

編號	文章名稱與網址	簡介	閱讀	泛用	點閱	分類	撰寫年份
1	遊戲的營利模式淺談 (2019)Part.01 遊戲平台介紹	介紹各種遊戲平台, 包括主機手機掌機等等	1	3	4.6	營運市場	2019-10-23
2	遊戲的營利模式淺談 (2019)Part.02 商法與營利模式介紹	各種遊戲平台上主要的營利方式與歷史演進	4	2	14.4	營運市場	2019-10-24
3	遊戲的營利模式淺談 (2019)Part.03 如何選用營利模式	該如何根據平台和遊戲類型選用營利模式?	6	2	4.2	營運市場	2019-10-25
4	遊戲類別專題: Rogue-like Part.01	RL遊戲的起源與機制解析	3	2	5.1	遊戲專題	2019-10-19
5	遊戲類別專題: Rogue-like Part.02	RL遊戲的付費點設計分析	4	1	1.9	遊戲專題	2019-11-01
6	遊戲類別專題: Rogue-like Part.03	RL遊戲的研發優劣勢分析	6	1	1.8	遊戲專題	2019-11-09
7	遊戲的「連線與驗證」機制淺談	淺談伺服器端和客戶端概念, 以及遊戲的連線驗證機制	6	3	15.3	系統設計	2019-11-15
8	怎麼招待你遊戲的「新手」們?	以「鏟子騎士」為例, 談談如何做「遊戲引導」	4	2	3.2	設計理論	2019-11-22
9	遊戲企劃必修課: 了解「配置表」Part.01	簡介配置表的功能以及資料庫的概念	7	3	7.4	數值設計	2019-11-28
10	遊戲企劃必修課: 了解「配置表」Part.02	配置表的實作經驗分享	8	3	5.9	數值設計	2019-12-04
11	為什麼我們需要讓玩家進入「心流」?	簡介心流狀態以及在遊戲設計上的運用	5	5	7.5	設計理論	2019-12-13
12	遊戲企劃必修課: 什麼叫做「遊戲深度」?	談談遊戲策略和趣味性之間的關聯性	4	4	9.6	設計理論	2019-12-20
13	好玩的遊戲究竟為什麼「好玩」?	從正向回饋(五感理論)分析玩家為何會覺得遊戲好玩	2	3	12.2	設計理論	2019-12-27
14	到底什麼是遊戲的「美術風格」? Part.01	拆解美術風格的組成, 簡單介紹西洋美術史	4	4	8.4	美術	2020-01-03
15	到底什麼是遊戲的「美術風格」? Part.02	盤點熱門「美術題材」	4	4	6.1	美術	2020-01-10
16	到底什麼是遊戲的「美術風格」? Part.03	科技與手繪技術的解析	6	3	6.4	美術	2020-01-17
17	到底什麼是遊戲的「美術風格」? Part.04	「美術派系」的解析與總結	5	4	19.7	美術	2020-01-23
18	遊戲類別專題: Tower Defense Games 塔防遊戲 Part.01	塔防遊戲沿革與常見類型分析	3	2	9.1	遊戲專題	2020-02-07
19	遊戲類別專題: Tower Defense Games 塔防遊戲 Part.02	塔防遊戲的設計與營利模式解析	5	1	2.5	遊戲專題	2020-02-14
20	遊戲企劃必修課: 如何做好遊戲的 UX設計?	以「翻譯原則」來了解 UX 設計的運作原理	4	5	11.7	UIUX	2020-02-21
21	給新人企劃的「遊戲業常見迷思」	常見的遊戲業迷思和謠言破解	2	3	17.1	遊戲產業	2020-02-27
22	遊戲企劃必修課: 來聊聊「版本管理」	遊戲開發如何借鑒工廠流水線的流程設計?	7	4	5.2	研發流程	2020-03-06
23	如何設計出吸引人的「角色故事」?	如何讓設定合理又吸引人, 同時避免瑪莉蘇和中二病?	2	4	4.7	敘事設計	2020-03-13
24	遊戲企劃必修課: 淺談「戰鬥數值」設計 Part.01	介紹戰鬥公式的基礎原型和應用	8	2	18.8	數值設計	2020-03-20
25	遊戲企劃必修課: 淺談「戰鬥數值」設計 Part.02	淺談戰鬥力的計算和戰鬥策略循環	9	2	6.6	數值設計	2020-03-27
26	遊戲企劃必修課: 淺談「戰鬥數值」設計 Part.03	除了「數字本身」外, 還需要注意什麼?	6	3	5	數值設計	2020-04-10
27	從「熱門遊戲」談 UGC 遊戲產品的現況與未來	現存市場上的 UGC 遊戲與未來趨勢分析	2	3	4.3	遊戲分析	2020-04-03
28	謠傳「大頭菜」可能成真!?	拆解「動物森友會」的遊戲核心	6	3	6.6	遊戲分析	2020-04-17
29	遊戲企劃必修課: 如何寫好「系統企劃書」?	淺談系統企劃書的內容和結構	6	2	20	系統設計	2020-04-24
30	為什麼遊戲中要有「屬性」呢?	聊聊遊戲中常見的「鋪量手法」	4	2	3.9	系統設計	2020-04-30
31	什麼是「介面設計規範」?	介紹一下 UI 設計規範的定義、用途和範例	4	4	10	UIUX	2020-05-15
32	研發商該如何看待台灣手機遊戲市場?	個人主觀對於台灣遊戲市場的一些想法	3	3	6.7	營運市場	2020-06-16
33	手遊為何是引起遊戲業界「革命」的「產業鏈」?	「Gamer的本位主義」與商業化手遊的衝突	2	3	7.2	遊戲產業	2020-07-03
34	二次元IP是商業遊戲的萬靈丹嗎?	淺談動遊聯動和IP變現	3	3	2.1	營運市場	2020-07-17
35	年近30, 寫給剛畢業的自己	「30歲後, 你會站在哪裡?」讀後感	1	5	3.3	遊戲業閒聊	2020-07-26
