

刻画、
目的和
行动：

创造视频游戏中
个性鲜明的角色



Jeremy Bernstein

@fajitas

自由编剧/设计师

GAME DEVELOPERS CONFERENCE™ CHINA

SHANGHAI INTERNATIONAL CONVENTION CENTER

SHANGHAI, CHINA · OCTOBER 19-21, 2014







沉默



电影式



开放式



线性



沙盘

《半条命》
《传送门》 / 《传送门2》
《未上锁的房间》
《生化奇兵》
《死亡空间》

《塞尔达》
《神秘岛》

《神秘海域》
《战争机器》
《战神》
《生化奇兵：无限》
《死亡空间2》

《侠盗猎车手》
《蝙蝠侠：阿卡姆》

《行尸走肉》

《辐射》
《神鬼寓言》
《上古卷轴》
《龙腾世纪》



沉默



电影式



开放式



线性



沙盘

《半条命》
 《传送门》 / 《传
 门2》
 《未上锁的房间》
 《生化奇兵》
 《死亡空间》



《神秘海域》
 《战争机器》
 《战神》
 《生化奇兵：无限》
 《死亡空间2》

《塞尔达》
 《神秘岛》

《侠盗猎车手》
 《蝙蝠侠：阿卡姆》



《辐射》
 《神鬼寓言》
 《上古卷轴》
 《龙腾世纪》

是的*

* 警告：这可能既不是什么宏大的理论也不是什么统一理论

pretty in pink



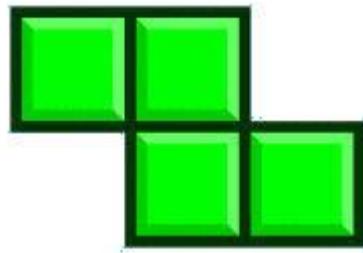
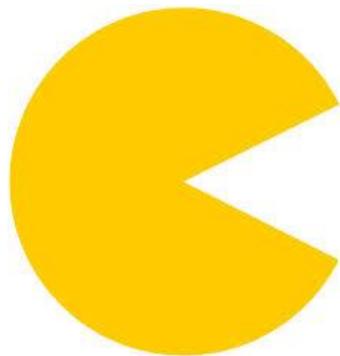
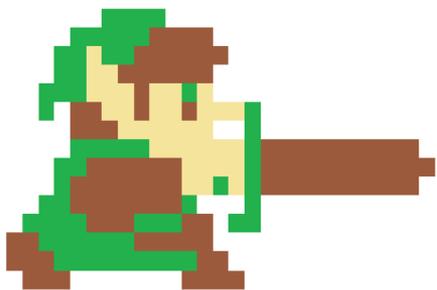
DEAD SPACE 2

