

游戏策划

每每谈起游戏策划，总有 n 多的感慨。在这个我已经为之拼搏了 4 年的工作中，有我的快乐也有我的失落。成以此文，算做自己 4 年人生经历的总结吧。

创意

这个单词充满诱惑。

设计师的工作就是创造一些别人想不出来的、或者不敢去想的东西。然而独创是个很让人头痛的问题，在游戏发展了 20 多年以后，在已经有了成千上万套好游戏之后，要想再做出点独创的东西，真得好难好难。

不过还好，我们处在一个新技术、新工具快速发展的年代。我们可以在电脑上实现前人认为不可能做到的事情，我们有更多的思路去展现哪怕古老的设计方案。我们的创造力正是取法自前人的智慧结晶，我们要做的就是融合它们，以形成我们自己独特的风格。

这，就是创意。

设计的冲动

谁会有设计游戏的冲动？

“不玩游戏的人永远不会有去设计一个自己的游戏的冲动。”在游戏诞生 20 多年之后，这个现象变得越来越真理化。游戏的设计师们，已经很难从原始的游戏模型中去汲取灵感了。类似“Pac-Man”(吃豆)这样纯创意的作品渐渐地消失了，新的设计师都是从游戏玩家转变过来的。

为什么想设计游戏？

作为玩家为什么想成为一名设计师？因为——不满足！

“哦，这里太糟糕了，我觉得用**游戏中的做法会更好……”“唉，这个游戏的效果真是太酷了，可惜故事太烂……”“我说，这个游戏的策略是最棒的，就是画面差一些……”诸如这样的句子还有很多很多。就算是再经典的游戏，也会有玩家去抱怨各种各样的不满，他们希望得到“更好”的游戏。这种不满牵引了自己去做设计的冲动。所以，最后所有的不满足，就会变成类似这样的话——“如果要我来做，我会把**功能放进去，我会把这里改成**样子，让它变得更有趣。”当你说这句话时，就从一个玩家转变成为一名设计者。

产生创意

我们的点子来自于我们喜欢的游戏。“做个中国背景的 CS。”

拙劣的游戏概论总是难逃抄袭，比如上面那个“做个中国背景的 CS”恐怕就很难让人感觉到有趣。而好的游戏概念则会加入一些新意，例如“做个中国背景的《帝国时代》，而加入独特的武将系统。”

将前人的设计点进行转变是目前非常主流的游戏创造方式。哪怕只是视角的转换，都会带来不同的操作感觉。而强化美术观感更是很多公司在做的事情。又或者换个游戏背景，为玩家提供新的冒险故事。这些，都是游戏模块的变化。

另一种主流变化方式就是游戏类型的融合。比如在冒险游戏中，将战斗转换为即时战术的玩法。又或者在回合战略游戏中，加入角色养成的系统。将多种游戏类型混合，从而在一个游戏中，塑造出多种玩法。

将创意具体化并寻找即有模型

在你头脑中有了最初的点子后，或多或少的，你可以在即有的游戏市场上发觉出一款游戏跟你的设计很像，或者几款游戏中的某个部分跟你的一些设计相近。

寻找到即有的模型，可以更快捷的为你自己以及你的研发伙伴建立游戏的初步概念。在游戏初期立案阶段经常可以听到：“会有些不同，但大致是这样的。”

这样做最大的顾忌就是会影响到研发成员的个人创造力。害怕一旦在头脑中形成了某个游戏的轮廓，就很难在我们自己的游戏中实现出不同的效果。也因此，设计师在研发阶段一个非常主要的工作就是不停地向研发伙伴阐述设计的不同点，以保证游戏的特色不会被即有模型替代。

提出设计方案

好了，经过上面的步骤，在你头脑中已经形成了一个游戏初步的轮廓。下一步就是要把它写下来，这是对游戏概念的第一次测试。在书写的过程中，你会看到之前思路中的遗漏点，或者惊讶地发现原来当初的想法中会有相互矛盾的设计。

想像是飞驰的，很多时候是毫无目标的，很容易偏执于向“好”的方面想。所以，在头脑中的构想永远是最棒的，比别人的设计不知道强多少。可是，一旦在形成文字的过程中，就会发现很多自己并没有考虑到的细节。而恰恰所有的困难都出现在细节中。

文字表现逻辑性，而文章体现章节性。书写的过程就是对自己想像的考验，会让你看到各个设计点之间的呼应关系。当你把这些想法都写下来之后，你就会知道这个游戏是否有潜力，或者还是应该暂时压箱底。

设计师

什么是游戏设计师

在中国普遍的叫法中，Game Designer 被称作“游戏策划”，我个人倾向使用“游戏设计师”的称呼。就如同“服装设计师”“建筑设计师”似的，是一个展现创造力的工作。然而，并非艺术家！设计师的作品是为了让消费者能够从中得到快乐或满足；而艺术家则更多是为了让自己得到快乐和满足。

设计师的工作

很多次被人问到：“策划是做什么的？”从我的经历而言，这是个很难归统的定义。因为所涉及的事务太多了。所以常常会有人将策划说成杂工，有一定的道理。设计师首先要是个“杂家”，为了应付多种游戏类型，需要大量的知识积累，尤其是积累其他游戏的做法。而自身的文化修养也是很有要求的。策划在不同的阶段会有不同的首要任务。

1、立项阶段

成熟的游戏开发商在立项时要经历很多步骤。一般情况下，它们拥有系列作品，也就是游戏品牌。比如著名《最终幻想》系列。这样的公司在立项时会首先考虑制作后续版本，一来是获得利润，二来是延续经典，维持品牌优势。在资源充足以及条件允许的情况下，公司的制作人会提出新的设计创意，要经过市场部门、人力资源部门、财务部门等等多个部门的分析和协调后来做出是否立项的判断。至于创意的收集和确定，是制作人来独立完成的。制作人统领各个开发部门，他所下属的游戏设计部负责按照原始的设定方向来完成设计文档。设计的内容由制作人审核通过后，再由设计部门完成工作量的分解，最后交给程序和美术部门来完成工作量。

ok，那么我们可以看到在立项阶段，是要首先完成设计案的，这将是以后开发过程的指导和约束。是设计师最重要和基础的工作。设计文档通常需要几个设计师来制作，每个人有自己负责的模块。但是有一点请注意，游戏中有多少个模块并不是由设计来确定的，这是制作人的工作。当设计师认为游戏需要增加或删除某个模块时，都需要经过制作人的整体把握和判断。比如制作人要求游戏中要有一个宠物的模块，那么设计师会按照自己的思考来为游戏设计出宠物系统，有可能是像佣兵那样可以战斗的宠物、有可能是提供辅助能力的宠物、有可能仅仅是饲养的目标。设计师完成功能设定后，交由制作人判断是否跟游戏整体切合。

当所有的细节完成以后，设计案也就成型了。在完成细节设定的过程中，程序和美术的相关人员会做项目分析，通常是程序和美术总监来负责。设计案完成的同时也就完成了项目分析。随后就是项目的试验性研发阶段。