36	遊戲如何用錢「買到」玩家? Part.01	淺談「用戶取得」與「廣告投放」的運作原理	5	4	5.4	營運市場	2020-08-07
37	遊戲如何用錢「買到」玩家? Part.02	細聊廣告投放實務與產業現況	6	4	4	營運市場	2020-08-25
38	當「免費」變成「看廣告」Part.01	講解廣告變現的原理與流程	8	3	3.9	營運市場	2020-09-06
39	當「免費」變成「看廣告」Part.02	聊聊手機遊戲內的廣告變現設計	5	3	4.9	系統設計	2020-10-18
40	遊戲類別專題: Idle Games 放置遊戲 Part.01	來談談這個在行動裝置上風生水起的遊戲類型	3	2	4.95	遊戲專題	2020-11-07
41	遊戲類別專題: Idle Games 放置遊戲 Part.02	如何讓玩家養成準時開遊戲的習慣?	4	2	2.6	遊戲專題	2020-11-21
42	手機的虛擬搖桿真的很難用嗎? Part.01	介紹市面上常見的遊戲控制器和原理	3	4	3.9	UIUX	2020-12-07
43	手機的虛擬搖桿真的很難用嗎? Part.02	來談談遊戲視角與控制器的適配吧!	6	3	1.5	UIUX	2020-12-20
44	手機的虛擬搖桿真的很難用嗎? Part.03	「跨控制器」的控制設計, 以及觸控螢幕的優劣分析	7	2	1.3	UIUX	2021-01-02
45	從桌遊出發, 淺談「隨機」的設計效果	隨機在桌遊機制中扮演怎樣的角?	1	2	1.5	系統設計	2021-03-05
46	遊戲企劃必修課: 遊戲的「隨機」設計	隨機系統設計與實務經驗談	6	3	7.3	設計理論	2021-03-05
47	方法論是否真的扼殺了創意?	專業領域提升的道路沒有盡頭, 淺談方法論與自我學習	2	5	2.4	遊戲業閒聊	2021-03-26
48	遊戲設計的大魔王: 技能與狀態	淺談技能系統與設計架構	6	2	5.9	系統設計	2021-05-31
49	關於「人生」這場遊戲	聊聊「人生」與遊戲的關係	1	5	2.4	遊戲業閒聊	2021-08-08
50	做遊戲, 小團隊還是大公司好?	聊聊個人經驗, 以及大小團隊優劣解析	3	4	2.3	遊戲產業	2021-09-04
51	身為企劃, 隨身帶著 XX也是很合理的吧?	翻翻壓箱底, 聊聊遊戲設計需要的實用工具	7	3	3.8	研發流程	2021-10-24
52	遊戲企劃必修課: 如何設計遊戲的「核心循環」?	淺談 Game Core Loop 的驗證與優化	7	3	10.1	設計理論	2021-11-28
53	淺談「遊戲成就」和「彩蛋」的設計手法	驚喜或驚嚇? Surprise與MTFK只有一線之隔	4	3	2.3	系統設計	2021-12-25
54	你真的清楚遊戲的開發難度嗎?(上)	淺談各種遊戲類型, 研發的成本與技術難點	6	3	19.1	研發流程	2022-01-17
55	你真的清楚遊戲的開發難度嗎?(下)	淺談各種遊戲類型, 研發的成本與技術難點	6	3	7.4	研發流程	2022-02-13
56	PM絕對不是只會訂便當而已(上)	來聊聊這些年我所認知的「專案管理」	7	4	3.9	研發流程	2022-03-07
57	PM絕對不是只會訂便當而已(下)	「專案經理」的二轉之路與專武一覽	8	4	2.2	研發流程	2022-04-10
58	這是一篇正宗的「釣魚文」	來聊聊遊戲中的「釣魚」系統	3	4	2.2	系統設計	2022-05-15
59	淺談數值設計的本質	聊聊數值設計工作, 與如何提昇設計能力	8	2	3	數值設計	2022-10-10
60	AI 會害我們丟工作嗎?	從ChatGPT看AI技術對創意產業的影響	2	5	1.8	技術新知	2023-01-01
61	遊戲企劃必修課: 什麼是「遊戲節奏」?	從雙核設計來談談遊戲體驗上的節奏轉換	5	2	2.9	設計理論	2023-02-19
62	孤狼與獸群的相處之道	兼容單人與多人遊戲的設計方法	3	2	0.9	設計理論	2023-03-31
63	在台灣, 遊戲研發領域的艱困生存之道	個人在業界快六年的一些心得總結, 給新人設計師的忠告	1	3	5.2	遊戲產業	2023-04-28
64	身為遊戲設計師, 不能錯過的二十二款遊戲推薦(上)	能最大化企劃視野的遊戲盤點 - 上篇	1	3	4.8	遊戲分析	2023-05-27
65	身為遊戲設計師, 不能錯過的二十二款遊戲推薦(下)	能最大化企劃視野的遊戲盤點 - 下篇	1	3	3.9	遊戲分析	2023-07-23
66	遊戲企劃必修課: 如何「深入地」玩一款遊戲?	聊聊通用所有領域的逆向工程學習法	2	4	3.9	遊戲分析	2023-08-28
67	遊戲企劃必修課: 如何做好協同效應	用BBB設計框架來設計遊戲的策略趣味與控管平衡	6	2	1.7	設計理論	2023-10-28
68	從「帶團隊領軍作戰」到「單人開發游擊」的心路歷程	我與「深夜拉麵」開發之旅的起點	1	1	1.5	實戰心得	2023-12-17
69	產業焦點: 商機巨大但問題不斷的遊戲 產業 2024	Matthew Ball 2024 產業觀察文章延伸討論	6	3	3.3	遊戲產業	2024-03-10
70	遊戲企劃必修課: 究竟該如何分析遊戲的「歷程」?	以潛水員載夫為例, 從片面到整體的拆解範例分享。	7	2	2.2	遊戲分析	2024-05-26
71	對獨立遊戲而言, 立項就是行銷	初創小團隊適用的行銷策略指南	7	3	1.1	營運市場	2024-07-24

