

杰西·弗里曼 – Pixel Vision 8 OP2 计划 2020

2020 年 6 月 12 日

1. 引言

本文档旨在概述 Pixel Vision 8 的业务现状，并分享我们 2020 年的战略重点。我们的使命是与有兴趣创作复古外观 8 位游戏的开发者合作，从他们得到第一个想法那一刻起到完成一个项目，我们全程与他们保持连接。PV8 属于游戏开发工具领域的一个子集，即 Fantasy Console(参见附录 7.1)。这些 Fantasy Console 是小型、独立、专用的游戏开发环境，带有内置工具，让人联想起老的 8 位主机或电脑。虽然我们继续通过我们的网站，itch.io，Twitter 和 Discord(见附录 7.2)运营，但我们仍然需要扩大我们的信息，以接触其他对使用 Fantasy Console 感兴趣的开发者。

在早期，PV8 因为一些关键的区别，作为现有 Fantasy Console 的替代品而吸引了开发者的注意。这些包括自定义项目限制的能力、丰富的图形 UI(用户界面)，以及项目是开源的。大多数与之竞争的 Fantasy Console 都使用某种形式的命令行界面来处理底层文件系统和工具。这些 Fantasy Console 模仿了早期的 DOS 和 70 年代末的 Commodore 64 风格的操作系统。我们有意将 PV8 塑造成一个更用户友好的操作系统，类似于 80 年代中期的第一台 Macintosh 电脑（苹果电脑），以增加千禧一代的采用。

考虑到最近这一领域的拥挤，我们需要减少启动时间，消除技术障碍，并提供一条从 PV8 中导出独立的 Windows、Mac 和 Linux 游戏的清晰路径，从而在竞争中脱颖而出。通过消除开发者面临的阻碍，我们希望能够增加有机采用，进而吸引那些能够创造出更高质量游戏的开发者。我们在 2020 年的重点是帮助 PV8 成为 Fantasy Console 开发者的首选，确保在我们进入 2021 年的时候完成游戏的健康的 pipeline。

2. 目标

2020 年，我们计划专注于实现以下目标：

- **提高产品稳定性：**到 2020 年 12 月 31 日，未解决的 Github 问题总数从 2019 年 12 月 31 日的 100 个减少到 25 个，同比减少 75%。
- **增加活跃用户：**到 2020 年 12 月 31 日，活跃开发者社区从 2019 年 12 月 31 日的 7400 人增长到 2 万人，同比增长 63%。
- **增加游戏发布：**创建额外的教程、文档和代码示例，使开发者能够从 2019 年 12 月 31 日创造出 5 款新游戏，到 2020 年 12 月 31 日能创造出 20 款新游戏，年增加 75%。

3. 原则

以下原则是我们用于评估 Pixel Vision 8 活动并确定其优先级的指导原则：

- **质量重于数量：**我们不会按照一组时间表匆忙更新。相反，我们将致力于更重要的版本，修复多个 bug 并提高工具的整体稳定性。
- **牢记规模：**虽然我们希望与每个用户发展个人关系，但我们应该专注于功能和营销计划，解决漏斗顶端的问题，以规模性地增加开发者的采用。
- **减少开发者的采用阻力：**我们希望专注于对开发者的培训，通过深入的技术内容和工具文档，而不是仅仅依赖于社区的知识转移。
- **游戏优先的方法：**开发者应该有一个清晰的游戏发布路径，我们的工具需要协助使这个过程尽可能简单直观。

- **与和我们合作的开发者合作：**我们将优先考虑与更愿意支持 PV8 并进行合作的开发者的关系。为了取得长期的成功，我们相信共同利益是最可持续的。
- **有机推广胜过付费推广：**虽然某些类型的付费推广对建立和加速产品采用至关重要，但我们希望专注于通过社区建设推动有机需求，而不是付费获取用户。

4. 业务状态

Pixel Vision 8 有三个对业务有贡献的主要的垂直领域：框架、Pixel Vision OS 和技术内容。框架体现为在 Windows、Mac 和 Linux 上运行 Fantasy Console 本身的开源 C#代码库。这个开源项目存在于 GitHub 上，并根据微软公共许可证(见附录 7.3)获得许可。此外，PV8 还使用了 MonoGame 的定制版本，这是一款基于相同许可的流行开源的游戏引擎。Pixel Vision OS 由一个用 Lua 编写的定制操作系统组成，它作为一个独立的应用程序运行在框架之上。该操作系统包括开发者用于制作游戏的所有工具，以及管理项目文件和导出成品游戏的方法。最后，技术内容包括所有的文档、教程和代码示例，它们不仅可以帮助开发者入门，而且还可以产生支持项目的主要收入来源。