2、研发阶段

设计案完成以后，程序和美术开始进行试验，这个部分的工作以程序为主，阶段目标有两个：a、验证所有的设计功能都是可实现的；b、制作项目的程序工具，比如模型导入工具、资源打包工具、地图编辑器等等。设计师在这个阶段，只有一个事情可以做，就是：向程序和美术阐述并解释设计功能的实现目标。

设计案在这个阶段是有可能被要求修改的，因为功能无法实现或者过于困难而会浪费大量公司资源。设计师都会被要求修改细节，提供新的方案。

3、制作阶段

项目到这个时期才算是真正开始制作了。所有的人员到位，开始完成工作量。设计人员的主要工作是：界面设计、怪物设计、数值平衡、任务设计（故事、对白）、关卡设计，以及大量的解释工作。（我在这里强调一点，设计的解释工作和沟通工作是不同的。项目的沟通工作是由项目制作人领导各个部门的主管来完成的。设计师的解释是针对细节的，是针对具体开发人员的。比如界面设计师要跟美术的界面绘制人员进行解释，这种解释是双向的，设计人员要求理解对应工种的工作。比如界面设计师要懂得美术工具，关卡设计要懂得地图编辑器。）

4、项目评定

游戏中所表现出来的性质，有非常大的可能性跟原始的设计目标不一致。在制作了一个阶段后，需要一个演示版本来评定前一阶段的工作。

评定的目标有几个：a、设计的方向是否正确。“想法总是好的”这句话的隐喻就是“做出来不一定就是对”。原始的设计感觉很好，但做出来后，发现这样的做法是不正确的。主要的评定标准是市场情况。暴雪取消了《魔兽王子》的开发项目，据说都已经做到可以测试的水平了。暴雪是很出名的跳票公司，因为他们常常会评定自己的项目。

这个部分并非单独的阶段，而是穿插在制作过程中的。一个项目的制作期间，需要进行多次评定。主要的标志有 alpha 版、beta 版的测试工作。

设计人员在评定阶段的工作就是接受各方面的意见，检讨设计的细节。以期确保设计的整体性和可玩性。

5、游戏测试

这是到了最后的阶段了。这个阶段就是要消除游戏 bug。设计人员在这个阶段可以说是转职成为测试人员了。如果在这个阶段要修正设计，那么就会跳票了。

设计师的技能要求

熟练使用工具

基本工具——Word、Excel、Visio；相关工具——ACDsee、Photoshop、3Dmax、Vss、UltraEditor、PowerPoint、Project。

这里并非工具教程，因此也不会详细阐述这些工具该如何去使用，我只说明一下这些工具在游戏开发过程中通常用在哪些地方。

Word 是设计师用来处理设计文档的工具，用文字和图片来构成游戏设计的整体说明。一些简单的构想图以及流程图可以使用 Word 创建。Word 有一个非常好用的功能——文档结构图，使用这个功能可以拆分游戏的设计模块，并有效控制文档的前后关系。

目1. 游戏概述	
1.1 为什么做这个游戏?	
1.2 这个游戏是什么?	
1.3 我要操作什么?	
1.4 设计要点是什么?	
1.5 与同类游戏有什么不同?	
目2. 角色	
目2.1 概述	
2.1.1 职业特征:	
2.1.2 外貌表现:	
目2.2 角色属性	
目2.2.1 力量	
2.2.1.1 物理伤害	
目2.2.2 敏捷	
2.2.2.1 命中值	
2.2.2.2 防御值	
目2.2.3 体质	
2.2.3.1 生命值	
2.2.3.2 体力	
目2.2.4 能量	
2.2.4.1 法力值	
2.3 穿戴装备	
2.4 技能修炼	
目2.5 创建新角色	
目2.5.1 创建账号	
2.5.1.1 账号的合法构成	
目2.5.2 创建角色	

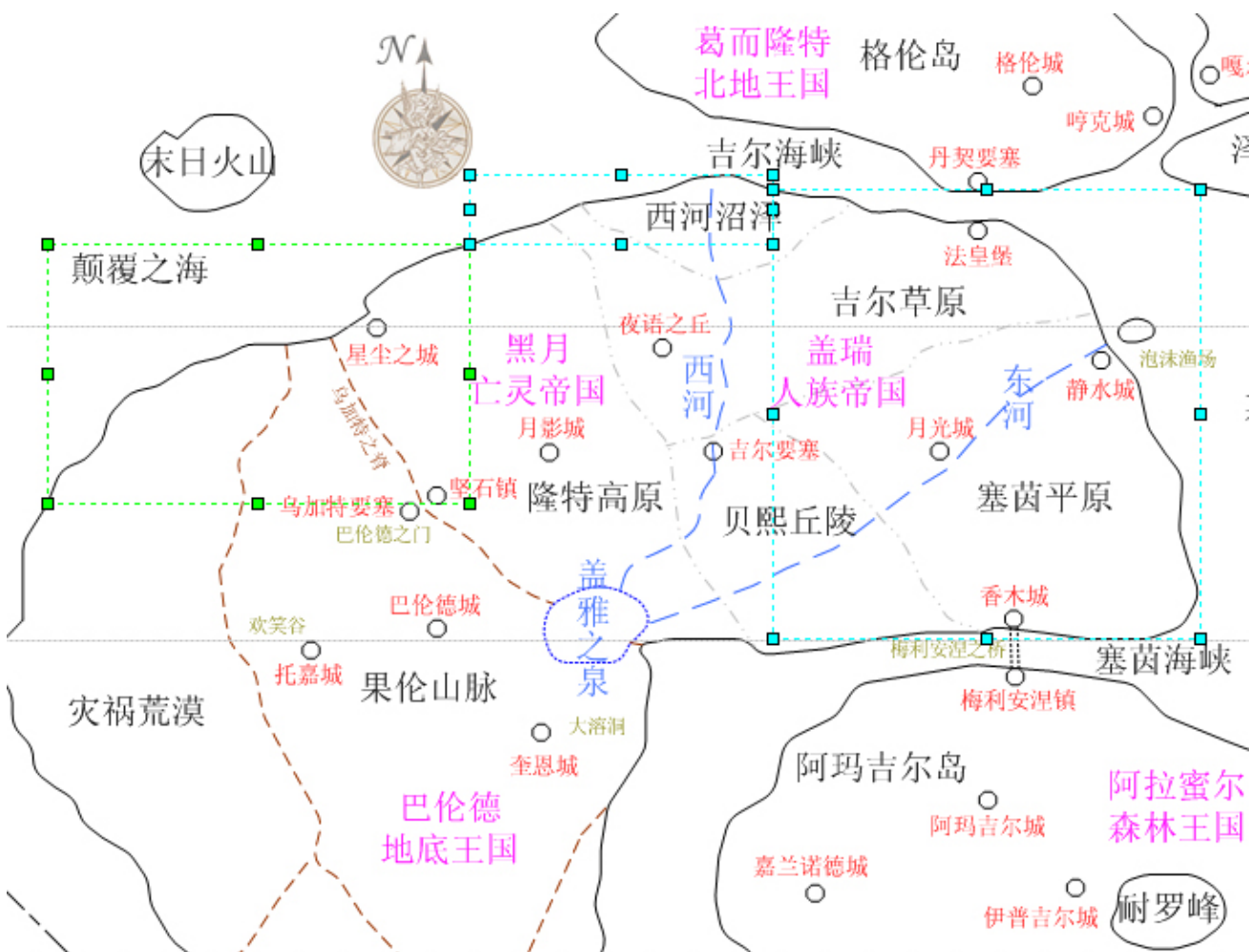
2. 角色
2.1 概述
2.1.1 职业特征:
介绍职业的发展方向, 可参考 DND 的玩家手册中对职业的介绍。
2.1.2 外貌表现:
向美术人员说明角色的美术表现。
2.2 角色属性
说明属性的作用及相互之间的影响方式的原则。以《Diablo II》为例。
2.2.1 力量
2.2.1.1 物理伤害
2.2.2 敏捷
2.2.2.1 命中值
2.2.2.2 防御值
2.2.3 体质
2.2.3.1 生命值
2.2.3.2 体力
2.2.4 能量
2.2.4.1 法力值