這是個人用來儲存各種遊戲研究相關文章的地方。 如果你也有很推薦的文章, 可以透過粉絲團直接提供給我: https://www.facebook.com/MizuArki/					
編號	語言	文章名稱與網址	簡介	分類	備註
1	影片	中文	森納繪圖的「不只遊戲」影片系列	從遊戲出發, 網羅各種科普知識, 有點廣但挺 值得挖寶的	技術新知
2	影片	中文	小山的C#教學	從零開始講解 C#, 想用Unity開發的朋友可以參考, 比 喻都很容易了解	技術新知
3	文章	繁體	超實用! 動物森友會「我的設計」九大入門技巧	介紹森森裡面像素風格繪圖製圖的渲染規則, 相當有意思	系統設計
4	文章	繁體	遊戲設計中那些被詬病的難題	該如何解決在遊戲設計上的兩難問題, 很 值得一讀	系統設計
5	網站	英文	兒童圖書館, Children's Library	收藏超過3000本兒童繪本古書	美術
6	文章	繁體	講座精華 原來生動的角色是這樣設計	迪士尼的動畫設計師講解如何讓角色設計有活力	美術
7	文章	繁體	別再鬧空白了! 關於遊戲的「打擊感」三兩事	有病系列製作人產案大文, 除此之外他的個人小屋也有許多不錯的文案	戰鬥設計
8	網站	繁體	打擊感實驗室	Cliff Lee製作的打擊感體驗小游戏, 可以簡單理解不同效果對打擊感的影响	戰鬥設計
9	影片	簡中	厚塗, 畫得這麼強? 你算哪門風? 流行圈風大破綻!	深入淺出講解畫風的定義和要素, 此外抖抖村的頻道也很 值得追蹤	美術
10	文章	繁體	在pixiv受到大家專業的最重要的一項就是「角色」?	角色設定聖經 (小池一夫的角色新論)的摘錄	美術
11	網站	英文	女性生殖器+自由角度光影參考	可以自由調整, 人體頭部受到不同角度光照射的結果, 當檔畫參考用	美術
12	文章	繁體	短片實驗室 易語言, 與其談結構, 不如聊聊人物和衝突	談人物設計和敘事結構	敘事設計
13	網站	繁體	故事革命	非常完整的寫作相關教學, 資料量極大	敘事設計
14	影片	中文	[公开课] 耶魯大學: 博森論	博森論公開課程, 雖然有點硬但是非常不錯	設計理論
15	文章	繁體	查理格爾查理寶典第13講	人類談判心理學, 這篇對人性的分析很有意思, 做遊戲消費設計必讀	設計理論
16	文章	繁體	策劃師如何打造出現代「魔鏡」的熱門遊戲?	談「玩家究竟想從遊戲中獲得什麼」	設計理論
17	文章	簡中	[GDC2016]白金工作室的動作遊戲製作手法	白金工作室在2016年GDC的分享講座翻譯	設計理論
18	文章	繁體	什麼是遊戲體驗?	對遊戲體驗線有挺詳細的解釋	設計理論
19	文章	繁體	暴雪戰鬥公式精讀探討	連開文章, 建議有款相關經驗的人再參考	數值設計
20	文章	繁體	騰訊學院: 遊戲數值策劃屬性篇(三): 戰鬥公式的設計	騰訊遊戲學院的文章都挺不錯的, 這篇對戰鬥公式的解釋很足	數值設計
21	文章	簡中	如何做好回合制遊戲的戰鬥體驗? 戰鬥數值公式設計詳解	詳解三種傷害計算原理, 也列出各種公式變體, 相當 值得一讀	數值設計
22	網站	繁體	獨立遊戲開發者分支會的專題文章	非常值得追蹤, 常分享一些獨立遊戲相關資訊	營運市場
23	網站	繁體	飛鳥遠去的遊戲營運觀察小站	個人推薦的遊戲營運觀察站	營運市場
24	文章	繁體	對 Steam 的同理心, 使用者的購物行為	想上Steam的開發者都應該讀的一篇	營運市場
25	文章	簡中	手遊精緻化品質第一步: 如何搭建一個數據運 營系統?	非常值得一讀, 尤其是做商業遊戲相關的設計師	營運市場
26	文章	繁體	怎麼做出超休 因遊戲爆款	將休閒遊戲拆解得很細, 雖然多少有點馬後炮的意味, 但整體還是 值得讀的。	營運市場
27	文章	簡中	如何讓你的優化做款	對留存率的幾個錯誤認知, 以及優化的方法	營運市場
28	文章	繁體	如何搭建一個數據運 營系統?	非常詳細的營運系統搭建教學, 想做營運類遊戲必讀	營運市場
29	影片	英文	藉由Ravenholm一窺戰時時空2的關卡設計	英文影片	關卡設計
30	影片	中文	戰時時空2的關卡教學	有中文字幕	關卡設計
31	網站	日文	ゲームUI演出	一個收藏各種遊戲UI動畫特效的日文網站	UI/UX
32	網站	日文	動畫遊戲表	收藏各種UI特效分類完整的強大參考網站	UI/UX
33	文章	簡中	如何用最少的設計思維改善產品體驗? 來看高手的方法!	從心流和遊戲體驗來分析 app的設計模板, 可當參考	UI/UX
34	文章	繁體	[轉音] 動效在UI交互中的作用	動畫和特效在UI/UX中的應用, 新手向科普文章	UI/UX
35	影片	簡中	Adobe XD 入門教學	一系列 Adobe XD 的教學影片, 非常實用	UI/UX
36	文章	英文	手繪遊戲UX設計師需要知道的事情 (2020)	UX相關文章, 可以參考, 提供不同的思路	UI/UX
37	影片	繁體	PAPAYA電腦工具教學頻道	非常多工具的基礎教學, 包括 Office、Photoshop到3dmax, 淺顯易懂	技術新知
38	影片	簡中	QRcode的謎底	詳細介紹QR碼的原理, 值得看看	技術新知
39	文章	英文	產業色彩放牧: 遊戲玩家的成長	非常詳細的解釋放牧核心概念以及基礎理論, 做全質量必須	營運市場
