链滴

对独立制作游戏的感想

作者：xu365082218
原文链接：https://ld246.com/article/1508925777180
来源网站：链滴
许可协议：署名-相同方式共享 4.0 国际 (CC BY-SA 4.0)

说到独立制作游戏，其实很大部分上可以说是拿一些无版权的作品，如图片，音效，3D模型，贴图，放到自己制作的游戏工程里

然后利用这些资源拼凑起一个游戏，现在越发的意识到一个游戏的出生，没有那么简单，一个不到1G的安装包，可能承载了一个团队

花了1-2年的心血做出来的

游戏产品是一个具体的东西，具体到受击后播放哪个动作，播放哪个音效，带什么特效，其中每一件是一个产业里比较成熟的人才才能产出高质量的

不说别的，一个最简单的游戏至少包括2部分，美术和音乐

美术分为UI,3D模型贴图

音乐分为BGM，音效

拿流星做例子

美术部分：

20个角色，每个角色都有 模型，贴图3套，骨骼定义，骨骼动画，然后所有角色公用了武器动画，首这个工作量，个人认为已经非常巨大了，不知道那个时代有没有动作捕捉，不然光20套骨骼动画，一人独立完成就很要命

然后有关卡，22个地图的设计，包括地图物件模型，以及每个模型上的贴图，现在看来那些地图仍具比较好的质量，类似阴影贴图，天空的雾面片UV动画，水流效果，岩浆喷发的IFL序列图材质，烛火IF序列图材质，以及光照氛围，再配合每个关卡带的BGM，还是比较有感觉的

关卡里还附设置了空气墙，一些阻碍物，类似地图上的尖刺，都会做一个隐形碰撞盒来阻挡你走过去另一个可看到的尖刺模型则只看触发器与这个隐形碰撞盒放在一个位置，角色走过去 碰到隐形碰撞和会被阻挡，碰到尖刺模型，就会调用触发器定义的受击

关卡是不但包括美术部分，还包括，机关，陷阱，以及场景物品的设置，流星关卡物品每次进出都重刷，这个难度不大，但是在当时来说，应该还是比较有创意的

最后就是音效与特效部分

特效里，很大一部分特效就是播放一个音效，所以受击后，播放特效，播放受击动作，就定义了一个色受到攻击后产生的事件，还包括格挡产生的武器撞击光特效，包括各种大招带的特效。看流星sfx目里的特效，就知道要原装这么多特效，需要不少的人力的（当时应该没有现在这么便利的开发环境）

动画部分

这里说的是关卡CG动画，类似每个场景入场前的动画。以及游戏开始序幕时播放的配有乱弹阿翔的阵风音乐的动画。 CG动画，我个人不会制作。这部分估计也要花不少功夫

音效部分，原创公司还需要自己设计武器击打，跳跃，走路，等各种音效，光看wav目录就知道，这音效要原生，靠独立设计真的太难

还有游戏BGM，这首游戏使用了 一阵风（乱弹阿翔）（一阵风可能是专门为流星蝴蝶剑订做的）做开头动画的背景音乐，以及每个关卡佩戴的自身的BGM，这些BGM也应该是找的音乐工作室或者音部分制作的，22个关卡 片头片尾，除去重复的，就打10首BGM个人也很难自己创作

综上所述，要产生一个全部素材原创，然后效果还过得去的3D游戏。至少要会

1美术：

最少懂3D建模，展UV，绘制贴图，拉骨骼，调动作

2音效

最少能熟练一门乐器，用乐器仿别人的谱，或者同原理用软件来调

3程序

这部分是了解要开发的哪类游戏，在哪个平台上发布，采用什么游戏引擎和哪些配套技术，以及相关码语言

最后想吐槽一句话

个人开发者要做到这些，我觉得除非家庭条件非常好，否则独立开发或多或少会使用一些不是自己原的内容，如果放在商业竞争环境里，一旦有利益冲突，是很容易遭到版权所有方的维权的

看了天刀，楚留香等一些现代端游，每一个都是美术上面花费大量功夫，可是可能就是不好玩，刚进刀就觉得累，满屏到处是元素

可能有时候好玩不好玩，还是要看游戏性，如果是单机那就别说了，做好剧情，做好细节，评价能超赵云传，我就觉得不错了。

网游可能要考虑设计好PVP机制，就是玩家之间的主要玩法是什么，如果是一个武侠，就在那里按键可能跟魔兽差不多已经不太吸引人了

而且这种堆级别和战力的游戏，又比较重度，一个人没团队很难混，所以玩起来感觉压力大，其实老星在PVP方面做的挺好的，要是专门做武侠竞技类PVP

然后制定几种团队竞技玩法，还是可以吸引一下人的，毕竟老流星活到现在还有人玩。

感觉武侠题材已经不太吸引人了，可能是现在主力消费者，大部分都是新时代的，都对二次元之类的较感兴趣，如果有机会，以后会做一些二次元类的全3D场景的游戏

其实游戏不需要很复杂，关键就是要有意思，与电脑对打，实际上不是很有意思，还是要考虑联机怎好玩，重在设计联机的战斗机制