Excel 主要是数据平衡人员用来处理数值和公式的, 可以在 Excel 中初步的检验数值的合理性。目前, 程序直接制作读取 Excel 表单的工具, 使得平衡调整的工作可以完全在 Excel 中完成, 而无需额外的填表工具, 这样也相对节省了工作时间。

	A	B	C	K	L	M	N	O	P	Q	R
1	技能id	技能名称	等级	施法专注	维持专注	消耗mp	每秒消耗mp	施法时间	后滞时间	持续时间	射程
2											
3											
14		猛力攻击	1	否	否	26	0	0	5	0	mele
15			2			28	0	0	5	0	mele
16			3			30	0	0	5	0	mele
17			4			32	0	0	5	0	mele
18			5			34	0	0	5	0	mele
19			6			36	0	0	5	0	mele
20			7			38	0	0	5	0	mele
21			8			40	0	0	5	0	mele
22			9			42	0	0	5	0	mele
23			10			44	0	0	5	0	mele
24		寓守于攻	1	否	否	35	0	5	120	120	0
25			2			35	0	5	120	120	0
26			3			35	0	5	120	120	0
27			4			35	0	5	120	120	0
28			5			35	0	5	120	120	0
29			6			35	0	5	120	120	0
30			7			35	0	5	120	120	0
31			8			35	0	5	120	120	0
32			9			35	0	5	120	120	0
33			10			35	0	5	120	120	0
34		精通近程格挡	1	否	否	0	0	0	0	0	0
35			2			0	0	0	0	0	0
36			3			0	0	0	0	0	0

Visio 是为了制作各种流程图而开发出来的。我想微软的工程师们恐怕很难想到我们会使用 Visio 来制作地形图。对于诸如 MMORPG 这样的游戏, 地形的设计工作量非常庞大, 场景的设计师首先使用 Visio

来制作地形的概念图，而后交由地形的原画师来产生更详细的美术设定图，最后再交给场景的美术人员来具体制作场景的各个组成。使用 Visio 建立地形图，便于修改，从而节省大量的美术设计工作量。并且，利于设计人员向美术人员阐述自己的构想。



ACDsee 是最流行的图片查看工具，它的一些小技巧，比如自动翻图、修改图片尺寸都非常有用。只是要注意，ACDsee 中看到的效果不总是跟 Photoshop 中看到的一致。

Photoshop 是平面美术处理工具，作为游戏设计人员，可以不用去了解 Painter，也就是不用去了解美术的画法，而是要了解 2D 中的图层、通道这样的具体知识。并且，在制作设计文档的过程中，很可能需要简单的处理一些图片。熟练的运用 Photoshop 可以有效的制作游戏概念图，比如将《暗黑破坏神》中的角色放到《星际争霸》的地图中去，来向别人阐述你的这个在宇宙中发生的恶魔故事的设计。

3Dmax 是三维美术处理工具，对于制作 3D 游戏的设计师来说，是个必须要了解的工具。你可能不需要去了解如何贴图，如何匹配骨骼，但是必须清晰的知道这些功能所能实现的效果。了解的越多，就越能够使你成为 3D 美术和 3D 程序之间的沟通桥梁，越能够让他们可以弄明白你在说什么。

VSS 是微软开发出来的版本控制和团队协作的监控工具，可以在服务器上保存所有的修改版本，并避免因多人修改而造成相互冲掉文件的麻烦。

UltraEditor 是 16 位的文字处理工具，它不像 Word 那样在文档中添加很多额外信息，比如文档格式信息。所以使用它书写的文档会很干净，游戏程序需要读取的脚本，通常使用它来进行编辑。

PowerPoint 的使用目的很简单，就是制作幻灯片的，在你需要向不了解游戏的人进行介绍时，会非常需要使用这种图文并茂的展示方式。

Project 是用来控制进度的，通过甘特图的计算人工。

另外，还有一些其他的工具，就不在这里一一介绍了。

以上所罗列的各种商标或品牌名称归于其拥有公司。

设计师的素质要求

我们想像一个“完美设计师”所具备的本领。在设计分工越来越细致的今天，以下所罗列的特征并非真的要求每个设计师都必须掌握，以及不同的分工要求也各有不同。又或者，你觉得自己具有哪些特长，从而确定你想成为哪种设计师。

热爱游戏

失去了对游戏的喜爱，也就丧失了设计游戏的冲动。

玩游戏是游戏设计师的基本功。我一向认为，要想做好某个类型的游戏，就要先成为这类游戏的高手。这非常明显，想做 RTS 游戏，而不精通流行的一款 RTS 游戏真的不敢想像能做成什么样子。

玩得好还只能说是玩家，对于设计师而言，玩得好还不够，还要会分析。游戏哪里好？如果让我来做，我会做成什么样子？常常问问自己这样的问题。

想像力

游戏首先诞生在设计师的头脑中，想像力对创造一个幻想的世界是最重要的。

想像力并非要颠覆事物的原有一切来创造出全新的事物。选择出改造的方向以及力度，使旧有的事物获得重生。游戏业界有太多的人，乍一看到旧的、熟悉的东西，就趋之若鹜，仿佛它们是必定无所用处的糟粕。其实不然的，创意是必定诞生在旧有思想的温床上，优秀的设计师精于从熟悉的事物中抽取新的感觉。

想像力的另一个层面是推理，或者说是相辅相成的两个环节。在想像力蹦现之后，需要准确地推理出这样的创意最导致如何的结果，并尝试将多个创意连贯起来。

分析能力

在创意的章节里，我们已经了解到，在很大程度上，我们的创意来自于其他成功的或者不成功的他人作品，我们所要做的就是分辨出哪些是好的设计点，并学习使用什么方法可以将这些好的设计点融合到我的设计当中。更进一步的要求是将这些好的设计点融会贯通，用自己的方式将其变化，从而产生新的设计点。

分析是第一步的。那，分析的第一步是什么呢？就是：产生问题。比如：“为什么暴雪的作品可以说是‘易于上手而难于精通’？”产生问题之后，分析的第二步就是：通过自己去玩，在游戏中感受，而去寻找问题的答案。第三步呢，就是将自己得到的答案，利用到自己的设计中去。

