

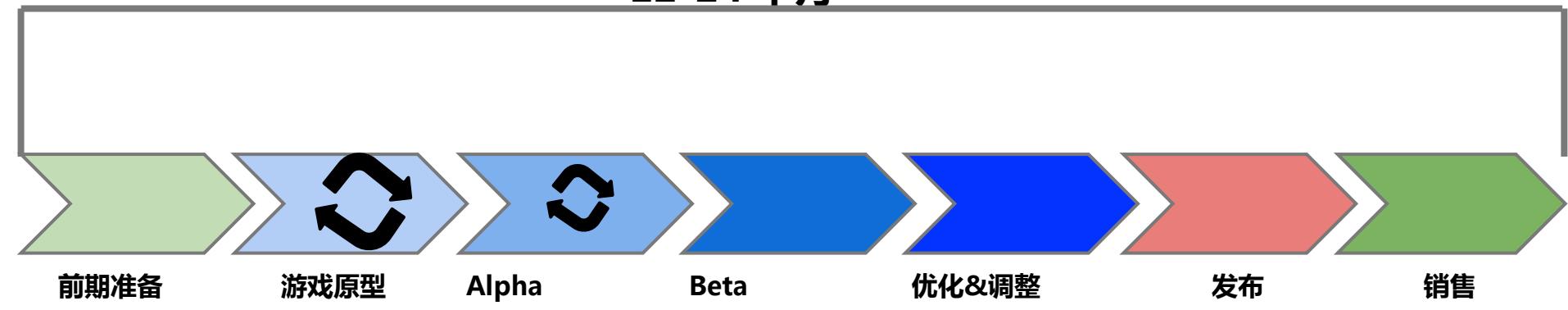


# GameJam 48小时 游戏开发技巧

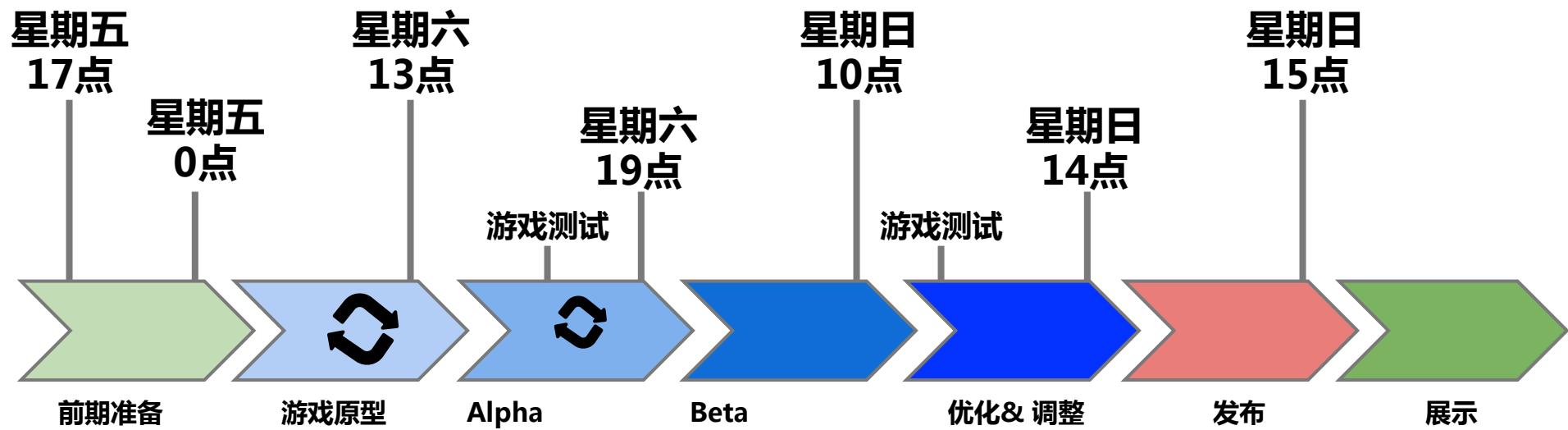
48小时开发技巧十法则

# 正常的游戏开发完整周期

12-24 个月



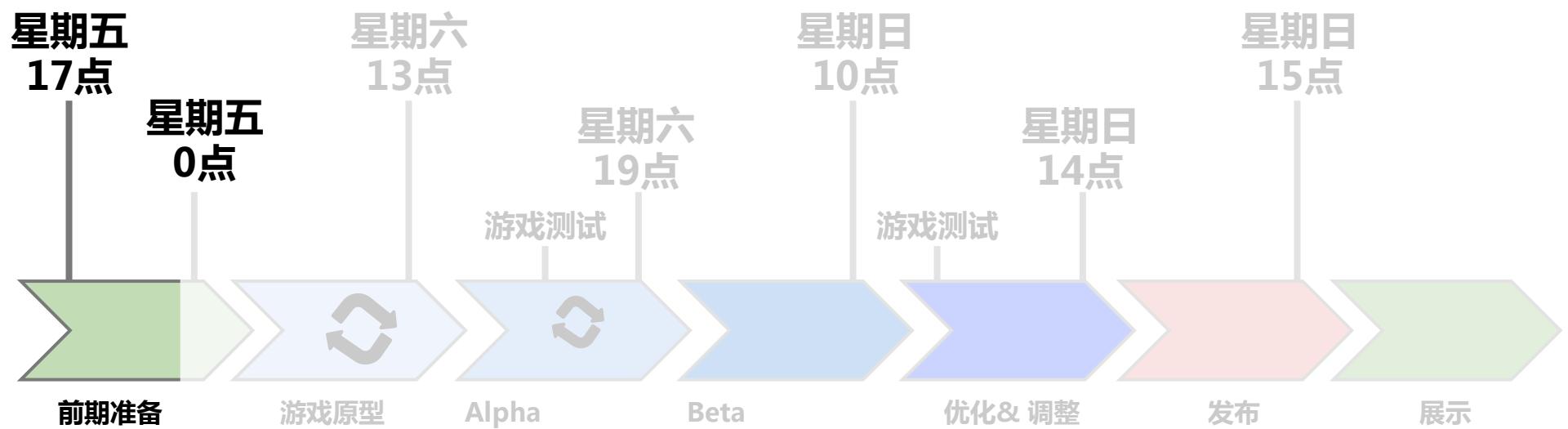
# 48小时游戏开发周期



# 48小时游戏开发周期

## 前期准备:

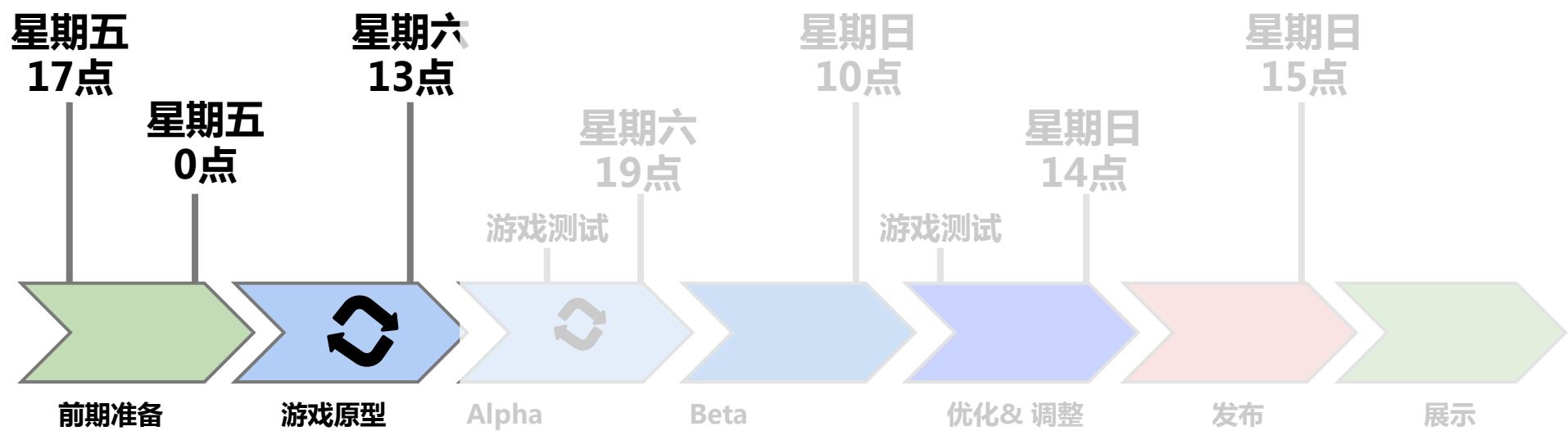
- 开发流程制定
- 设计概念头脑风暴
  - 方案选择
  - 思考最简可行产品方案
  - 决定第一个游戏原型目标