2019 年，我们总收入的 66%来自 itch.io，其余 34%通过主网站的直接销售产生。这两个来源的总收入达到了 3700 美元，多亏了新增加的 786 位付费客户(见附录 7.4)。虽然这覆盖了运营成本(见附录 7.5)，但它阻碍了扩大开发规模的能力，减少了用于支持和构建新功能的时间(见附录 7.6)。这一数据也指出了订阅业务模式的一个失败之处，因为用户更喜欢一次性购买，而不是小额的月供。随着时间的推移，订阅的缺乏将影响到 2020 年的经常性收入潜力。为了弥补订阅量的不足，我们将专注于通过教程和美术包等补充内容来增加直接销售额，让核心产品免费，从而增加用户基数。最后，我们希望扩大其他收入机会，如 itch.io 的“按需付费”功能和 Github 的赞助，以使基础产品免费。

在 Twitter 和 Discord 上建立活跃的开发者社区方面，我们年复一年地取得了成功。这个社区的长期目标是扩大产品的知名度，增加用 PV8 制作的游戏数量。在总共 5.6 万用户中创建了不到 6 个 live titles(附录 7.7)。当我们转移优先级以吸引更多的开发者时，我们将需要继续投资于修复 bug，并添加为产品提供更多稳定性的特性。目前共有 100 个未解决的问题，代表了项目开源部分的 bug、特性或改进。由于代表整个 Pixel Vision 代码库的多个 Github 库的迁移和合并，这个数字并不完全准确。它没有考虑到足以转移到当前项目中的不重要的问题。

持续地重构底层代码、维护工具，以及无意地破坏了不同版本间的向后兼容性，都导致了与其他两款竞争的 Fantasy console(Pico 8 和 Tic-80)相比，完成的游戏数量较低。另一方面，在 Pixel Vision OS 的设计和 UX 上的大量投资已经建立了显著的品牌知名度，帮助 PV8 保持在开发者期待使用的前三大 Fantasy console 之列(见附录 7.8)。我们的重点是继续增加新用户，同时提高游戏完成率。我们通过改进七个内置工具取得了进展，这些工具支持以下功能：编辑文本、修改颜色、创建图形、构建地图、生成音效、创作音乐和管理底层文件系统。随着大多数用户要求更好的内置工具，完成这些应该是我们的首要任务，这变得至关重要。

除了对内置工具的稳定性修复和增强之外，我们还通过额外的技术和教育内容帮助 PV8 获得了有机的采用。目前存在的大量文档似乎是区别于其他依赖于社区知识转移的 Fantasy console 的关键。在 Google Docs 上构建自动化脚本以生成这些文件和教程的早期投资继续获得回报。由于我们拥有入门内容的主要来源，我们处于一个独特的位置，不仅能够提供应用程序和工具本身，而且能够成为学习如何使用 PV8 的唯一事实来源。

随着我们努力消除在我们平台上制作游戏的现有用户的障碍，我们继续成为开发者们的首选，他们希望学习新的 Fantasy Console。每一个互动点，无论是网站上的营销材料，Github 上的源代码，深入的技术文档，还是在 Discord 频道上的直接交流，都代表着与开发者从开发之初到最终目标（成功制作了一款 PV8 游戏）进行互动的机会。只有在游戏构建过程的早期与开发者进行接触，我们才能提高采用率。

5. 2019 年的经验教训

2019 年是成功的一年，增加了付费和非付费客户，提高了产品稳定性，减少了对直接一对一客户支持的依赖。截至 2019 年 12 月 31 日，我们共有 7.4 万客户。我们独特的功能帮助实现了这种增长。与著名像素美术师 Christina Antoinette Neofotistou (@castpixel) 的合作，也帮助我们在独立游戏开发者社区中提高了知名度和可信度。

去年我们面临的一个挑战便是培养更多开发者去创作游戏。尽管 Twitter 上显示出很大的兴趣，但在 2019 年，社区创作的游戏非常少。因此，开发者并没有广泛使用 Pixel Vision 8，这在去年激活社区时仍然是一个问题。为了实现 2019 年底增加 1000 名新用户的目标，我们决定更多地关注功能和开发者要求的内容类型，而不是直接追求用户获取。由于在 2019 年的版本之间有实质性的变化，这需要大量的重写和编辑，这被证明是耗时的。

