

一个真实的游戏开发故事

A Real Story of Game
Development

拼命玩三郎



游戏开发者大会·中国

GAME DEVELOPERS CONFERENCE CHINA

2015年10月25-27日 | 上海国际会议中心



关于我 About me



梁铁欣 / 拼命玩三郎 / ~~play3boy~~
Neo

拼命玩游戏

WanGa.me

Since 2008

5000+ Games

WanGa.me

拼命玩游戏

游戏分类

TOP 20

我要推荐

捐助本站

搜索

拼命玩三郎

退出

首页

塔防

解谜

益智

经营

策略

射击

动作

物理

RPG

挂机

中文

专题

iOS

Android

Unity

WebGame

爱玩游戏

最近玩过：锻冶屋英雄谭v2.0.2

冰封岛：新地平线

锻冶屋英雄谭v1.9.2

冒险与挖矿（手机版）

穿墙

穿越

白羊座的逃脱游戏第17部

清空

热门推荐



覆灭的城堡

苍青射月

一个满足人破坏欲的休闲小游戏。游戏的形式让我想起了蛋之将碎，就是一些东西（蛋、城堡）摆在那，然后它们终究还是会被玩坏的

←_←

开始游戏

特别推荐



像素骑士团

[活动] IndieAce GameJam 齐参与

[活动] 首届中国独立游戏嘉年华

[游戏] 像素骑士团 手机版封测

[公告] 微信原地复活，欢迎关注

[干货] Game Jam 求生手册



锻冶屋英雄谭

[活动] IGF China 2015 作品征集

[游戏] 锻冶屋英雄谭 发布！

[公告] 用户及评论系统升级公告

[玩家] 一笔捐款和一封信件

[干货] Ludum Dare 比赛规则

一周排行榜



1 细胞吞噬

天音铃



2 像素骑士团

天音铃



3 死亡独轮车

天二三



4 超级像素战士

teawater



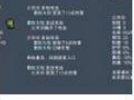
5 锻冶屋英雄谭

拼命玩三郎



6 挂机少年

饭煲



7 次元树之战

云海冲浪人Acacia



8 超激烈

拼命玩三郎



9 彩虹打砖块

cogina



10 龙族大陆之战

苍青射月



11 巨大军队

苍青射月



12 环环相扣

天音铃



13 三国进度条

拼命玩三郎



14 战斗无止境

拼命玩三郎



15 英雄模拟器

192好好读书

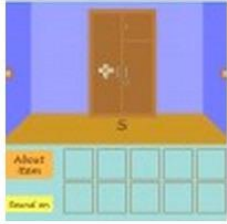


16 挖到中国去

1258

最新推荐

还有 5 个新游戏待发掘



四方房间

饭煲 | 评论(1)

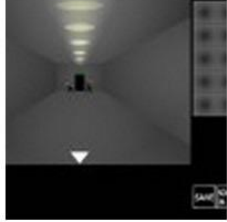
密室逃脱游戏，游戏名字中的“四方”其实是指东南西北四个方向，而本游戏中基本所有问题都与这四个方向有关。 [进入>>](#)



寻找Dahu

饭煲 | 评论(3)

游戏主角是一名个人电视支持人，收到粉丝的邀请而前往阿尔卑斯山寻找稀有动物Dahu。但由于粉丝不知所踪，这位支持人决定独自开始寻找之旅。 [进入>>](#)



Gatamari逃脱25

饭煲 | 评论(1)

《Gatamari逃脱》系列的新作，游戏的目标还是找到线索和方法离开房间。不过，这次的房间，门口还站着两个黑衣保安呢。 [进入>>](#)



第三类

饭煲 | 评论(1)

文字冒险游戏，稍显特别的是游戏的文字内容通过一个老式显示屏呈现，游戏的名字以及画面都让人有点不寒而栗的感觉。 [进入>>](#)





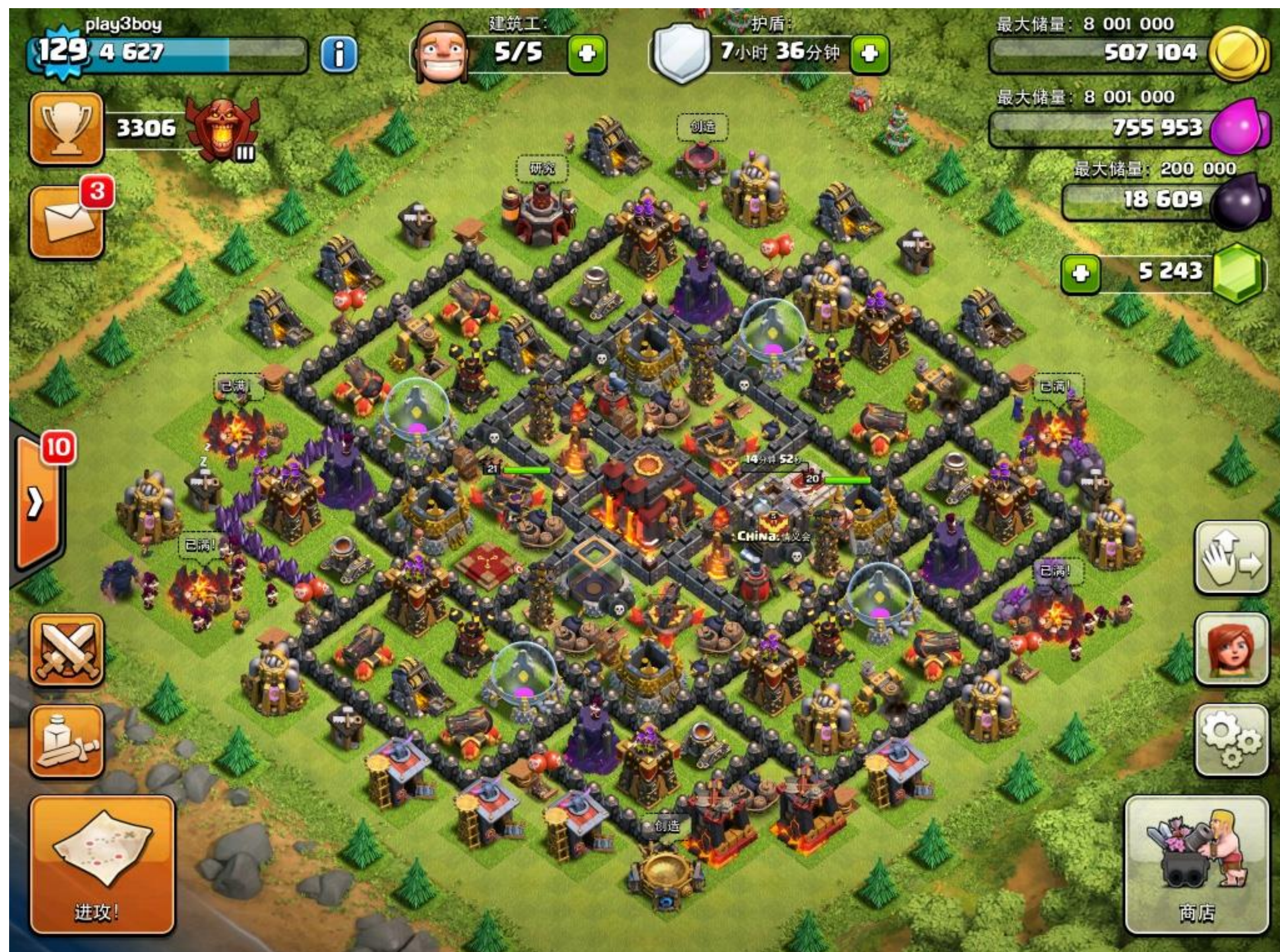
锻冶屋是怎样炼成的

How the Blacksmith Was Tempered

2014年5月8日
May 8th, 2014



构思的起源 Inspiration



部落冲突 (Clash of Clans)



