

游戏h的小结 2024ConVer.

总结一下和游戏相关的123

实例中的游戏截图均在项目已公开内容范围中

关键词

好奇心 敏感 美

工作

首先，关于工作项目的简单介绍：

- 游戏类型：3D、TPS
- 游玩平台：移动、PC
- 开发引擎：Unity
- 开发状态：在研，23年12月获得版号；持续小范围内测中，预计2024年末公测。¹



驱入虚空

16周岁+ · 官方入驻

期待值
8.2

预约
27万

关注
27万

厂商
紧张树

1 系统向：模块设计

深入思考自身项目特点，撰写策划设计案，内容包括设计目标、模块内相关功能规则、程序实现框架

实例一：【图鉴】系统的诞生

背景

- 游戏可收集内容丰富
- 【图鉴】可引导驱动玩家收集

任务

- 确定系统内的基础功能

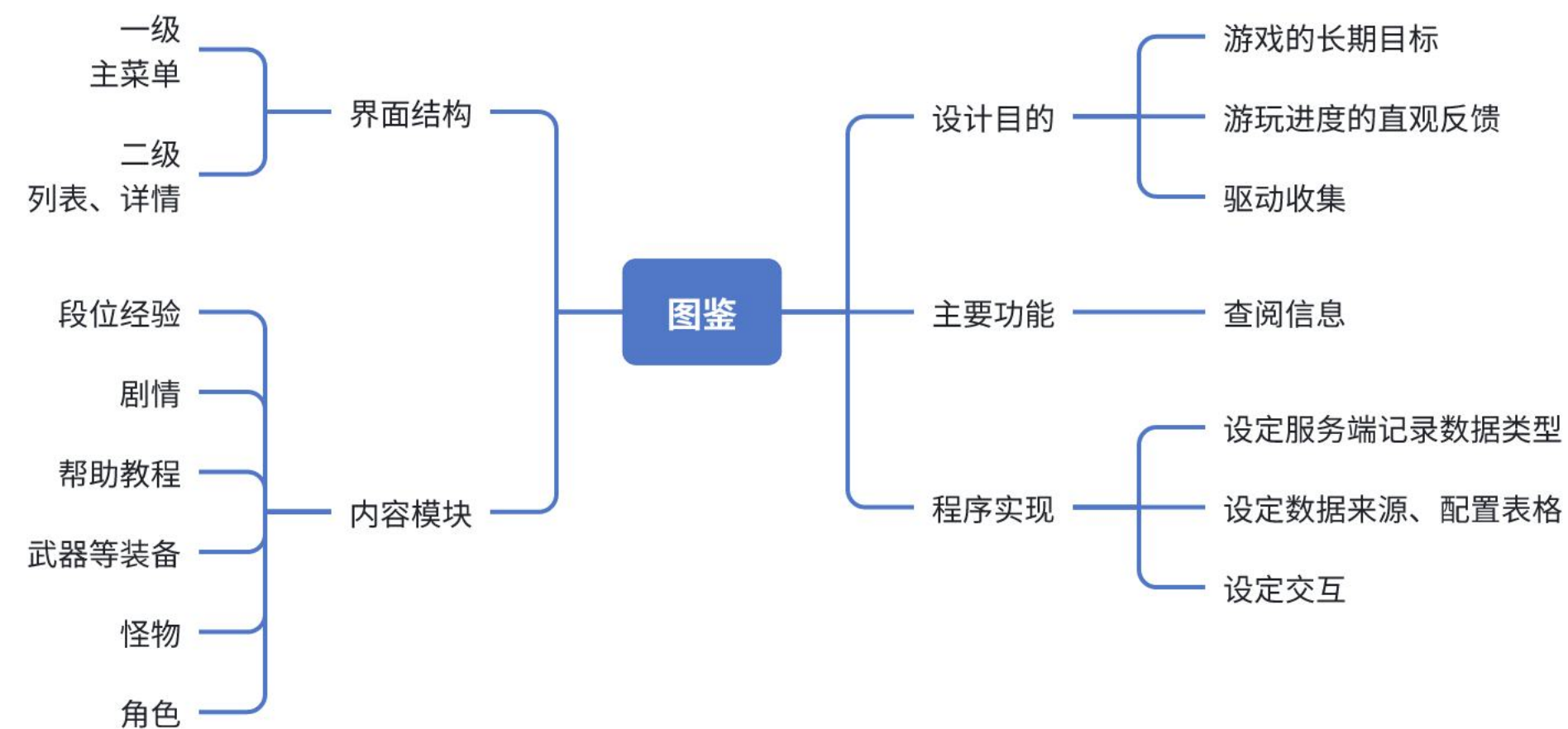
行动

- 参考游戏
- 结合项目特点，设定系统结构、界面原型

结果

体验反馈：

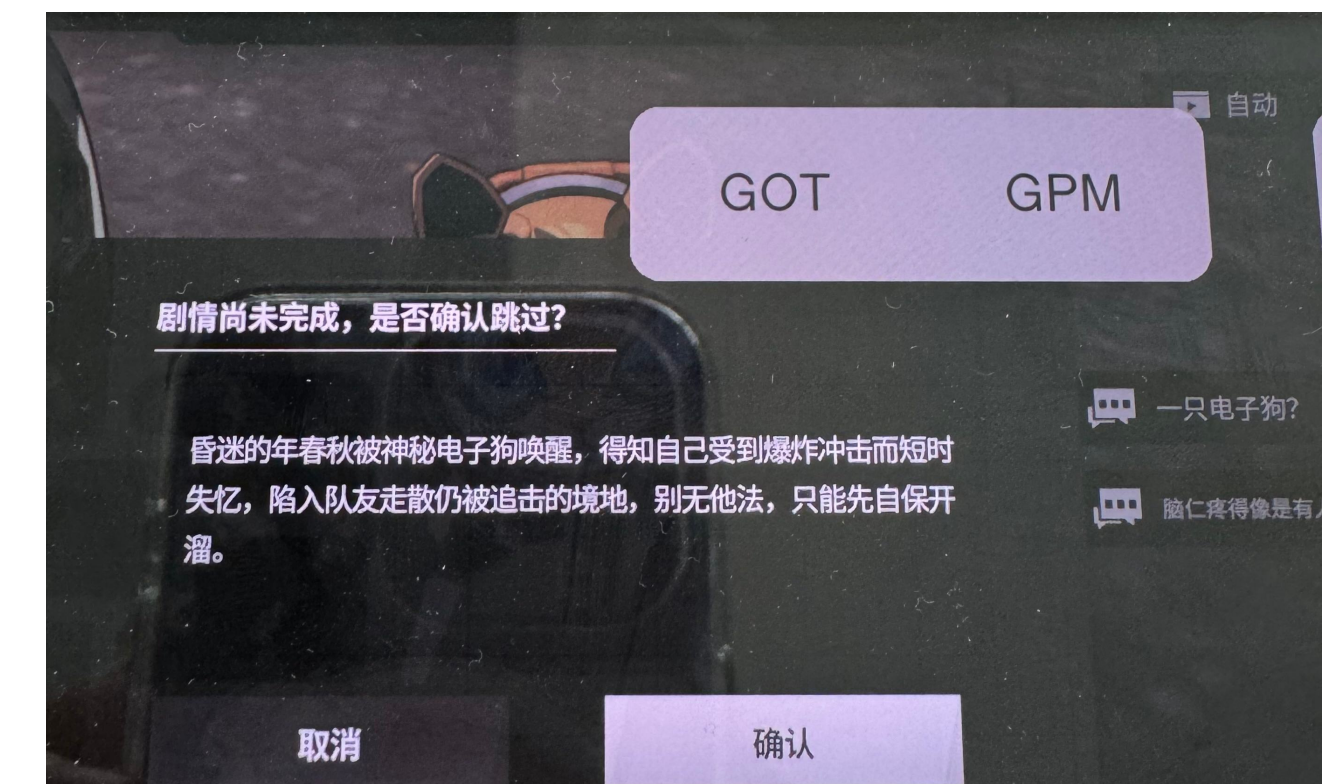
- 段位展示建立长期目标，鼓励收集和探索
- 界面层级减少，更便利，操作时间减少



更多小例：

增加剧情梗概功能：当玩家点击跳过对话的时候，展示当前剧情段落的梗概

- 项目剧情特点是长篇大论，前期为了尽快体验更多游戏内容，很多玩家都会想跳过；
- 但是多次跳过后，后期想看剧情时就很难接上了；
- 增加该功能后，想要跳过的玩家也能快速掌握剧情发展。