# 48小时游戏开发周期

## 游戏原型阶段:

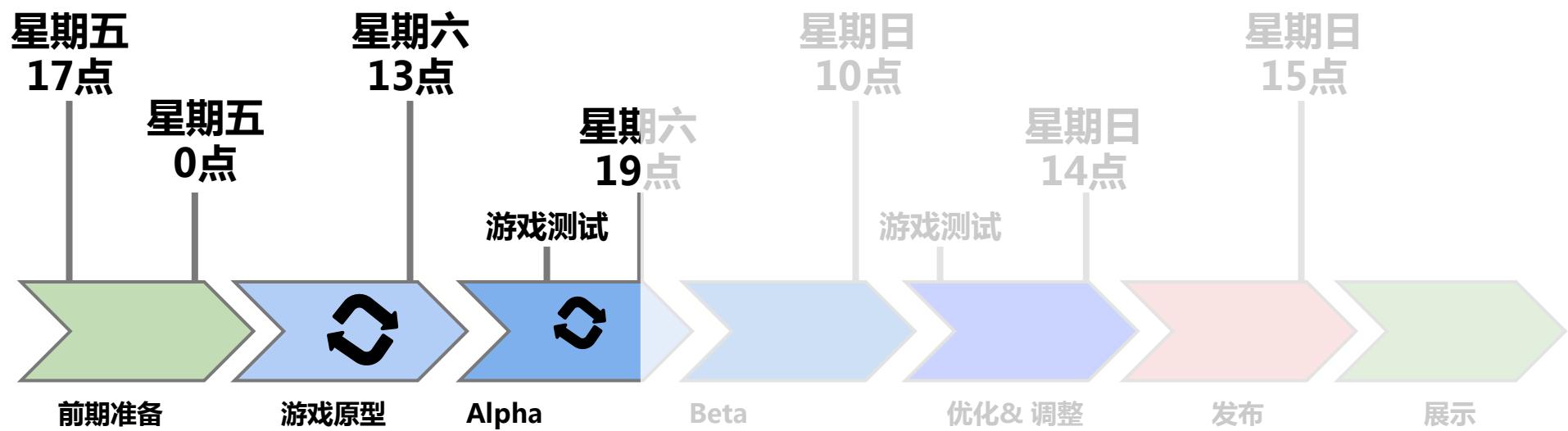
- 找到玩法乐趣
- 敏捷试错
- 开始开发第一个可玩版本



# 48小时游戏开发周期

## Alpha 版本阶段

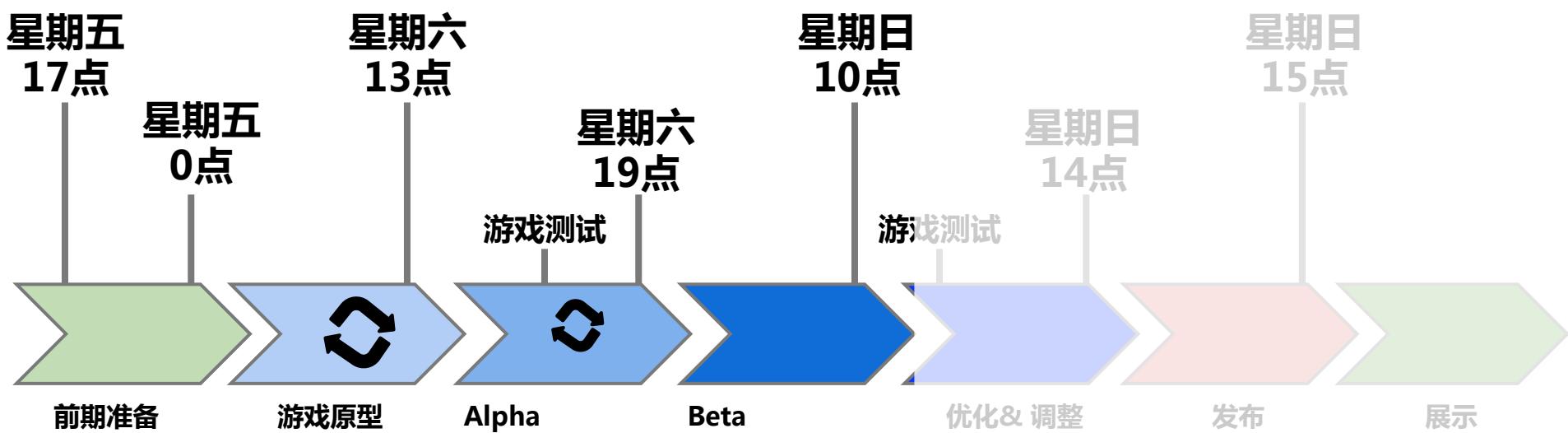
- 尝试整个游戏的完整体验周期
- 在周六下午6点左右进行试玩