数理能力

这里所说的数理能力并非像数学家那样要了解复杂的方程式。需要知道的就是一些简单的数学运算，基本上初中和高中就已经掌握的知识，比如一线方程、抛物线方程、以及数列。另外还需要应用到一些统计学的方法。基本的情况下，处理数字的问题都可以交给 Excel 来替你完成。更准确的要求，是在面对一个庞杂的数值表时，保持头脑的冷静和平稳的心情。

写作能力

首先必须强调，写作能力并非书写故事。在游戏开发项目中，写作主要分为三个环节。

1) 设计文档的技术性写作。必须清楚地将想法白纸黑字的记录下来，并确定开发成员在没有设计人员的解释下，可以准确地理解文字所要表达的含义。在这个环节，有很多时候是冗长罗嗦的，务求将每个细节都表述出来。

2) 小说写作主要应用在游戏背景故事、人物和环境描述、道具说明、任务介绍等等方面。

3) 对话写作是在配音和剧情中使用的。我们应该很清楚，写小说和写剧本是不同手法。但是很遗憾的，大部分游戏中的对白甚至不如一些糟糕的肥皂剧。

审美能力

对于那些需要精美的图片来表现内容的游戏，设计师要求具有美术风格上的感觉，要能够清楚地向美术的原画人员阐述自己想实现的效果。比如在游戏中可能会需要每个主人公有不同的色调，热情火辣的女孩子就会使用红色、纯洁善良的则会用白色。

可能会需要去学习一些艺术基础：构图的原则、色彩的搭配原则、关于美术的流派划分。积累这方面的知识，以求在游戏中表现出艺术的味道。

技术知识

设计师不需要精程序、也不需要精通美术，但是必须了解“游戏的运营机理”。诸如：tile 引擎、A* 寻路算法、骨骼匹配.....等等的软件和硬件知识。并且，要了解目标平台的技术限制或瓶颈，比如小型的掌机都会有存储限制。每一项设计，都必须有可以执行出来的方法。发生错误并不可怕，但如果不去了解错误的原因，就无法进行设计工作了。一旦有所疑问，应当立即找程序或美术人员询问实现途径。

常识

历史的、科学的、艺术的、文学的、天文的、地理的，等等方面的常识。设计师在设计一个完整的游戏世界，要让玩家感觉到其中的真实性，就要展现出完整的世界观。这需要在很多地方表现出这种常识。

对于这个环节，只能说平时多多积累。也有临时抱佛脚的办法，就是利用方便的互联网，你所需要的就是一个良好的搜索引擎去找到它们。

感染力

在原则上讲，程序师、美术师以及音乐师，或其他所有的开发成员，都是为了实现设计师头脑中的那些创意而在努力工作。

爱迪生说过：“成功是 1% 的灵感和 99% 的努力。”

在享受了那 1% 的头脑激荡的原创阶段以后，一切就都是刻苦的工作了。但这并不是一个设计师可以放下自己的激情的理由。设计是一个依靠激情来前进的工作，如果失去了对项目的热爱和幻想，那么设计就会很自然地陷入低谷。

如果一个游戏项目没有设计师在那里激动地灌输着游戏的玩点，没有了设计师的沉思、困惑、争论和炫耀，只剩下职业道德在那里支撑着每日写写做做。那这个项目就变成一个丢失了灵魂的空壳。每个开发人员都会变成工作的机器，渐渐地忘却了我们为什么要做，而终日里在争吵我们要做什么。最后的作品，如果走运能够做出来，那么也注定是个缺乏感染力的失败品。

游戏的感染力是由每一位研发人员的热情注入在那单调的代码、像素和文字之中而形成的。引导每个人激发自己的热情，依靠的就是设计师的激情演说。更多的不是在公司正式的设计研讨会上，而是在狼藉一片的餐桌上、在浓浓飘香的咖啡屋里。在轻松的环境中，不经意地将设计的憧憬浇灌到每个人的脑海里。

这就是设计师的感人力，让每个人都充满希望，坚信我们的游戏是最棒的、最值钱的。

协商能力

对于一个“职业”的游戏设计师，应该时刻清楚地意识到自己是一个庞大团队中的一员。在很多强调团队配合的运动中，比如足球和篮球，我们都清楚地知道，一个很“独”的球员，就算是再大牌的球星，也不可能决定比赛的胜负。中国的那句老话：“三个臭皮匠，顶个诸葛亮”就非常说明团队配合的重要。

协商各种细节、整合各种意见，以求创作出整体感觉一致及良好的游戏。

一个开发团队，是由很多在各自的专业领域具有不同思路的家伙组成的。而在游戏开发中，每个人都希望在游戏中会有自己的想法。毕竟，来做游戏开发的人，不全是为了薪水，我们是因此喜欢游戏而想做游戏的一个特殊群体。尊重每个成员的意见，并努力使大家的意见归拢到项目上来。

然而麻烦的是，在很多时候，做为设计师，要想证明什么，但是却没有具体的理论支持，而仅仅是自己的直觉。那么，要想让大家信任你的设计，就要先让大家信任你这个人！

诚信、谦虚、努力、体贴……这些良好的品德是作为设计师协商和沟通的基础。

设计师的项目要求

给自己准确的定位

设计师不是主导项目的人，这点要给自己准确的定义。有的时候，会感觉到“这是在做别人的东西”。这种感觉没有错，而这个判断也没有错。做别人的东西就不好吗？就应该不开心吗？

设计师是为制作人提供足够充足的设计细节的角色，而绝非管理人员。对于项目的成败，设计师并不需要担负多大的责任，这样有利于设计师的创想，而不要担心太多庞杂的事务和情况。

设计师是准确的定义上将，是不需要考虑市场这样的因素的，因为制作人在提案时会找专业的市场人员做咨询。但设计师不可以不考虑市场因素，因为设计师成长的目标就是制作人。要从很早就开始积累这些方面的知识。

永不停止思考

项目设计是必须划句号的，设计决不可以永无止境。也许它还不够完美，但只要足够就好了。设计的修正会带来庞大工作量的浪费。“……我们只用了大约三个小时的时间就把 Diablo 转变成了即时游戏……”，北暴雪的负责人 Schaefer 这样说过。我个人觉得，暴雪的确有些不太一样的地方。这样的修改没有多少公司肯下这样的决定的。

设计文档在被确定以后，除非有确实的理由，是不会修改的。项目的开发是坚决抵制把所有好想法都放到一个项目中的。“足够而不是完美”。设计是一定要被划上句号的，标志着“我们就按照这样来做”。

设计师的设计工作在设计案定稿之后，从原则上讲就没有多少设计工作了。但思考是不可以停止的，创意是无止境的。在设计确定之后，公司是不会要求设计师继续思考是否有更好的做法，那样是浪费人力。优秀的设计师，在工作以外的时间会去思考项目的设计问题，并判断是否需要马上提出来，要能够克制把所有的新想法都讲出来的冲动。好的想法不一定对项目有好处。

思考的目的是什么呢？很简单，想出好的创意。创意这种东西，1%来自于突发的灵感，99%来自长期的、刻苦的脑力劳动。设计工作是很普遍的工种，建筑设计、汽车设计、装饰设计、广告设计……等等等等，世界上有众多的设计职业，游戏设计仅仅是其中的一种。所有这类工作最基本的一个特性就是永不停止思考。

