海）有限公司 |
| 阴阳师 | 2016.6.1 | 网易 |
| 异次元战姬 | 2016.10.11 | Cabbage工作室研发、网易游戏发行 |
| 神都夜行录 | 2018.9.25 | 网易移动游戏 |
| 龙族幻想 | 2019.7.18 | 祖龙娱乐研发、腾讯代理发行 |
| 重装战姬 | 2019.7.18 | 北京北客世界科技有限公司开发、哔哩哔哩游戏代理发行 |
| 明日方舟 | 2019.5.1 | 鹰角网络 |

**《机甲英雄》、《组装者联盟》招聘需求：**

1. 有过成功IO/塔防游戏经验；
2. 负责过IO/塔防游戏的商业设计，对该类游戏运营有深入的了解和独到的见解，了解行业发展动态、趋势，热爱游戏事业，理解用户需求;

3、游戏经验丰富， 熟悉各大手机游戏产品及玩家群体；

4、对游戏项目开发各环节有一定了解，具有良好的研发向沟通能力；

5、能独立完成游戏产品商业化设计、数据分析、数值策划等工作。

以下是同类型产品的参考列表：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **《机甲英雄》、《组装者联盟》同类型产品的参考列表** | | |
| **游戏名** | **公测时间** | **游戏公司** |
| 兽人必须死 | 2011.10.12 | 腾讯代理发行 |
| 保卫萝卜 | 2012.8.7 | 飞鱼科技 |
| 怪兽大作战 | 2017.6.22 | 4399 |
| 野蛮人大作战 | 2017.7.21 | 杭州电魂网络科技有限公司 |
| 创世战车 | 2017.7.11 | 完美世界发行 |
| 元气骑士 | 2017.4.18 | 凉屋游戏工作室 |

1、负责项目的整体的商业化设定工作，包括付费点、付费引导、付费活动、商城定价等内容的设定与优化；

2、能够与研发针对游戏的经济系统和游戏历程的设定，将商业化部分很好的与游戏的数值体系结合；

3、对日常数据（尤其是付费相关）进行监控、预警、分析工作；

4、通过及时的数据分析，调整产品的商业化策略调整和运营活动设定及节奏，使项目利益最大化；

5、定向活动以及功能分析，根据历史数据给出活动及功能制定建议；上线后表现分析总结，给出合理改进。

根据游戏不同主题、关卡、玩法精心制作震撼的史诗级音乐，将音乐的立体感、定位感、空间感、层次感和厚度感一一呈现，用冰、火、雷、电等不同元素的音乐不仅演绎了游戏主题，还拥有悦耳的记忆感！游戏采用电影环境气氛渲染3D无损音效，让战斗来的更爽快！