当前的文档和它所涵盖的引擎的气息是开发者看到的最有价值的一个领域。基于过去四年收集的历史数据，拥有有用的入门文档对我们的不干涉式的培训方法有直接影响。尽管在 2019 年，特别是在将产品分为免费版和专业版之后，用户的采用度继续增长，但免费版吸引了新的/缺乏经验的开发者，他们对这两个版本感到困惑。我们产品的额外复杂性使新客户对付费购买专业许可证犹豫不决。

随着用户群的增长，开发者学会了如何使用 PV8，更高级和复杂的实验出现了。2019 年，我们直接与少数开发者合作，确定哪些项目是教程的主要候选项目。我们能够利用现有的教程生成工具来创建新内容，而不依赖于社区里有影响力的人手工编写内容。这些新的用户生成的教程无意中催生了一个独特的 demo 场景教程集合(参见附录 7.9)。他们提供了标准文档之外的额外内容，供开发者学习如何使用 PV8。最后，我们可以直接与这些开发者合作，而无需授权，也无需为内容付费，以换取更广泛的开发者社区曝光。

开发者使用 PV8 制作的游戏通常比竞争对手的 Fantasy console 游戏更复杂。开发者可以用 C# 或 Lua 编写 PV8 游戏，这不经意间迫使开发者在两者之间做出选择。对于刚刚开始的开发来说，这两种语言之间几乎没有共享的工作流程。能够完全定制项目的限制(这是 PV8 的一个关键区别特性)，也让开发者能够开发比我们的竞争对手更大、更有野心的项目。不幸的是，开发者在使用我们的框架时遇到了许多障碍，这导致他们优先考虑我们的竞争对手 Pico8 和 Tic-80，而不是 PV8。我们的开发者在外部面临的挑战变成了内部的维护问题。我们花了相当多的时间在开发 PV8 游戏的两种不同语言选项之间创建功能对等，这分散了我们修复现有问题和清理实际工具本身的注意力。

尽管 Pico8 代表了 2019 年创造的大部分 Fantasy Console 游戏的来源，但希望在其预定义的项目限制之外工作的开发者对他们来说是一个真正的挑战。我们在 2017 年的最后一次尝试吸引 Pico8 开发者，是通过创建一个自定义项目模板，该模板通过 shim 将 Pico8 API 映射到 PV8 API，但由于底层引擎工作方式的差异，最终无法提供直接的迁移路径。据估计，Pico8 是第一大 Fantasy Console，其市场领先地位将很难被超越。与 PV8 几乎同时开始开发的 Tic-80 越来越受欢迎，但市场份额一直未能超过 Pico8。积极的一面是，PV8 在 2019 年继续受到欢迎。以 Twitter 粉丝为参照，PV8 的粉丝数量大约是 Tic-80 的两倍，而专用的 Discord 频道也继续吸引着对 PV8 感兴趣的新开发者。

进入 2020 年，我们学到的最大教训是，如果没有更多的人使用 Pixel Vision 8 及其工具，就很难弄清楚哪些功能是必要的，哪些 bug 是真正的障碍。此外，规模较小的社区并不能创造出足够的游戏去推动 PV8 超越其他 Fantasy Console。我们相信，通过增加开发者的数量，我们将有更好的机会制作更多的游戏。如果说 2019 年教会了我们什么的话，那就是如果没有开发者制作 PV8 游戏，那么吸引新开发者的可能性将继续是一个挑战。

6. 战略重点

2020 年，我们的首要任务是减少开发者的阻碍，提高稳定性，并鼓励使用 Pixel Vision 8 创造高质量的游戏。为此，我们将致力于增强技术内容，在更广泛的 Fantasy Console 社区中提高曝光度，并在拥挤的空间中探索新的营销机会。然而，我们仍然掌控着自己的命运，因此，我们将利用我们的渠道来提高人们对 PV8 游戏制作的认识。在不能减少阻碍、有机增长的领域，我们将努力实现以下战略重点：

