




2016 杭州·云栖大会  
THE COMPUTING CONFERENCE

云栖社区  
yq.aliyun.com

# 如何高效的制作主机次时代游戏

## ——高效游戏制作流程

2016  
The Computing Conference

主办单位： 杭州

 Alibaba Group  
阿里巴巴集团

战略合作伙伴：

神武互动CEO  
刘博



扫码观看大会视频

---

# 目录

## content

---

游戏发展史带给我们的启示！  
如何设计一款国际水平的游戏？  
AAA级游戏制作开发流程。





# 游戏发展史带给我们的启示！





## 我们首先看看ゲーム的进化史

<洪荒时期—四屏滚动类型>



## 我们首先看看ゲーム的进化史

<FC时代—滚轴游戏>



## 我们首先看看ゲーム的进化史

<3D时代—Mario64>



## 游戏发展史带给我们的启示！

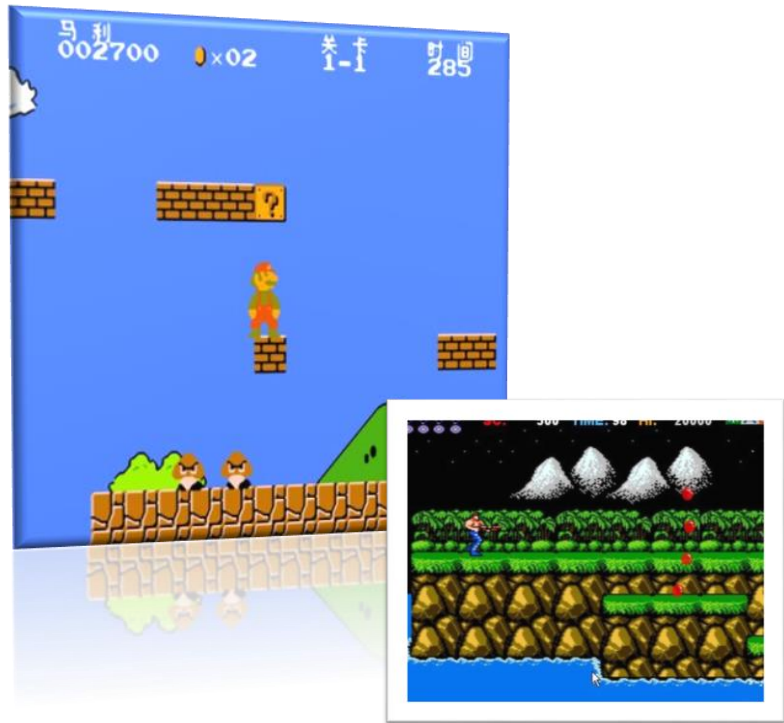
在论述这个问题的之前，我想问一下大家对于以上几个游戏还有印象没？他们是大金刚，吃豆人和炸弹人。街机早期时代的游戏都有一个共同点，那就是这个时代的游戏基本都是四屏滚动游戏的。那么，这个时代的主机游戏为什么会这个样，为什么那个时代就没有我们现在所熟知的马里奥、魂斗罗这类游戏？





这个问题困扰了我很久，直到我后来在来到日本的公司，那个时候我就看到了游戏的开发文档——因为日本那边公司的资料是保存的比较久的。这时我发现原来他们当时使用了他们的硬件设备——因为是日本人自己研发的游戏机，当时游戏机只有两块场景缓存，也即是说只有两块位图，只有两块缓存空间是无法制作卷轴游戏的，所以那个时期的游戏基本都是这个样子。





之后就到了FC时代，FC时代我们就看到了很多的横向卷轴游戏，这个时代的魂斗罗，Mario，冒险岛无一例外都是这种游戏模式。但是为什么呢？因为那个时候FC的游戏机已经有4块场景缓存了。





再之后就到了PS，N64的时代，同样PS初期的时代大家做的也还是横向卷轴游戏，不过是内容都是3D的，玩法还是以前那些，直到超级马里奥64这款游戏的出现。我们现阶段的3D游戏的所有标准都被确立了，如追尾摄像机、平台摄像机和45度视角摄像机也就是我们所谓的2.5D等。在3D游戏中，包括固定视角摄像机比如战神，都是在超级马里奥64这个游戏上奠定下来的，可以说超级马里奥64这款游戏奠定了我们现阶段3D游戏的所有玩法和基础。





# 如何设计一款国际水平的游戏？





## 任何平台上的游戏只需要解决3个核心抽象问题

Who play ?  
Where we play ?  
How to play ?



