

昨天我闲扯了一些关于游戏创意的事，今天我针对项目特点谈一谈 2D 游戏设计的事。当不知道从何开始设计的时候，可以先考虑游戏的视角。由于我们只做 2D 游戏，所以只考虑 2D 游戏的视角问题。其实游戏视角本身和 2D 还是 3D 没什么关系。3D 游戏一样可以做出来 2D 游戏的感觉。这里仅仅考虑适合 2D 引擎表现的视角。

我截图的游戏，基本上都是适合在手机上展现的。

第一类，横板卷轴，代表游戏有很多很多种，这也是大多数 2D 游戏选择的视角。这种视角往往只能展现出事物的一个方面。通常来说画面可以展示的细节并不是很多，但是如果用 3D 的画面来表现 2D 的视角，则可以体现出惊人的层次感，画面细节也会大幅提升。当然我们只用 2D。

这种视角只能体现高低差，玩家们只能在横向和纵向活动。大多数横板卷轴游戏的核心机制是跳跃，这要求游戏要有良好的操控性。玩家们一次接受到的信息量比较少，可以将更多的精力放在角色的操控上。也有一些横板游戏更加注重游戏的操作，这类游戏就是格斗游戏。

很多游戏类型都可以和横板卷轴游戏完美适配。例如角色冒险，射击，动作冒险等等。

有很多的例子可以举，更不用提几十年前非常经典的《超级马里奥兄弟》，《合金弹头》，《洛克人》等等。这些老游戏受限于画面表现，但都通过优秀的操作手感获得了很棒的战斗体验。