6.1)专注于增加产品的稳定性，将未解决问题减少到 25%以下，比去年减少 75%。

- 完成 Pixel Vision OS 工具：目前，Pixel Vision OS 工具处于不同的完成状态。每一个都需要审核、检查和模板化，因此一致性问题存在于各个方面。这需要标准化的复制/粘贴和撤销/重做系统，更容易使用的 UI 组件，以及将设计转换为实际工作工具的正式 workflow。这不仅对我们的开发者拥有最好的工具至关重要，而且也为我们的成功奠定了基础。随着我们进入 2021 年，我们将开始研究创造新的工具来处理更高级的任务，如通过网站后端创建元精灵、动画和在线分享游戏。
- 重构现有的代码库：我们计划在年底之前，只专注于重构代码库，减少问题的数量，然后再向操作系统添加新功能或工具。从底层 C#代码库到内置工具，目前有 100 多个未解决的问题。此外，我们将开始致力于 C#和 Lua 游戏开发体验之间的功能对等。目前，使用 Lua 制作 PV8 游戏更容易，因为 C#框架中缺少一些功能，比如组件。我们不仅将构建支持 Lua 开发工作流程的 C#引擎，而且还将改进现有的 C#工作流程，使开发者能够尽可能轻松地使用这两种方法发布游戏。最后，我们将逐步取消对遗留 API 的支持，专注于以牺牲向后兼容性为代价改进框架。虽然这可能会迫使开发者在新版本发布时迁移他们的游戏，但考虑到创建的项目数量很低，我们可以利用这个机会吸引那些在新 API 上开发更高质量游戏的新开发者用户。
- 优化低功率设备的渲染器：在过去的几年里，PV8 由于从 Unity 到 MonoGame 的变化而积累了大量的技术债务。很多代码可以工作，但没有为低功率设备优化，包括移动和 SOC 设备，如树莓派。我们不仅会花时间重写渲染器以获得最佳性能，还会利用这个机会简化一些开发者一直在努力学习的更具挑战性的概念。由于颜色配置和图像解析逻辑的通用性，工作流程中有一些领域需要改进，以便来自其他游戏引擎或 Fantasy console 的开发者能够直观地理解如何使用 PV8。

6.2)减少障碍，以产生 20 款发布的游戏，比上一年增加 75%

- 与开发者更紧密地合作：2020 年，我们将专注于三个关键领域：联合营销、发布游戏、拥有我们平台的开发者的消息。我们的目标是那些愿意并且能够在我们的框架上创造游戏的 PV8 开发者创建一个清晰的发布路径。虽然我们也会鼓励开发者从零开始创造新游戏，但了解来自其他平台开发者的痛点也是有价值的，这能够帮助我们更好地完善平台。为此，我们应该优先考虑与希望移植现有游戏的游戏开发者合作，因为他们能够提供给我们关于如何改进 PV8 的最佳信息。
- 联合营销：2020 年，我们将更加强调展示开发者的工作，以突出开发者社区中的这些成功故事。激励他人的最好方法是打造标杆，展示平台的能力。这也需要更新所有现有的用于展示的游戏，以确保它们适用于 PV8 的最新版本。维护这些游戏对于那些入门时寻找参考项目的开发者来说至关重要。理想情况下，我们希望与有影响力的人合作，帮助我们通过他们的游戏获得更广泛的用户。通过利用我们的营销渠道来展示游戏案例研究和社区创造的技术内容，我们可以为新开发者提供他们成功所需的工具和灵感。事实证明，这是与有影响力的人合作开发 PV8 平台的重要策略，并直接归功于它的早期意识，所以我们可以将这一策略转变为与有影响力的开发者合作开发 PV8 游戏。
- 清晰的发布路径：虽然我们在 PV8 的首要目标是成为开发者自然创作过程的一部分，但这可能需要我们从开发者身上学到更多的知识。理想情况下，我们希望在 Pixel Vision OS 中内置一个易于使用的发布机制。此外，当最终游戏在 Windows、Mac 和 Linux 上运行时，这个过程应该负责优化性能。这一功能对于提高不熟悉我们平台的用户的认知度至关重要，因为每款导出的游戏都有一个 Pixel Vision 8 启动屏幕，以帮助推广 Fantasy Console。尽管当前版本的 PV8 在优化桌面游戏方面取得了显著进展，但我们仍需要让开发者更清楚地知道，为他们的游戏创造最佳体验还需要哪些额外步骤。这将有助于按计

划迁移代码库，以支持树莓派和其他基于 SOC ARM 的计算机。支持树莓派是一个被高度要求的功能，实现这个功能可以帮助我们在 2021 年获得新的收入，因为我们建立了基础，可以通过 Kickstarter 设计和销售一个自成一体的 PV8 电脑。

