

关卡设计研讨会

第五部分：
关卡设计师即故事叙述者



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

关卡设计师 即故事叙述者

玩家故事

- 每玩一个关卡，就讲述了一个故事。
- 玩家通过关卡的游戏体验——发生在他们身上的经历——就是所要讲述的故事。

内在的叙事

- 故事通过各种手段来讲述
 - 玩家和游戏机制的互动
 - 对环境的探索
 - 对剧本故事要素的观察。
- 但每一名玩家对该关卡的故事体验都是不同的。

内在的叙事

- 定义关卡故事的可能性是一个关卡设计师是职责所在。
- 在一些游戏中，大部分玩家的故事几乎是相同的；而在另外一些游戏中，所有人的故事都将是十分不同的。
- 但不论是哪一种情况，决定体验范围的始终是关卡设计师。

你的工具组

关卡设计师拥有什么样的可支配工具可用来定义关卡故事的可能性呢？

- 布局/流程
- 机制构成
- 环境美术
- 世界内剧本/声音
- 过场

叙事工具

- 所有上述工具都能够在讲述一个关卡故事时发挥重要作用。然而：
 - 什么样的故事是你的关卡需要讲述的？
 - 这些工具当中的哪一种能够提供最有效的叙事方法？
- 这将决定关卡的**范围**。

故事类型

- 游戏故事
- 环境故事
- 剧本故事
- 以《超级银河战士》（ Super Metroid ）为例，它包含了所有三种类型的故事



例子： 《超级银河战士》入门关卡



《超级银河战士》 — 游戏故事

“我通过奔跑、跳跃和射击进行航行，接着我遇到了一只巨大的怪物并与之作战，但它对我来说太强大了。

接着我飞速冲刺穿过危险障碍物，在爆炸之前逃离了空间站。”

《超级银河战士》 — 环境故事

“基地里空无一人，所有的科学家都死了，并且那个危险的样本从它的保存单元里消失了。”

《超级银河战士》 — 剧本故事

“那个怪物偷走了样本并带着它飞走了，这导致空间站进入了毁灭模式。

我乘着我的飞船就在千钧一发之际——空间站爆炸的前一刻逃了出去。”

GAME DEVELOPERS CONFERENCE™ CHINA 2014 OCTOBER 19–21, 2014 GDCCHINA.COM

游戏故事

游戏故事

- 最重要的故事
 - （从设计的角度来看）
- 教会玩家存在哪些能力
- 一致性 = 信任
- 如果玩家完成这一关卡却没有理解故事，他们也会带着对玩家自身角色的不完整理解离开游戏。

门控

- 强制的机械要素必须进行门控。
 - 奔跑自行解决
 - 跳跃同样简单
 - 射击则稍微复杂一些
 - 在boss战里不能依赖玩家的射击。
 - 门只会在射击时打开。

教程之外

- 但这只是一个非常有限的游戏故事类型：教程。
- 游戏故事可以具有高度的变化和表现力，允许玩家基于设计者提供的机会来塑造他们自己的体验。

多路径

《杀出重围：人类革命》



不同的故事游戏

- “我使利用蔽物和炸药扫平了整个房间，杀光了所有的敌人。”
- “我入侵了安全系统使它为我战斗，接着在敌人分心时偷偷离开。”
- “我使用了我的能力并利用遮蔽物潜入房间，没有任何人知道我到过那里。”

通过细心管理关卡布局和关卡内的游戏要素安排，设计师能够引导玩家经历一个非常明确的游戏故事，或者为他们展示一系列的可能性让他们建立自己的故事。

GAME DEVELOPERS CONFERENCE™ CHINA 2014 OCTOBER 19–21, 2014 GDCCHINA.COM

剧本故事

剧本故事

- 通常一个关卡设计师也要负责呈现一个剧本故事。
- 这个故事最经常来自游戏的编剧，并且被认为是一个从审阅者的角度出发的“故事”。
- 尽可能明确而令人信服地展现剧本故事也是关卡设计师的职责。

剧本故事

- 剧本故事会很快地变得昂贵
 - 过场是最可靠，但也最昂贵的方法。
- 设计师能够在关卡当中更多地表现剧本故事的任何方法都会给项目整体，以及玩家体验带来好处。

剧本故事的哪些要素本身能够在 关卡当中存在？

- 旁白
- 角色动画
- 环境事件

剧本故事

- 这些要素的任何一样都能够更好地融入到游戏玩法当中——并且更便宜——相对于过场来说
- 必须与玩家遇到的其他游戏要素一起进行管理

GAME DEVELOPERS CONFERENCE™ CHINA 2014 OCTOBER 19–21, 2014 GDCCHINA.COM

剧本故事 技巧

- **框架**

- 通过布局漏斗式地集中玩家的注意力

- **游戏机制**

- 或者缺乏/尽可能减少会分散注意力的事项

- **舞台与照明**

- 在视觉上集中注意力

- **门控**

- 如果有必要，阻止玩家跳过故事系列场景

框架

- 框架：使用框架确保玩家在事件开始时面对事件，并且能够清楚看见事件的发展。
- 应当总是发生在玩家屏幕的中央。
- 利用折线轨迹或S-Lock使玩家的视线呈漏斗状集中

《耻辱》 (Dishonored) “瘟疫列车”



游戏机制

- 任何会将玩家的注意力从剧本故事场景上引开的交互要素。
- 如果互动对象不能够被移除，那么任何突出互动对象的效果（特效、颗粒）都应当被禁用。

舞台/照明

- 剧本故事是一场舞台剧。
- 照明和舞台设计会将玩家的注意力引向故事场景中最重要的要素。
 - 聚光灯照射突出特定的要素
 - 剪影将特定的要素从周围的场景当中分离出来。

《生化奇兵》 (BioShock)



可选或不可选？

- 除非玩家能够跳过场景，否则某些形式的门控就是必要的。
- 理想情况下，场景本身需要清除障碍物以允许玩家进行移动。
- 允许玩家跳过场景要求进行额外的规划，但这能够使玩家更加自然地进行游戏互动。