# AAA级游戏制作开发流程。





プロトタイプ階段



プリプロダクション階段



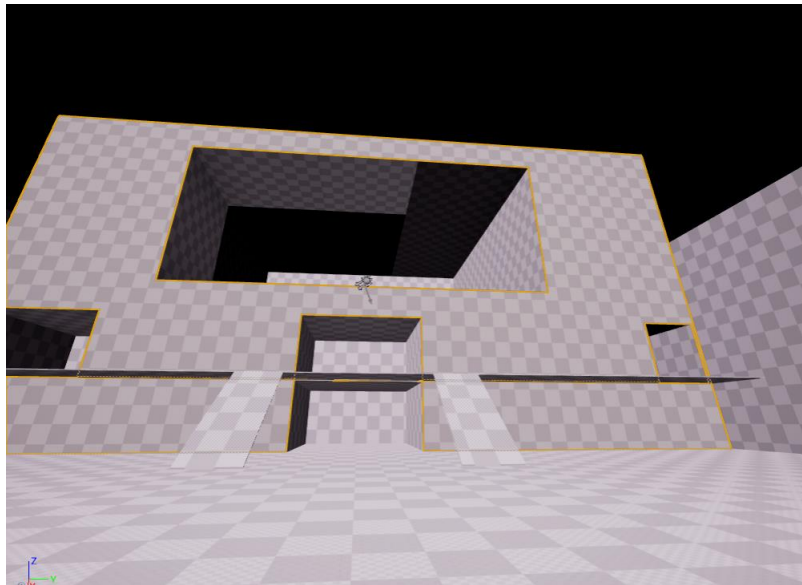
イテレーション階段



## プロトタイプ階段

本阶段包含游戏原型Gameplay玩法，在此阶段由于项目初期，资源尚未准备完备，游戏只能在一种叫GrayBox的原型盒子上进行设计。

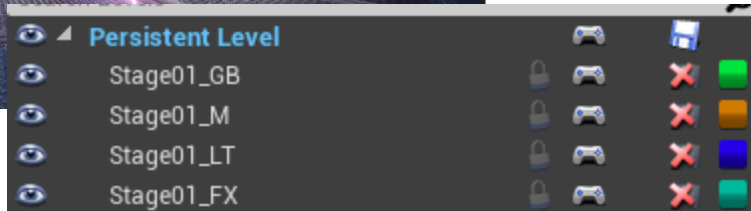
虽然项目刚刚启动，但是游戏核心玩法设计研发必须足量的。此阶段可对设计和技术研发能力进行一次基本全面的评估，但是一定要注意GrayBox基础上展示的游戏性可能不足下一阶段的30%

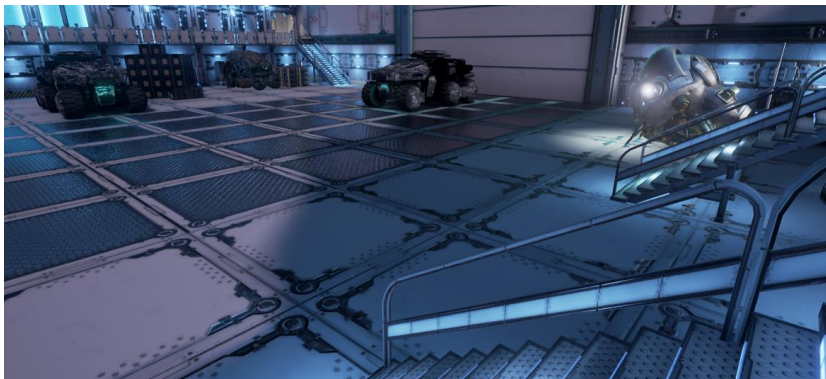




## プリプロダクション階段

PreProduction即预生产阶段，此阶段通俗解释是摇集中全部精力制作全玩法的一个关卡，这个关卡与最终关卡是有区别的，不考虑时长和粘性，但是必须包含全部玩法





## イテレーション階段

这个阶段没什么好说的了就是一马平川  
地迭代下去！





## 最后讨论一下制作过程中3个核心常见问题

什么时候考虑优化问题最合适？

レゴブロック OR ヒーローアセット？

完全なユーザーの目線！





2016 The  
Computing  
Conference  
**THANKS**

