

# 读书会第六季第1期总结

---

## 前情提要

原主题为“游戏设计入门”，后改为“商业游戏设计入门”

## 主题

商业游戏设计入门

## 现场统计——“参会者玩过的游戏种类”

ITEM	
动作	全员
魂类	-2
MOBA	-
FPS/TPS	-
CCG/TCG	1
手游	全员

## 游戏的基本结构

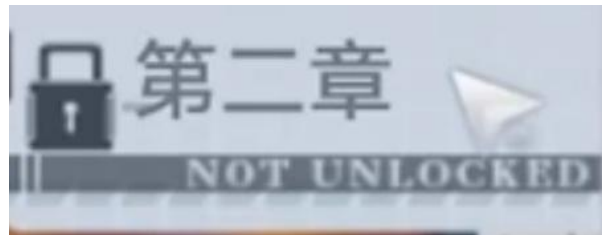
游戏的四大要素：美学，技术，故事和机制。体感上的美学建立于立绘建模，打光渲染和UI设计。

拿战双的建模举例。战双使用了较普遍的PBR技术。而米哈游使用的是特殊的建模技术，与PBR建模相当不同。这里主讲也举了另一个例子，《王者荣耀》由于它特殊的需求，降低建模等的质量以适配配置较低的设备，缩短匹配时间。

主讲用《幻塔》的UI设计做了反面例子。下面放图让读者直观感受一下。



等级礼包（HAPPY HOUR）



未解锁（NOT UNLOCKED）

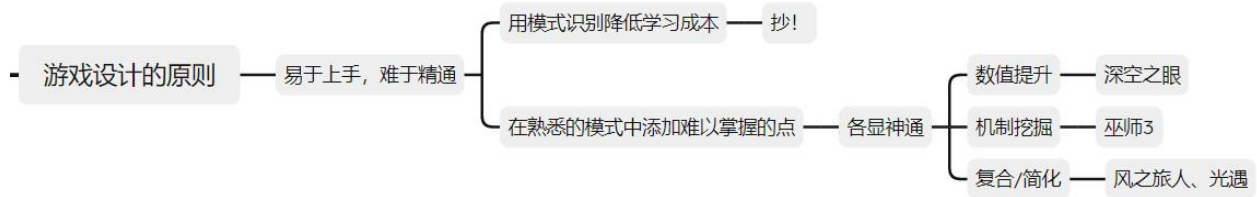


月卡补给（MOON CARD REPLENISHMENT）

话题来到了游戏技术上。游戏技术包括前端和后端。前者一般负责设计和制作场景，也就是常说的美工；后者主要负责游戏的并发，协同，数据验证和存储。这里花枝丸学长为我们介绍了格斗游戏中的“回滚”技术，如《街霸》就运用了回滚技术，跳过延迟方的出击动作解决了双方之间的延迟问题。《罪恶装备》甚至通过这种技术实现了中国和日本的裸连。

## 游戏的设计原则

游戏机制分为表层机制和基层机制。设计游戏机制时有一种简单而便利的方法——模式识别。简而言之就是（抄）将已有的游戏机制套用到新的游戏上，一般会伴随着创新和优化。接下来主讲重点介绍了数值提升。数值提升可以细分为多个方面，不限于角色等级。如《原神》中“命之座”“圣遗物”等模块，都属于数值提升。又如《巫师3》中的“变异”，率先拓宽了玩家在开放世界中的需求。《深空之眼》可谓是这方面的反面教材，它的每个模块都是攻击力的线性上升，这使得微氪和中氪玩家的游戏体验十分垃圾。据主讲所说，游戏数值以螺旋上升为佳。关于游戏机制的复合与简化，可以去了解《风之旅人》《光遇》等游戏作品。



板书来源：蓉姐的狗

## 玩法：玩家与策划的对话

游戏设定玩法时会优先定下主角——玩家是谁（meta）以及角色的能力（有时则没有，如棋牌类游戏）。游戏的具体玩法主要有关卡策划人基于现有能力和玩家素质等，进行安排和规划。关键词：经典心流 玩家在游戏过程中的“心流”应当有一个动态的升降过程，而不能过难或过于简单。

## 结语

游戏并非只有商业游戏，也有像《俄罗斯方块》这样简洁而经典的游戏。如果一个游戏试图套用框架，为了兼顾每一项标准而没有突出和吸引人的地方，那它往往并非一个好游戏。因此本期的游戏设计框架仅供读者了解商业游戏。

\* PBR（physically based rendering）是一套尝试基于真实世界光照物理模型的渲染技术合集，使用了一种更符合物理学规律的方式来模拟光线，简单来说，它可以达到更真实的渲染效果。使用PBR有以下几个优点：1、用PBR方法创建材质更容易，创建材质属性时不再需要猜测，而是根据真实数据设置。2、材质在所有光照条件下看起来都是正确的。3、PBR提供了一种稳定的美术工作流程。

——摘自bilibilicv11737425 作者：3D游戏建模。