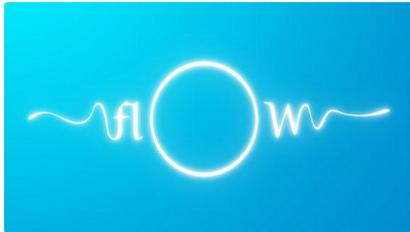
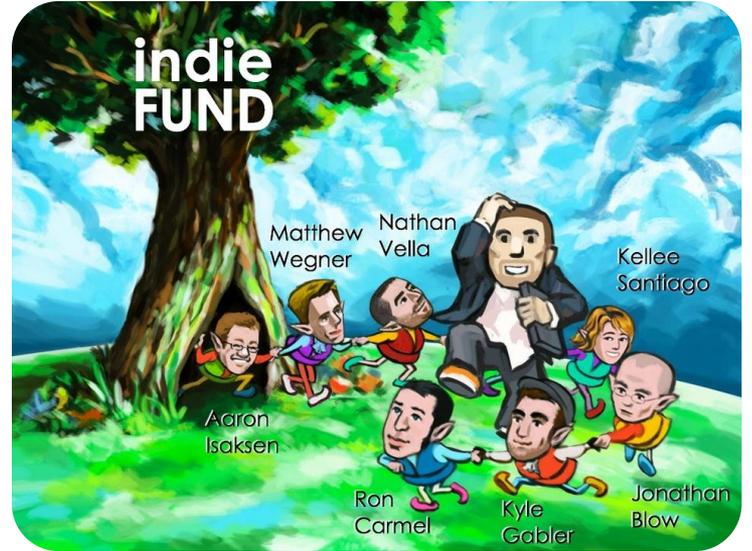