40	文章	繁體	敘事設計: 攝影結構的七大支柱	能細講透的解釋敘事設計, 把抽象概念化為圖表和方法論, 必讀	敘事設計
41	影片	繁體	阿薩的遊戲製作之路	水信文利編工場的負責人介紹 TA (技術美術) 是什麼樣的職位	技術新知
42	文章	繁體	[講座筆記] 數位遊戲商務課程 - 遊戲發行與角	該遊戲發行的一場講座, 網友的重點整理	營運市場
43	文章	簡中	一位業界精英, 如何改變了搶手與遊戲廠商的關係?	談規模、軍火廠商與遊戲開發商關係以及歷史	遊戲業開關
44	文章	日文	社群運作中的ポイント(企劃規格書的設計要點)	談規格和需求的怎麼開	系統設計
45	文章	簡中	如何提升遊戲中機器人的表現? 這個方向通訊已經在實踐了	談FPS遊戲的AI設計和訓練	技術新知
46	文章	簡中	遊戲與數字專刊: 卡牌桌遊的算法概率問題	談隨機與固定分佈	數值設計
47	文章	繁體	自主遊戲開發值得持續的方法 (翻譯)	談正確之除獨立開發何持續的心法	遊戲業開關
48	網站	英文	CRITICAL GAMING NETWORK	一位獨立開發者收藏設計理論和資源的地方, 東西多且雜, 適合挖寶	設計理論
49	文章	英文	7 Principles of Icon Design (設計圖標的七個原則)	圖標設計原則, 實用的UI設計科普文章 (右側有中文翻譯版)	UI/UX
50	文章	簡中	[野獸亂鬥] 高內 GIF 原流	荒野亂鬥的動效展示, (有非常多 GIF 動效, 注意流量消耗)	UI/UX
51	文章	簡中	遊戲新手引導通過率次90%, 他是怎麼做的?	以玩家需求為導向的新手教學應該如何設計	設計理論
52	文章	英文	Shrine design in Zelda: Breath of the Wild	設計師談「薩爾達- 荒野之息」的神廟設計	關卡設計
53	文章	繁體	天美遊戲人是如何設計世界觀的? 這些實用工具了解一下	列了非常清楚的世界觀設計方法, 以及各種輔助工具, 非常 值得參考	敘事設計
54	網站	繁體	遊戲設計中關鍵 - GAME DESIGN 543	一位在國外知名公司工作, 台灣人做遊戲設計師的設計專欄	設計理論
55	影片	繁體	Axure RP 9.0 教學影片系列	基礎的 Axure 教學, 對新手來說很適合	UI/UX
56	文章	繁體	威鋒錄 15 年斷層之前, 先說說自己有多少商業價值吧!	談什麼是 IP (雖然用詞很尖銳, 但其實講的相當務實)	遊戲業開關
57	影片	英文	Level Design Workshop: Designing Celeste	Celeste的開發者談該作的關卡設計 (GDC的影片紀錄)	關卡設計
58	文章	簡中	ZCOOL 站點	對岸的一個設計師分享區, 資料非常豐富	美術
59	文章	簡中	Roguelike遊戲的這些共性问题怎麼化?	探討「元能失控」開發人員, 分享對 RL 類型遊戲「設計矛盾」的一些見解	系統設計
60	影片	簡中	日本經濟泡沫的歷史	對於理解日本民族性與民族心理很有幫助, 有興趣從日本市場的可以參考	營運市場
61	文章	英文	Gamification 遊戲化八角理論	用八角要素來拆解遊戲核心體驗, 備用論調, 對策戰幫助比較有限	設計理論
62	文章	簡中	Roguelike隨機地圖工作量太大? 因为你没get到这个高效方法	用Dijkstra算法來設計自動生成的 Roguelike地牢	系統設計
63	網站	英文	Grid Saga Games - Map Generation Tags	一個遊戲設計和實作的分享網站, 左側連結是關於「地圖生成」的相關資訊	系統設計
64	文章	英文	Rooms and Mazes: A Procedural Dungeon Generator	生成隨機網絡地牢和地圖的詳細教學	系統設計
65	文章	日文	文字演出動畫分析	遊戲中的文字演出方式 (例如談傷害 值) 的各種介紹	UI/UX
66	文章	繁體	遊戲場景美化的五種方向	如何將遊戲場景做的更生動, 從光影渲染和(動物、天氣特效等等)手	美術
67	文章	繁體	你該知道的蘋果Apple Search 2020最新指南	Apple app store 搜索優化的趨勢探討	營運市場
68	文章	簡中	移動應用做廣告的現況	談下廣告後, 被廣告商作弄水漲水成的一些角	營運市場
69	文章	簡中	騰訊風雲主筆: 小學四年級算術水平真的能做數 值策劃嗎?	談數值企劃的一些追求和理想, 以及職業能力上的不同階段	數值設計
70	文章	簡中	如何做好(用戶體驗設計分析)	談UX設計和介面設計規範	UI/UX
71	文章	繁體	新手策劃也能看懂 博森 论FPS游戏关卡平衡性分析	博學論與 FPS 遊戲的設計解析, 對新手理解 FPS 遊戲平衡性有很大幫助	關卡設計
72	文章	繁體	LUCI'S GAME DESIGN 543	一位在國外工作的遊戲設計師的專欄, 內容寫的都很水平, 值得一讀	設計理論
73	文章	繁體	怎麼做出像亂真的畫面效果? 大氣特效渲染了解一下	大氣渲染(全局霧特效)的演算數碼, 很實用, 但偏工方向, 特效美術或是程式可以參考	技術美術
74	文章	英文	Apple 和其他軟體商店的市場數據分析 (2020)	英文原文 pdf 報告, 很詳細, 包含各種網路串流平台和服務	營運市場
