

提高游戏设计能力

作者：赖昱松

最后更新于：2019年6月17日

写在前面

这个文档是写给自己看的，用于理清如何提高游戏设计能力，同时也能给“希望提升自己的游戏设计水平”的从业者带来帮助和启发。

最简单最重要的点

1. 多做设计（并找玩家来试玩，及时得到反馈）。
2. 学习/洞悉 游戏的 内在规律/本质， 建立成体系的游戏设计理论， 并不断将其完善。
3. 多积累实用技巧。
4. 多玩游戏（数量、深度、记录）。

我们上面这几点分别做解释说明：

多做设计

很多策划在刚开始的时候都会有这样的困惑：我设计的游戏得有美术和程序配合才能做出来，做出来之后才能知道好不好玩，但大多数情况下没有其他人来制作它，而我自己又没有制作能力。设计了一些游戏之后又不能做出来玩玩，久而久之就失去了设计游戏的主动性，或者感到迷茫，不知道自己设计的游戏到底好不好玩。

解决办法是什么呢？首先一款游戏的设计不一定要通过美术和程序来实现，因为我们可以设计“纸上游戏”：用筹码、骰子、卡牌、纸、笔、积木、玻璃球、巴克球、乐高等各种能在现实中接触到的东西来制作游戏。

对一个策划而言，如果不进行大量的游戏设计，就像是一个程序员只看书、看别人的代码而不动手自己写一样，永远不可能成长地起来。

构建游戏设计理论体系

电子游戏发展到现在，时间不长，并未像很多历史悠久的领域一样出现成体系的理论。但这并不意味着成体系的设计理论不重要。我在这里做一个大胆的猜测：**游戏设计领域的接下来最重要的里程碑，一定是某种被广泛认可的理论体系的建立。**

多观察、思考、学习，洞察游戏的内在规律，会有所得。

另说一句，千万不要忽视“看起来和游戏无关”的东西。比如数学、经济学、博弈论、电路理论和游戏机制的设计理论有着很多具有巧合的相似之处。

多积累实用技巧

实用技巧或者经验对当前阶段的游戏设计而言非常重要，虽然可能缺乏创造力，但好处就是简单有效。（例如在在在很多任天堂游戏中出现的被作为“面包屑”的金币，又比如在大量超级

休闲游戏中所使用的“动态引擎”)

实用技巧与游戏设计理论体系的关系好比是武侠小说中的**武术与内力**，无论哪一样登峰造极都会是顶尖高手，当然如果同时都很厉害，那你就是主角了。

多玩游戏

这一条的重要性没什么好解释的，但有注意事项。

问：如果我玩游戏玩得多，我是不是就可以当策划？答：不是，但玩得少的话一定不行。

学会以**专业的眼光和态度**来玩游戏，比如玩游戏的过程中看到优秀的设计就赶紧记下来。（随时备着一份纸笔玩游戏有点不现实，但是可以随时用手机录音，把看到的和分析出来的说出来录下来）。

一个优秀的游戏设计者需要需要具备哪些技能？

- 机制设计能力
- 内容设计能力
- 一定的技术能力
- 艺术素养
- 工程管理能力
- 商业化思维
- 文化的认知

游戏机制设计

《游戏机制：高级游戏设计》是必读的书，并且应当反复读。

Machinations设计语言可能是一个有用的工具，需要学会熟练使用，目前已经推出了用web技术实现的新版本，还在做beta测试，[传送门](#)。

另：书中的思路是一种有价值的尝试，尝试使用规范化的理论体系完成机制的设计和调整，不过就是实际情况而言不能完全使用这种方法完成机制设计，同时对游戏类型也有限制，其中最麻烦的是很多资源难以量化。看了这本书应该有很多启发，但是一定要有自己的独立思考。

游戏内容设计

内容设计更偏向于影视制作，用视听语言来实现想要的效果，例如构建世界观、塑造角色形象、讲好一个故事等等。但是又与影视制作有着明显的区别：“上乘”的游戏内容设计应当在游戏玩的过程中无处不在地合理出现又不显得刻意。（如果是玩一会儿再穿插个CG放一放，这种展现内容的方式可以说是“下乘”了）。

技术能力

要会编程，水平不一定要多高，但是要具备“在游戏引擎中独立实现游戏原型”的能力。要熟悉游戏引擎的使用，游戏引擎强大的编辑器很大一部分作用都是方便游戏设计者直接使用。

对游戏设计者而言，具备一定技术能力的好处在于什么呢？

- 能将自己的想法用更多的方式实现
- 通过实际操作的方式了解游戏制作流程
- 具备能够独立地对细节做调整的能力（如果一个策划坐在程序旁边说“把这个再调大一点”或是“这个动画应该这样xxx”亦或是“这个摩擦力稍微小一点”、“这个摄像机角度有点不对”，双方都会很崩溃，如果这还是一个类似于 Getting Over It 这种游戏的话，可能会打起来）

- 能大概评估技术难度和工程量

艺术素养

最低要求就是能用专业术语和美术交流，具备正常的审美能力，会简单的使用PS等美术制作工具。没有最高要求。

工程管理能力

具备工程能力是一个策划成为制作人的必要条件。

商业化思维

只要游戏有任何形式的盈利，那么他就是商品。（这与游戏是艺术作品不矛盾）

商业化的成功与否对一款游戏的影响非常大，并且就现实情况而言，几乎所有游戏设计者都希望自己做的游戏挣钱。（这与“希望自己做的游戏好玩或是有影响力”不矛盾）另一方面而言，如果一款游戏制作出来之后无法回本，可能就意味着设计者对于它的很多构想都无法继续去实现，也不会有资金为这款游戏做宣发而让更多玩家接触到它。

游戏设计者的商业化思维将影响游戏设计，“上乘”的商业化方案会让游戏变得更好玩、更具生命力，“下乘”的商业化方案会伤害游戏体验。（个人对付费下载这种商业化方案的评价是“不上不下”）。

文化的认知

游戏是非常强的文化载体，一款火了的游戏就能形成一个亚文化圈子。游戏对文化的冲击也无处不在，例如“绝地求生”给“吃鸡”这个词赋予了新的含义。

做游戏设计的时候，要考虑这款游戏可能会融于哪些文化（例如ACG圈子），可能会创造哪些文化。那么对“文化”本身的认知就很重要了。

零散技巧和理论的积累

由于当前游戏设计理论还不够完善，因而很多时候从设计理论的角度出发演绎得到的结论可能不正确、甚至根本得不到结论，这时候零散的技巧会起到非常好的作用，简单粗暴有效。

在这个方向上，学习资料（需要翻墙）有：

- [额外加分 \(Extra Credits\)](#) 系列视频
- [Game Maker's Toolkit](#) （在国内没有额外加分有名，但个人感觉比前者做得好）

如果不方便翻墙或觉得自己英语水平不够的话，可以在B站上找到一些视频的中文版。