杰克的铁匠铺 (Jacksmith)



刀剑魔药2 (Swords & Potions 2)



游戏发展国 (Game Dev Story)



勇者别嚣张 (Yuushano Kuse ni Namaikida)



微型摩天塔 (Tiny Tower)

远得要命的王国

Faraway Kingdom



光明力量

Shining Force



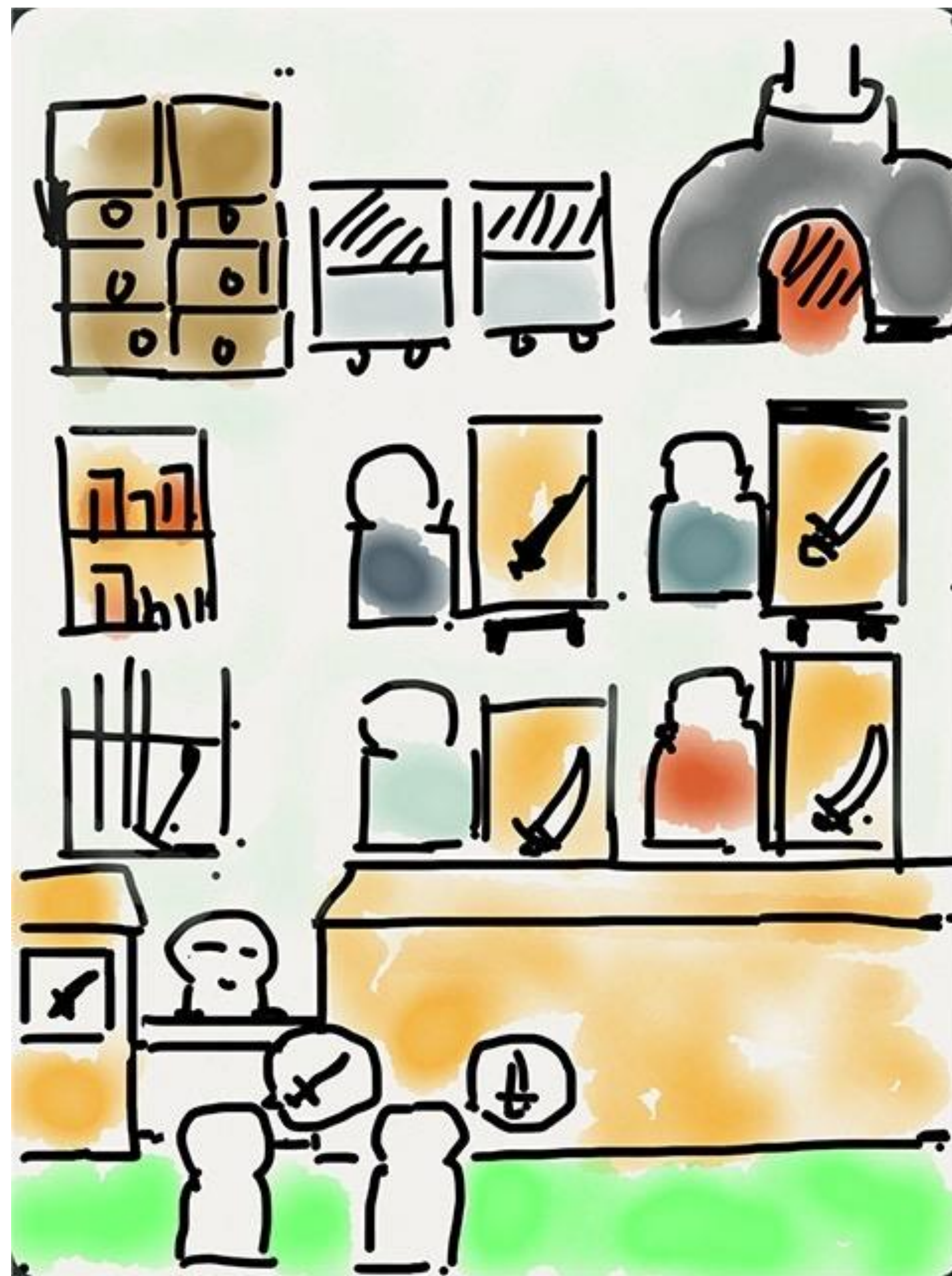
次元树之战

Dimension Tree

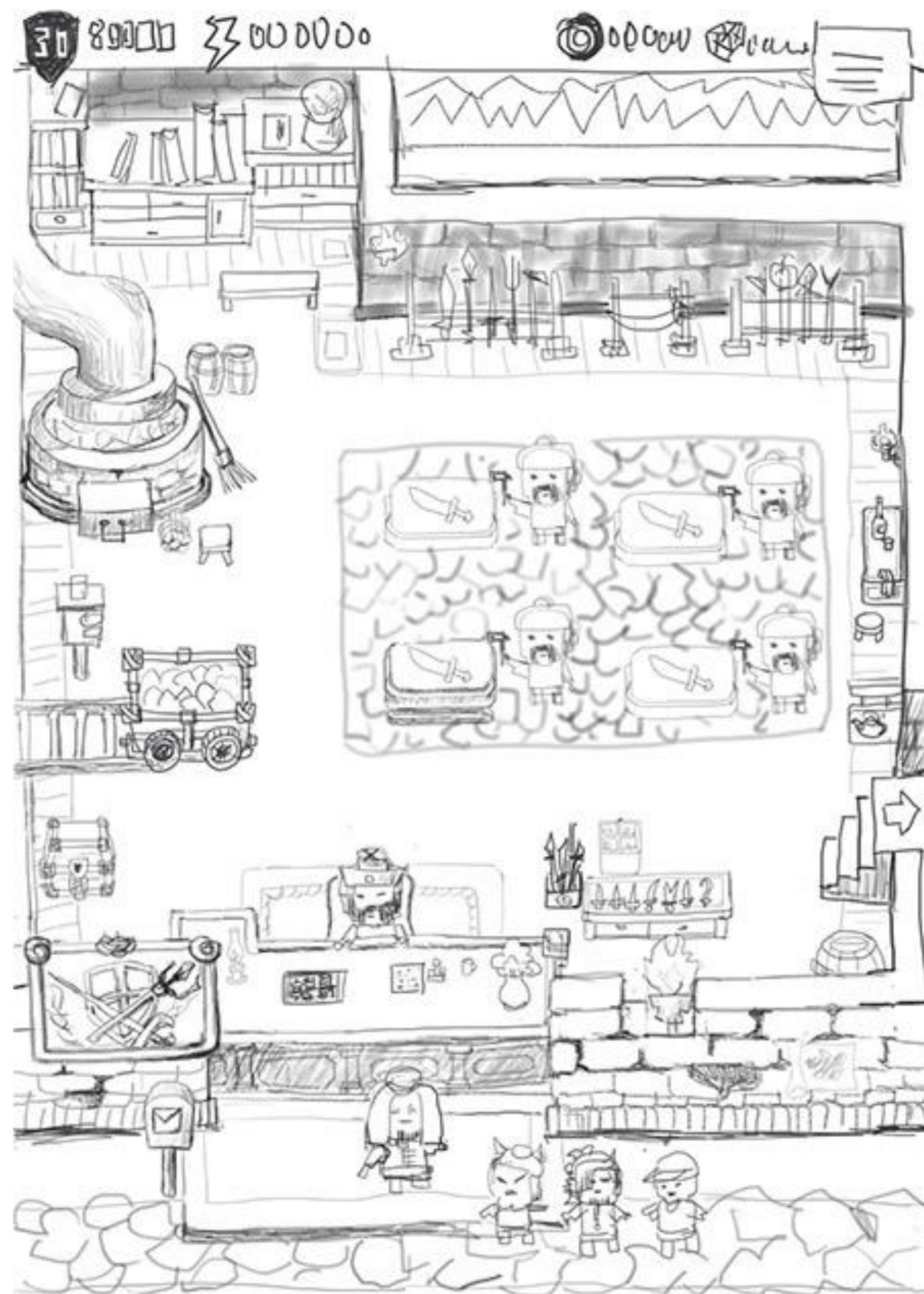


构思的成型 Prototype

最早...
At first...