# 创新的游戏原型： 如何有效制作原型？

**Kellee Santiago**  
OUYA, Indie Fund, Etc.



**GAME DEVELOPERS CONFERENCE™ CHINA**  
SHANGHAI INTERNATIONAL CONVENTION CENTER  
SHANGHAI, CHINA · OCTOBER 19-21, 2014



开发者

制作者

推广者

# 独立游戏工作背景

**USC** School  
of Cinematic Arts  
*Interactive Media & Games Division*



PLAYSTATION®  
Network



I. 制作基础

II. 几处修改

III. 举例(Flower)

IV. 问题

# 制作流程理论简介

## 你的方法

- 提出对一款游戏的设想
- 制作游戏
- 在技术方面进行反复推敲
- 推出

# 制作流程理论简介

(Cerny)方法



# Cerny的方法

~~游戏设想 -> 设计文件->  
日程 -> 制作游戏~~

# Cerny的方法

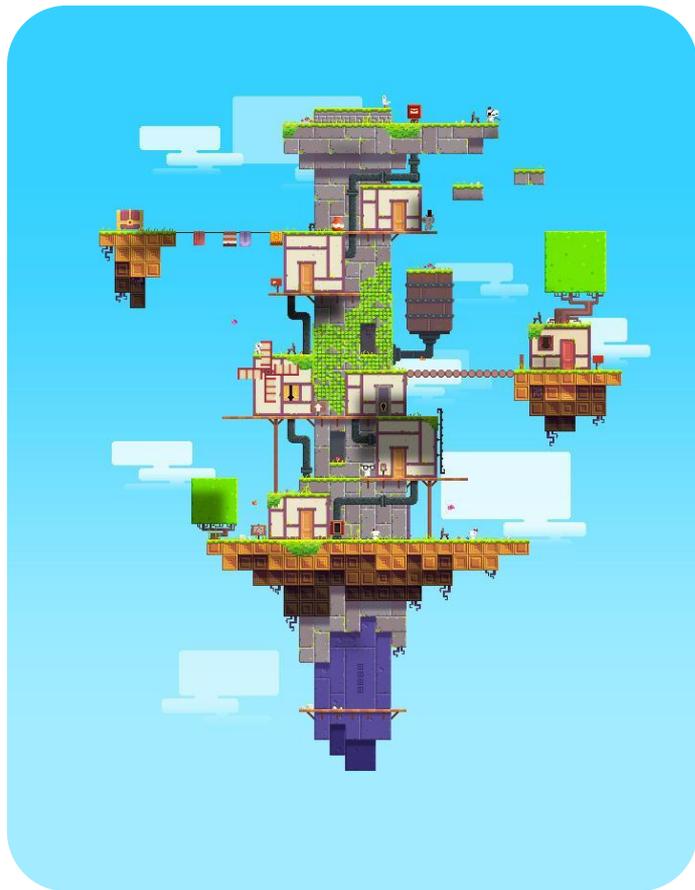
- I. 预制作
- II. 制作

# Cerny的方法

## I. 预制作

- I. 制作原型
- II. 同时提出1-3个设想

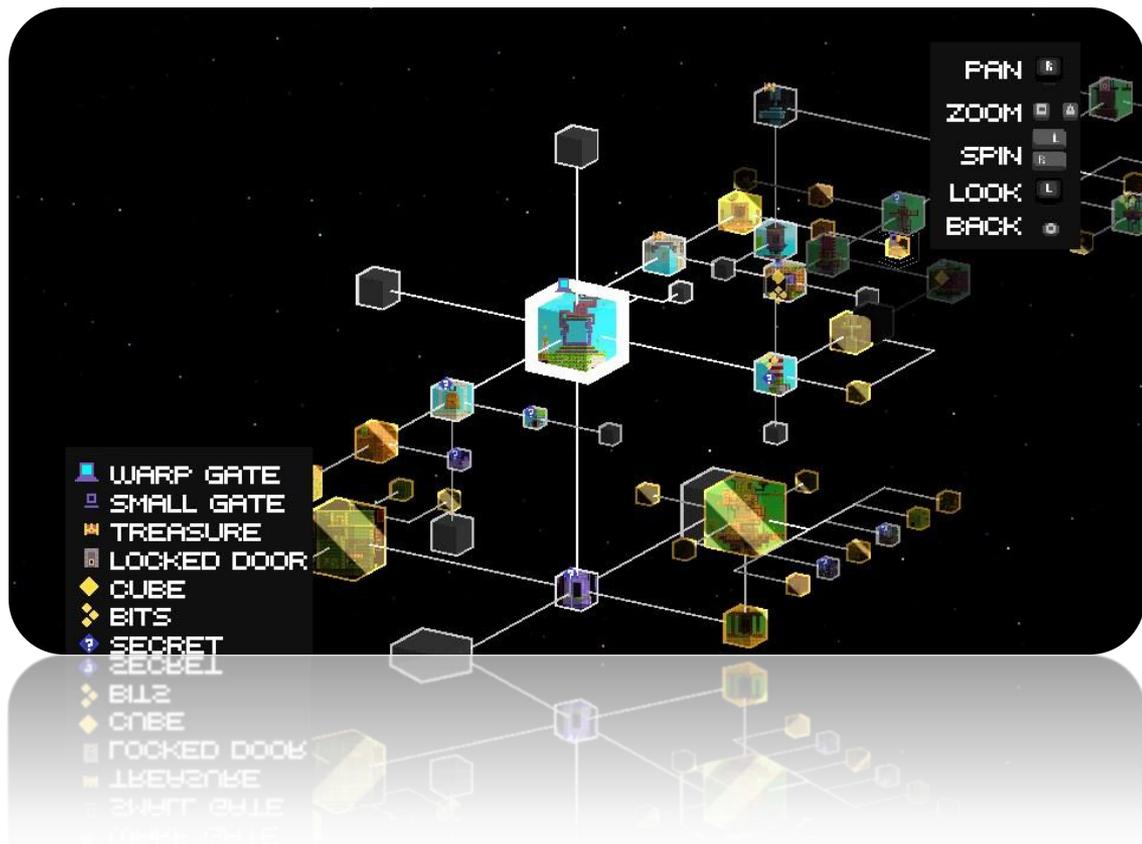
交付 = 垂直切片 (Vertical Slice)