75	文章	繁體	Battle Pass的費模式設計: 需要注意什麼、怎麼做才最好?	一些Battle Pass的思路和案例分析	系統設計
76	文章	繁體	[集合帖 動物森友會] 美術設計探討	任天堂官方分享: 如何製作「適當留白」的細節	美術
77	文章	繁體	以聯誼遊戲與玩家為主題的UI設計	任天堂卡比之心的UI設計師談如何設計介面, 很完整的分享, 教材等級	UI/UX
78	網站	英文	GameMaker Youtube 頻道	一個相對小眾, 但內容非常扎实的遊戲設計影片頻道, 推薦給設計師	設計理論
79	文章	繁體	協同合作系統制與進入心得	Redmine制心得得錄, 無法作為教學, 但在做流程管理或環境建置的人可以參考	研發流程
80	網站	英文	Interface In Game	蒐集各種遊戲的UI介面範例, 各平台都有, 以遊戲類型分類	UI/UX
81	文章	簡中	遊戲大世界的錯誤視距處理手法	基於硬體遠端超遠距離物件的一些深度技術乾貨	技術新知
82	文章	簡中	[公主連結] 交互設計師: 如何用UE4手面法制作2D技能動畫	詳解公主連結中技能動畫的製作細節	美術
83	文章	繁體	Bird House: 在UE4中處理風格化景觀	UE4與卡通風格渲染, 中文翻譯文章	技術新知
84	文章	簡中	研究了8款出海SLG爆款後, 发现了攻 堅之「怪」	詳細分析中國騰款出海的中式 SLG 爆款遊戲	系統設計
85	文章	繁體	2020放養手游報告:「放養」類遊戲的設計思路及投放策略	詳解主打「放養要素」的混合遊戲設計與關係	系統設計
86	文章	簡中	米哈遊技術總監分享: (原神) 主機端渲染技術要點和解決方案	純技術向渲染技巧分享	技術新知
87	文章	繁體	成為UGUI的排班大師 - 一次精通 RectTransform	講解UGUI工具的Anchor與疊疊疊的關係	UI/UX
88	文章	簡中	如何用戶社交留住玩家? 从玩家的「社交成本」谈起	深入淺出的分析玩家的「社交成本」究竟是怎麼一回事	設計理論
89	網站	英文	Game UI Database	蒐集各種遊戲的UI介面範例, 各平台都有, 有遊戲系統類的分類, 方便設計師參考	UI/UX
90	影片	簡中	2021短評: 抽獎抽獎抽獎, 精神內核	介紹Cyberpunk這個美術題材的歷史和風格	美術
91	影片	簡中	程序化遊戲關卡設計: 三消遊戲之玩家體驗設計實踐	台大工農系老師範文(協同王老師) 在 2019TGDF帶來的超硬核講座	關卡設計
92	影片	簡中	[串流] 為什麼中國遊戲總是「堆砌玩法」	詳解中國與世界遊戲歷史的進程, 商業模式的演變, 以及「人性」的需求	營運市場
93	文章	簡中	你的遊戲美術, 能做到80分以上嗎?	3A製程與運維等細節和實例的分享, 比較偏 3D美術的技術向文章	美術
94	文章	簡中	超休因遊戲的TV_K-factor身綜合出價模型	傳播速度、買量與CPH和TV的關係	營運市場
95	影片	簡中	GAMES101-現代計算機圖形學入門-向光渲染	非常務實的電腦圖學基礎, 想學渲染或 Shader的朋友可以看看看看	技術新知
96	文章	簡中	三次元編程語言 HL-SL/CS/SLU/Cg	三種Shader語言的由來與差異	技術新知
97	影片	英文	Coding Adventure: Game Idea Generator	隨機選擇遊戲要素, 然後構建遊戲, 重點在於把概念實現的手段	技術新知
98	網站	英文	Tommy Noberg的推特	一位關卡設計師的推特, 有許多重要的概念可以參考	關卡設計
99	文章	繁體	製作一款Galgame(文字冒險遊戲/視覺小說)需要多少錢?	詳細解析文字冒險遊戲的成本, 值得參考	遊戲業開關
100	文章	簡中	用Unity制作寫實渲染, 畫面實現上需要注意的一些 問題	Unity做高品質渲染非常重要的一篇文章, 乾貨很多, 可以參考	技術新知
101	文章	簡中	一文說透用戶流失, 和用戶不能輕易說再見	聊使用者流失, 備電商, 但有些觀念和遊戲營運可以互通	營運市場
102	文章	繁體	在立項前, 如何判斷一款遊戲 会不会「好玩」?	談的比較抽象, 當參考文章看看就行	遊戲業開關
103	文章	簡中	從面皮到骨 —— 盘点二次元遊戲 的那些黑科技	從三個角度: 色彩、造型、動作特效, 講一下什麼叫黑科技	技術新知
104	文章	簡中	遊戲技術中會想起作用, 沒有 3年很難	聊中台定位與研發之間的衝突和互動	研發流程
105	文章	繁體	二次元遊戲的角色立繪要怎麼做, 才能打 動玩家的芳心?	二次元的基本定義, 立繪動畫設計經驗談, 以及一些坑點分享	美術
106	文章	繁體	专访AFK主筆, 做了6年卡牌抽坑無數, 才知道這些 東西是好的	聊歐美的二次元卡牌研發經驗	系統設計
107	網站	英文	個人人羣之間的惡劣關係	一位遊戲業界老資歷工程師的部落格, 有很多前線和引擎渲染相關的經驗談	技術新知
108	文章	繁體	Steam: the new 'wishlists to first week sales' expectations	詳解Steam平台願望清單與上架後銷售量間的關係	營運市場
109	文章	簡中	如何圖出這種顏色很複雜很豐富的圖?	下面的留言有非常多色彩學的理論知識, 很不錯	美術