# 48小时游戏开发周期

## Beta 版本阶段

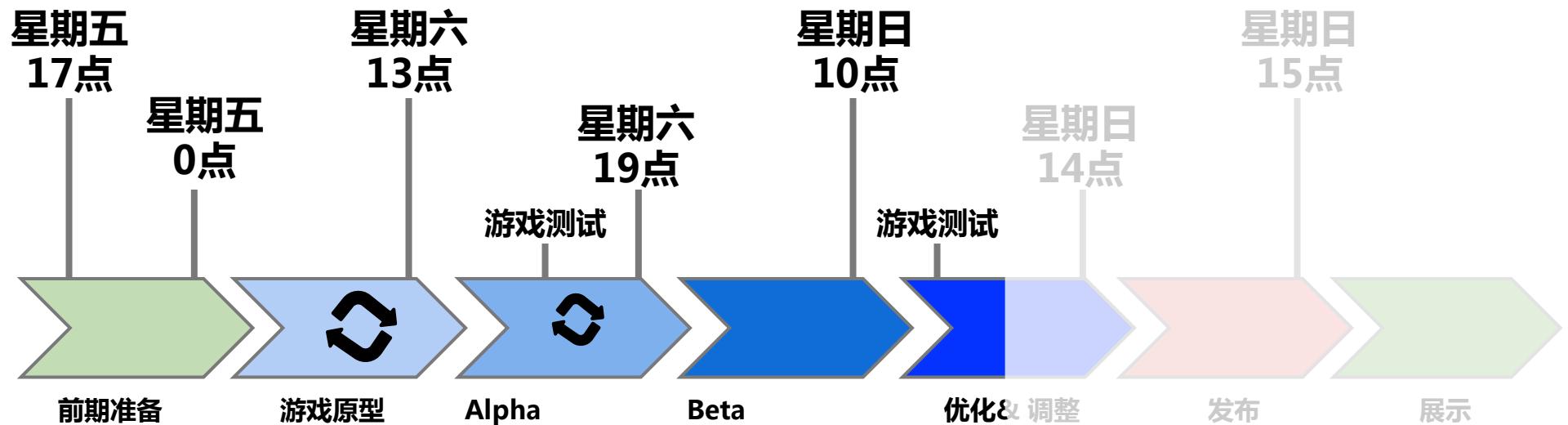
- 功能完成
- 内容完成



# 48小时游戏开发周期

## 优化和调整

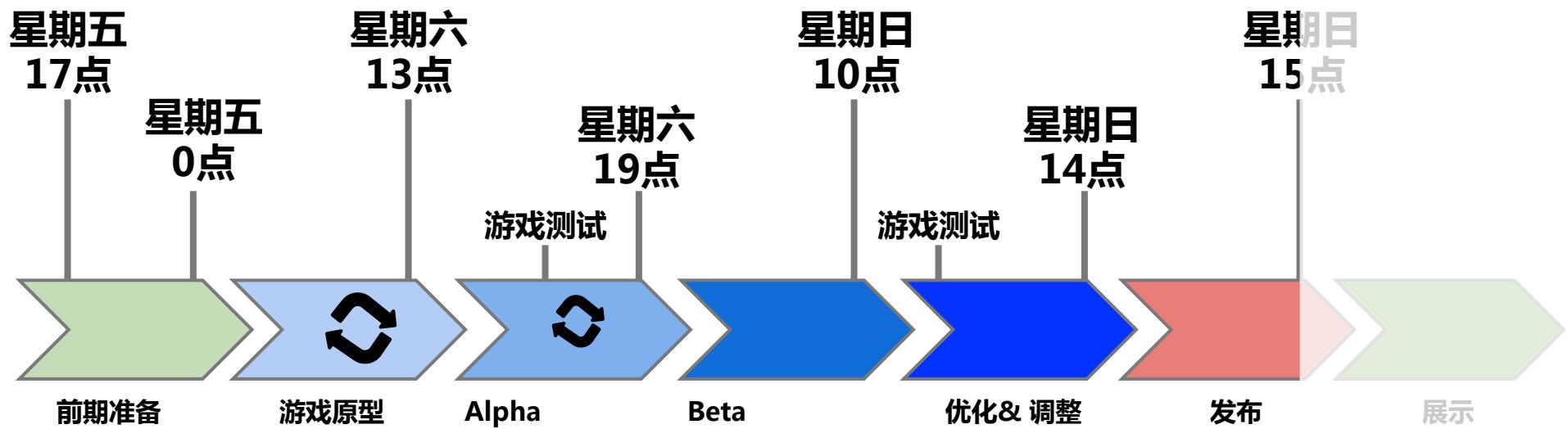
- 周日上午10点左右，试玩
- 修正BUG
- 增加教程 – 调试可能混淆的内容
- 各资源最终整合