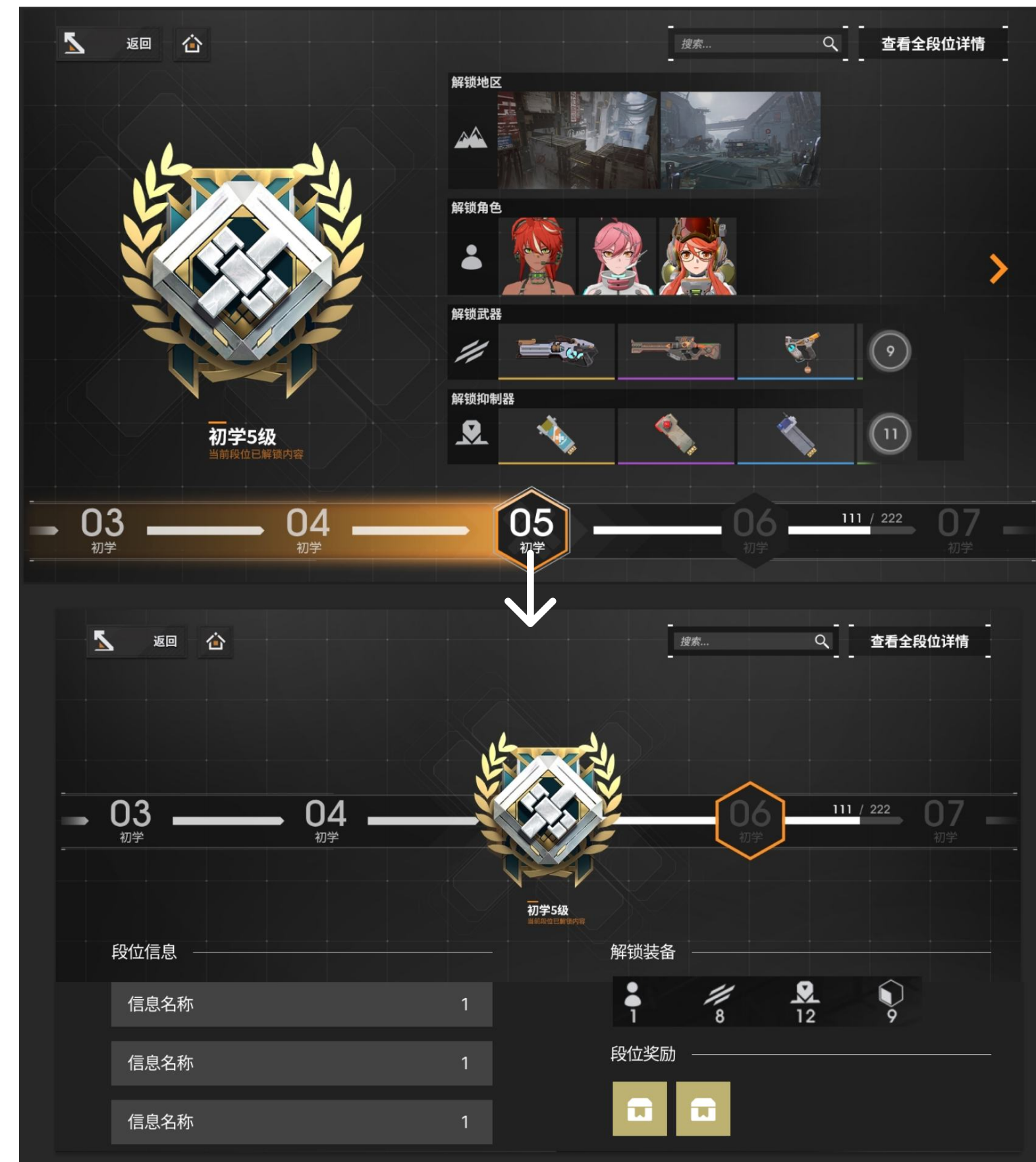
学习并理解其它游戏的设计，通过Figma设计界面交互原型，Unity内搭建预制体，和UI美术沟通产出高保真效果图，及最终配置

实例二：交互设计

- 重构布局，功能模块更加直观和易用



- 调整布局，强调升级的仪式和成就感



3 剧情向：演出

剧情方面，负责剧情系统的功能设计、开发实现、实际配置及优化：利用电影专业知识，参与演出分镜设计，利用Inky和Timeline编辑器配置演出资源，利用Wwise调试音效音乐，产出流畅体验

