



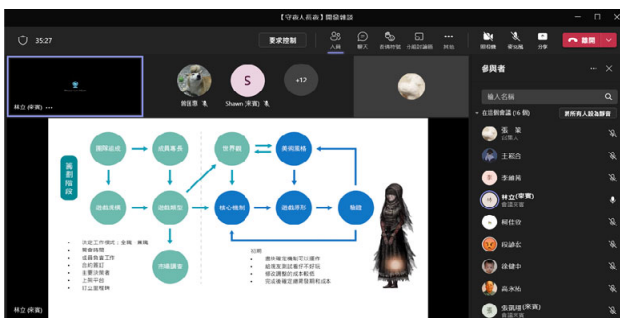
《守夜人：長夜》開發雜談

時間：2022-05-16
地點：線上 MS Teams

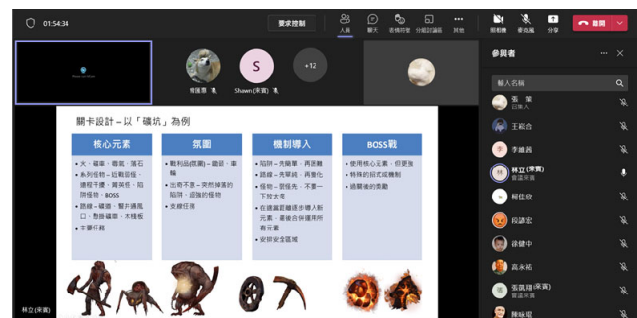
本次演講邀請到玻璃心工作室的林紘立先生，來和學生們分享《守夜人：長夜》製作幕後的故事，《守夜人：長夜》是玻璃心工作室於 2020 年發售的 2D 橫向卷軸動作遊戲，本作品歷經了 4 年開發，也因此留下了許多寶貴的經驗。

《守夜人：長夜》作為一款 2D 橫向動作遊戲，其精緻的 2D 美術與動感十足的戰鬥系統令人印象深刻，然而林紘立先生提到這並非這款遊戲最一開始的設計方向，最早是以解謎類遊戲為方向去設計的，但在考量到市場受眾與開發難度後，才轉向動作遊戲方向，一方面能讓玩家遊玩到更豐富的內容，同時也更能有效控制開發成本。

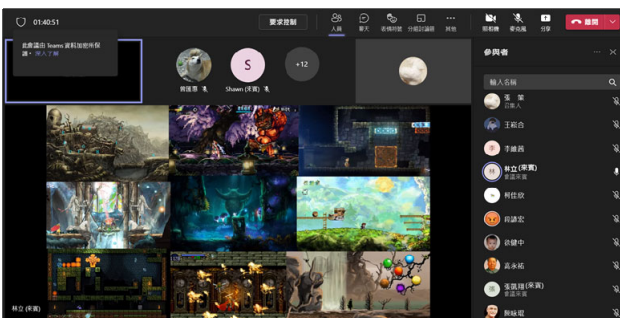
林紘立先生也向學生們分享了不少關卡設計技巧，在流程與節奏的把控如何影響玩家感受，以及諸如團隊不同階段的人員分工、團隊資金的分配與計算等等，這些經驗對於組員往後製作專案，乃至未來就業工作都受益匪淺。



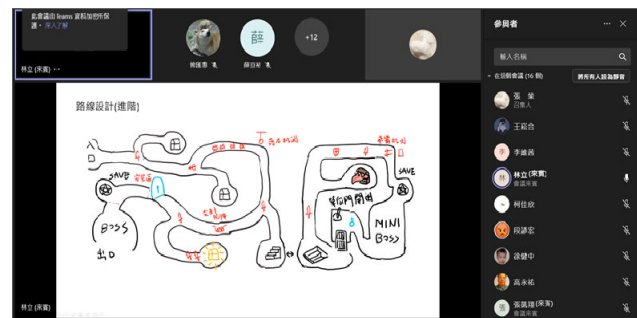
講師講解籌畫與製作流程



講師舉例關卡設計與測試安排



講師提到曾經研究與參考的作品



講師分享關卡流程的設計思路與技巧