一个月后...
A month later...



又一个月后...
Another month
later...



又又一个月后...
Another month
later...





demo版 (4个月)
Demo Ver. (4 months)



正式版 (12个月)
Release Ver. (12 months)

策划阶段的难题

Issues During Planning

如何对游戏最终呈现的状态达成共识？

To Consider How the Game Eventually Come Out

- 核心玩法：轻度 or 硬核？放置 or 策略？

Playstyle: Casual VS Hardcore? Idle-focusing VS Strategy-focusing?

- 美术风格：8bit or 16bit？

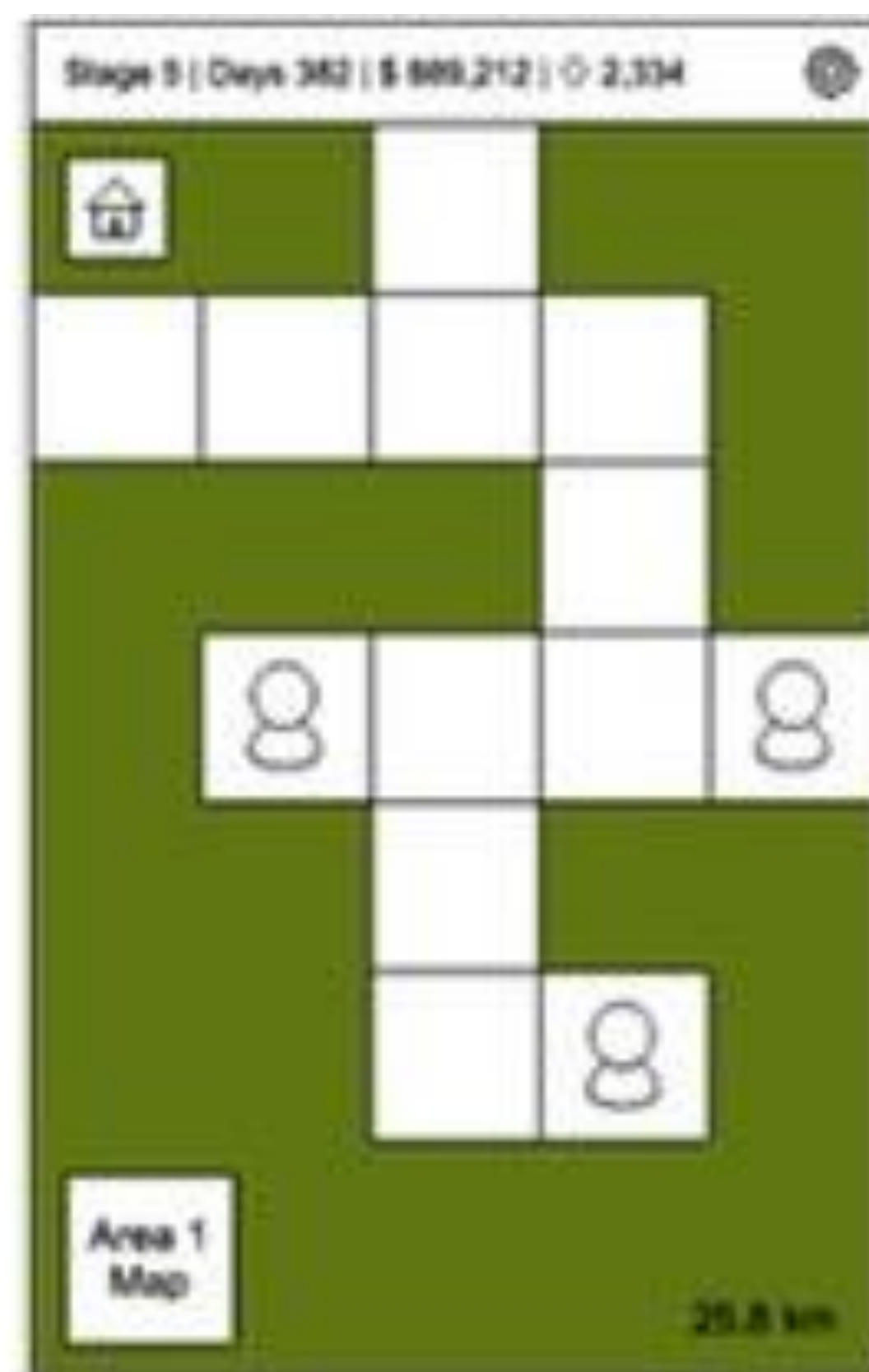
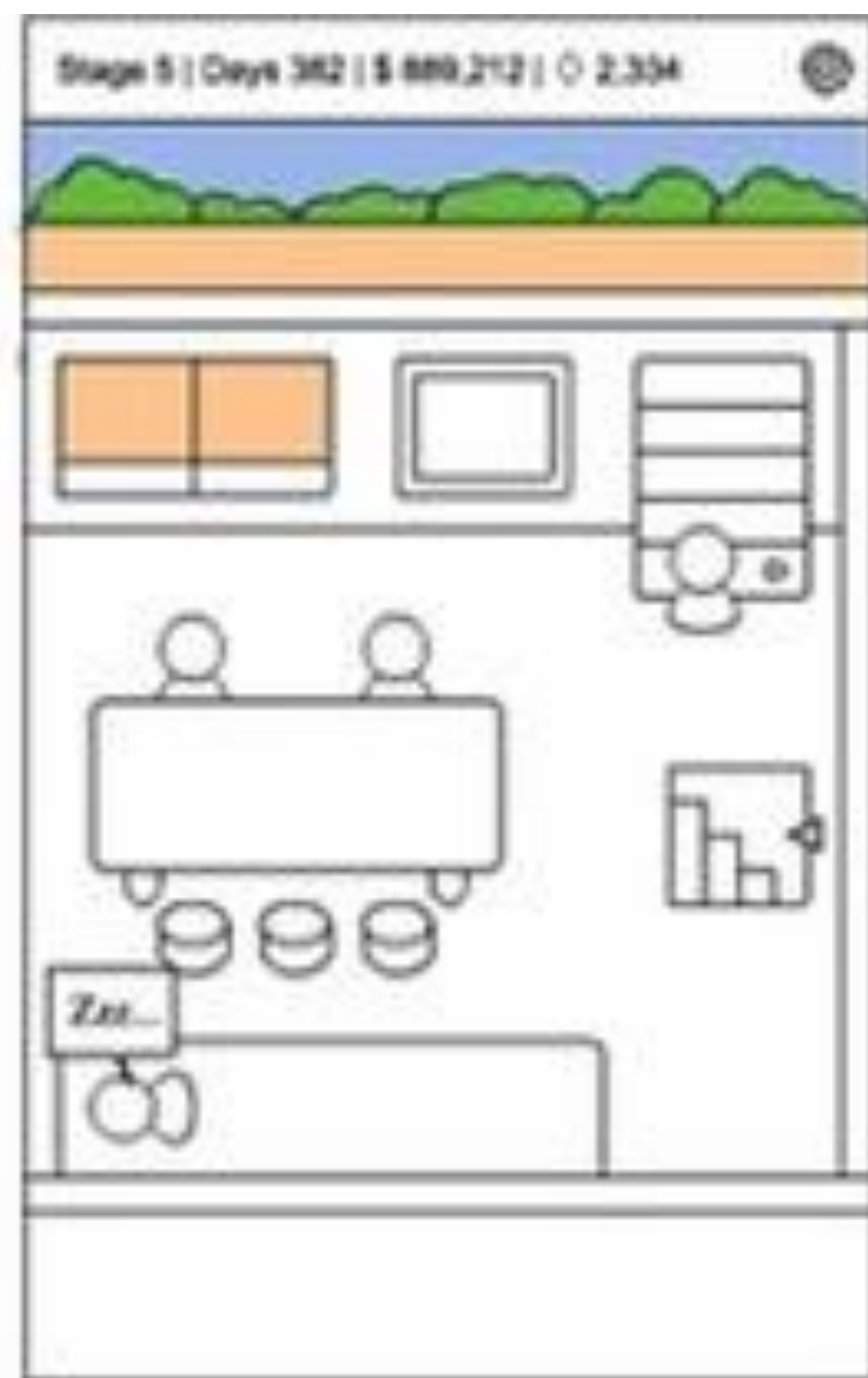
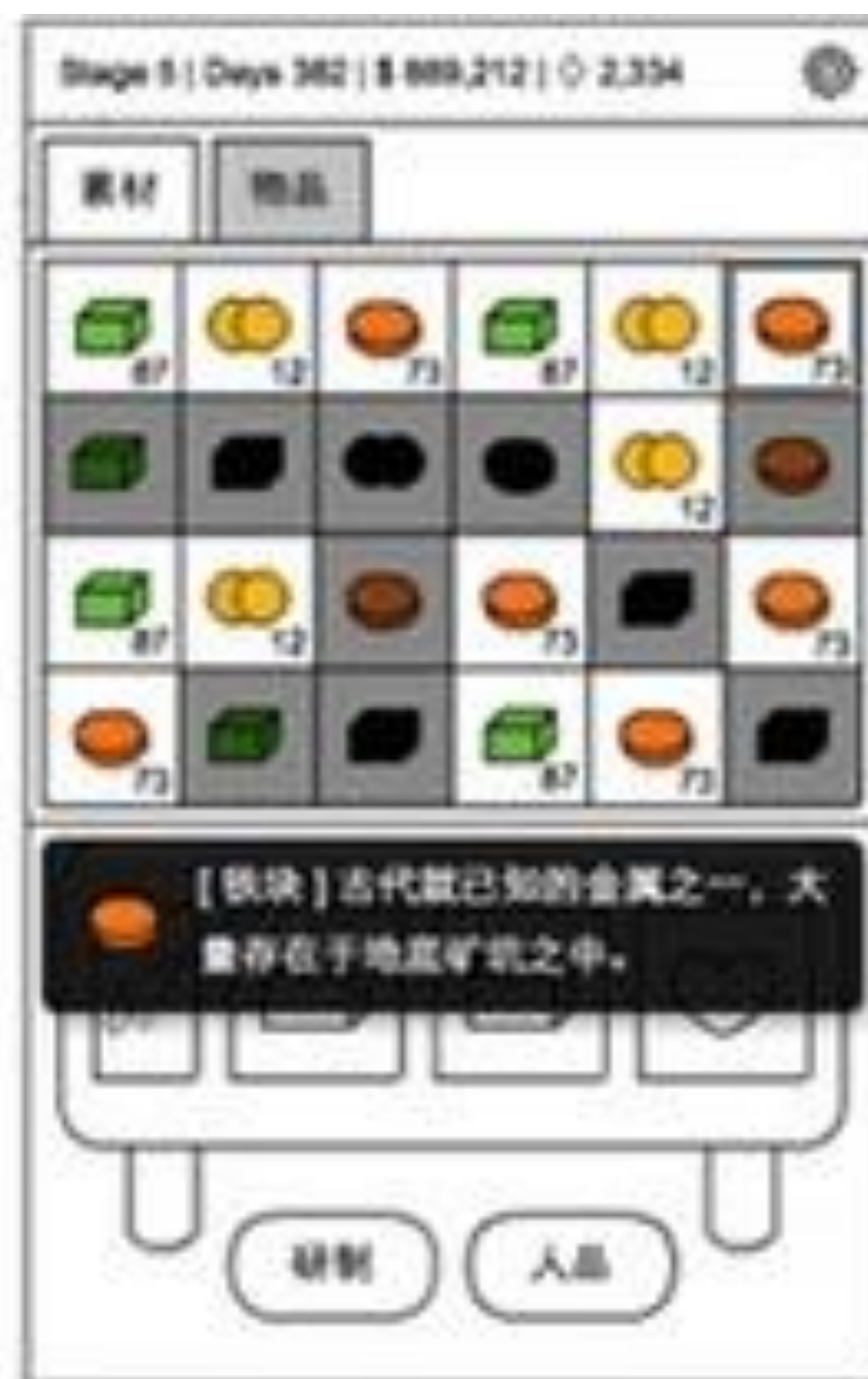
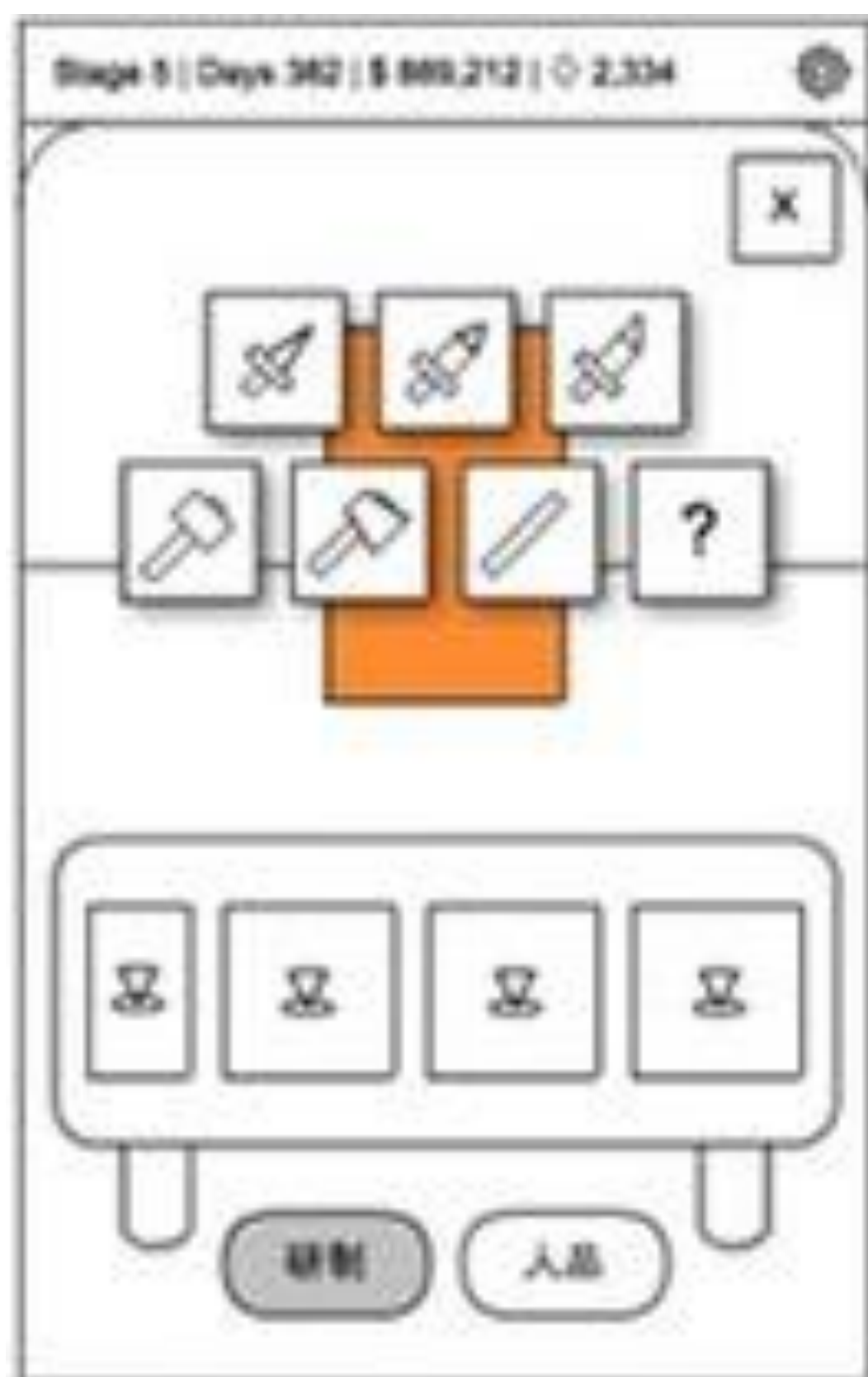
Artwork: 8-bit VS 16-bit?