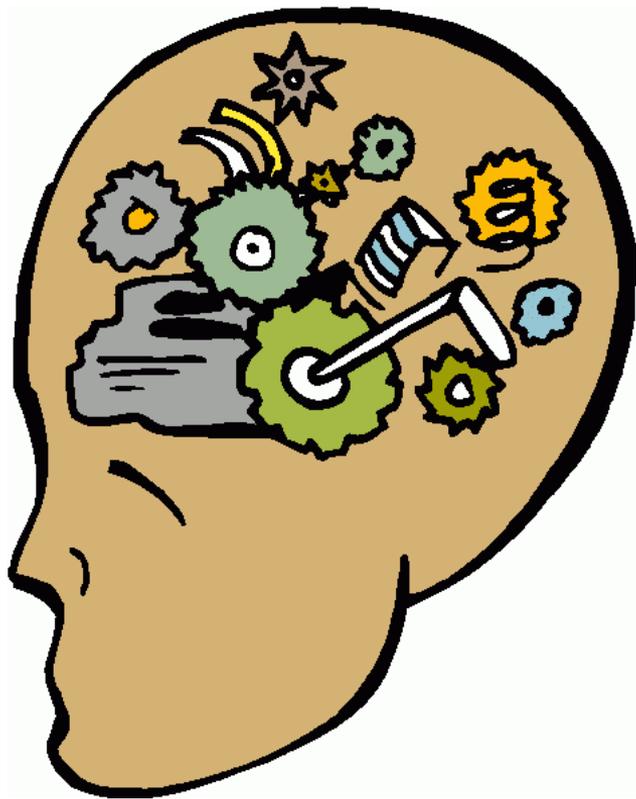




我  这些
游戏

为什么要塑造角色？







MICROSOFT USER RESEARCH STUDY

微软用户研究

	findings summary
<u>finding 1</u>	Players had difficulty tracing game plots from beginning to end (in contrast to other media), often forming only episodic memories for game narrative.
<u>finding 2</u>	<p>Game characters were consistently remembered, though not necessarily for their role in the plot. Instead, characterization appeared memorable.</p> <p>人们总是记得游戏当中的角色，即便这些角色在情节当中的作用并不是必须的。相反的，角色的塑造总是令人难忘的。</p>
<u>finding 3</u>	Player recall for gameplay dominated narrative, even for players who self-reported playing games mostly for the story, but narrative provided context for gameplay, even for players who self-reported ignoring story.
<u>finding 4</u>	Participants were perfectly capable of rich thinking about narrative.