- 增加来自现有用户群的提交：激活使用 PV8 的开发者需要更多的实际操作方法。我们必须解决使用我们工具的开发者需求。这通常包括无法访问到必要的文档、代码示例，或者我们没有与更大的 Fantasy Console 社区建立联系。为了做到这一点，我们将把精力主要集中在减少开发者积极公开分享他们的工作的阻碍上。对于这些类型的开发者来说，一个成功的渠道计划应该包括创建新的支持文档，概述如何让游戏越过终点线。一旦开发者理解了发布工作流程，我们便可以为每次提交内容提供额外奖励，如联合营销，跨营销渠道的推广，以及将他们的游戏作为应用程序从主网站上直接下载。因为大多数游戏开发者不会批量开发应用，所以我们需要持续开展活动来推广 PV8 游戏的发布，从而在 2020 年吸引更多开发者。

我们将开始运营季度促销活动，用 Pro 美术包的免费代码、亚马逊礼品卡等激励开发者提交游戏，并在年底前举办 game jams 活动。每次推广活动都应该增加已完成的游戏数量，并帮参与其中的开发者识别营销机会。我们还将战略性地参加在线活动，让我们能够接触到以前没有机会接触到的新开发者社区，比如 game jams 和在线会议。当我们与这些长尾开发者接触时，我们可以更好地找到更多的机会进行案例研究、开发者访谈或有价值的反馈，从而使 PV8 的工作随着时间的推移变得更容易。我们还将想方设法最大化我们的投资，鼓励开发者在 Itch.io 上推广 PV8 类别的游戏。

- 私有发布奖励：我们与有影响力的人直接合作的计划是在年底前进行两次私有的、仅限邀请的提交推广活动。我们将根据从我们已知的活跃项目列表中筛选的高质量游戏来确定参与这些推广活动的要求。这一促销活动旨在激励新开发者提交至少一款游戏，获得 50- 300 美元的奖励(亚马逊礼品卡或 PayPal 转账)，以实现 CPG(每款游戏成本)低于 100 美元的目标，同时增加使用 PV8 开发的游戏种类。通过针对特定开发者开展促销活动，我们希望在增加营销预算投资的情况下，从这些有影响力的人中增加选择我们的游戏的可能性。我们应该优先考虑在平台上推出高质量的游戏，而不是花钱获取用户。我们计划为这个项目至少预算 1000 美元，以产生至少 10 款游戏。

6.3)确定和构建关键功能，以帮助增加采用率，达到 1.15 万新用户，较上一年增加 58%。

- 创建一个入门指南：在 2020 年，我们将专注于创建一个标准化的开发者推广，以增加我们社区中活跃开发者的选择。虽然我们已经有了一些形式的入门材料，但我们必须继续降低新开发者的门槛。开发者所阅读的初始文档应该涵盖使用 Pixel Vision OS 的基础知识和内置工具，并引导他们从头到尾浏览单个游戏代码示例。理想情况下，我们希望在几小时内让新的开发者开始工作，并让他们很快构建出自己的第一个 hello world 项目。
- 掌握我们的开发者的消息：无论我们与有影响力的开发者建立何种合作关系，我们的最佳策略都是通过博客文章、在线培训和文档来瞄准潜在的开发者。虽然当 PV8 开始创造更多收益时，活动赞助是一种有价值的选择，但我们需要在如何激活发布 PV8 游戏的新开发者方面采取策略。为此，我们必须掌握开发者的消息。我们需要制作能够吸引开发者的营销材料，并向他们展示为什么他们应该基于 PV8 去创造下一款游戏。如果有影响力的人不能或不愿意教育他们的追随者关于 PV8 的知识，我们需要找到认知差距，并自己填补它们。我们应该自己瞄准 Fantasy Console 用户群体，向这些群体展示我们的材料，以帮助赢得开发者的支持。最后，我们必须以我们的价值主张积极地瞄准这些社区，并像对待现有用户一样激励这些开发者。
- 更新我们的 SDK 和技术文档：除了重新设计我们的网站以更好地组织我们提供的产品外，我们还需要根据 2020 年对底层框架的更改对我们现有的技术文档和 SDK 支持进行全面审计。我们的目标是精简这些内容，确保我们所有的文档都得到更新，并反映出制作 PV8 游戏的最佳实践。此外，我们要确保对 Lua 游戏的偏爱不超过 C#游戏，并同等优先地考虑两者的底层 API。通过删除遗留代码文档，我们将使

