

我在这里大致说一说一款大型游戏开发的一般流程。这些全是我总结的心得，虽然游戏不是我做的，但起码都是别人实践出来的真理...

流程这个东西都是人定的，不同的地区不同的公司不同的团队都有不同的定位和考虑。大体上和我们所学的软件生命周期是差不多的。

假设现在有一个成熟的游戏团队，致力于开发精品游戏。

游戏和工程软件的开发是有区别的。游戏更强调设计和创意，并没有许许多多的约束。也就是说游戏项目往往是“自发”的。很少有听说给游戏“下订单”的。所以在公司正式投入资源研发之前，需要进行大量的相关调查和概念设计工作。

第一个阶段是设想阶段，这个类似于需求分析的阶段，确定要制作的游戏大致是什么样的。明确游戏的定位，背景，制作人的理念，市场前景。这都是需要经过以后开会讨论的。这个时候项目提议者就需要提前将自己的所有想法一并交出。如果一个公司很大，提议者可能不止一位。

游戏这个类型很特殊的一点在于，不可能在游戏设想阶段就把需求详详细细的罗列出来。毕竟没人会认为，写小说第一卷的时候就必须把以后几十卷的内容确定下来，不现实。所以这个阶段的提议都是一个大概的内容。咱这里就不说那些出续作的游戏，这种游戏直接进入详细设计阶段。还有一些游戏，纯粹是为了迅速盈利，怎么快餐怎么来，咱们不考虑这种。

第二个阶段是总体设计阶段，项目团队和公司经过研究，选择最具有潜力的，能够体现公司文化的若干个项目。如果可行项目有很多，会为每个项目各自投入少许资源进一步发掘和完善游戏设定。这个阶段有时候会要求拿出一个可以运行的试玩版（DEMO）出来。一旦这个阶段通过，游戏就正式进入详细设计阶段。你看到游戏公司推出新作，但是很难看到那些还没出现就被推翻的作品。被推翻不代表就是没用的，优势互补，资源再利用也是很常见的。

广受好评的恐怖冒险游戏《心灵杀手》续作被微软淘汰，最终制作组只好拿 DEMO 演示的素材制作一款外传性质的游戏《美国噩梦》。

前两个阶段的界限在小型团队中其实是很模糊的，我整篇文章参照的是 SQUARE ENIX，微软，EA，索尼等游戏业界大佬。这些大佬旗下的工作室全部加起来有几百个，所以每年都有许许多多的新提议。

总的来说，前两个阶段，就是分析一下可行性，确定一个开发方向。真正决定游戏质量的是在下一个阶段。

第三个阶段是详细设计阶段，是一个相当漫长的时期，同时也是最有精华的阶段。不同于工程项目，这个阶段不单单要设计游戏的玩法。大致可以分为三个部分，同时进行。

第一个部分是游戏的核心设计，确立游戏的玩法，特色。游戏好不好玩就看这个部分。我虽然贴的截图都是成品截图，但是这些设想都是在这个部分被一条一条的罗列出来的。关于游戏的核心设计有两种常见的类型。第一种是制作人优先，游戏按照某一制作人的思路 and 想法进行设计。另一种就是团队优先，很少突显某一制作人的特色，体现的是团体的制作特色。亚洲游戏产业最正规，最发达的国家是日本（因为索尼），由于文化的差异更多的体现制作人的特色，优秀的制作人例如宫本茂，宫崎英高，小岛秀夫，往往代表了一个团队。





第二个部分是游戏的美术，依照前两个阶段确立的游戏题材进行美术设计。游戏中见到的每一砖每一瓦都是美术团队绘制的。每个角色，每个动作，都需要专业的艺术团队去设计。有条件的制作组还会使用真人动作捕捉。美术团队同时也担负着设计游戏场景的重任。很多团队为了收集素材会进行实地考察。没有去过沙漠，怎么可能描绘出沙漠的荒芜呢？







第三个部分是游戏的音乐。这个部分看似和游戏关联不大，毕竟看不见摸不着。但其实音乐是最最最最重要的元素。音乐是玩家与游戏之间情感的纽带。你可以想象看一部电影没有配乐吗？你可以画面粗糙一点，也可以玩法枯燥一点，但是音乐一定不能给人坏印象。我五音不全，我无法用言语形容听到好听音乐时的感受。很多游戏制作团队没有办法自己搞定游戏的配乐，将这一个重任交给业界知名的音乐人或团队，例如 Hans Zimmer，这就是外包。只有少数的业界大腕的重点项目有专门的音乐制作团队。

FINAL FANTASY XV Original Soundtrack

<http://music.163.com/#/album?id=35020016>

美术和音乐的设计可以持续到游戏开发完成。这些东西急不得。这两个部分其实和拍电影差不多。很多游戏甚至会将游戏制作时的原画和音乐拿出来单独卖钱。



第四阶段是开发阶段，其实这个阶段和详细设计阶段中的游戏核心设计是来回折腾的，因为开发的时候总会有新点子出现，这两个阶段的界限也很模糊。这就需要制作团队不停地权衡利弊。在这个阶段，就是正式的使用各种各样成熟的开发工具进行游戏的编码工作。之前我并没有谈到游戏涉及到的技术问题，因为游戏的技术问题，除非过于超前时代，否则用现有的开发手段总是可以做到的。

之前我提到了场景设计，其实这个地方往往不是由程序员来干的。都是由劳苦的美工一砖一瓦用可视化编辑工具制作的。



游戏的开发目标往往制定的很庞大，但是“产品以实物为准”。为了赶工期不得不在游戏的某些地方偷工减料。这是 99.9%的游戏肯定会发生的事。制定宏大的目标，是为了以后缩水更理直气壮。就像我这个文章一样越写越少。

开发进行得差不多时，游戏应该可以拿出一个可以试玩版，游戏的宣传也正式开始了。测试工作一直贯穿整个开发阶段。一旦游戏发布正式版，整个项目算是完成了。大量人员会被抽离，仅留下部分人员（大约有 30%）负责游戏的后期维护和更新。游戏的开发到这里也就算结束了。我就懒得分第五阶段了。

以上就是我根据业界大佬们各种各样的开发流程总结出来的一个比较通用的开发流程。成功的开发例子数不胜数，还是很有参考价值的。我并没有涵盖更多的细节，因为大同小异。不同的制作组都可以按照这个流程进行游戏开发，只是需要量力而为。

对于我们这个项目，一旦确立了以《东方 project》为主题，剩下的就是设计玩法和开发了。