- 收费方式：良心 or 吃饭？

Purchases: Free-player-welcome VS P2W?

- 实现细节：此处省略一万字

And More.....

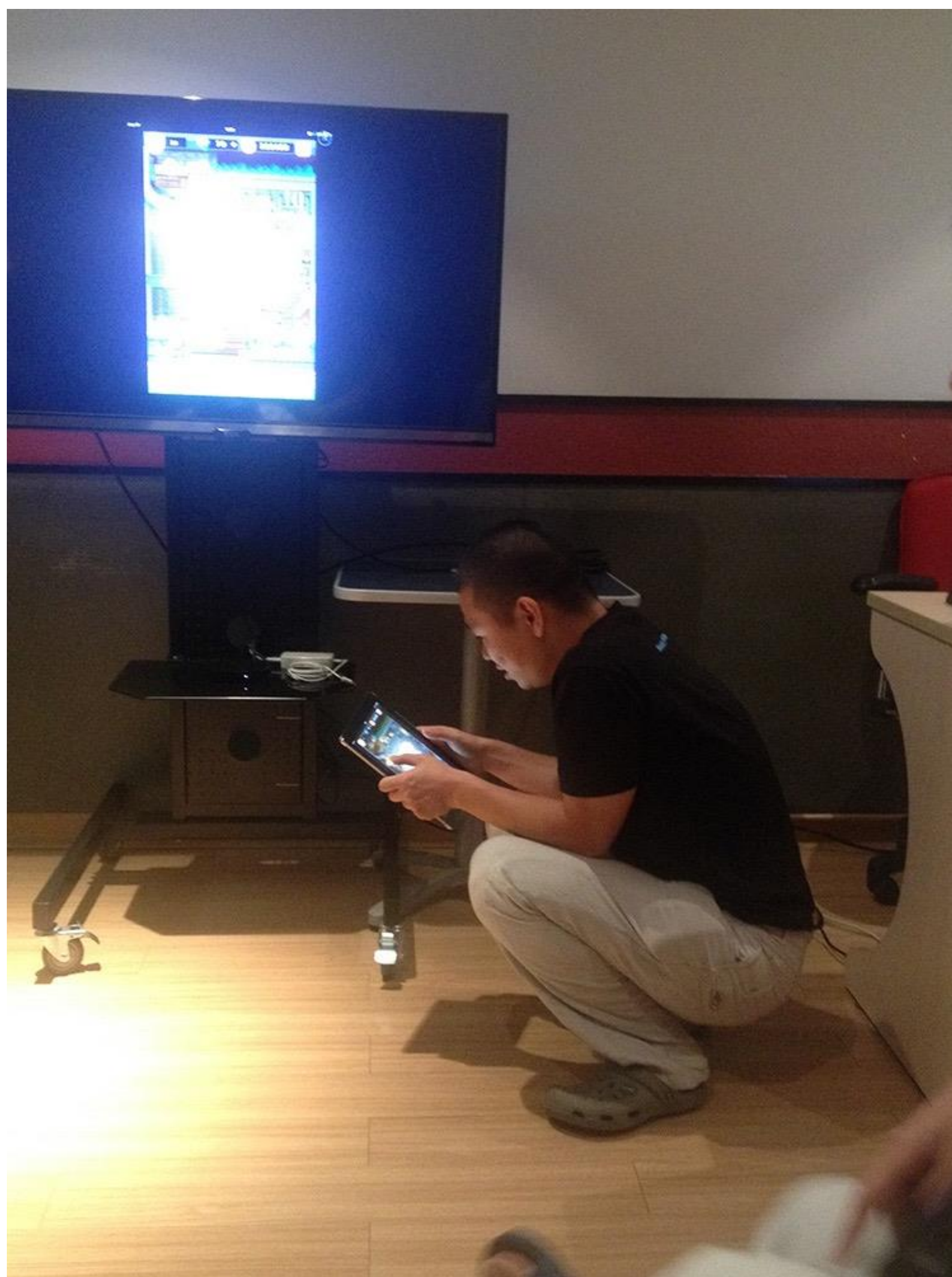


策划阶段小结

Lessons We Learned During Planning

游戏团队要做的第一件事，是要建立共同的语言。

Unify members' thoughts of the game before starting out.



2014年9月 实施阶段

Sep, 2014 Implementation

制订规则

Detailed Rules

人物向右移动，遇到魔物后攻击

Heroes walk right, fight encouting monster



- 人物什么时候开始向右移动？到什么时候停下来？移动速度是多少？移动距离是多少？
When should heroes start moving right? When to stop? How fast? How far?
- 什么是「遇到」？是人物和魔物同时在屏幕出现？还是人物与魔物相碰的时候？还是相距一定距离？
When should it be called "encounter"? Both show up on the screen?
Touches? At a distance?
- 人物是边走边攻击，还是站稳了再攻击？还是要等魔物也站好了再攻击？
Will heroes attack while walking or after standing in position? Or wait for the monster?