开发者更清楚地了解要实现什么，并减少额外的阻碍。用文档正确地覆盖完整的 API 直接影响开发者的成功，并减少我们花在帮助回答问题上的时间。

6.4)通过每周更新，提高所有渠道的认知度，比上年增长 100%

- 整合网站、Itch.io 和 Medium 的信息：过去，我们一直依赖于使用 Podia(我们目前的网站托管公司)来发布开发者文章、产品更新和发布公告。虽然这很有帮助，但在这个网站、Twitter 和 Discord 频道之间的消息传递一直是分散的。此外，更新并不一致，有时几个月过去了，用户还不知道正在进行什么开发。仅在单一渠道发布内容不足以激励开发者使用 PV8。我们需要积极营销我们的价值主张，并提供他们成功发布 PV8 游戏所需的更深入的技术内容。到 2020 年，我们将重新设计我们目前的网站，成为一个开发者目的地，教授如何使用我们的框架创建游戏，并将开发者创造的游戏发布到网上供其他人玩。

为了实现这一目标，我们将从在我们的 Medium 出版物上构建非技术内容开始，希望能吸引更广泛的受众。从那里，我们将继续在 Twitter 上发布正在进行的更新。在 Discord 中，我们将继续讨论引擎所做的工作，并帮助开发者解决问题。为了总结所有这些活动，我们将开始每周发布更新，以保持开发者在较长发布周期之间的参与。最后，我们将开始使用 Itch.io 的工具向那些没有直接从网站着陆页获得 PV8 的用户提供更新。既然我们不强迫 itch.io 用户在从 Itch.io 下载时创建帐户，他们需要发现我们的其他渠道。这也将让我们能够解决目前在 itch.io 客户的营销缺口，因为我们在报告中没有说明免费下载的用户。通过更多地瞄准 itch.io 用户，我们就可以通过我们已经在其他渠道上制作的内容轻松接触到他们，并围绕将无接触的免费下载用户转化为主站注册用户展开活动。

除了完全重新设计的 Podia 网站，我们将更好地突出关键框架的价值支撑和完成 PV8 游戏所需的前期步骤。除了特定功能的着陆页面之外，我们还将尝试提供更好的相关的博客文章、集成文档和案例研究，以消除有经验的开发者的障碍。这种全新的重新设计将清楚地向使用 PV8 的开发者勾勒出我们的价值主张，并突出强调如何最快地实现他们的游戏理念。例如，目前的主页只展示了 PV8 的一些特性，而没有展示我们为帮助开发者入门而提供的其他服务和产品。在网站现有的推动免费下载的内容下面，我们将着重展示和突出使用 PV8 构建的优秀内容。每个专用的框架特性都将得到类似的处理。

- 展示当前用户的最佳内容：我们将专注于推广用 PV8 创造的顶级内容，以帮助开发者意识到该平台为开发者提供的机遇。除了为开发游戏的开发者提供帮助外，我们还应该根据他们所创造的游戏的复杂性去突出平台上的开发者。我们的第一个任务将是寻找目前活跃在 Discord WIP(在制品)频道的游戏开发者。第二个任务是找到并吸引那些未受管理的尾部开发者将他们的游戏移植到 PV8 上，并通过我们的所有营销渠道获得额外的营销曝光度。这一举措也支持了我们为开发商提供竞争对手无法比拟的激励措施的承诺。我们将为这些开发者提供更精心策划的营销机会，如网站功能、访谈/案例研究和每周更新的游戏推广。我们的目标是向有影响力的开发者展示，与 PV8 合作不仅仅是选择我们的 Fantasy Console，而是我们在这里积极支持和鼓励他们的创作。

我们成功的最佳方法是识别灯塔游戏，以此吸引其他开发者加入我们的平台。这些类型的游戏将是我们网站上推广的焦点。为了更好地推广每一款灯塔游戏，我们将做案例研究、技术博客文章，并在我们的社交媒体渠道上突出它们。我们支持这些开发者的目标是获得他们使用工具的反馈，确保游戏本身在我们平台上的安全，并消除开发者在使用 PV8 制作游戏时可能遇到的任何障碍。最后，通过这些合作伙伴关系，我们得到的最有价值的反馈可以用于改进 2020 年的 Pixel Vision 8，因为我们准备进入 2021 年。

中文版：<https://www.hmokr.com/about-us/blog/81-okr-thought/129-amazon-op-example>

英文版：<https://docs.google.com/document/d/1LPh1LWx1z67YFo67DENYUGBaoKk39dtX7rWAeQHxzHg>