# 48小时游戏开发周期

## 游戏发布

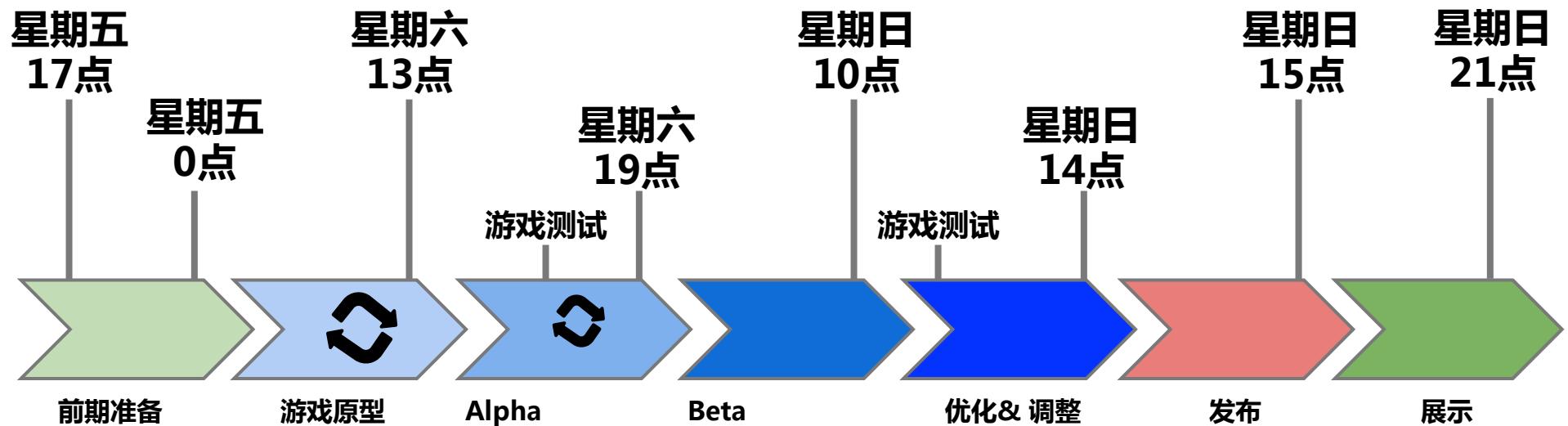
- 上传最终的游戏包
- 准备游戏Demo



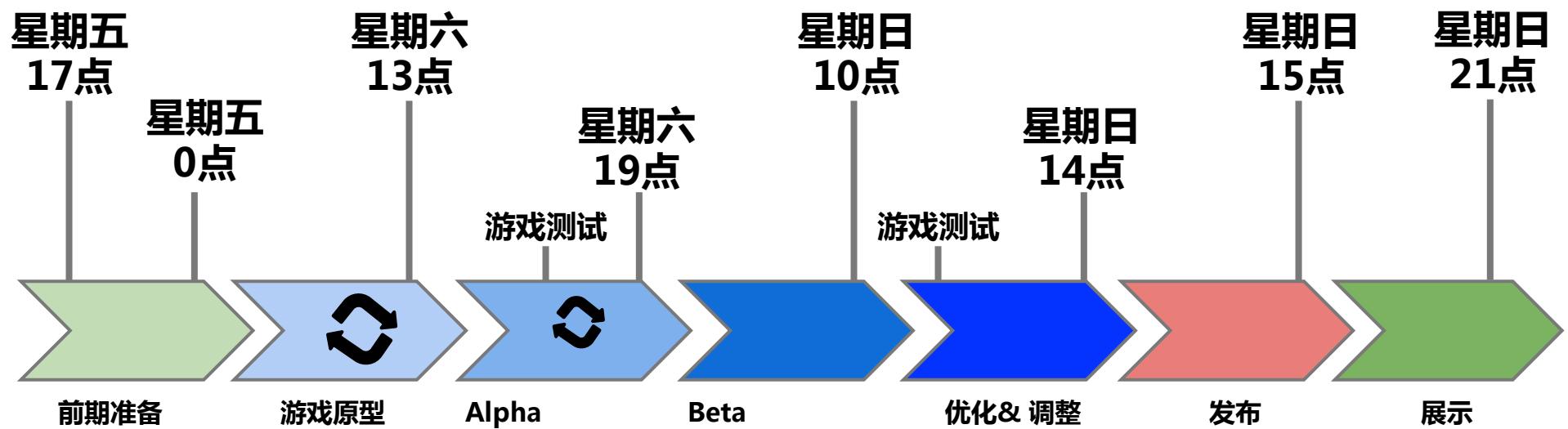
# 48小时游戏开发周期

## 展示

- 游戏Demo展示给其他开发者，互相试玩
- Party!



# 48小时游戏开发周期



# #1 – 做好前期准备



建议在前期可以决定好使用什么工具进行开发，提前准备相关的开发工具和素材，现场是开发时间，而不是准备时间

