

本文目录

- [如何制作自己的游戏？](#)
- [怎样创建自己的游戏？](#)
- [个人如何开发手机游戏？](#)
- [怎样制作小游戏？](#)

如何制作自己的游戏？

怎样创建自己的游戏？

游戏是很多人都喜欢做的事，那么如何开发自己的游戏呢？就这个问题跟大家交流一下自己的看法和意见，同时也希望你能够分享更成功的建议，本建议仅供参考使用。

1

首先要有市场调研，通过调研发现，经常玩游戏的人的年龄段，年轻人最多，玩游戏的时间，晚上的多，玩游戏的类型以打打杀杀冲关的居多，益智类小游戏以小学生居多。

2

游戏要有定位，有了充分的市场调研之后，要启动设计谋划阶段，自己创造一种什么样的游戏，适合什么样的人群，都要有充分的准备，最好要有一个全局的谋划。

3

游戏要进行模块化，有了人群的定位之后，对于自己要设计的游戏要进行模块化，这款游戏初步要设计那些模块以及相应模块的功能是什么。

4

游戏人物以及相应的人物要具体化，明了化，不能相互穿插，如果人物的身份和功能有所穿插的话，可能要造成玩家思维上的混乱，很难赢得玩家的投入。

5

游戏的场景要人性化，让玩家感觉到欲罢不能，充分吸引玩家，同时还要为后续的升级做好准备和铺垫，不能设计游戏只顾眼前，不管以后，版本的升级要考虑周到。

。

6

所有的准备工作完成后，接下来要选择合适的编程语言进行设计实现，当然实现的过程要选择自己最擅长的语种，这样便于轻松上手。

7

对于每一个模块要指定相应的团队去开发制作，各个开发团队达到即相互保持联系又能独立不相互干扰，每个开发团队开发出来的功能都要进行内测其功能，确保万无一失。

8

整合所有功能，所有团队开发完其相应的功能之后，要进行整合，并要反复测试，测试完成后，把汇集的问题进行逐一的排查检测，以求达到玩家的满意。

9

游戏上线后，更要注重收集玩家的意见和建议，及时解决玩家的困扰和提出的问题，对于不满意的地方要及时调整修改，不能怕麻烦。

个人如何开发手机游戏？

个人这样开发手机游戏:

1.做游戏最开始需要做的就是设计游戏的原型，想好游戏的玩法，这个工作可以借助类似axure这样的工具来完成。

2.原型做好之后，就开始做UI设计，UI可以使用ps、sketch之类的工具，如果不熟悉UI的话，这部分工作可以找别人来做

3.选择游戏开发的框架，现在主流的游戏框架有cocoa2d和unity两种，任选其中一个即可，当然直接使用原生代码也是可以开发的，但开发效率可能没有使用框架快

。

4.学习游戏框架的使用，实现自己的游戏代码

5.游戏开发完成之后，可以先发给别人测试一下，测试通过之后就可以发布到各个应用市场了。

怎样制作小游戏？

1、制作游戏前需要给自己的游戏定位。在自己动手制作游戏前，需要先做下计划，给自己的游戏定位。是大型游戏还是小游戏，游戏的种类是那种，有动作、冒险、休闲等。这个设计好后，才能开始下一步的游戏剧情的设计。

2、设计自己的游戏剧情。每个游戏都有自己的剧情和人物背景，根据自己想法，设计自己的游戏剧情。比如可以从小说中查找一些情节进行改写，形成游戏的主线，游戏的分支线可以在后期补充。

3、选择制作游戏的开发工具。不同种类的游戏，可以用不同的开发游戏的工具，大的游戏可以用编程开发工具，小的游戏，用脚本的开发工具也能制作出来，需要选择一个自己熟悉的开发工具，这样制作时，难度就会降低。

4、设计游戏人物的原画和场景画。游戏中人物的原画和场景设计很重要，开发工具设计的代码是在后台，展示在台面的就是人物的形象和不同风格的游戏场景。可根据自己设计的游戏主线，画出主场景和主要人物的原画，后期补充场景和次要人物的原画。

5、把设计好的原画和场景画进行扫描和加工处理。原画和场景设计花费的时间比较长，美好的人物形象在华丽的场景中出现，看了印象深刻。接着把设计好的原画和场景画进行扫描和加工处理。这样在游戏开发时就可以直接作为素材添加了。

6、选择好的游戏背景和场景音乐。在玩家玩游戏时，好的游戏背景和场景音乐，让人听了轻松又愉快，会体验到游戏的乐趣，制作自己的游戏时，可以选择自己喜欢的音乐来作为游戏的背景和场景音乐。

7、制作自己的游戏的开发和测试。游戏的开发就是花费时间长的阶段，如果学过编程的人，经过几个月的游戏开发工具学习就可以进行游戏开发了。如果想简单一点就可以制作一个Flash的小游戏开发。

经过一段时间开发完成后，需要自己对游戏的主线和支线进行游戏的测试，避免游戏出错。

8、把自己制作的游戏给朋友来玩，体验游戏设计和制作的乐趣。游戏测试完成后，可以把自己制作的游戏给朋友来玩，体验游戏设计和制作的乐趣。大家可以根据这个游戏制作的流程和方法来制作自己的游戏吧。

"