這是個人用來儲存各種遊戲研發相關文章的地方。
 如果你也有想推薦的文章，可以透過粉絲團專頁私訊提供給我：https://www.facebook.com/MizuArki/

編號	類型	語言	文章名稱與網址	簡介	分類	備註
218	文章	簡中	从入门到精通！这10篇文章带你重新认识RogueLike	算是文章整理，比较重要的幾篇都有列到	遊戲專題	RogueLike真的是独立游戏界的“万金油”吗？這篇寫的比較偏頗，看看就好
219	文章	簡中	如何快速高效地完成 UI 界面设计？五种主要的解决方案	主要是分享了幾種 Unity 使用的 GUI 工具，個人還是推薦 UGUI 問題最少	UI/UX	
220	文章	簡中	《神界原罪 2》数值还原与分析	很不錯的數值反折，雖然實用性比較低些，但做數值的還是可以參考看看	數值設計	
221	文章	簡中	一家估值61亿的独立游戏发行商-Devolver介紹	Devolver Digital 的歷史	營運市場	
222	文章	簡中	从立项到IP构建，这个平台给出了一份“保姆式”的营销策路	挺有意思的營銷策略分享，但過於制式化，是針對東亞重度遊戲的戰略方針	營運市場	
223	文章	簡中	策划必看！如何把握游戏关卡的设计节奏？	把設計節奏與音樂節奏來對比有點抽象，但對於「節奏版」工具的分享很有意思	關卡設計	
224	影片	英文	Pixel Art Animation Reinvented - Astorion Devlog	介紹用類似 3D 法線貼圖的作法，將 Pixel 角色拆解成平面圖，方便美術調整顏色	技術美術	
225	文章	繁中	冒險的第 6 種狀態-極限狀態	「嫁給 RD 的 UI Designer」的部落格，其中一篇關於 UI 狀態的補充	UI/UX	
226	影片	簡中	用一千方抽，揭示原神抽卡系統全部細節	分析原神抽卡機率，米哈游在這一塊積累不少，轉蛋商法的設計可以參考	數值設計	
227	網站	英文	TheLevelDesignBook	一個關卡設計教學書的網頁版本，非常值得一讀	關卡設計	
228	影片	繁中	怎麼做一個好數值	新手的數值設計入門	數值設計	
229	文章	簡中	通用天气系统调研及手游方案推荐	講解天氣系統構成，呈現方式與重點參數	技術美術	
230	文章	簡中	自由经济系统的设计(一)	系统设计-物品与货币、交易系统演化。	系統設計	整體來說有點難，但可以看一下交易系統的類型
231	文章	簡中	如何搭建符合下个时代标准的美术生产管线？	聊工業化美術製程	美術	
232	文章	簡中	透過遊戲看本質的能力(拆解遊戲邏輯)	原本構主問了另一個問題，但第一篇回復非常精彩，推薦企劃都可以看一下	系統設計	
233	影片	簡中	人群跟蹤保存指南	雖然本意不是作為遊戲使用，但人類移動模式和參數可以作為 AI 設計參考	技術新知	
234	文章	繁中	[CEDEC 2022] 自己當發行商也不容易	來看看《戰場的賦格曲》所遭遇的全球發行問題	營運市場	
235	文章	繁中	「遊戲發行合約」整合文集	關於遊戲發行合約的心得文章整理，非常值得一讀	營運市場	
236	文章	繁中	遊研研發事件功半？也許是因為你缺了「發行的腦子」	獨立遊戲發行的層角，很值得一讀	營運市場	
237	文章	繁中	steam上的70個遊戲發行商介紹	非常詳細的發行商介紹(不過只針對這些發行商在 Steam 上的事蹟，其他平台沒有著	營運市場	
238	文章	英文	Deconstructor of Fun (拆解遊戲者)	一個國外的拆解 F2P 手遊的專欄，也可以訂閱電子報分期收看	系統設計	
239	文章	簡中	【游戏数值策划】抽奖模型的设计与分析	寫得很完整，PRD 保證的作法可以算是轉蛋蛋 內通則外	數值設計	
240	文章	簡中	性能测试-游戏Jank卡顿及卡顿率	談PerfDog平台上對於卡頓(Jank)的定義	測試品質	裡面有個錯誤，Jank是當「前三幀平均耗時」和「Display FrameTime > 三幀电影幀耗時」這兩
241	文章	簡中	可提款、控制人物姿勢、法球、深度信息等超強AI來了！	聊聊ControlNet對AI生成角色的骨架支援，可以把手指分清楚了	技術新知	
242	文章	繁中	手機營運精選遊戲筆記	以前端工程師的角度看營運類手遊的開發層角，很值得一看	技術新知	
243	影片	簡中	游边向關系列	很不錯的開關影片，提到各種遊戲企劃的知識點，非常值得一看	遊戲業開關	
244	文章	繁中	從移動和遊戲開始，做好 2D 平台營運遊戲的角色控制	非常完整的基礎知識點，想做 2D 平台橫捲類遊戲的開發者不要錯過！	技術新知	裡面推薦的 Platformer Toolkit 也是非常實用的教學之一
245	文章	繁中	獨立遊戲開發要點計畫與損失放過程參考	「自動崩潰」的作者分享獎勵計畫失敗的經歷	遊戲業開關	
246	文章	繁中	你的測試做對了嗎？設計師和 PM 必收藏的 A/B Test 手冊	A/B Test 基礎概念與常見坑點的分享	營運市場	
247	文章	繁中	如何讓日本一級媒體報導你的遊戲？	來自SIGONO針對日本媒體投稿的分享，很值得一看	營運市場	
248	文章	繁中	2023台灣遊戲產業分析與行銷調整報告	飛鳥涼不涼與各家市調機構與行銷單位聯合製作的 產業報告	營運市場	
249	文章	英文	The 5 Golden Rules of Input	五個極棒偵測輸入設計上的秘訣	技術新知	
250	文章	繁中	讓玩家發出「聲音」的 19 個遊戲設計技巧	[CEDEC 2023] 協力遊戲(PICO PARK)開發者的分享	關卡設計	做派對或合作遊戲的開發者非常推薦 閱讀
251	影片	英文	Neon White: Turning Players Into Speedrunners	聊霓虹白這遊戲是如何讓玩家都變成 Speedrunners 的	系統設計	
252	影片	繁中	Real-Time VFX Ryan的雜談-視覺特效教學	非常完整的特效設計教學，包含形狀、顏色、動畫節奏(時機)的等三要素	技術美術	https://www.facebook.com/RZyfx/posts/pfbid02pquCZYhShqSWMDdxxvJJAQ7Ro4cWWRxk
253	文章	英文	2024年遊戲產業的困局分析	從產業面、全球經濟等方面切入，寫的非常詳細	營運市場	
254	文章	簡中	2023 Steam年度总结	1.4万款新游上架，《守望先鋒2》居差评榜榜首	營運市場	
255	文章	簡中	Coin Master(金币大师)核心逻辑分析	似乎上一篇關於CoinMaster核心機率「用人為模擬自然機率體驗」的分析文章	數值設計	作者 Zonking 的其他文章也非常值得看一看
256	影片	簡中	Royce大小姐-二次元角色服裝分析科書	原神、星鐵、絕區零等角色的服裝分析，可以補充很多知識點	美術	
257	網站	英文	Game Feel 體驗 Prototype	(「死亡細胞」的主設計師 Sébastien Benard (Deepright)製作的遊戲體驗關卡	戰鬥設計	可以開關很多效果和材質，查看不同效果對遊戲體驗的影響
258	文章	繁中	Alzomon的關卡設計職人日記	資深關卡設計師與獨立遊戲開發者的專欄，以關卡設計導向的文章居多	關卡設計	
259	文章	簡中	4 大策略提升 2 类留存的方法論	微債團隊的分享，關於遊戲留存	營運市場	
260	文章	英文	Steam的Demo機制更新如何影響行銷策略	What Steam's big demo update means for your marketing strategy	營運市場	
261	文章	簡中	前前前能否再次封禁？	对话AFK2制作者：上一代的积累已经用完了	研發流程	