# #2 – 不要畏惧条件的限制

INPUT



AUDIENCE

现场开发条件会产生一些限制，但不要畏惧或者厌烦，这将催生你更多创意和解决问题的能力



PURPOSE

TOOLS



# 随机应变，适应条件



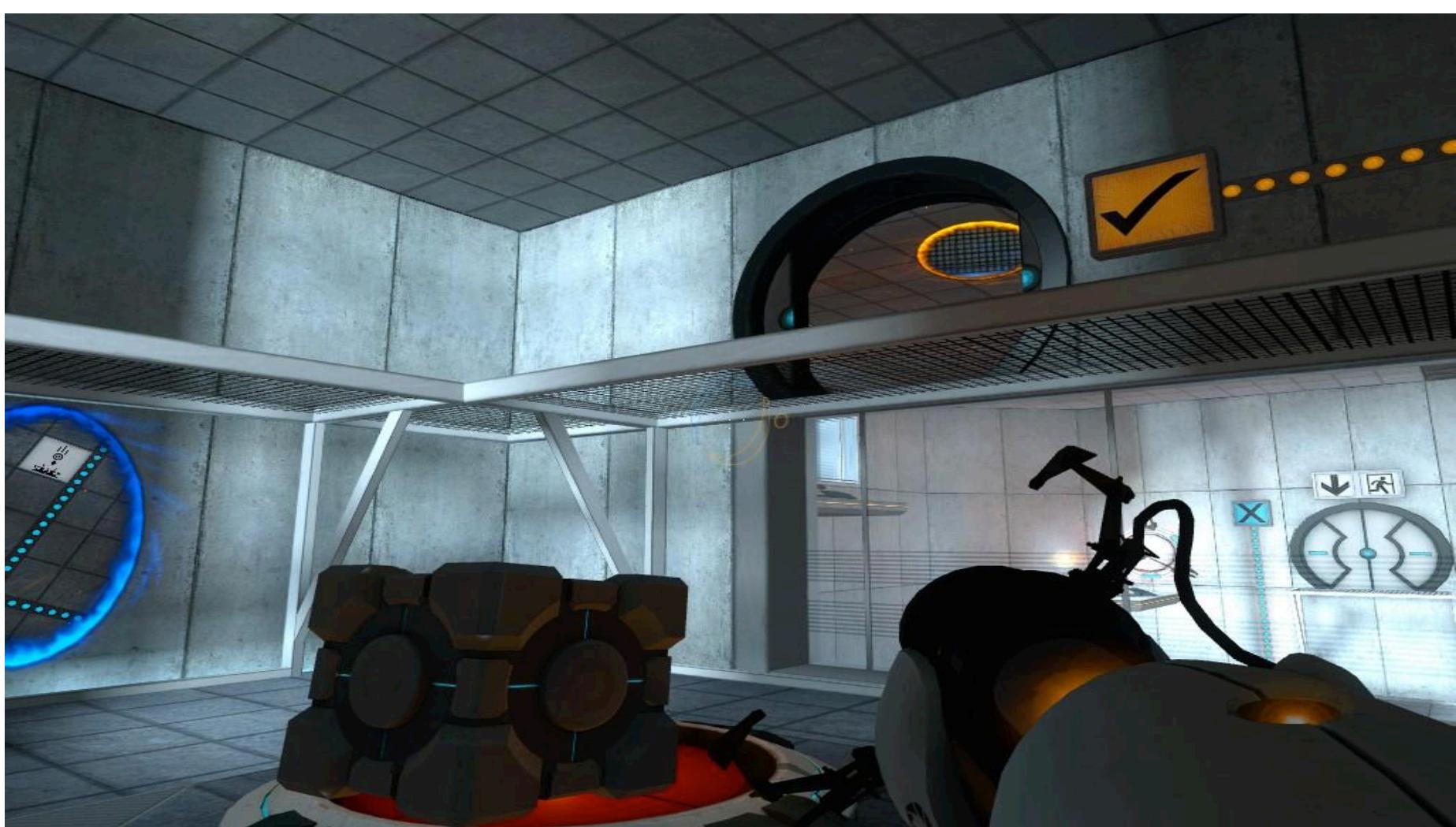
现场最大的限制就是时间，如果你在来之前已经有了很NB的创意，但现场发现不能如你预期一样快速开发完成，请选择以后再去实现，先保证现场的开发完成进度



