

#5 游戏感视频理解分析

笔记本： 游戏策划

创建时间： 2020/8/10 星期一 7:11

更新时间： 2020/8/10 星期一 7:37

作者： poolo

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=pmSAG51BybY&t=574s>

5 游戏感视频理解分析

2020-8-10

- [5 游戏感视频理解分析](#)
 - [ALL](#)
 - [Game Feel: Why Your Death Animation Sucks](#)
 - [Juice it or lose it](#)
 - [Dead Cells: What the F*n!? -Deal Sell In GDC](#)

ALL

思考逻辑:

- 真实世界应该是怎样的[符合下意识的创造世界]虚拟世界对真实世界增强,或者强调的又是哪一些呢?
- 前两个视频都在处理如何让游戏世界更真实,并强化这种世界他特有的夸张效果.
- 第三个视频GDC更强调的是,操作补偿,引申含义更是你不要让你设计目标外的东西,打断玩家对游戏世界的认知感. 不要硬性中断感.

Game Feel: Why Your Death Animation Sucks

<https://www.youtube.com/watch?v=pmSAG51BybY&t=574s>

feedback	action
animation	move
sounds	collision
DeathPaint	Death
animation	move

feedback	action
Screen shake 屏幕级	move
Chromatic aberation 屏幕级	move
Shockwave 屏幕级	move
Haptic Feedback	move

Juice it or lose it

<https://www.youtube.com/watch?v=Fy0aCDmgnxg>

FeedBack	Action
视觉差异	不同角色不同颜色[眯眼色块]
补间动画	Tweening
缩放动画	碰撞
颜色动画	碰撞
声音效果	碰撞
粒子效果	碰撞
拖尾效果-粒子效果	移动
慢动作	移动
拟人化-活着的感觉	全程

Dead Cells: What the F*n!? -Deal Sell In GDC

这个视频中第四点的操作补偿是比较需要看的 PS:这哥们的法国口语...

- 怎么样的操作是你的设计目的
 - 如何让玩家更流畅的操作
 - 准确还是模糊

结论性的话:

玩家操作过程中,一定不是像机器一样的准确.而程序,计算机是准确的.那么这之中会带来挫败感.[ps反复不断的跳跃然后失败] 那么如果设计目标是让玩家更流程的体验,而不是让其硬核的操作准确[这里要看设计目标].那么,所有对玩家流畅体验的中断都是不友好的.需要进行操作补偿的.

操作补偿->人操控的非精确 与 程序计算的精确 的矛盾所带来的误差

不要让非设计目标的事情给你的玩家带来挫败感.

