

前端开发

计算机网络

技术实现

Galgame

✎ 修改

想用web前端技术写一个galgame，从技术实现方面有什么需要注意的点，有什么应参阅的书籍可以阅读？

✎ 修改

RT ===== 啊♂没想到有这么多的大（si）神（zhai）来向小弟伸出援手，多谢多谢。因为本人知识面儿较窄的原因，大神说的好多技...显示全部

关注问题

✎ 写回答

+ 邀请回答

💬 1 条评论

🚩 分享

★ 邀请回答

🚩 举报

...

查看全部 12 个回答



Felis sapiens 
函数式编程、编程语言、编程 话题的优秀回答者

开源哥、草莓大福等 57 人赞同了该回答

啊哈哈，谢 @叶佳桐 菊苣邀，随手列几个我想到的点吧：

1. canvas绘图你得会吧。如果不需要做太复杂的动画效果，不需要加Live2D支持的话，那么可以用2D的canvas API，简单很多。需要复杂动画/Live2D支持的时候，就要上WebGL。一些常见的动画效果一定要有，背景换场效果，人物动作，高级点的可以做雨雪啊什么的。。
2. 静态资源的缓存。与视频/音频缓冲不一样，galgame的preload显然要复杂一些，应该考虑当前的攻略路线来决定preload顺序。楼上说的CDN也很重要。
3. 素材和程序的保护。js可以混淆，素材可以加密，防君子不防小人。。
4. galgame允许Save/Load，允许在线热更新时，用什么方式保证游戏状态的一致性。。而不能游戏厂商闷声发补丁，第二天你点进去女仆线的存档结果进了新加的兄贵线，对吧（
5. 跨浏览器的表现一致。如果只允许用户用Chrome，或者不做在线galgame，只是用前端技术做galgame，然后发布的时候资源和脚本捆个chromium放出来的话，那么可以得益于一些Chrome独有的特性，比如WebP和VP9，素材压缩可以多省些体积。。
6. 兼顾桌面端和移动端的体验。
7. 还有一些微小的工作，就是要确保用你的引擎做出的游戏在各大应用商店（Steam啊苹果啊Play商店啊之类的）上架没有问题。

然后，最好有一个强大的可视化编辑器。

我调研过市面上常见的galgame引擎，其中有一个叫TyranoScript的就是基于HTML5技术开发的引擎。有一个可视化的编辑器TyranoBuilder（Steam上有售），感兴趣的可以买来试着做一做。我用下来效果简直感人（坑太多了）

要说书嘛。。最近Apress出了本Build your own 2D Game Engine and Create Great Web Games

最后感慨一下，做galgame编程算个毛线，画师呢。。投资呢。。

编辑于 2015-10-21

▲ 赞同 57 ▼

💬 26 条评论

🚩 分享

★ 收藏

♥ 感谢

...

关注者

300

被浏览

6,173

他们也关注了该问题





关于作者



Felis sapiens

✎ 函数式编程、编程语言、编程 话题的优秀回答者

👤 电影旅行敲代码、Antokha Yuuki、暮无井见铃也关注了她

回答

624

文章

40

关注者

14,871

已关注

发私信

被收藏 34 次

价值点

alex00zoe 创建

14 人关注

雜言

思無邪SyiMyuZya 创建

3 人关注

独立开发

薛定谔的猫 创建

3 人关注

待处理

alex00zoe 创建

3 人关注

更多回答



RedHood
希望自己变得更好

3 人赞同了该回答

[liriliri/WebVN · GitHub](#)

刚好毕业设计就是用前端做个视觉小说引擎，然而全力撸了三个多月的代码，出来的还是半成品都不如的东西。不过至少让我看到了可能性，目前正在恶补知识重做中>_<

在不使用任何外部库的情况下，需要做的东西主要有以下这些：

1. 基础函数库，可参考underscore、lodash的实现；
2. 简单脚本语言，可参考coffeescript的实现；
3. 2D绘图库，支持粒子、滤镜、多种过滤效果，可参考pixi.js的实现（注：请从一开始就使用webgl，不用canvas的2D api）；
4. 高效动画库，可参考velocity.js、GSAP、animate.css的实现；
5. DOM操作库，可参考jQuery.js的实现；

[展开阅读全文](#) ▾

赞同 3

添加评论

分享

收藏

感谢

...



田雅夫

算法/深度学习/机器人

7 人赞同了该回答

Adv Galgame 最大的技术难点在美工。与美工的工作量比那点脚本的工作量基本都是渣。说起来全是泪。。。。。Eushully社，飞行姬那种战斗系统比较独特的除外。然而一帮宅男程序员没有美工也做不出来。勾搭隔壁大学社团的妹子说我们有一群程序猿就差美工了结果人家说滚。最后怒而开发自动cg生成系统，然而没有美工，建模做出一群恐虐奸奇纳垢信徒和克苏鲁。所以少年如果真要做galgame，先从画小黄图做起吧。聪现在开始，到能画出可以用的小黄图，这段时间大概html5也成熟了。

说资源保护的同学，你们需要的不是如何加密cg资源。现在最火的online Galgame舰娘，资源也

[展开阅读全文](#) ▾

赞同 7

1 条评论

分享

收藏

感谢

...

[查看全部 12 个回答](#)

Head First ?

1 人关

丁赫 创建

相关问题

为什么现在pc份额越来越小，但是web前端技术却这么火热，难道是因为移动端的需求？ 23 个回答

在你眼中 Web 3.0 是什么？ 23 个回答

Web前端技术在智能家居领域会有什么应用场景？ 9 个回答

要实现一个Web IDE 需要哪些前端技术？ 7 个回答

为什么说 Gmail 达到了前端技术的最尖端？ 22 个回答

相关推荐



森懂物理学：理解世界的极简指南
共 31 节课 [▶ 试听](#)



稳拿高分：考研英语阅读的套路
★★★★★ 24 人参与



高效前端：Web 高效编程与优化实践
4,012 人读过 [阅读](#)



刘看山 · 知乎指南 · 知乎协议 · 隐私政策

应用 · 工作 · 申请开通知乎机构号

侵权举报 · 网上有害信息举报专区

违法和不良信息举报：010-82716601

儿童色情信息举报专区

电信与服务业务经营许可证

网络文化经营许可证

联系我们 © 2018 知乎