这些都不是你要在现场完成的！



这些都不是你要在现场完成的！



这些都不是你要在现场完成的！



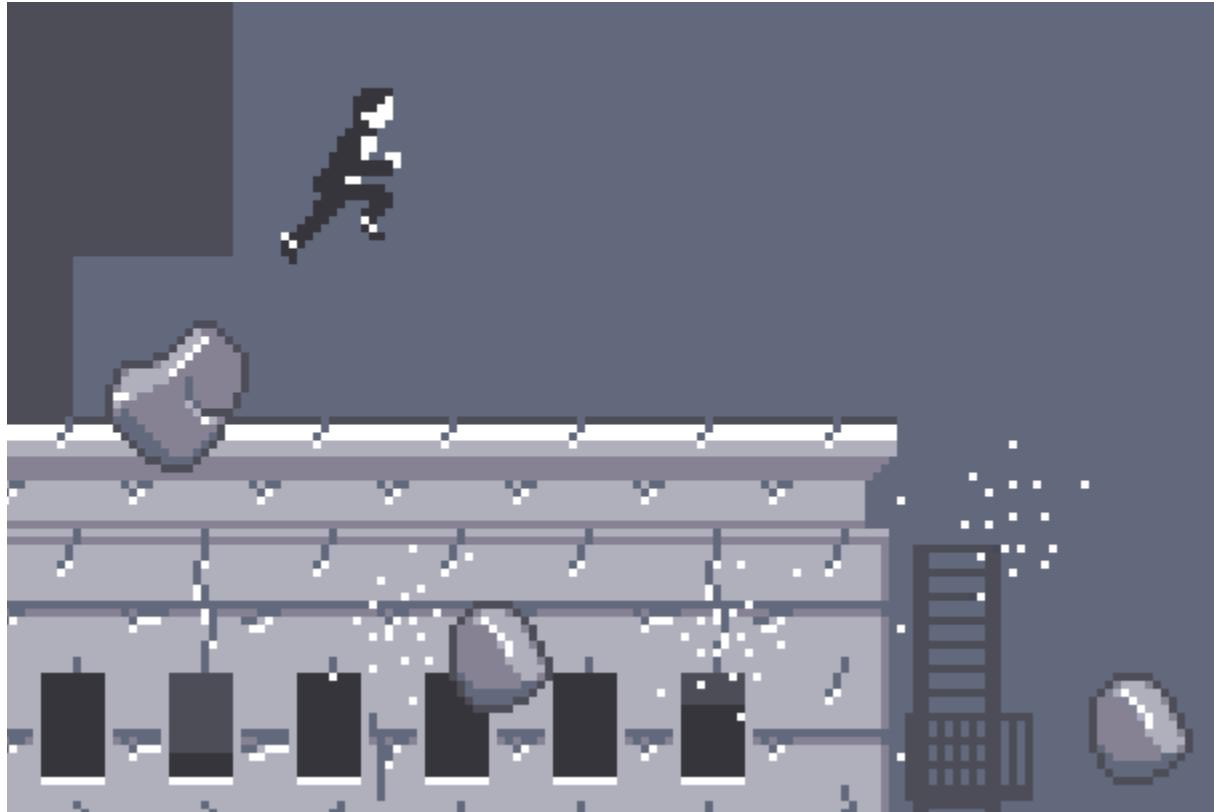
这些都不是你要在现场完成的！对，包括 World of Goo



SCORE: 0



可以是类似 Angry Bird 的一个关卡的体量



Canabalt 很接近我们要做的东西了

专注

you can do  
you can do  
nothing focus

and to feel free

I cant live now

understanding

and to feel

# #3 – 在30秒内直奔核心玩法



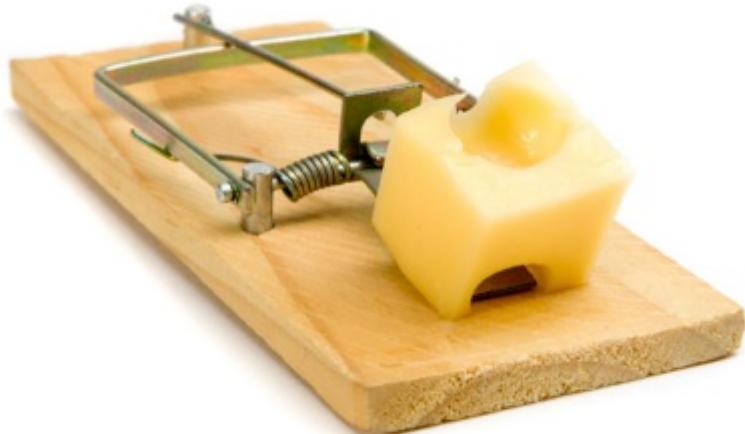
无论你要在Global GameJam现场制作什么，确保玩家可以在30秒内体验到你的核心玩法