横板卷轴打飞机游戏，例如曾经风靡的《沙罗曼蛇》。

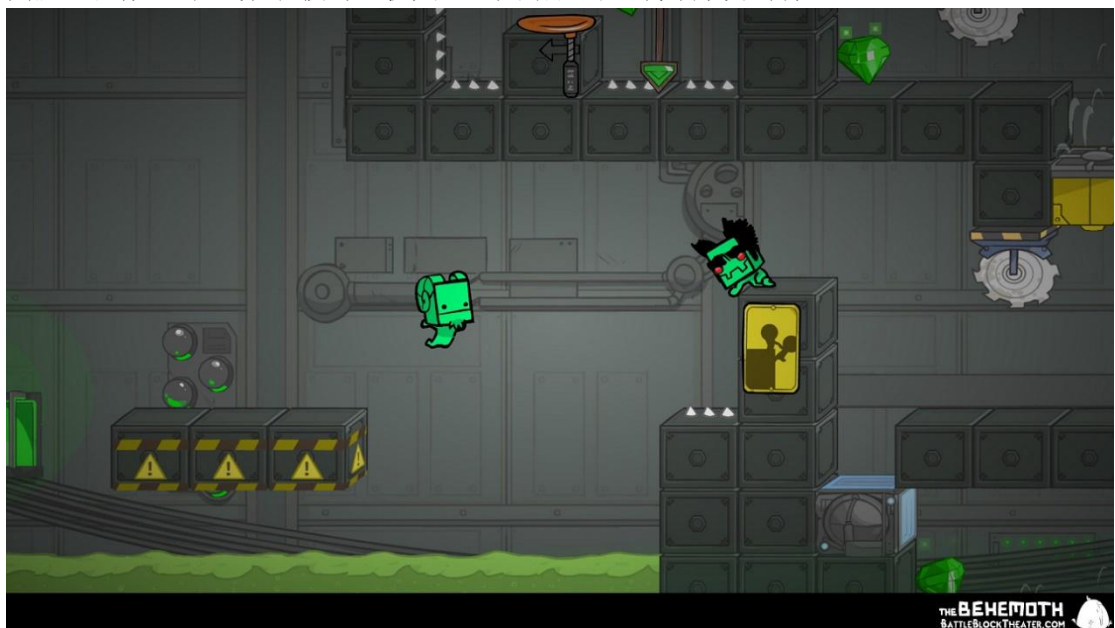
回合制策略游戏《Darkest Dungeon》



劲爆为主的《broforce》

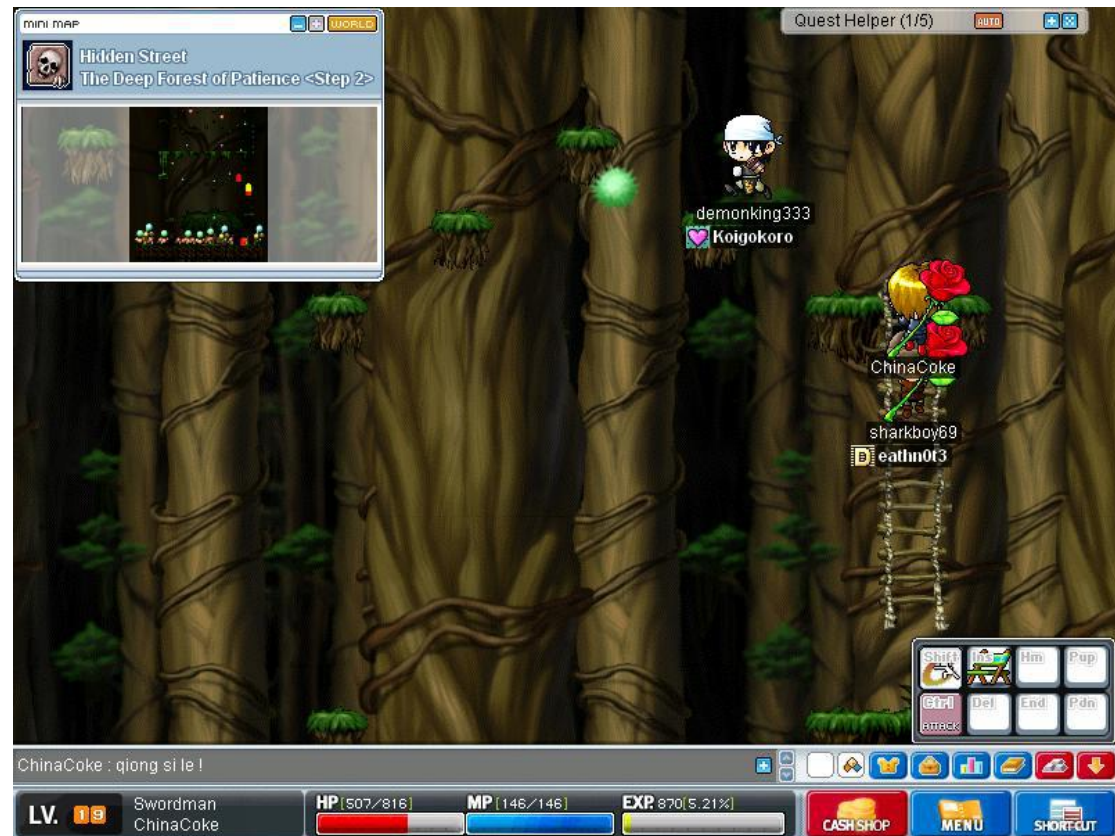


团队“合作”，花式跳跃技巧，机关，道具结合的《战斗方块剧场》





角色扮演为主的《冒险岛》，这张图是我在 10 年前截取的，美国服务器。



格斗游戏《罪恶装备 Xrd》



同人弹幕横板闯关仿《洛克人》游戏《魔理沙的野望》。我比较喜欢制作这种游戏，因为我有比较深厚的《东方 project》背景和情怀。



生存，建造，角色扮演完美结合的《Terraria》





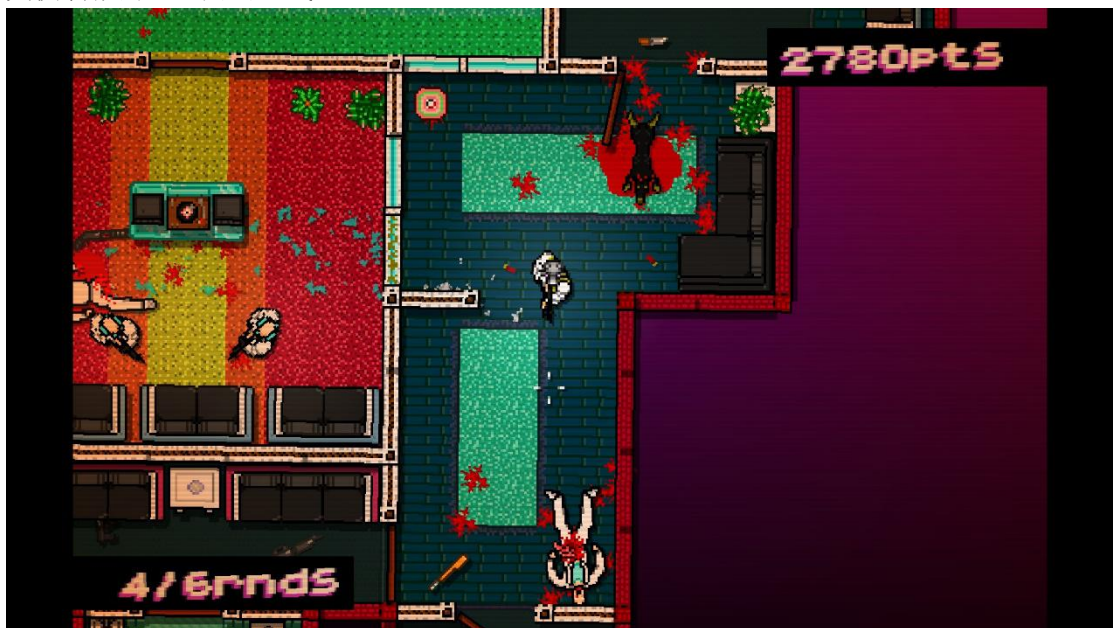
第二类：自顶向下俯视角。由于这种视角居高临下，会给人一种掌控全局的感觉。玩家通常具有更广阔的行动范围，不太容易体现高低差。玩家们通常拥有在一个平面内任意行动的能力，具有比较高的自由度，玩家也可以更多地根据环境考虑下一步的行动计划，即具有更高的策略性。《坦克大战》大家肯定都玩过，玩家们总是可以根据电脑们的行动来规划自己的行动。由于玩家要操控的方向增多，所以这种视角下不太好表现横板卷轴一样的动作流畅度，因为玩家不仅要控制移动方向，还要控制攻击方向，游戏复杂度增高。更多是从宏观的角度来考虑游戏，倒是很多射击游戏采用这种视角。这种视角的游戏其实也不算很多，远没有我接下来要说的另一种衍生视角多。

