

## 第34讲 | 热点剖析（九）：谈谈独立开发者的未来发展

2018-08-11 蔡能

从0开始学游戏开发

[进入课程 >](#)



讲述：蔡能

时长 05:36 大小 2.57M



我曾经看过这么一句话，**游戏开发是一门异常复杂的综合性艺术创作**。作为个人独立开发者，一个人常常需要包揽所有职责，策划、美工、原画，甚至推广。

说到推广，不得不提的就是发布平台。比如，我第一时间想到的就是 Steam，这个由专门开发电子游戏的美国 Valve 公司开发的 PC 游戏界最大的发行平台。对于 Steam，我想你应该非常熟悉了，我这里就不多介绍了。

但是，现在 Steam 的日子也并“不好过”，更别说独立开发者本身了。

以前，一个人在 DOS 下就可以编写出一款小游戏，一支三五人的小团队就可以做出一款游戏，现在来说几乎是不可能的。现代游戏需要大量人力物力去做一系列的基础工作，美术、

关卡、引擎等等都是必不可少，甚至可能成为影响一款游戏成功与否的必要因素。即便你有特别优秀的创意，有非常突出的画面和故事情节，但是依旧很容易就被淹没在游戏海洋中。

为什么现在的游戏制作的难度越来越大？请注意是制作，不是开发，制作游戏不仅仅包含开发，还包含创意、资源调配、产品规划等等。不少人跟我讨论过这个问题，我自己从业的这么多年也一直在思考这个问题。

其实，并不是因为游戏开发的难度比先前更难，相反，现在开发游戏的难度，比 DOS 时代小多了。但是，游戏的制作却没有变得更简单。这是为什么呢？

DOS 时代开发游戏，有一个好的 idea 后，最先要考虑的是 DOS 16 位的内存限制，因为很可能一不小心就崩溃了。到了 DOS 游戏后期时代，有了 DOS4GW 这种突破内存限制的“32 位保护模式”的方式开发游戏。虽然可以几乎不用考虑内存限制，但是难度依然很高，要从头绘制鼠标箭头、点击事件。所有玩家在界面上能看到的和不能看到的，都要手工一行一行敲出来。

现在不同了，有了游戏引擎，只需要往引擎里填写需要的内容就可以了。很多情况下，鼠标箭头、UI 点击事件，甚至图像载入，绘制这些底层操作都不需要你关心，游戏引擎一揽子都包装好了。

我曾经看过 Steam 游戏 Descenders 的创意总监 Mike Rose 的一篇采访，大致是说，现在在 Steam 上上架的游戏，利润大部分都被头部游戏赚取。

一个重要的原因是，Steam 上的游戏越来越多，就像苹果商店，如果用户不搜索，基本不可能会有新游戏的展示和宣传位置。即便 Mike Rose 提议最好能整理游戏列表，能下架一系列没人买的僵尸游戏，这样一来就能给更多的新游戏以展示自己的机会，但是，Steam 没有这么做或者说已经大势已去来不及挽回。所以，越来越多的开发者开始转向了主机游戏。

所以以目前的形式看，对于独立开发，我其实更看好主机游戏。

加上 Switch、XBOX 等主机游戏相继都推出了自己的独立游戏计划，吸引了很多 Steam 平台的独立开发者进入。尽管主机游戏并非是独立游戏开发者的第一选择，然而 XBOX 等的开放态度以及 Steam 平台的利益不平等，还是导致很多开发者流向了主机游戏。

我们开发的游戏，最常开发的分别为 PC 游戏、原生 App 游戏、HTML5 游戏（不含 PC 的 MMO 游戏）、微信小游戏。

在微信小游戏的生态中，你只需要注册账号，并且使用游戏引擎导出到微信，并且申请游戏资质就可以上线运营了。

关于 PC 游戏，Steam 依旧是最大的 PC 游戏商店平台。原生 App 游戏，苹果端就不说了，没有别的选择。而安卓端，国内有至少 30 个应用市场可以上架，所以走一圈上架流程、接入到平台 API 就是一个相当麻烦的过程。

如果要做原生安卓游戏，把主要精力放在几个大平台上就行了。HTML5 游戏，也有可以选择的平台，比如比较出名的 4399、4177 等。

从收入情况看，苹果 App 的收费情况比安卓端更好，一个是用户付费习惯早已经在苹果端养成。另一个是苹果端游戏有审核（谷歌市场也有审核，但是没有苹果那么严格），所以游戏质量都能得到保证。

PC 端的 Steam 市场也有较好的收费机制。而微信小游戏则是统一的广告、支付等渠道，用起来也比较方便。所以独立开发者可以选择对自己较为有利的方案进行针对性开发和推广，比如选择微信小游戏，或者苹果端游戏，如果自己的开发成本不是特别充裕，这是一个相对稳妥的选择。

不管是独立游戏开发还是别的，我个人觉得现在的游戏一定要有这样几个特点：轻、快、多。

首先，游戏体量要够轻，够小，打开手机，打开电脑翻开一个网页就能玩，玩完就走。

其次，游戏体验要快速。一盘游戏不能时间太久，一局超过十分钟就会逐渐变成重度游戏，除非有很强的吸引力，否则时间太久的游戏大多数人都不愿意尝试。

游戏版本一定要不停迭代。从玩法、画面，到平衡性，这样才会让玩家保持新鲜感，不停地被游戏粘滞住。

## 小结

这节我和你聊了独立开发者的未来发展。

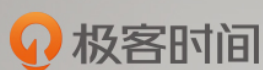
DOS 时代的时候，一个人或者一个小团队就可以做出一款游戏，但是这种时代已经过去了。游戏开发难度变小了，但是游戏制作难度变得越来越大了。

尽管 Steam 依旧是目前最大的发布平台，但是由于它本身没有对上架的游戏进行分类、整理，有选择的展示。对独立开发者其实是不利的。加上 Switch、XBOX 等主机游戏相继都推出了自己的独立游戏计划，我其实更看好主机游戏的发展。

其实不管基于什么平台，把游戏本身做好，才是最重要的。

你想成为一个独立游戏开发者吗？你想做出一款什么样的游戏？

欢迎留言说出你的看法。我在下一节的挑战中等你！



# 从 0 开始学游戏开发

你的游戏开发入门第一课

蔡能

原网易游戏引擎架构师  
资深游戏底层技术专家



新版升级：点击「👤 请朋友读」，10位好友免费读，邀请订阅更有**现金**奖励。

© 版权归极客邦科技所有，未经许可不得传播售卖。页面已增加防盗追踪，如有侵权极客邦将依法追究其法律责任。

上一篇 第33讲 | 如何判断心跳包是否离线？

下一篇 第35讲 | 如何用网关服务器进行负载均衡？

精选留言 (1)

写留言



放羊大王

2018-08-11

👍 1

微信游戏渠道，好像还要跟运营平台37开了，只有3。

展开 ▼