实例三：剧情镜头

背景

- 玩家目标缺失
- 新手关里有个解谜装置，玩家卡住概率很大

任务

- 如何改善体验

行动

解析问题：

- 卡住的原因有找不到、不会解
- 关卡引导线、介绍都有，但是还是有人找不到也不会解

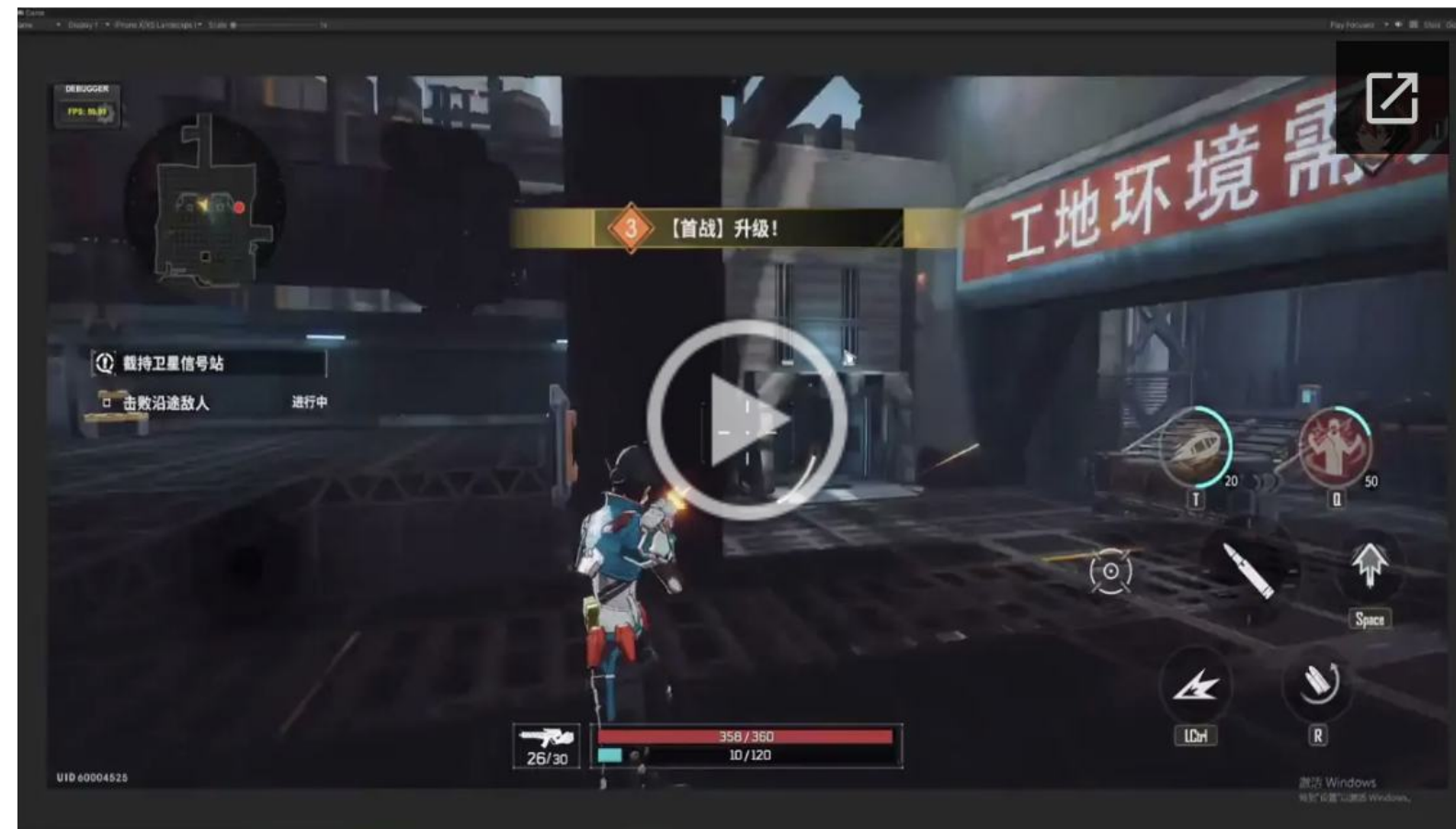
决定

- 剧情增加演出形式：配合对话文本，用镜头引导

结果

体验反馈：

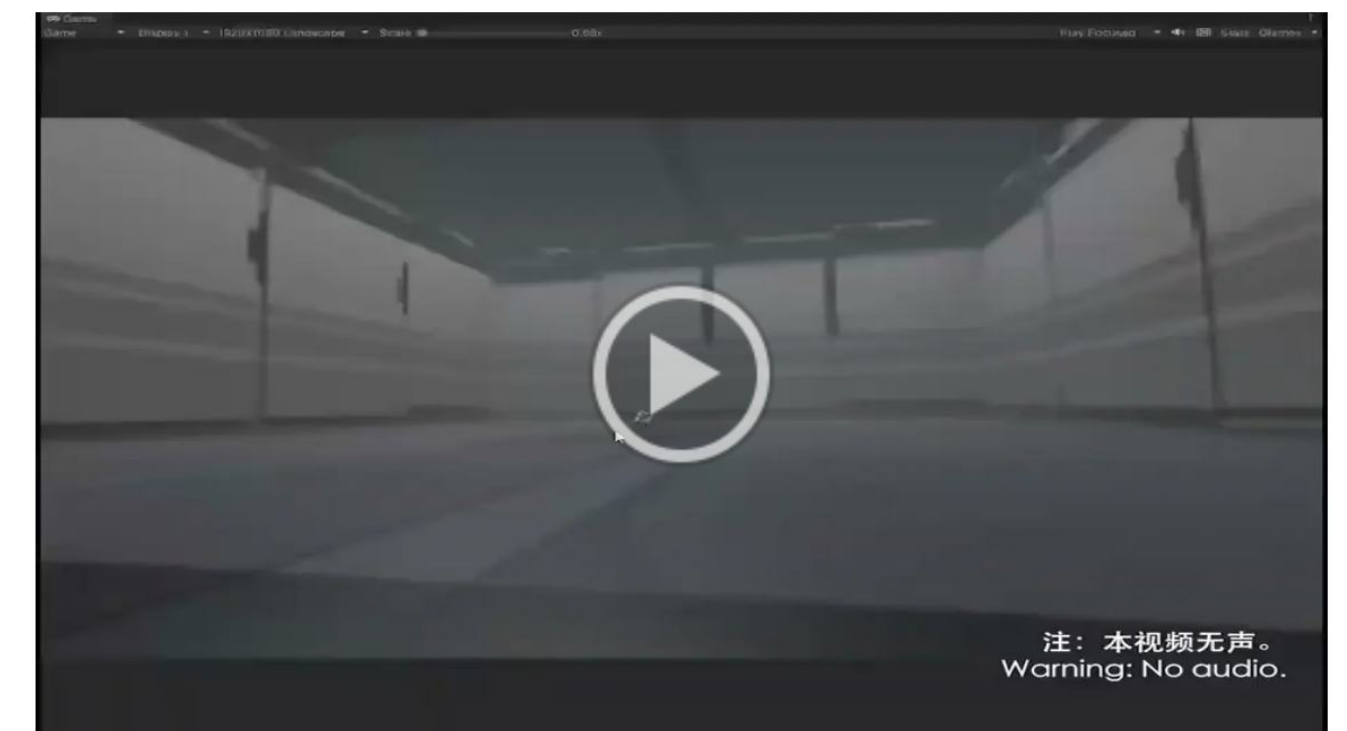
- 玩家更多注意到装置
- 剧情表现更丰富



另一个例子：

利用ChatGPT产出运镜功能原型，耗时半个工作日

- 借助AI提供的C#脚本，多次调试后，基本满足需求
- 为了更好的展示预期效果和给程序提供一些实现思路



注：本视频无声。
Warning: No audio.

玩家

这个部分就简单写一下游戏经历³。

游戏喜好：射击、解谜、叙事

平台倾向：Switch > PC >= iOS > Xbox

时长最长：Apex Legends（800小时+）、动物森友会（300小时+）、塞尔达-旷野之息/Noita/Warframe（100小时+）

关于猛兽派对：

- 时长：PC 30小时+；
- 最爱地图：团体踢球、赛车；
- 上线频率最高：夏日通行证阶段，肝到30级左右。

小结

简单来说，在近三年的探索中，保持好奇，保持对细节和体验的敏感，并在成品中传达美和理解。

...

hhh (it's my initials)