這是個人用來儲存各種遊戲研發相關資源的地方

如果你也有想分享的資源, 可以透過粉絲專頁私訊提供給我: <https://www.facebook.com/MizuArk/>

資源類型	費用	名稱網址	簡介	備註
2D資源	免費	FlatIcon	只要有標注作者就可以使用的免費圖標資源	
2D資源	免費	Icons開源圖標資料站	一個蒐集開源圖標資源的 Github專案	單獨資源會有各自的開源授權條款, 使用前要注意囉
2D資源	免費	Game-icons.net	各種純色圖標, 可以免費使用	以商業作品來說可能圖標完成度會比較低, 但臨時資源或免費專案很適合
2D資源	部份免費	遊戲背景素材同盟	台灣一些景點的高畫質照片, 可以當 AVG場景背景。	免費遊戲可以直接用, 商用遊戲需諮詢。
2D資源	部份免費	Inkarnate	用來繪製奇幻風格地圖的工具	付費版本會有更多的素材可以使用
3D資源	免費	Kenney_素材網	2D 3D 音樂音效等各種資源都有的免費網站	
3D資源	免費	免費的3D貼圖資源整理	10個免費下載貼圖資源的網站整理	
3D資源	免費	19世紀美國西部素材	免費下載超過 350 種 3D 物件與植物素材 (Unreal)	
字體字型	部份免費	Silver 像素字型	一定營利程度下可以免費使用, 相當佛心的像素風格字體。	支持二十種以上語言(含繁體中文)
字體字型	免費	Open 粉圓字體	免費的佛心繁體中文字體	支持繁體中文
字體字型	免費	未來袋黑體	點我看介紹	支持繁體中文和日文
字體字型	免費	2020年商業字體素材	免費商用, 日本字體尤其好評!	大量的字體, 日文英文或手寫風格皆有
字體字型	免費	DelaGothic	免費商用的日本字體, 收錄平假片假名和半形英數	哥特風格的改良字體
字體字型	免費	GoogleFonts開源字體	由WorksFont公司提供與 Google合作的八種字體 (OFL授權) 可改	霞登文楷補充字型(補足 One Klee中文字有缺漏的情況, 點我前往)
字體字型	免費	御方體 11 號 / Cubic 11	開源的繁體中文 Pixel字型	
字體字型	免費	アオハルマーカー mini	好看的日文手寫字體, 可商用	
字體字型	免費	10 款可免費商業使用的復古字體推薦	繁中字體, 包括明體、楷體、黑體等, 佛心資源	
字體字型	免費	10 款可免費商業使用的點陣字體推薦	側方體, 精品點陣體, Silver, Unifont等	
字體字型	免費	Comic Neue 開源字體	改良自微軟當年的 Comic Sans, 不過是免費開源的版本	相關討論
字體字型	免費	11 款可免費商業使用的復古字體推薦	各種明體、日文字體等, 復古風格專用, 印刷感強烈	
字體字型	免費	30+ 款可免費商業使用的手寫字體推薦	(細筆字篇)繁中和日文字體免費資源	
字體字型	免費	30+ 款可免費商業使用的手寫字體推薦	(粗筆字篇)繁中和日文字體免費資源	
字體字型	免費	鐘頭黑體繁中補充版	基於字型 デラゴシック, 增補繁體字的臺灣繁中補充版	
其他	免費	遊戲媒體聯絡名單	不是遊戲素材, 但整理了國內外各種遊戲媒體的聯絡資料	非常實用, 推廣的時候可以參考
插件工具	免費	Fungus 文本插件	開源Unity插件, 用來播放文字劇本或是角色對話。	基礎功能挺完備, 但彈性較差, 如果有特殊需求, 還是自己刻一個比較好用。
插件工具	免費	awesome-unity-open-source-on-github	非常多的Unity開源資源整合 (800+)	
整合資源	部份免費	Booth	創作者可以方便瀏覽資源的網路商城, 有免費付費的各種資源	日本網站
整合資源	免費	免費資源網路社群	大都是免費的線上工具或是 APP, 遊戲資源較少	有個鳥獸戲畫免費下載的資源, 請點我
其他	其他	NIKKE角色動態圖鑑	妮姬的角色動態資料庫, 適合作為 2D動畫的參考	另一個動態圖鑑可以參考這裡