成长为游戏制作人

制作人担负项目的成败责任。要求更全面的知识和能力。其中对游戏未来的走向、市场的分析、团队的管理、项目各个部门工作的了解都是非常关键的技能。

设计师要以成为制作人为目标，在项目的制作中，慢慢去积累这些方面的知识。想像着如果这个项目我

是制作人，会怎样做？我是否能注意到那些发生了的问题？我该如何避免？该如何提早发现？……用更高的角度来看待项目，促进自己的成长。

将设计师分类

游戏制作最早是从个人制作开始，单位为一个人，从项目立项到程序制作到美术元素绘制都是一个人完成。之后出现了小组制，从理论上来说，一个策划、一个美术、一个程序就可以制作一个游戏，这样结构形成了后来的三角形格局，再后来美术和程序先后有了详细的分工，美术方面出现了原画设计师、三维建模师、动作调整师、贴图绘制师、场景制作师等详细的分工，而程序也先后出现了低层构建、界面构建、客户端构建、服务器构建、数据库构建等专门分工，而国内的策划由于各种各样的原因，一直未能进行详细分工，即使分工，也只不过是人力资源的调配，而不是象程序那样依据所学和特长进行分工。所以始终对策划技能的要求大而杂，策划往往是硬着头皮去接下自己都不敢保证质量的工作，我对于这样情况下所完成的产品很是担心。所以从保证产品品质的考虑，我们需要更加细化和相对独立出策划的职业技能分类。

我们可以根据策划从业者的特长和项目的分类需求来制订策划组内设计师的特征：

一：剧情文字设计师，这也是最早出现的策划类型，早期这一类的策划都是因角色扮演游戏的制作热潮而产生的，因为角色扮演游戏中需要大量的情节和对白进行铺设。此类策划的特点是文字优美，善于制造游戏过程中的矛盾，对游戏节奏把握较好。通常游戏中所有需要文字的地方都需要他们，连说明书也不例外。

二：游戏风格设计师：和美术设计师不同的是，这个职位属于策划组内，但工作范围是控制整体美术感觉。游戏中所有出现的角色、场景风格、界面标色都需要通过他向美术设计师解释，而在过去，这些多由美术设计师自行完成。为什么要把美术做的事拉进来做呢？这是为了从一开始就牢牢的把握游戏的风格，所以这个职位对美术方面的素养要求很高。

三：关卡结构设计师：这是一个在国外已经成熟的策划职位，他需要进行设计关卡、场景的工作，是在游戏限定范畴内最大程度利用关卡给玩家带来乐趣的人，要求设计能力强，最好还有建筑学、环境艺术学的学科背景。

四：数值平衡设计师：专注于游戏数据，拥有较强的逻辑思想，对程序及人工智能也有一定了解，他们是和程序师离得最近的人，并亲手设计平衡游戏中所有的数据公式。

五：游戏规则设计师：比较原型化的游戏设计职位，能够设计出一整套适合游戏中运用的游戏规则，

就目前来说，以上五种分类基本上可以满足制作过程中对策划的要求，这样的分工也利于设计师针对自身特点的发挥和经验的积累。相信随着游戏类型的多样化，各多的职能分类也会逐渐浮出水面。

以上“将游戏师分类”的章节，经作者杨杰（艾鲁克）授权引用。原文为《设计师的新型分类》。

设计师应当避免的过失

我们就是自己的支持群

我们所能创作出的那些点子，其实是我们开发者所掌握到的每个游戏中游戏性的表现。因为我们知道自己喜欢什么，所以我们也认为自己知道这一些爱好者们会喜欢什么。毕竟，我们不仅仅是游戏开发者，我们最原始的身份是玩家。很多设计者也就不免会觉得可以了解每个地方的每一位玩家——以及所有的潜在玩家。

然而，在很多时候，你所要设计的作品，其目标群体并非你属于的年龄层段，他们的操作熟练度也并达不到你的水准。一个游戏的成功，就是要被更多的玩家喜爱。那么，在设计的时候，就必须考虑到目标群体的喜好和玩游戏的水平。

不要为自己做游戏。

不正当的讨论方式

有多少次你所参加的设计讨论会议出现这种以“没有人会在乎……”的句子作为开场白而去批评某一个点子的人？如果你曾经在这个业界里待过，那么你的答案至少应该会听过几十遍吧。

设计从根本上来讲是场赌注，所以绝对没有这个设计要比另一个设计更好的说法。最多，只能说更适合。更适合目标市场、更适合目前的团队、更适合公司的资源……所以，如果你确定自己是个设计师，那么请时刻尊重别人的设计观点。更绝不能以自己的喜好来指责别人不好。在不喜欢的情况下，请说：“我不喜欢这个设计点。”或者，“抱歉，我不支持你的这种观点。”请一定不要说出诸如“没有人会在乎……”这样的句子。如果你不小心说出了这样的句子，说明你在针对设计者本人，而并非他的设计方案。

不要为了证明自己的设计而肆意批评别人的点子。

无原则的妥协

设计师要形成自己的风格，就要坚定自己的设计原则、自己的喜好。

然而，游戏是个商业作品，而不是个人艺术品。因此在研发的过程中，很多时候都要做出基于项目考虑的妥协。你可能会被发售日期所迫而不得不放弃一些设计要点。这是商业开发中很正常的事情。

但是，如果被迫去接受自己不喜欢的设计方案，或者被迫执行一些龌龊的纯商业行为。其最后的结果就是，你会渐渐变得再也没有设计的冲动了，会丢失灵感和对游戏的喜爱。最终，变成一个麻木的工作机器。

喜欢什么东西是不需要理由的，我就是喜欢！坚持自己喜欢的，并持之以恒地让它变得更好。终有一日，你会成就一个经典。

如何学习游戏设计

学习这个词从人很小的时候就被经常的使用了。学习如何走路，学习如何拿筷子，学习如何说话……几乎人生命中所有的事情都是“学习”来的，好像天生就会的很少。

那么学习是个什么过程呢？

- 1) 看老师做一遍
- 2) 模仿老师的样子自己跟着做
- 3) 其中会错很多次，但总会有对的那么一两次
- 4) 当正确的概率接近 100%时，我们就可以说学会了这个事情

学习游戏设计的过程也诸如这样，只是模仿的过程无法具现。从玩别人的游戏，到在项目中自己动手做，都是模仿的过程。等到有了自己的风格以后，就开始模仿自己。并且，很难说达到完全正确，游戏设计上并没有客观界定的正确标准。再加上，游戏设计学习过程中，很难找到一个指路的老师。于是乎，游戏设计师们，大多都是靠自学来掌握这门技巧的。

其实呢，每个人学习知识的过程，也大多是自学的。比如有人在你面前说了句：“天生我才必有用”。就算是第一次听到这句话，你也会很轻易弄明白他在说什么。在头脑的潜意识里，你已经分析了这句话的构成，将主谓宾分解出来，并重新安排句子的顺序——“我生下来就注定有我发挥作用的地方”。