合成规则、锻造规则、挖矿规则、

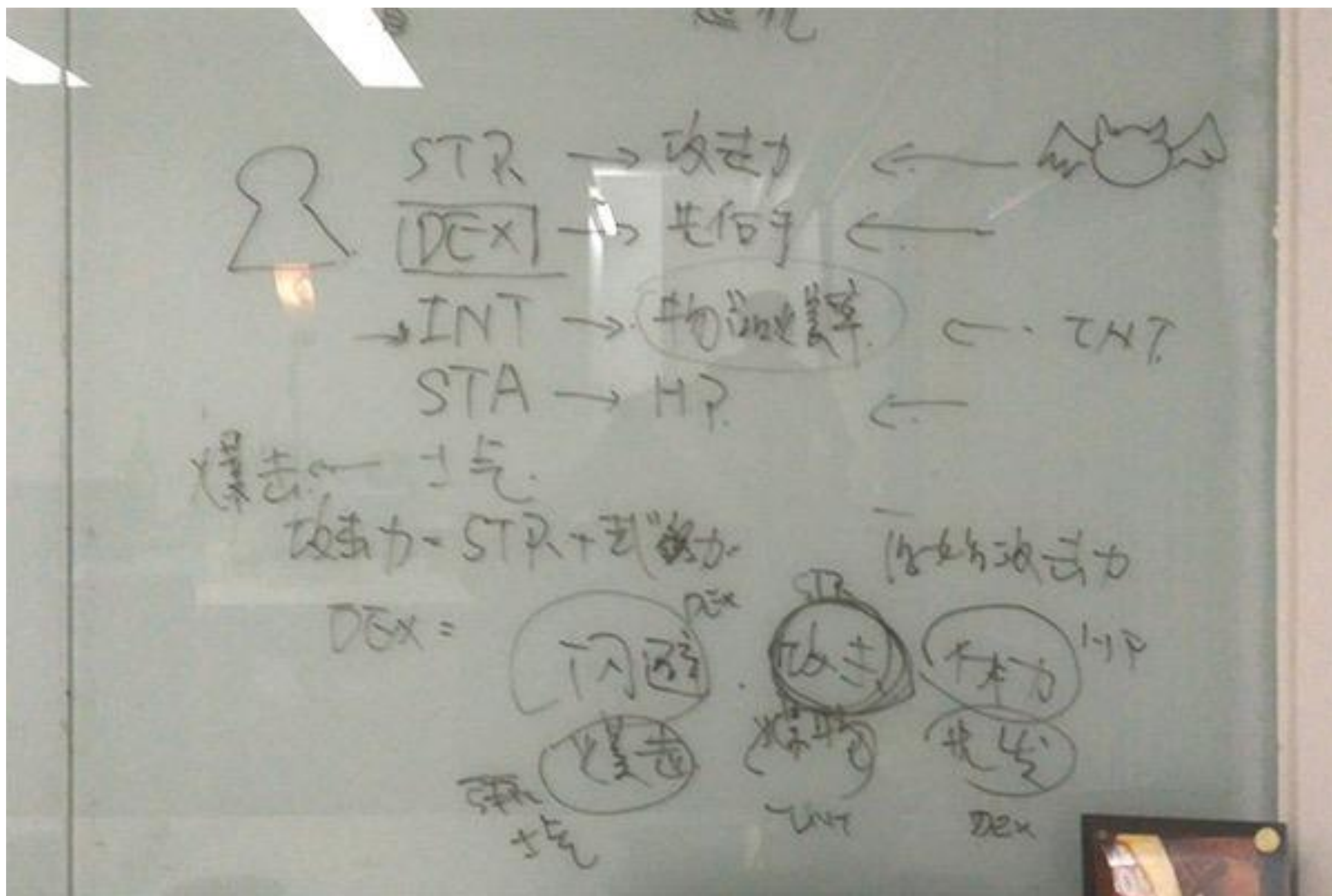
Forging, Smithing, Mining,

探索规则、战斗规则、招聘规则、

Exploring, Battle, Hiring,

销售规则、技能规则、相克规则、

Selling, Skills, Effects...







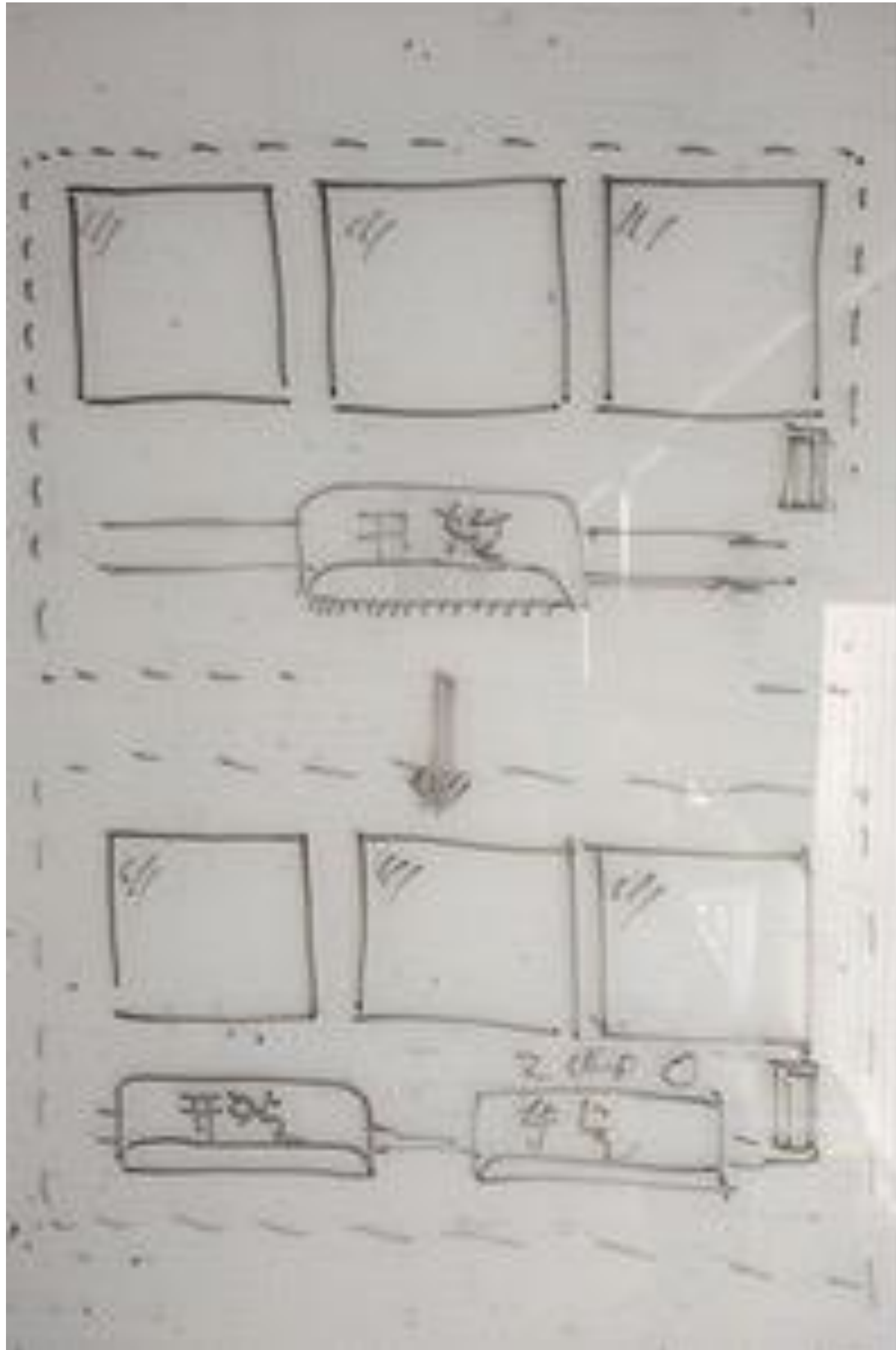
UI / UX

- 手机游戏的界面与用户体验非常重要。

UI/UX makes difference in game apps

- 为了操作的便利可以改变游戏规则。

Game rules may be changed to suit with smooth controls.





UI / UX 的两个最大教训

Two Lessons of UI/UX

- 游戏UI要从英文版开始。

Start English-based

- 对细节的纠结要有度。

No need to over-concentrate

美术设计 Art Design

一个关于主美、临时工、实习生的故事

A Main Design, A Trainee, A

Student



		
110001 虫体黑点	110002 独角黑点	110003 甲壳黑点
		
110101 虫体黑点变种	110102 独角黑点变种	110103 甲壳黑点变种
		
110201 虫体黑点变种	110202 独角黑点变种	110203 甲壳黑点变种
		
110301 蝎子	110302 野猪	110303 野猪变种

		
100101 龙战士	100111 龙战士	100131 龙战士
		
100201 龙战士	100211 龙战士	100221 龙战士
		
100301 龙战士	100311 龙战士	100321 龙战士
		
100401 龙战士	100411 龙战士	100421 龙战士
		
100501 牛头人	100511 牛头人	100521 牛头人



hillo

要做好游戏

首先要玩很多的游戏

Play Games Before Make Games

游戏音乐

BGM

我又捡到宝了

See Who I Found



汪仔



要做好游戏

首先要玩很多的游戏

Play Games Before Make Games

游戏文案 Scenario

- 用只言片语的方式透露游戏的背景，让玩家将零碎的信息在脑海里去拼凑世界观。
Use short sentences to reveal pieces of the back story, let the players scrape them together.
- 用足够多的NPC碎碎念去弥补人物性格的不足。
Use mutters of NPCs to make up of the lack of personality.
- 制造足够的悬念去吸引玩家沉浸其中。
Produce suspense to attract players.



技术实现

Coding/Technical

不说了

^ _ ^

2015年1月

Jan, 2015

进入最可怕的90%阶段

The Horrible 90%

砍砍砍

cut Cut CUT

说了这么多，还是做不好一款游戏

Still can not make a game.