考虑到画面表现的问题，比起横板卷轴，大多情况下我们只需要画个人物的脑袋就够了.....

丰富的道具与灵活的操控为主，内涵深刻的《以撒的结合》



爽快刺激的《迈阿密热线》



开放游戏中的扛鼎力作《侠盗猎车手 1》



休闲游戏《祖玛》，更强调规划。





第三类，就是现在最常见的  $45^\circ$  视角。《英雄联盟》就是这种视角。这种视角相比前两种更容易体现场景的细节，更容易表现立体的场景。这种视角也分两种，一种是  $45^\circ$  正视角，只能体现事物的正面和上面。另一种是  $45^\circ$  斜视角，可以同时看到事物的三个面。这种视角的优点和俯视角差不多，玩家一样可以有一种居高临下的感觉。不同的是斜视角可以体现很好的立体感，玩家也可以和场景产生更多的互动。

这种视角下的场景设计有取巧的办法，早期的制作人就是用不同图片的组合模拟 3D 的场景。你看到的所有立体的东西其实都是一张图罢了。毕竟视角不能转，转视角的叫 2.5D 了。

通常采用这种视角的游戏规模都比前两个视角的大，但是相应的游戏可以做的更出彩，更好玩，可以融入更多新奇的想法。

战术策略游戏《盟军敢死队 2》



1998 年的冒险、推理、解谜游戏《疯人院》



生存建造游戏《饥荒》，所有东西永远都只有一个面。





中日小型团队制作的即时战略加塔防游戏《风水演武》





# 1 人独立开发的游戏《星露谷物语》



我自己的截图，美服《地下城与勇士》。这个游戏也算是斜视角。



以上我列举的三种视角都是比较常见的 2D 游戏视角。几乎都强调要操控某些角色进行某些行动。这只是我认为比较适合起步的游戏。在大众的第一印象中还算有吸引力的。

还有一些游戏根本无所谓什么样的视角。并不是所有的游戏都必须有一个可以操控的主角，甚至可以做出一个角色也没有的游戏。也不是所有的游戏都必须有战斗，模拟经营类的游戏也很有市场。这些游戏体现的重点不是画面，也不是操作，而是游戏设计。这种游戏做出来比较有深度，但是很难第一眼就吸引到玩家。

众多的棋牌类游戏，休闲游戏，他们的重点并不是画面的表现。例如《开心消消乐》，它的游戏核心是消除（和人品）。

甚至还有一类挂机游戏，玩家只需要控制角色的发展路线，例如给角色穿装备，升级技能，剩余的做任务，打怪，探索等等由角色自己去完成。这种游戏可以充分利用玩家的零碎时间。虽然看似没有什么技巧，但是这种游戏往往都有复杂与庞杂的角色培养系统。

风靡日本的《舰队 collection》全程自动战斗，只是几张图片晃来晃去，战斗画面全靠玩家想象。玩家要做的就是合理的分配队员和装备。看似简单的游戏规则，但是拥有非常细致的游戏设定。搭配上画风独特风格各异的动漫角色，在日本可谓大红大紫。其实吧，这类游戏留住玩家的手段之一就是“概率”。抓住了玩家们的赌徒心理。现今手游浓重的“抽奖”氛围是有所道理的。

一个游戏要有所侧重，不可能面面俱到，即使是投资上亿美元的游戏也是如此。

我已经举了很多很多的例子。最老的几乎过去了 30 年，最新的甚至还没有发售。几十年间游戏的发展与进步从来没有停止。

从游戏视角入手设计游戏是一个比较合适的做法。