# 十年游戏设计工作者总结10点经验

来源：网络 作者：紫芸轻舞 更新时间：2024-05-15

*十年游戏设计工作者总结10点经验20\_年进入12月份，鄙人成为一位职业游戏设计师至今迎来了第十周年。过去十年里，这份职业教会了我很多功课，而在本文中，我希望将我总结的10点经验与诸位分享。 1.游戏设计是关乎情境的艺术 当我刚刚踏入职场时，...*

十年游戏设计工作者总结10点经验

20\_年进入12月份，鄙人成为一位职业游戏设计师至今迎来了第十周年。过去十年里，这份职业教会了我很多功课，而在本文中，我希望将我总结的10点经验与诸位分享。

1.游戏设计是关乎情境的艺术

当我刚刚踏入职场时，我的第一位面试官跟我说过这么一句话：“游戏设计师的工作，并非独自提出所有想法，而是将最优秀的想法挑选出来。”我认为他说得很对。空想家并不是一份真正的职业。更重要的是，你的每一位同事都有可能对如何设计一款游戏提出想法。你不能自视过高，完全无视同事们的建议，傲慢态度不利于整个团队行程协作氛围。

游戏设计师需要做的是评估想法——无论这些想法由你自己提出，抑或来自其他设计师、团队其他成员、游戏测试员——并找出哪些想法与你正在设计的游戏匹配度最高，且基于公司现有资源能够得到实现。如果不考虑情境，我们无法断言某个想法究竟是否合理。举个例子，如果我问你某款游戏中是否应当加入跳跃玩法，你将无法给我一个准确答案，因为你不知道我正在制作的游戏属于哪一类型。就游戏设计来说，考虑情境很重要，设计师需要将想法置于具体情境下进行评估。

2.设计越简洁越好

游戏设计师经常产生设计一套复杂系统或游戏模式的冲动，但我们必须充分考虑玩家的接受程度。如果一套复杂系统让玩家很难理解，它对游戏能有什么帮助呢?游戏设计越复杂，我们就越难引导玩家深入体验，对设计师来说，教育玩家接受复杂系统的成本太高了。

3.创新是渐进式，而非革命性的

游戏行业强调创新的重要性，但事实上，颠覆式的创新更多时候是纸上谈兵，引人关注却很难付诸实践。任何一款创新游戏，都包含某些标准化机制、玩法或元素，而它们只是在行业标准的基础上对部分内容做了一些聪明的改动。

相对缓慢、渐进风格的创新极具价值，是推动游戏行业继续前进的主力。很多时候，设计师陷入试图重新发明车轮的困局，可那是白费力气——我们更应该做的，是在借鉴市场已有游戏作品的基础上，集中精力创作1-2项能够让玩家兴奋的创新功能。

而在你推出一款游戏产品后，其他设计师也将会借鉴你的创新元素。不要对此感到沮丧，模仿是最好的恭维，这表明你的作品对同行们深具启发。

4.游戏开发是一种社会化体验

我的一位编剧朋友曾说：“如果你希望完全掌控创意，那就去写小说。”游戏开发是一个要求团队成员彼此协作的过程，设计师必须接受的一个事实是，在游戏产品研发过程中，自己的想法有可能被挑战和改变。

这是件好事。游戏行业充满了聪明、有创意、技能高超并对游戏充满热情的人才，与其独守自己的想法和愿景——就像一条巨龙盘坐在一堆自己舍不得花的金子上——倒不如将它拿出来与团队其他成员分享，同时允许它被改变、重塑，甚至被其他人的想法替代。无论如何，大家目标一致，都希望创作最优秀的游戏产品。

因此作为一位游戏开发者，你的社交技能也很重要。你需要承受压力，花很长时间与团队内部的其他成员合作。软技能不可或缺，在大家能力相当情况下，与同事合作的能力将成为你的一项竞争优势。

5.游戏设计理念没有对错之分

制作一款优秀游戏没有绝对正确的方法。其他设计师的风格和理念也许跟你截然不同，但你们当中没有谁是错误的一方。你们属于同一支团队，都试图解决同样的问题，为玩家提供最佳游戏体验，所以不必因为设计理念不同而过分争吵。

当你在设计方法方面与其他设计师发生观点分歧，不妨先退后一步，探讨各自方案的理论性原因，最终共同拿出最佳方案。但请记住，无论你们当中谁的观点最终被采纳，都并不证明其设计理念高人一筹——正如每一名经验丰富的游戏设计师一样，任何设计理念都有其优势和缺点。你可以将与其他设计师的理念之争，视为自身学习和职业成长的机会。

6.设计游戏不止是为了给自己找乐子

设计游戏是一份职业，但作为设计师，我们不能仅仅出于个人兴趣而设计，而是应当更多地考虑如何为玩家提供有趣的体验。这也就意味着，如果团队相信一款游戏能够为玩家带来乐趣，那么即便其设计过程挑战重重，你也应当学会享受其中。

7.你也许不得不放弃自己引以为豪的项目

在游戏公司，撤砍项目是设计师们经常遇到的事情。你也许会因此沮丧，但请不要感到绝望!因为你已经在设计游戏的每一个步骤中学会新的知识、技能并积累了更多经验。

8.每一次学习都会让你变得更优秀

某种程度上讲，作为游戏设计师，模拟事物是我们工作内容的一部分。你对某项事物的了解程度越高，就能够更好地(在游戏中)对其进行模拟。这意味着我们对世界的了解越多，设计思路就会变得越宽阔。所以，你应当努力学习更多知识;你应当旅行，听教育类的播客，接受各种实用技能培训。这将让你成为一个更全面的人，同时为你提供创作引人入胜的游戏体验的原材料。

9.长期加班有害无益

有人说通过加班，研发团队能够将一款游戏打磨得更精致，同时团队凝聚力也会得到提升。但这是童话里的故事。事实上，长期加班将剥削团队成员的睡眠时间，导致他们士气低落，并最终对游戏的整体质量造成负面影响。与此同时，加班也有可能让团队成员变得牢骚满腹，或者愤世嫉俗。你的身体健康、个人生活和人际关系都有可能受到影响。

长期加班不科学。某些公司大肆宣扬加班的好处，本质上是在滥用新手开发人员们的天真和激情。别被愚弄。它是工业性的剥削和破坏性疫病，游戏行业要想继续向前发展，就不能让长期加班成为常态。

10.谁都不知道游戏设计师做些什么

当我告诉其他人自己是游戏设计师时，他们都会问我是不是程序员，或者动画师……向他们解释设计师的日常工作太困难了。我这不是取笑这些人无知，也无意抱怨，游戏设计师原本就是一个比较新的职业，而我们绝大多数从业者都在大城市工作，工作性质非常隐秘。

前暴雪副总裁谈游戏设计：游戏该有难度

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！