

## # 7 Jan Willem Nijman - Vlambeer - "The art of screenshake"

笔记本: 游戏策划

创建时间: 2020/8/12 星期三 23:47

更新时间: 2020/8/12 星期三 23:47

作者: poolo

---

# 7 Jan Willem Nijman - Vlambeer - "The art of screenshake"

---

[2020-8-10 14:20:19]

---

- [7 Jan Willem Nijman - Vlambeer - "The art of screenshake"](#)
  - [Jan Willem Nijman - Vlambeer - "The art of screenshake"](#)
    - [技巧\[分类\]](#)
      - [敌人](#)
        - [基础](#)
        - [被击中](#)
        - [攻击](#)
        - [死亡效果](#)
      - [玩家](#)
        - [基础](#)
        - [被击中](#)
        - [攻击](#)
        - [死亡效果](#)
      - [声音](#)
    - [技巧\[原始顺序\]](#)

## Jan Willem Nijman - Vlambeer - "The art of screenshake"

<https://www.youtube.com/watch?v=AJdEqssNZ-U&t=6s>

# 技巧[分类]

## 敌人

### 基础

- 基础的动画与声音
- 低血量的敌人 -> (易于反馈的攻击结果)
- 玩家移速>敌人移速
- 更多的敌人

### 被击中

- 击退效果(位移)
- 子弹爆炸
- 被击中效果(动画,闪一下render)
- 概率性的爆炸效果(ex: X%触发爆炸)
- 镜头抖动
- 很小时间停止 -> 人工的中断游戏行为,很小的停止.让玩家也不会感觉到不流畅,但是会强调这次导致停止的操作

### 攻击

- muzzle flash
- 更高的攻击频率
- 攻击声效
- 更快的子弹
- 弹壳
- 击中后的烟雾

### 死亡效果

- 死亡后持续存在的尸体
- 血渍
- 尸块

## 玩家

### 基础

- 基础的动画与声音'
- 低血量的敌人
- 插值follow -> 其实直接用cineMachine就可以实现了
- 镜头移动 -> 左\右\静,player相对玩家位置不同.
- 玩家移速>敌人移速

## 被击中

- 击退效果(位移)
- 子弹爆炸
- 被击中效果(动画,闪一下render)
- 镜头抖动
- 很小时间停止 -> 人工的中断游戏行为,很小的停止.让玩家也不会感觉到不流畅,但是会强调这次导致停止的操作

## 攻击

- 玩家反冲 -> 玩家做出类似力的操作后,收到反冲移动(如发射子弹,反向唯一)
- 更高的攻击频率
- 更大的子弹
  - (更明显的子弹)
- muzzle flash
  - (枪口发射动画)
- 攻击声效
- 更快的子弹
- 少量的偏移
  - [子弹发生角度存在少量的偏移,制造了更多的不确定性]
- 弹壳
- 爆炸后的延误
- 枪
  - 枪延迟 -> 真实世界的枪不会那么快发射的
  - 枪效果 -> 发射效果
  - 扫射 -> 触发攻击后 X 时间内一直在发射[有点类似最早做仿元气的那个点击一下,发射5支弓箭]
  - 超级枪[类似魂斗罗的散弹枪]
- 随机爆炸
  - 随机的爆炸效果
  - 更大的爆炸

## 死亡效果

- 死亡动画

- 慢动作效果
- 死亡后持续存在的尸体

## 声音

- 声音
  - 更多的低音(bass)
- 持续存在(Permanence) (强调了很多次,确实也是一个让玩家感知游戏是个世界的好方式)-> 感知游戏发生过

## 技巧[原始顺序]

- 基础的动画与声音'
- 低血量的敌人
  - (易于反馈的攻击结果)
- 更高的攻击频率
- 更大的子弹
  - (更明显的子弹)
- muzzle flash
  - (枪口发射动画)
- 攻击声效
- 更快的子弹
- 少量的偏移
  - [子弹发生角度存在少量的偏移,制造了更多的不确定性]
- 击中效果
  - 击退效果(位移)
  - 子弹爆炸
  - 被击中效果(动画,闪一下render)
- 持续存在(Permanence) (强调了很多次,确实也是一个让玩家感知游戏是个世界的好方式)-> 感知游戏发生过
  - 死亡后持续存在的尸体
  - 弹壳
  - 爆炸后的延误
- 镜头
  - 插值follow -> 其实直接用cineMachine就可以实现了
  - 镜头移动 -> 左\右\静,player相对玩家位置不同.
  - 镜头抖动
- 玩家反冲 -> 玩家做出类似力的操作后,收到反冲移动(如发射子弹,反向唯一)
- 很小时间停止 -> 人工的中断游戏行为,很小的停止.让玩家也不会感觉到不流畅,但是会强调这次导致停止的操作
- 枪
  - 枪延迟 -> 真实世界的枪不会那么快发射的
  - 枪效果 -> 发射效果

- 扫射 -> 触发攻击后 X 时间内一直在发射[有点类似最早做仿元气的那个点击一下, 发射5支弓箭]
- 超级枪[类似魂斗罗的散弹枪]
- 声音
  - 更多的低音
- 随机爆炸
  - 随机的爆炸效果
  - 更大的爆炸
- 操作
  - 玩家移速>敌人移速
- 更多的敌人
- 死亡效果
  - 死亡动画
  - 慢动作效果