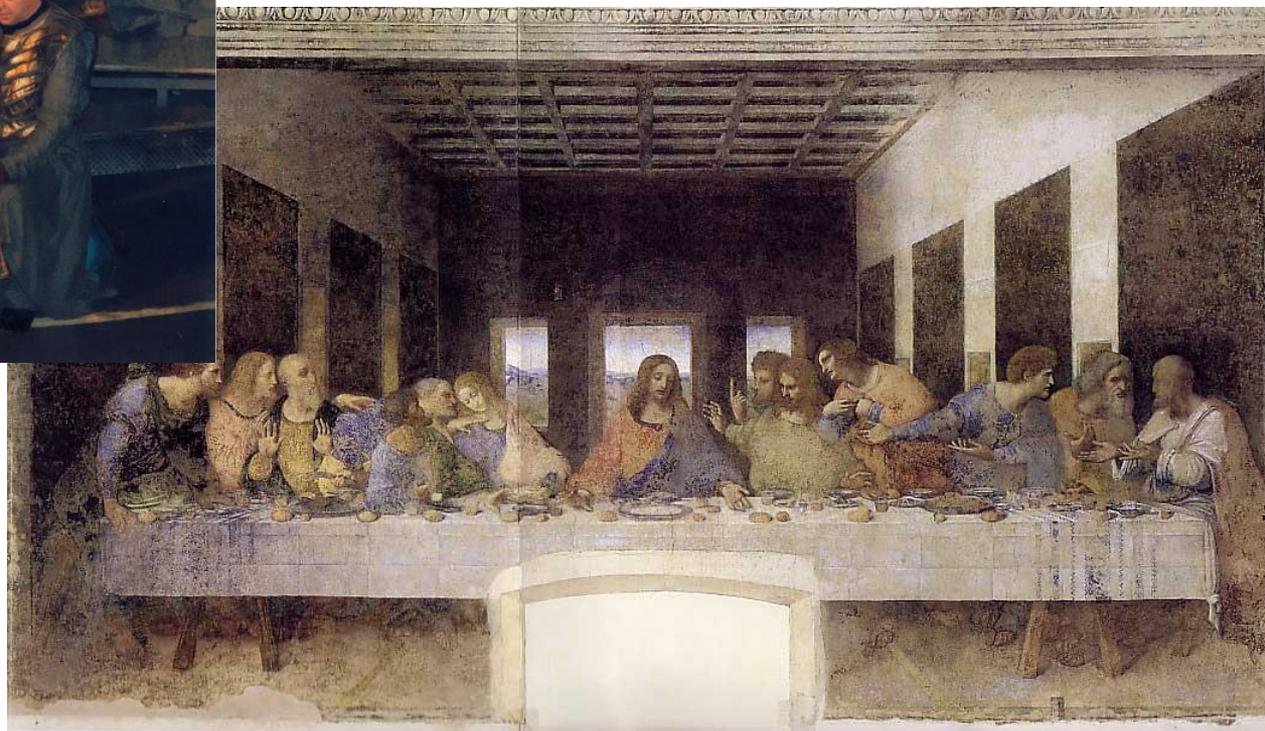
为什么要塑造角色？

颠覆：定义

人物在
故事当中

游戏中的故事？

我们一定需要吗？



故事：定义

某人非常想要获得某样东西
但却很难得到它。

游隼隼法

主角

障碍

障碍

障碍

想要

咸鱼：定义



主角

某人 非常 想要 某样东西
但却很难得到它。

角色:定义



某人 非常 想要 某样东西

角色: 定义



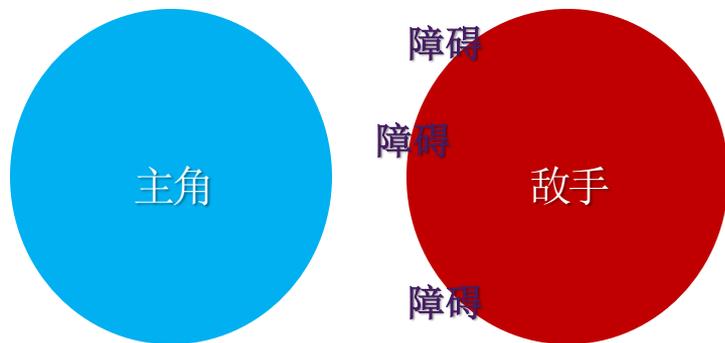
某人 非常 **想要** 某样东西

角色: 定义



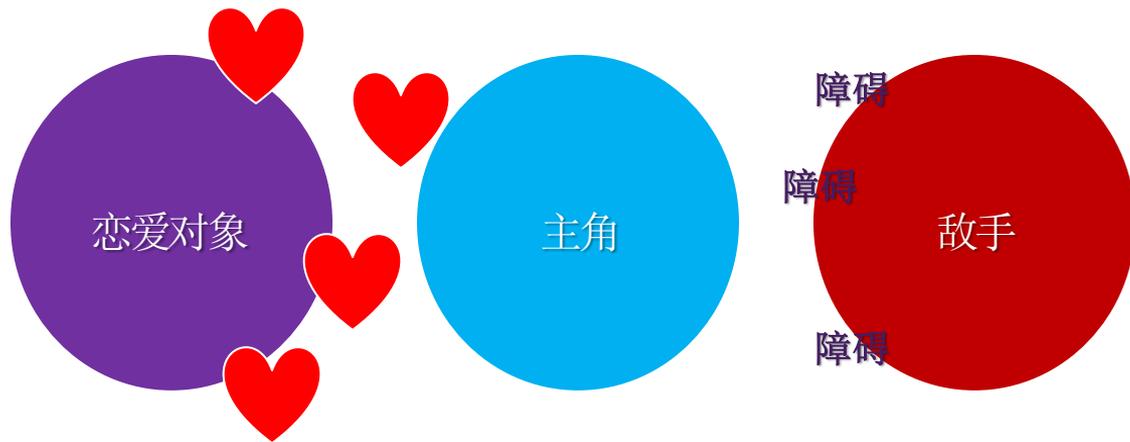