学习游戏设计，就是在锻炼这种潜意识的分析能力。

做玩家的时候，就是从游戏中获得乐趣。一旦想做设计师了，就要在玩过以后去思考几个问题，诸如：

- 1) 为什么这个游戏会吸引我
- 2) 具体是怎么实现的
- 3) 如果是我来设计，会采用什么方法
- 4) 加入些什么变化可以做得更好

锻炼设计的本领，就是潜移默化地去思考这些问题。就想拿起笔写字那样，不用每次都先思考如何持笔。本领从根本意义上讲，就是一种习惯。养成分析游戏、设计游戏的习惯，就自然成为一名游戏设计师了。

设计文档

Design Document 是用来记录设计内容，并指导开发人员工作的手册。一份细致的设计文档，通常会达到 200 页的厚度，详细地记录每一个设计模块，并搭配概念图板来阐述设计目的及要求。

制作设计文档

首先，你要有一个章节目录，将你的设计拆分成多个模块。大致可能会有：

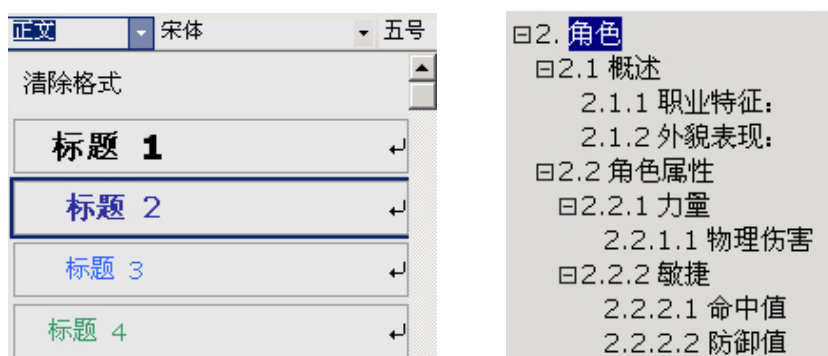
- 1) 游戏的概述
- 2) 游戏的背景故事
- 3) 角色或者部队单位的描述
- 4) 物品的描述
- 5) 怪物和敌人的描述
- 6) 场景的描述和关卡设计
- 7) 任务内容描述
- 8) 界面的说明和简明图

这样做的目的是设计结构清晰，便于查看，并利于多个设计师之间的合作。

制作一个章节清晰的设计文档，不仅要有好的思路，更需要熟练的 Word 操作技巧。在这个章节我来讲讲我使用 Word 制作设计文档的几个小诀窍。

文档结构图

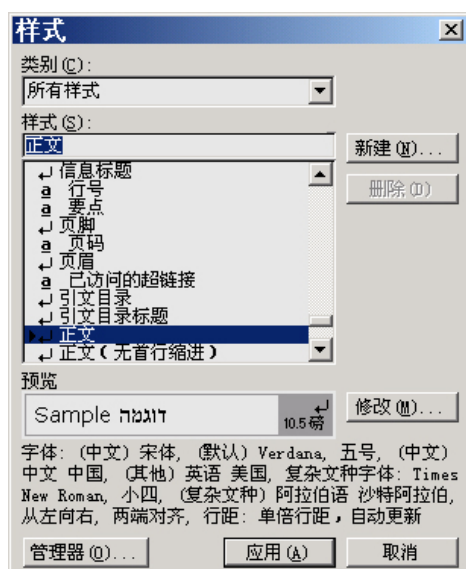
Word 使用标题来建立文档结构图。在格式工具栏中，我们找到标题的下拉菜单，将选中的文字行设定为标题。



使用这个方法将标题制作出来，就会得到一个类似右图那样清晰的树状结构。

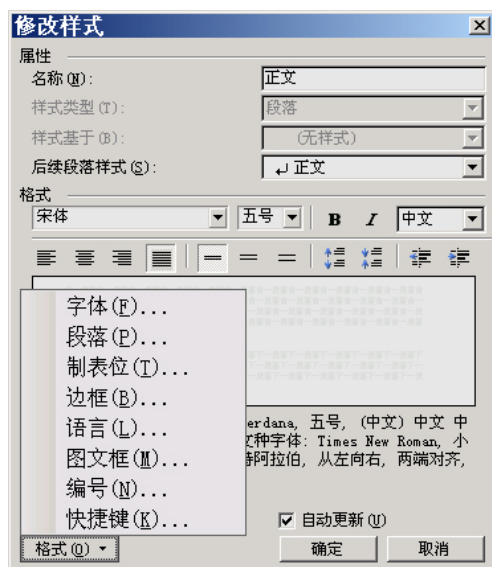
更方便的，我们可以使用快捷方式来设置标题：

- 1、打开“样式面板”



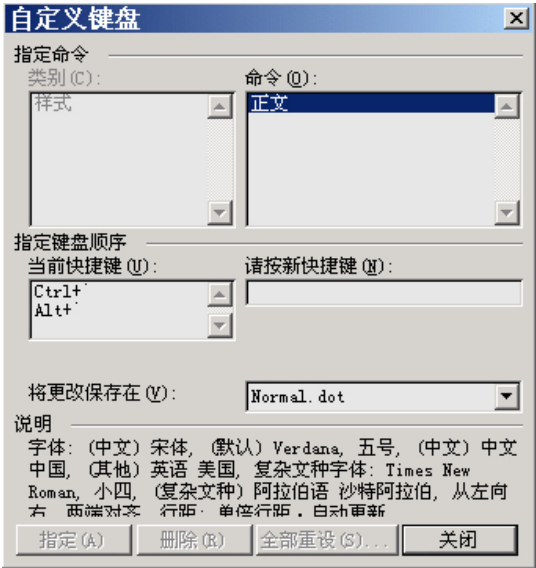
我们可以看到上图中是正文的样式。(在 Word 的各个版本中，所看到的界面会不太一样。)