# Cerny的方法

## II. 制作

- I. 实施
- II. 工艺

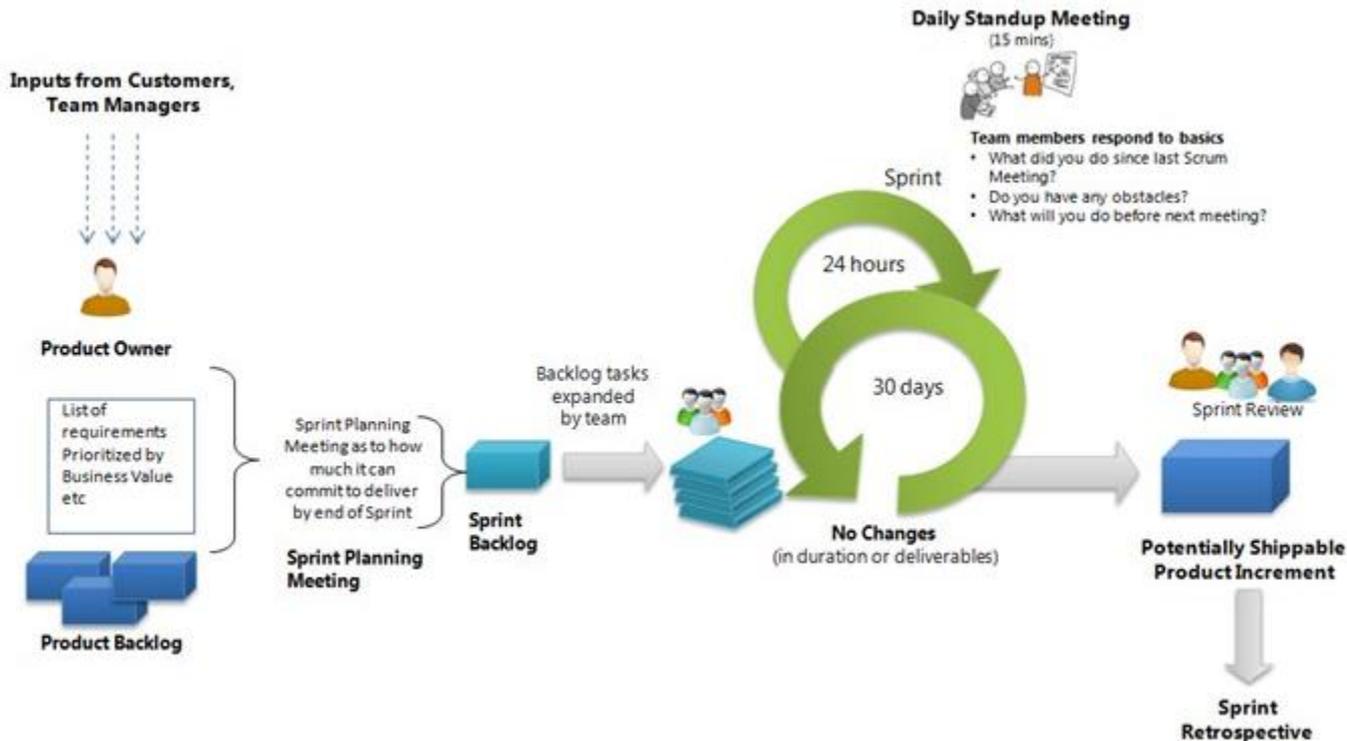


# 制作流程理论简介

## AGILE/Scrum



# AGILE/Scrum方法



# AGILE/Scrum方法

- I. 简要制作日程
- II. 为两周制定的详细短期日程
- III. 两周结束时, 进行重新评估
- IV. 对制作日程进行重新评估
- V. 重复以上步骤

# 方案 1

- 对 游 出 游 制作出能表达你游戏设想的一个演示版。  
• 把 评 否 有 趣。  
• 关 于 余 部 分 的 计 划。
- 游 近 期 你 从 最 重 要 的 问 题 开 始 着 手。  
• 日 程
- 术 进
- 推 出