# #4 – 单次游戏体验控制在90秒



专注表现游戏核心玩法需要尽量让玩家的单次游戏完整体验过程在90秒内，如果是探索型的游戏，最好在90秒内让玩家可以实现第一个目标，以便迅速体验到你游戏的魅力

# #5 – 专注一点突破



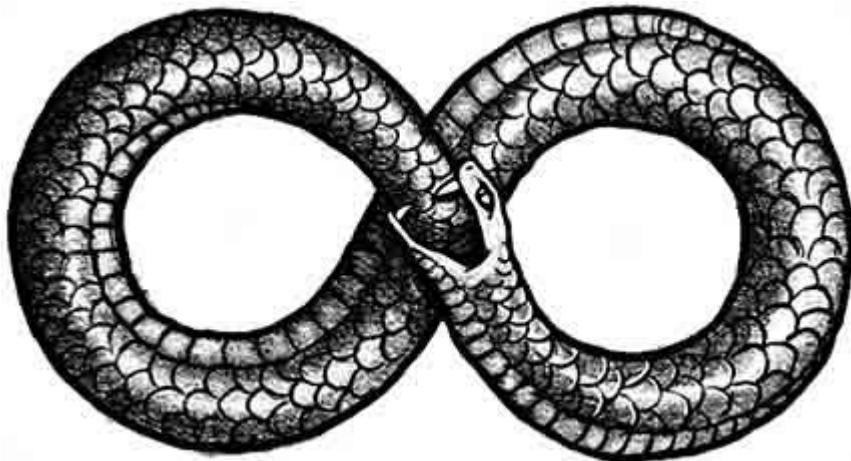
GameJam的时间很短，需要第一时间保证你可以在规定时间内开发完成，所以建议使用自己熟悉的开发工具进行，如果已经决定使用新的工具和平台，请注意集中进行突破，这2点种建议专注1点进行突破

# #6 小心创作中阻止你前进的陷阱



在 Game Jam 的开发过程中，很容易陷入某个创作的陷阱中，而不知不觉好几个小时就过去了，下面一些需要注意的点来避开这些陷阱

# 避免陷入无限创意



在主题公布后大家都会进入头脑风暴时间，有时会因为找不到灵感，或者创意太多无法决定而停滞不前，从流程方面，我们建议头脑风暴时间尽量控制在1个小时之内，如果一时找不到很好的创意点，先找一个大概的方向进行开发从而进行引导，如果你的创意太多，团队无法统一，不如把你的团队分成2队，在规定的很短时间内把每个创意做一些开发，然后回来碰撞，看取舍。