2、选择修改样式中的快捷键一项



我们还可以看到有字体、段落这几项可以定制，比如我将标题 1 设定为 4 号字体并放大。

3、定义快捷键



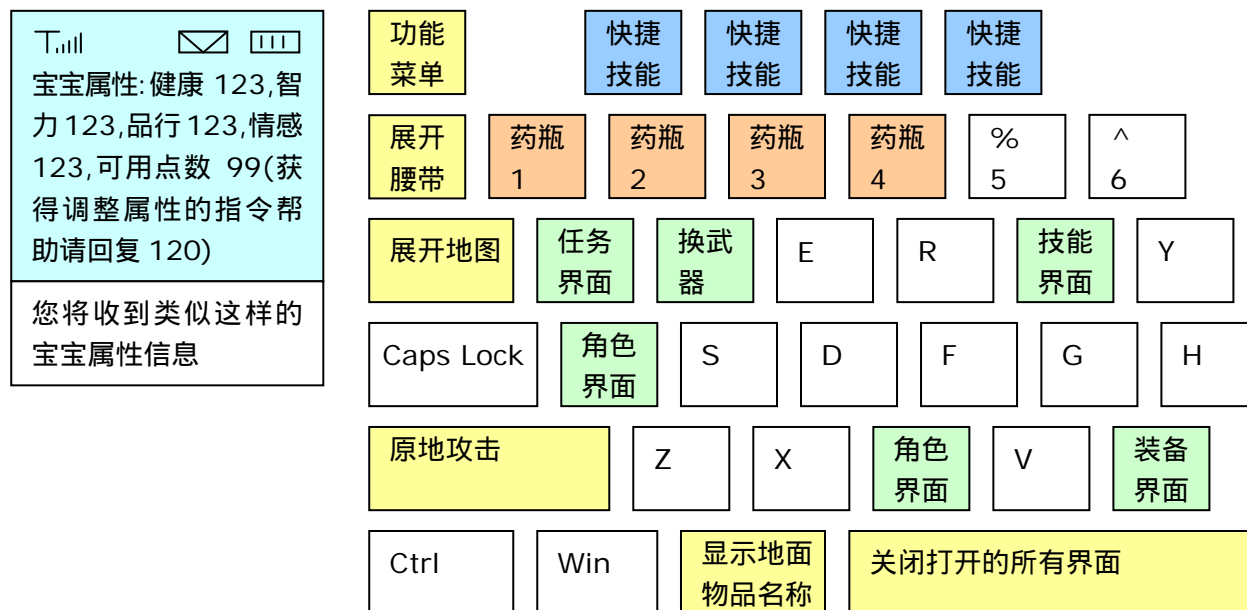
我们可以给出正文的快捷键，我习惯设定为“Ctrl+`”和“Alt+`”。“`”号是 1 左侧的按钮，也就是 DiabloII 中展开腰带的按钮。）

重复上面的步骤，将标题 1、标题 2、标题 3 设定为 Ctrl+1、Ctrl+2、Ctrl+3。

在完成设计文档后，我们可以插入一个目录。目录左侧是我们设定的标题，右侧是该标题所在的页数。我们可以点击标题而快速跳转到指定位置。

目 录	
1. 游戏概述.....	4
1.1 为什么做这个游戏?	4
1.2 这个游戏是什么?	4
1.3 我要操作什么?	4
1.4 设计要点是什么?	4
1.5 与同类游戏有什么不同?	4
2. 角色	5
2.1 概述.....	5
2.1.1 职业特征:	5
2.1.2 外貌表现:	5
2.2 角色属性	5
2.2.1 力量	5
2.2.2 敏捷	5
2.2.3 体质	5
2.2.4 能量	5
2.3 穿戴装备	5
2.4 技能修炼	5
2.5 创建新角色	5
2.5.1 创建账号	5
2.5.2 创建角色	5
2.5.3 敏感词汇过滤功能	5
2.6 等级与经验	5
2.6.1 等级的划分	5
2.6.2 提升经验	7

用文本框画图



以上两个图例，左边的是我做《短信宝贝》时，做了手机界面；右侧是《DiabloII》的键盘控制图。一图胜百字，在设计文档中多配点图片，更准确的说明问题。

Word 的文本框，并不是制作复杂图示用的，它最大的好处就是可以在其中书写文字，便于描述。

将设计转化为项目

在项目开始进入研发之前，是交给设计师来进行游戏设计的时间。越是老练的公司就越重视这个时期，并不会轻易让程序和美术投入到工作中，而是先要看到设计师的完整游戏设计方案。

待设计案完成以后，会评估出制作的可能，将难点标注出来，并商量出最有效的解决方案。以及非常重要的一个工作，就是整理出制作时间。如果预算的时间不足，那么就会在这个阶段对设计方案做出修改，以符合开发的需求。

设计文档并不会真正的完成，在项目的进行过程中，设计文档会持续的添加细节或者做出修改。我们说“完成”是指已经达到了可以应用于开发的一个标志。

我强调一下设计文档的第一个版本完成的标志是：“已经设计完成的模块，足够拼凑成为一个游戏，提供了足够的内容给玩家，并勾勒出游戏的特征。”而并不是错误的认为：书写出足够交给美术和程序进行工作的内容。

游戏开发是个时间漫长的工作，诸如《魔兽世界》和《天堂 2》这样的举世大作，开发周期长达 4 年多。可以想像，如果没有细致的开发文档做指引，会是多么混乱的一个事情。

在投入大量人力进行开发之前，确定一个详尽的设计文档，并以此完成一个开发日程和工作量分析表，才能说可以进行开发了。

玩家分析

为谁设计游戏

如何界定游戏是否优秀：被玩家喜爱是唯一的评定标准。对于那些“叫好不叫座”的游戏，我们只能很遗憾的说，它们偏离了目标用户群体，只能说它们是专门为高阶游戏开发人员生产出来的失败作品。

作为游戏设计师，在项目最开始确定设计意图时，就要时刻考虑到玩家究竟喜欢什么。也就是用户心

理分析。很多有经验的开发公司，会从很多渠道来获得这些信息，以帮助设计师确定设计点是否适应于用户需求。单纯的依靠设计师凭借自己玩游戏的经验去确定是不够的，很多时候设计师都会错误的判断用户需求，以为让自己兴奋不已的就一定可以获得玩家的喜欢。市场和客服人员是直接跟用户打交道的，很多大公司在设计案的讨论会上，会听取他们的建议。比如《古墓丽影》中最初是设计了一个史泰隆那样的男性硬汉，而在市场人员的建议下，研发队伍创作出有史以来最出名的女性英雄。

玩家的需求

是什么让玩家在一个游戏中感觉到得到了快乐？是什么提供了玩家一直玩下去的动力？世嘉的内山博先生将角色扮演游戏分解成四个要素：育成、收集、交流、对抗。玩家在玩 RPG 时可以从这四个环节得到乐趣和进行游戏的动力。我们从更广义上来看游戏的乐趣所在。

挑战自我

不论什么游戏，设计师都会安置一些谜题或者难题，玩家需要动动脑筋或者提升操作技巧来克服它们。就仿佛是下象棋或打篮球，需要思考和运动。在游戏中，并非限定在电子游戏中，而是所有的游戏。小老虎相互嬉戏就是在锻炼长大后的捕猎能力。我们玩游戏也同样是在锻炼自己，在电子游戏中，我们挑战设计师布下的疑难，证明自己可以做到。对于那些具有很强吸引力的游戏，我们会一遍一遍的玩，期冀于达到最好的成绩。

竞争

竞争存在于很多方面，不仅仅是指战斗的角逐，比如财富的多少、外表的绚丽都是引发竞争的因素，甚至是追求 mm 的速度和数量都存在着竞争。只要一个事情有不止一个人在做，那么竞争就是客观存在的。潜意识地去比较谁是最好的。

竞争的目的地就是为了去比较，有了比较就有了炫耀的机会。炫耀是人类的一种潜性追求，每个人都会有意的或者无意的去炫耀自己擅长的事情，而回避自己的不足。在弱者淘汰的残酷自然法则下，人从诞生的时刻起，就被迫去学习各种生存本领，以保证在未来具有竞争的资本。

竞争是客观存在的。在电子游戏中，竞争的规则越公平，玩家也就越愿意在其中进行比赛。

合作

身边有几个可以荣辱与共的知心伙伴，是每个人都会有的梦想。大概从人类诞生到这个地球上开始吧，要追逐猎物就需要大家同心协力。这种对合作的需求也就固化在 DNA 里了。现今的社会，越来越多的事情变得不是一个人就可以完成了，在日常生活中，我们就需要合作，渴求伙伴。社会也越来越强调团队。