# 一种新方法



# 一种新方法

## 1. 对资产和局限进行评估。

*你能承受多大的损失?*

*你有哪些技能?*

*你有多少时间?*

*你的未知领域有多大?*

*你是否需要更多?*

# 一种新方法

1. 对资产和局限进行评估。
2. 对市场和你的游戏进行评估



# T. C. G.

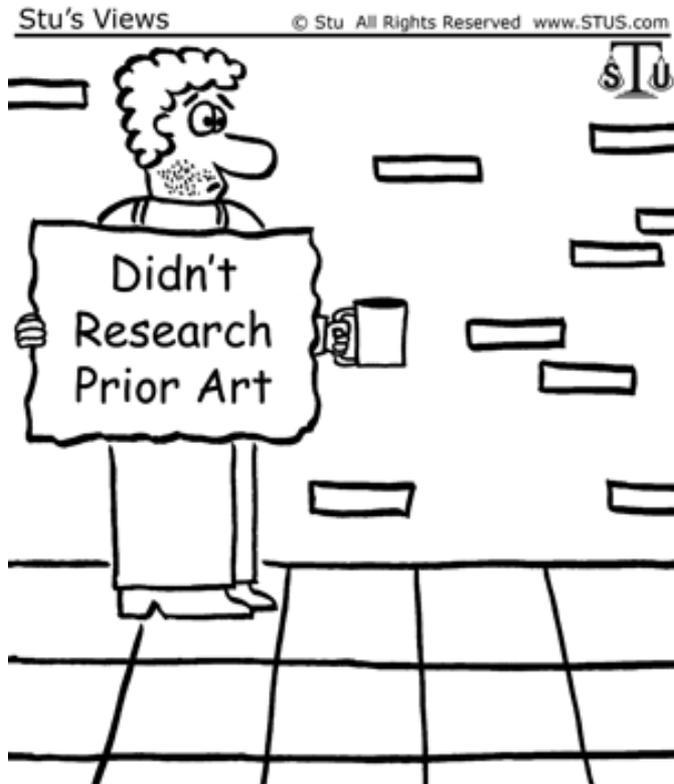
- 技术
- 内容
- 游戏情节设计

# X宣言

我们都走这条路；每次旅程都是不同的。



# 事先的美工研究



## Antichamber – 七年制作，一鸣惊人



## 一种新方法

1. 对资产和局限进行评估。
2. 对市场进行评估。
3. 查看事件日历。



[Promoterapp.com](http://Promoterapp.com)

## 一种新方法

1. 对资产和局限进行评估。
2. 对市场进行评估。
3. 查看事件日历。
4. 最重要的未知方面有哪些？

## 一种新方法

1. 对资产和局限进行评估。
2. 对市场进行评估。
3. 查看事件日历。
4. 最重要的未知方面有哪些？
5. 垂直切片 (Vertical slice)。

## 一种新方法

1. 对资产和局限进行评估。
2. 对市场进行评估。
3. 查看事件日历。
4. 最重要的未知方面有哪些？
5. 垂直切片 (Vertical slice)。
6. Alpha I.

# 一种新方法

1. 对资产和局限进行评估。
2. 对市场进行评估。
3. 查看事件日历。
4. 最重要的未知方面有哪些？
5. 垂直切片 (Vertical slice)。
6. Alpha I.
7. Alpha II.

# 一种新方法

## Alpha I

- 完整的可玩游戏

## Alpha II

- 所有特色都被付诸实施，并最终敲定！

# 一种新方法

1. 对资产和局限进行评估。
2. 对市场进行评估。
3. 查看事件日历。
4. 最重要的未知方面有哪些？
5. 垂直切片 (Vertical slice)。
6. Alpha I.
7. Alpha II.
8. Beta.

# 一种新方法

1. 对资产和局限进行评估。
2. 对市场进行评估。
3. 查看事件日历。
4. 最重要的未知方面有哪些？
5. 垂直切片 (Vertical slice)。
6. Alpha I.
7. Alpha II.
8. Beta.
9. 定期对日程重新进行评估!

# 一种新方法

1. 对资产和局限进行评估。
2. 对市场进行评估。
3. 查看事件日历。
4. 最重要的未知方面有哪些？
5. 垂直切片 (Vertical slice)。
6. Alpha I.
7. Alpha II.
8. Beta.
9. 定期对日程重新进行评估！
10. 维持一个稳定的版本！

# 案例分析



# 1. 对资产和局限进行评估。



# 目标

- 安全
- 自由
- 充满爱

和平

和谐

## 2. 对市场进行评估

“有趣”



## 3. 事件日历

- 2007年3月: 开发启动
- 2007年6月: E3 (未准备好)
- 2007年9月: 东京游戏展 (无)
- 2007年12月: 批准会议
- 2008年3月: GDC (谈话?)
- 2008年6月: E3 (首次亮相)
- 2008年9月: TGS
- 2009年1月: 媒体拜访
- 2009年3月: GDC

## 4. 最重要的未知方面有哪些？

- 1. 这款将背景设计为开满鲜花的田野的游戏，到底是一款怎样的游戏？

# 花瓣随风飘?

Flower Control Prototype 06/07/2006  
Control:  
LMB Drag to blow wind  
RMB Drag to rotate camera  
MMB Drag to zoom in/out  
Framerate: 27.141987



# 鲜花生长?



# 无数的鲜花



# Avatar 怎样？

# Play as Mind?



# 游荡的种子？



# 云集的花瓣？



# 生存挑战!



# 拼写! 时间限制!





F&@k!



S#&t!



yes!



和平

和谐

## 5. 垂直切片 (Vertical Slice)



# 6. Alpha I.



home    color    night    wind    cliff    desert    wasteland    city



# 7. Alpha II.

- 经调整的游戏内容和视觉效果
- 音频缩混

# 8. Beta

- 2009年1月

# 9. 及10. 日程和版本迭代

提问与解答  
kellee@ouya.tv