水之方舟-遊戲評測顧問(服務暫停中)

目前水之方舟受理針對遊戲的「評測委託」，
評測內容包含遊戲「系統核心機制」、「UI流程UX體驗」以及「美術敘事表現」等等。
(並不是QAQC品質測試和穩定性測試，敬請知悉)
有需要的研發團隊可以到專頁詢問(<https://www.facebook.com/MizuArk/>)，但請先詳讀下列規範。

「公司商號或研發機構」委託

- 1.申請評測須酌收顧問費用，會以評測報告的方式交付委託人。
- 2.也提供諮商服務，費用另計。
- 3.所有收費均為先簽約，交付報告後再行付款。
- 4.若想了解詳細評測內容，可以來信，我們將提供報告範本。
- 5.可客製化，針對不同的遊戲類型或領域，提供市場或客群的建議。

基於希望能長期合作和提供顧問服務，因此前幾次委託都會給予折扣，歡迎來信詢問。

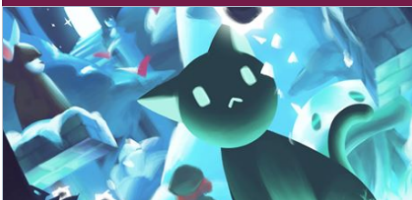
「獨立遊戲團隊或小型工作室」委託

- 1.同團隊每年可免費委託一次，超過須額外付費。
- 2.僅接受「營利遊戲」的委託，也就是不接受免費或純興趣向的遊戲。
- 3.會以評測報告的方式交付委託人。
- 4.評測需要花費不少時間，所以單月可接的委託量有上限，請見諒。

希望台灣的獨立遊戲界能蓬勃發展，在此提供個人在遊戲領域上的專業，請多多利用。

當前免費委託排程：服務暫停，恢復時間待定

委託產品反饋心得



無名的貓

謝謝水狼幫忙找出遊戲介面、引導和廣告呈現手法上的一些問題，也給出玩家們為什麼會覺得這種執行方案會帶來挫敗感，除了提出問題外，水狼也會提出一些建議及解決辦法，經過改善後現在遊戲變得更完善了！



十天的溫度

很高興能夠收到專業的評測報告，從UI、系統以及文字面都提供了不少建議和幫助，甚至會點出遊戲中意想不到的盲點，對於整體而言都是正向的回饋。簡單來說就是——實用！



實況主百萬挑戰

感謝水狼的測試分析！針對核心機制、使用者體驗、介面設計與付費點做全方面的健檢，更依據各專案提供適宜的優化方案，不論是大規模專案或獨立開發的小品，都能藉此發現盲點，進一步改善遊戲。

	<p>Orc Massage</p> <p>18禁產品 請已成年者自行搜尋</p>	<p>對遊戲的分析十分清楚，會將專案區分為數個區塊並各自列出目前該部分的優點以及需要改進的缺點，對早期還在polish的產品來說十分有幫助。</p>
	<p>LEG10N - 我的幻想朋友</p>	<p>遊戲的實測報告滿精闢的，提出的問題和建議都很實用，不論是從遊戲玩家或是遊戲設計師的角度。整個報告非常有幫助，讓設計者能夠更了解遊戲的問題點，也有方向去改善，謝謝。</p>
	<p>Craft In Abyss</p>	<p>如果你把遊戲做好了，玩起來卻跟自己預期的理想體驗不一樣，遊戲也不是不好，但心中覺得這款作品可以走得更遠，怎麼辦？找他問問看吧。</p>
	<p>幻想啟示錄</p>	<p>身為遊戲的開發者，常會有看不清自身遊戲優缺點的情況。專業的評測者就像一面鏡子，能讓你看清這些問題。</p>
	<p>異星探索者</p>	<p>感謝水狼的評測，根據遊戲系統，UI/UX與遊戲中的各種問題提都出了分析與建議，讓我們除了知道自己的許多不足之處，也在各方面有了改進的方向。</p>
	<p>亞路塔</p>	<p>極其縝密的分析及指出問題，並且提供修改方向的思路，分區塊整理的各項評點非常易於閱讀及理解，從故事敘述到遊戲玩法還有各項數值甚至UXUI的感受都非常詳細用心，從玩家角度和設計者角度的兩種看法也非常受用。</p> <p>簡單說明感想，只能說比預想更好百倍，有念頭想要委託評測的人完全不用猶豫，不管你覺得這個服務會有多棒，他最終的結果一定比你想得還要更棒！</p>