我们普遍认为默契是合作的标准。在电子游戏中，在这样一个只要你努力就可以做出贡献的简单环境中，在没有绝对利益冲突的清白世界里，相对更容易培养出我们的配合、锻炼我们的默契。

在网吧里，如果是不认识的人做出错误的动作，导致整个队伍的失败，肯定会招致其他人的指责甚至是谩骂。而如果是认识的伙伴，则会耐心地分析，以希望在下次遇到同样情况时可以做出正确的决定。

默契就是相互容忍、相互激励、相互配合的表现。

交流

这里的交流并非单指网络游戏中的玩家聊天，而是广义上的就某一主题而进行的交谈或交换。交流玩游戏的心得，或者交换游戏中的道具。玩到一个好的游戏，我们可不会让它烂到脑子里，而是会积极地向别人炫耀，并期待他们的回应。

游戏，为我们这些喜爱游戏的人提供一个交流的主题。

在网络游戏中，交流的重要性更是被突出和强化。有不少的玩家被标定为“社交者”，他们在游戏中甚至不仅仅交流游戏中的东西，还包含生活中的一切主题。网络游戏不仅为他们提供交流的主题，还提供交

流的空间和渠道。

人，可不是自甘寂寞的生物。

嬉戏

人天生就有玩耍的需求，电子游戏很大程度上讲就是高科技的玩具。在无聊的时候，单纯的通过玩游戏来打发时间，放松身体。或者是沉浸在角色扮演之中，幻想着自己是英俊的王子或者美丽的公主。

有的时候玩游戏，并非想从游戏中获得什么乐趣，而是觉得不玩游戏就很空虚，或者说除了玩游戏也不知道该做什么。

电子游戏就如同是专门做为大人的儿童玩具。

让玩家沉浸在游戏中

是什么让玩家可以投入到游戏中，而感觉不到这是个游戏。很多玩家在游戏中，感到游戏中的角色就仿佛是自己的第二次人生。曾经有《模拟人生》的玩家说过：“游戏里的小人，过得比我还要滋润。”一个人，照顾游戏中的虚拟角色已经超过了照顾现实中自己的程度。我们说他沉迷在游戏世界中。这种沉迷通常会带来对现实中自身的某种伤害，而这些可以让玩家沉迷的设计是我们每个设计师都希望可以在自己的游戏中实现的。让玩家喜欢，沉浸在游戏中，就是设计师做游戏的理想了。

游戏中的哪些环节，可以让玩家得到沉浸的感觉，而忘却他是在进行游戏呢？

操作

1、有效的人机交互

每个电子游戏都是由两个基本成分组成的：玩家通过手柄、键盘、鼠标等对游戏的输入，和游戏通过图像、声音、文字等表现手法对玩家做出输出。这种输入和输出之间的联系，是玩家和游戏之间的交互作用，是电子游戏存在的根本前提。

玩家在做出了操作之后，他就需要在游戏中得到一个他认为会发生的结果。比如对墙开了一枪，就应该看到墙上留下个黑色的弹痕，并听到砰的一声枪响。如果能看到手抖了一下，那就太棒了。如果玩家没有得到他认为会出现的结果，那么他会怀疑自己的判断。如果多次发生这样的不同，玩家就会开始讨厌游戏，他们会认定这个游戏的设计太糟糕了。所以在《生化危机》游戏中，当玩家碰到一个装饰性的门时，会发出咣当的锁声，而不是什么都没有。假设碰到一个门，什么都没有发生，那么玩家就会觉得门后面有秘密，而反复的尝试，但最后却得不到任何答案，而给玩家造成非常大的挫折感。

在注重动作的游戏中，玩家将这种有效的人机互动形象的称为“手感”。

2、体贴的反馈界面

为了给你的玩家提供一个具有良好沉浸感的交互系统，你不仅需要快捷而准确的交互方式，还需要一个易于掌握的界面。游戏中发生了一些事情，而玩家却无从得知这种改变，那么他会直接地感到迷茫。比如他的手枪里就剩 2 发子弹了，而他却还不知道这个情况，就真的太糟糕了。

界面要有足够的信息，但同时要排列整齐节约显示空间。界面是个非常难于制作的环节，在游戏开发过程中，通常不会一开始就会把界面做好，而是要修改很多的版本，直到每个人都觉得它很顺眼，并便于操作。在界面方面，功能性要比美观性更重要，如果能同时做到两者兼顾就真得完美了。

有些游戏类型的界面信息，已经有了惯例。玩家已经非常适应这种摆放位置了，那么你就很难再去变更它。如果有些按钮或面板你不知道如何放是玩家最方面操作的，那么最直接的建议就是参考 Windows 的做法。毕竟，这是每个电脑操作者都熟悉的习惯。

角色

1、美术方面的角色形象

不管你所设计的角色是卡通风格的，还是真实的，或者是科幻的。在美术的表现力上，都要能够贴近玩家的需求。玩家想扮演一个威猛的英雄，那么就应该有一个高人一头的身高、浑身突起的肌肉和暴走的

青筋。让玩家喜欢自己的角色。

2、情感方面的角色内涵

每个扮演英雄的男孩子都会希望自己的身边有几个漂亮的红颜知己，每个扮演佳人的女孩子都会希望自己的身边有个体贴可靠的英雄。这种需求是每个进入游戏世界的玩家都会有的一种情感要求。

一个游戏的角色会发生很多不可思议的或者出乎意料的事情。如果平淡的就像真实生活，那就不会有人去扮演这个角色了。每个角色都应该有他独特的能力或擅长的本领。玩家在扮演这样的角色时才会建立起私人的归属感，才会有他就是我的沉浸感。

玩《仙剑奇侠传》的时候，没有人会说李逍遥终于找到灵儿了，而会使用第一人称——我！玩家已经用自己替换了游戏中的角色。

真实感

游戏的世界是非真实存在的，然而必须建立在一个真实可靠的感觉上，必须是玩家熟悉并可以理解的世界。

你可以设计玩家在游戏中飞檐走壁，因为我们在成龙的电影中常常可以看到他那样做。这肯定不是每个人都可以做到的事情，但它是真实存在的。但如果你想让玩家可以在空中飞行，就需要首先赋予这个游戏一个超人的背景，否则玩家会说：“这是不可能发生的。”就会破坏玩家沉浸到游戏中的愿望。

但游戏决不能真实到没有幻想。玩家会希望做出飞檐走壁的动作，他们会觉得：“喔，好酷！”一个纯粹真实的游戏会丧失游戏的乐趣。让玩家沿着游戏的规则去创造自己的幻想故事，是最终的目标。

总结

游戏设计师还是个新鲜的职业，并没有多少人知道做这样的工作需要掌握什么，又会有什么样的经历。我们这些已经踏入这个领域的人，唯有小心应付各种情况，仔细思索解决办法，并努力将之总结出来。希望正在准备进入这个领域的人可以从这些只言片字中找到属于自己的路径。

恭祝我们，恭祝你们。

成文仓促，恐有偏勃，望指正。

陈汽

2004.08.21

msn:wizard_kai@sina.com

<http://www.kais-hut.com/>