# 游戏原型工具



ONE SHEET



游戏原型可以初期在纸上进行尝试，快速简单的建立玩法基础，不要做太多的细节设定，也可以同期就开始程序的建立

# 从简单开始



从简单的想法开始，因为如果这个想法和尝试不成功，会比复杂的想法花费更少的时间

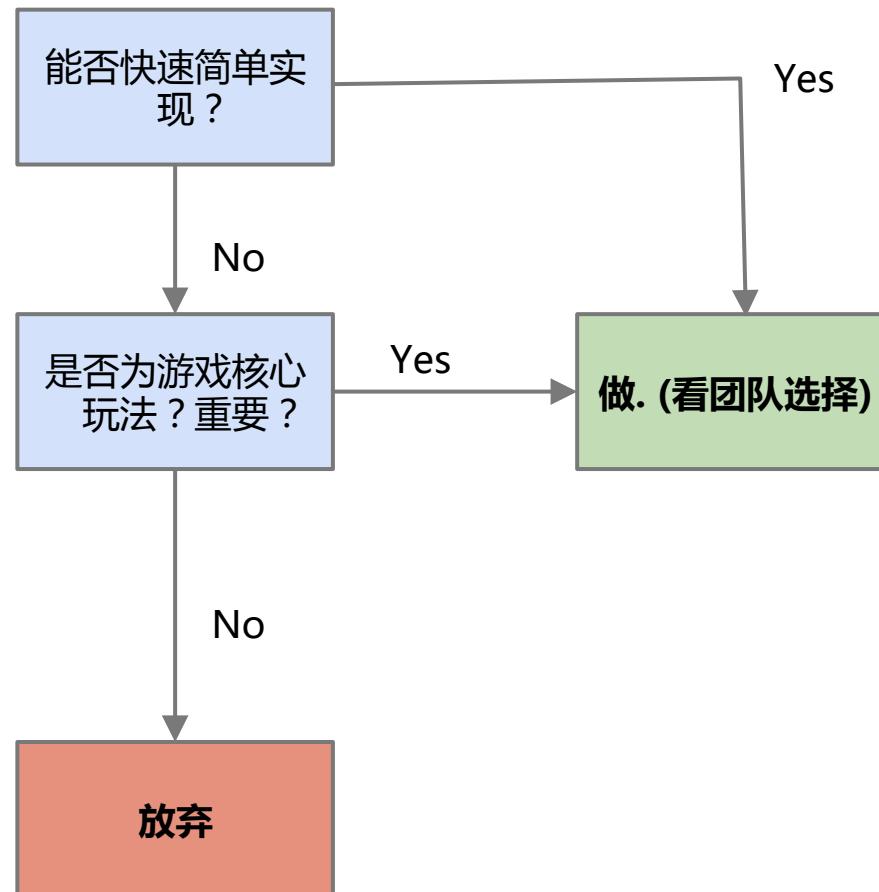
# 敏捷试错



如果在开发过程中你花费了1-2个小时在某个功能实现方面无法取得进展，和组员再次开会看是否有其他方案取代，或者这个功能是否必要，快速决断以保证开发的进度

# 简单快速法则

在现场开发过程中会产生很多灵感和创意，请确保这个想法是否能快速而简单的在你游戏中实现，是否是必要的核心内容，如果不是，尽快放弃，你可以保留至你日后的开发中尝试

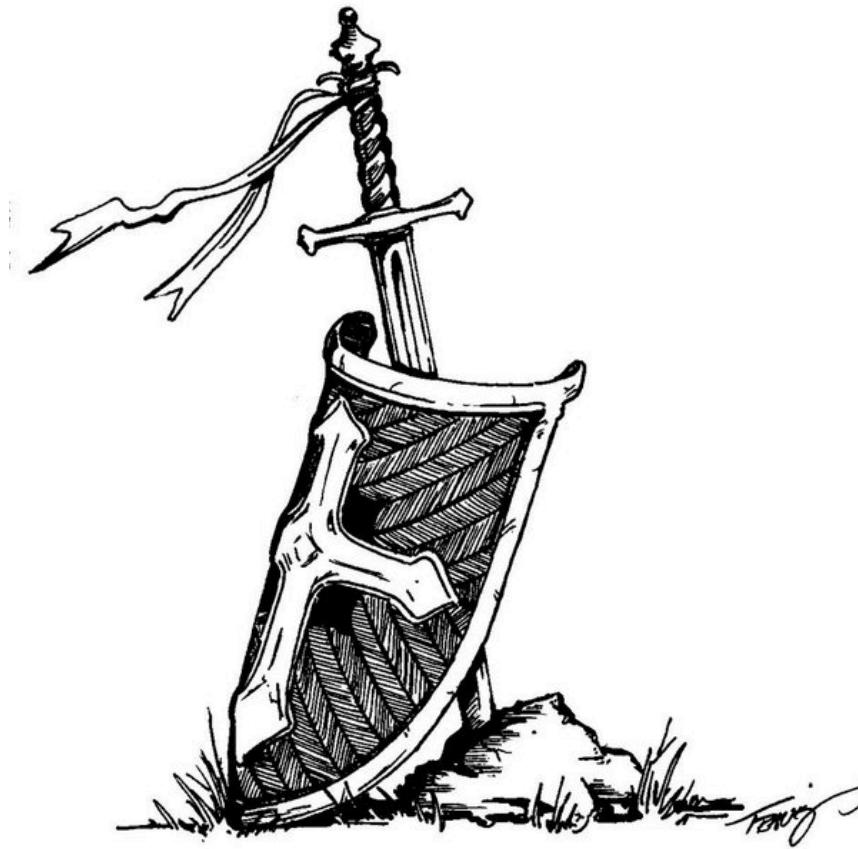


# #7 – 提早和反复试玩



提早邀请团队外的人来测试游戏，不用等到游戏都打磨好了，也不要在意其他团队的进程，早点的试玩能反复测试你的运行代码和机制是否正确

# #8 – 与队友良好协作



每一个队员都是很重要的，在开发过程中需要注意良好的规划协作避免额外的工作量，让所有人都可以坚持到最后完成，这里有一些建议

# 与队友良好协作

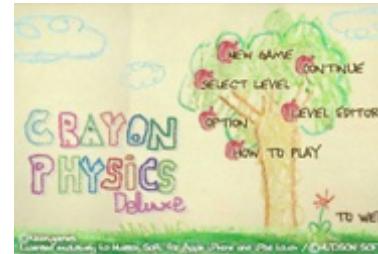
1. 开发进程的良好规划，轻重缓急，节奏，工作进程排序，建议可以考虑通过一些工作协作的软件进行，比如Trello，Teambition
2. 使用一些临时的资源先开始以便编程的钩子机制可以早点建立
3. 花一些时间在内容开发分配和整合的规划上，这样各角色队员可以各司其职的更快的独立进行开发，在合适的时间点进行整合，确保进度
4. 设定一些参数，以便策划和美术可以独立进行开发的进程
5. 减少反复变换主意，尽快决策，从简单开始，确保可以完成
6. 避免那些拖慢进程的陷阱，如果一个问题比较长时间无法解决，果断的去掉或者或其他解决方案，记住敏捷试错！

# #9 – 尽量保证周五晚上的睡眠



我们建议尽量保证周五晚上的睡眠，这样你有更多的精力投入周六的开发中，如果你在周五已经有明确的开发阶段目标，可以完成后再休息，如果你要睡在现场，可以自己携带枕头或者一些必需品保证你的休息质量

# #10 – 体现细节特点和个性



不要忽视小的细节能够给你的游戏带来的魅力，有个性的美术风格，色彩主题，小而美的细节都会是玩法尚不够深入的游戏的独特魅力，会给人留下深刻印象

# 别忘记游戏的音乐音效!



# GameJam 现场开发技巧汇总

1. 做好前期准备，包括工具素材等
2. 理性面对现场的条件限制，并善加利用
3. 在30秒内直奔游戏核心玩法
4. 控制单次游戏玩法的过程在90秒之内
5. 专注一点突破，使用熟悉的工具或集中突破新的尝试
6. 小心创作中阻止你前进的陷阱
7. 提早和反复试玩
8. 与队友良好协作
9. 尽量保证周五晚上的睡眠
10. 保证一些时间用于产品个性化和增加“小”的魅力（别忘了音乐音效！）