欲火重生的两个月

Two months before release

- 重做了所有武器配方。Remade all weapon recipes.
- 重做了所有武器的数值。Remade all weapon data.
- 重做了所有技能，同时新增了21个技能。Remade Skills and 21 added.
- 重做了40个关卡，同时了加入了12个新魔物。Remade stages and 12 new monsters added.
- 重做了新手引导剧情，加入更多武器合成的提示。Remade "tutorial" and added hints for forging.
- 重写了大部分的道具与魔物的说明。Rewrote most descriptions of items and monsters.
- 加入了大量剧情文本。Added tons of scenario texts.



2015年5月8日

May 8th, 2015

正式发布

RELEASE

- 10天后，收获了第一个媒体报道
First press report in 10 days.
- 超好玩/手游龙虎豹
- 触乐网
- 威锋网
- 网易
- indienova, haogames...



着迷网

www.joyme.com

请输入关键词

搜索



首页

手游资讯

着迷视频

着迷WIKI

礼包中心

当前位置： 着迷网 > 新闻中心 > 游戏评测 > 正文

这不是评测：《锻冶屋英雄谭》玩过之后快窒息了

文章作者： 兵库北 发布时间： 2015年05月19日 20点10分



关键词

像素、传统核心、恶搞、逗比

画面

像素你还想说什么

音乐

挺带感，各场景切换很自然

操作

触屏点击

可玩性

好玩爆表，复杂爆表，逗比爆表

费用

有内购，但不影响游戏流程

IOS下载

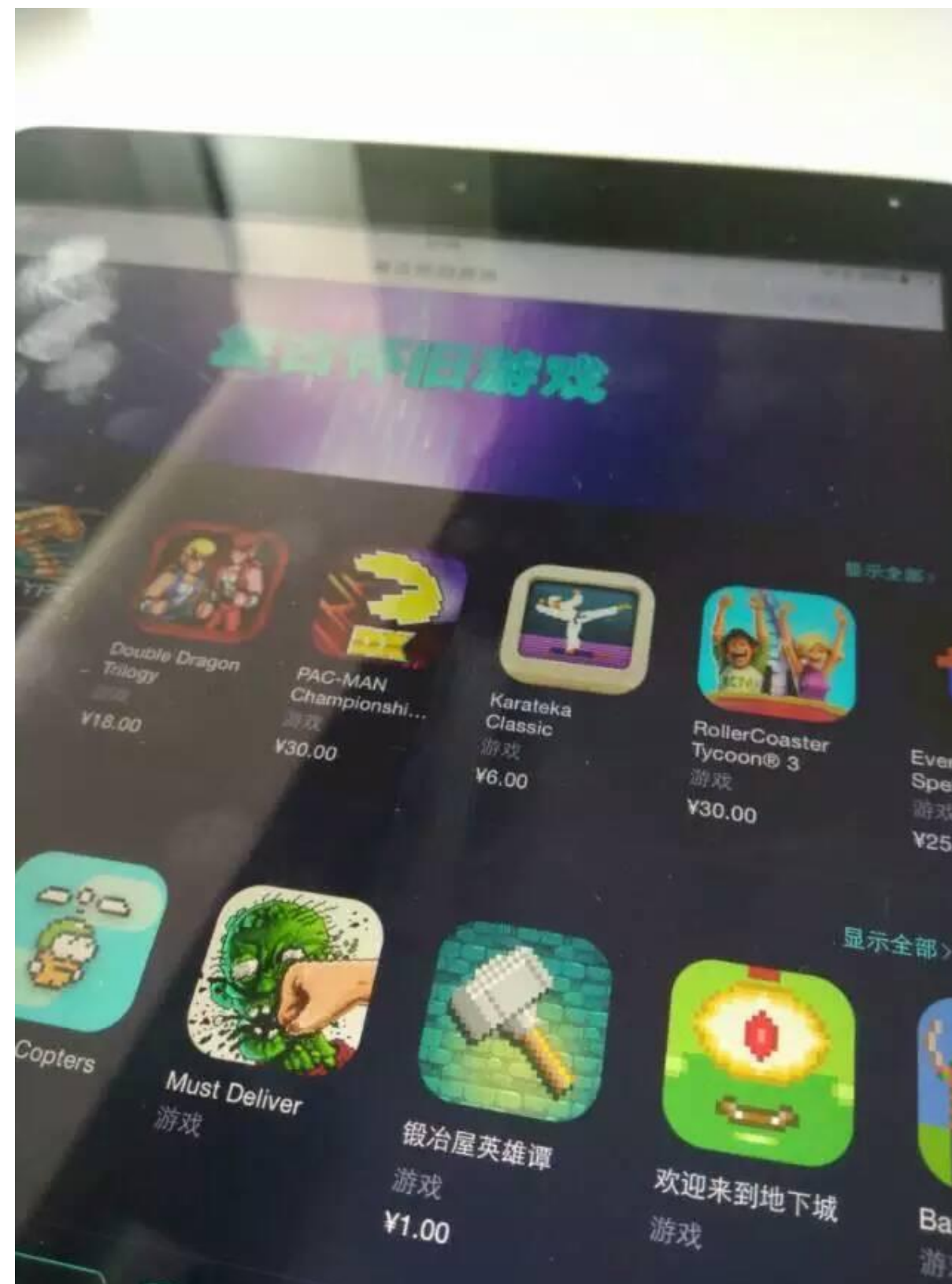
扑家下载

评分：9.0

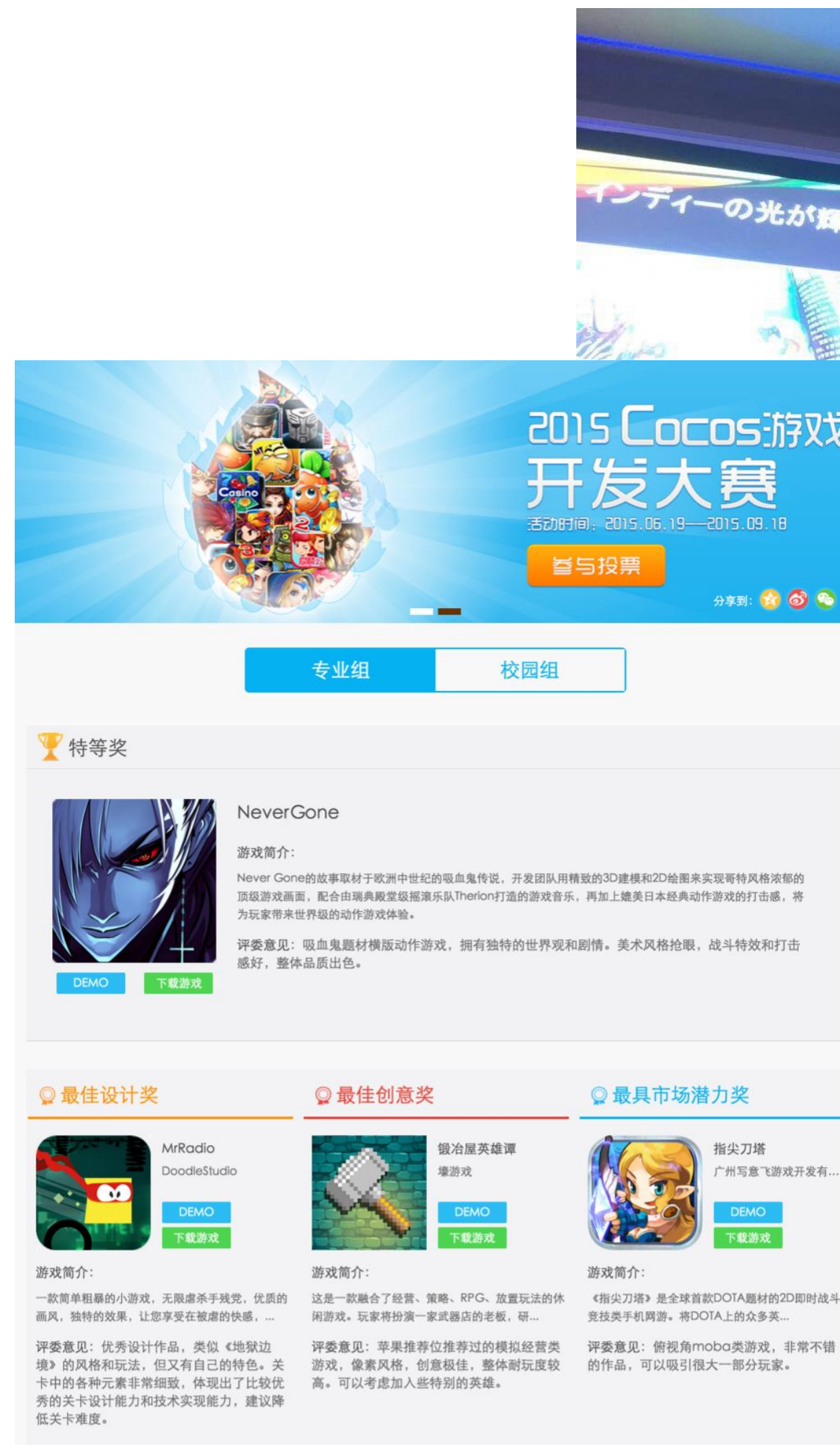




7月，App Store
优秀新游戏推荐



8月，App Store
复古怀旧游戏专题推荐



9月，2015 Cocos
游戏开发大赛，最佳创意奖



9月，入选日本
Indie Stream Fes
Lightning Talks

向世界出发

To the World



小结 To Sum Things Up

- 开发团队要建立共同的语言。

Unify members' thoughts.

- 要做好游戏，首先要玩很多的游戏。

Play before you make.

- 游戏是改出来的

Rome wasn't built in a day.

人太容易高估自己的能力

We always overestimate ourselves.

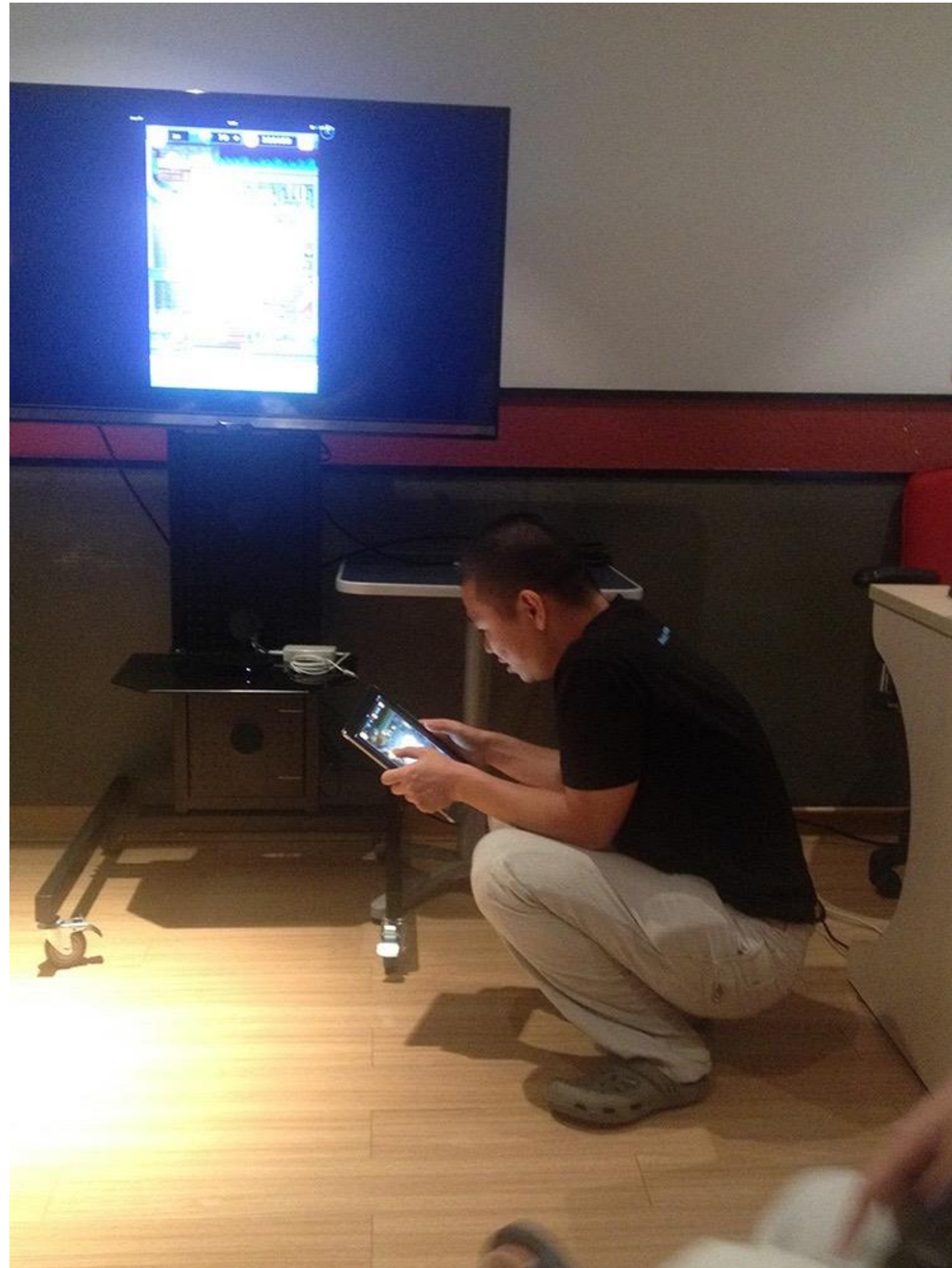
- 我希望游戏有一个宏大的世界观，然而.....
- 我希望游戏角色都有自己的性格，然而.....
- 我希望游戏的主线故事峰回路转，然而.....
- 我希望游戏的支线故事出人意表，然而.....
- 我希望游戏的道具介绍个个有梗，然而.....
- 我希望每一个魔物都有一个寓言，然而.....

努力地不要成为眼高手低的那种人

Amass your ability to meet your
aspiration

谢谢大家...之前

Before thanks...





远得要命的王国 Faraway Kingdom



光明力量 Shining Force



次元树之战 Dimension Tree



角色

技能

装备

成就

次元跳跃

斗魂: 254608

月之星空 等级: 112 下一级: 901311 技能点: 0 生命: 135/ 670

疾风光 生命: 0/ 545

大海人 生命: 420/ 420

月之星空 发动攻击
雷壶 受到了[暴击]61点伤害

大海人 发动攻击
雷壶 受到了32点伤害

雷壶 受到了363点燃烧伤害
雷壶 发动攻击
月之星空躲开了攻击

月之星空 发动【电光锁链】
雷壶 受到了451点伤害
雷壶 暴击-5%、回避-5%、护甲-3%

大海人 发动【虚弱攻击·极】
雷壶 受到了500点伤害
雷壶 防御-7、物攻-4

第49层
进度: 1/10

上

下

雷壶

经验: 35500
斗魂: 3050
生命:9922/17900
物攻: 438
防御: 99
护甲: 47%
穿透: 30%
暴击: 40%
回避: 5%
Debuff抗性: 25%

本层通关了0次
在本层已复活80次

ExBoss次元

A photograph of two men sitting at a table in what appears to be a food court or exhibition area. The man on the left is wearing a yellow hoodie and a dark jacket, while the man on the right is wearing a grey and white striped shirt. They are both smiling and holding a black Sony PS Vita console. In the background, there are food stalls with signs, including one that says "HUI LAU SHAN".

欢迎到「知乎」评价锻冶屋！

谢谢大家

Thank You