某人 非常 **想要** 某样东西

角色: 定义



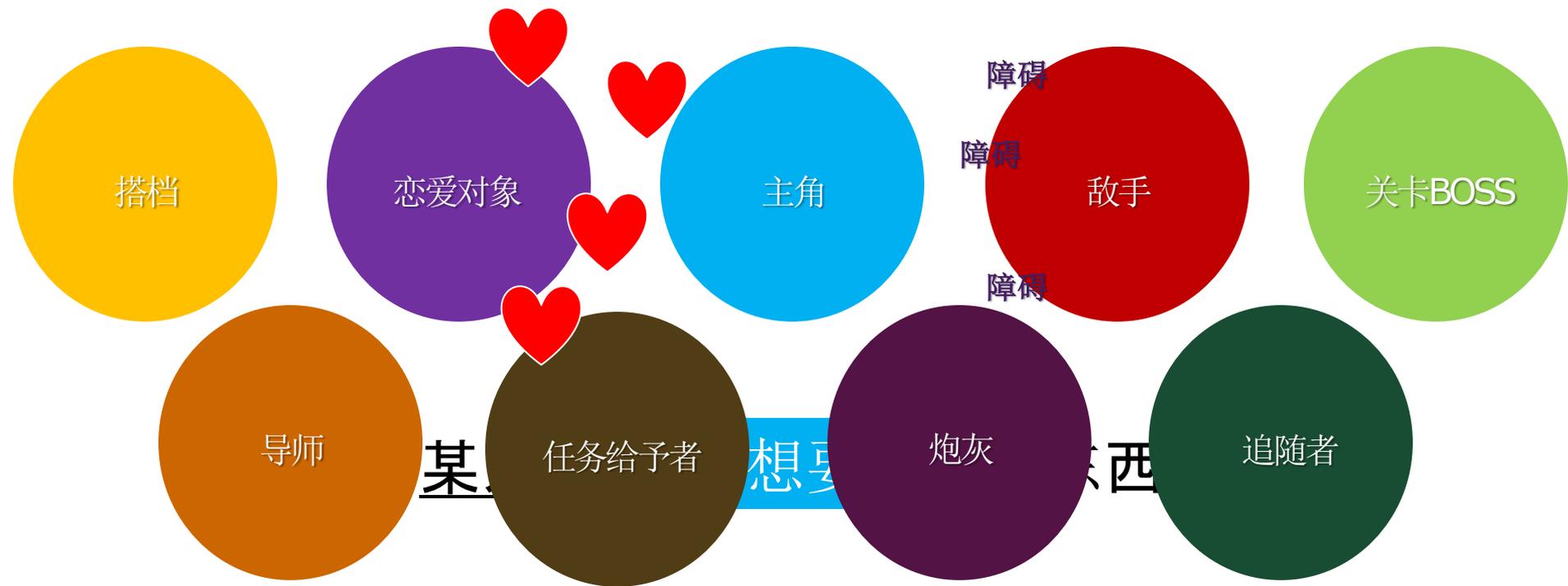
某人 非常 **想要** 某样东西

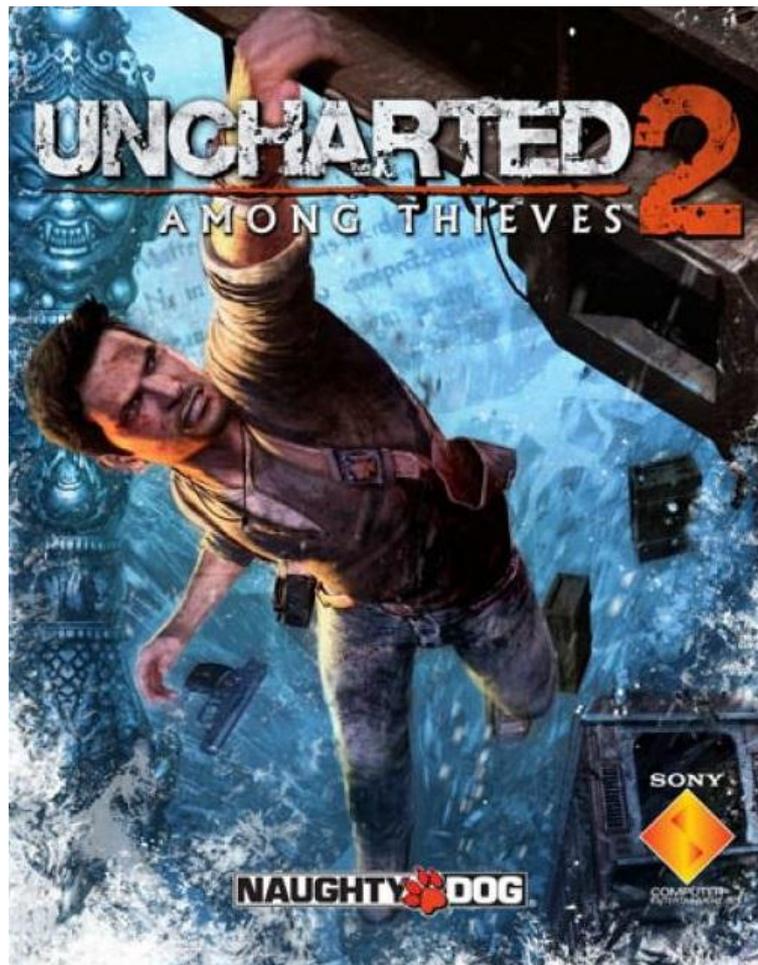
角色: 定义



某人 非常 **想要** 某样东西

角色: 定义







障碍 障碍
复仇
障碍



障碍 障碍
ELENA
障碍 障碍



障碍 障碍
CHLOE
障碍 障碍



障碍 障碍
宝物
障碍



角色要素

他们想要什么？

为了获得他们想要的东西，他们做了什么？

主角

障碍 行动

障碍 行动

障碍 行动

想要

角色要素



行动



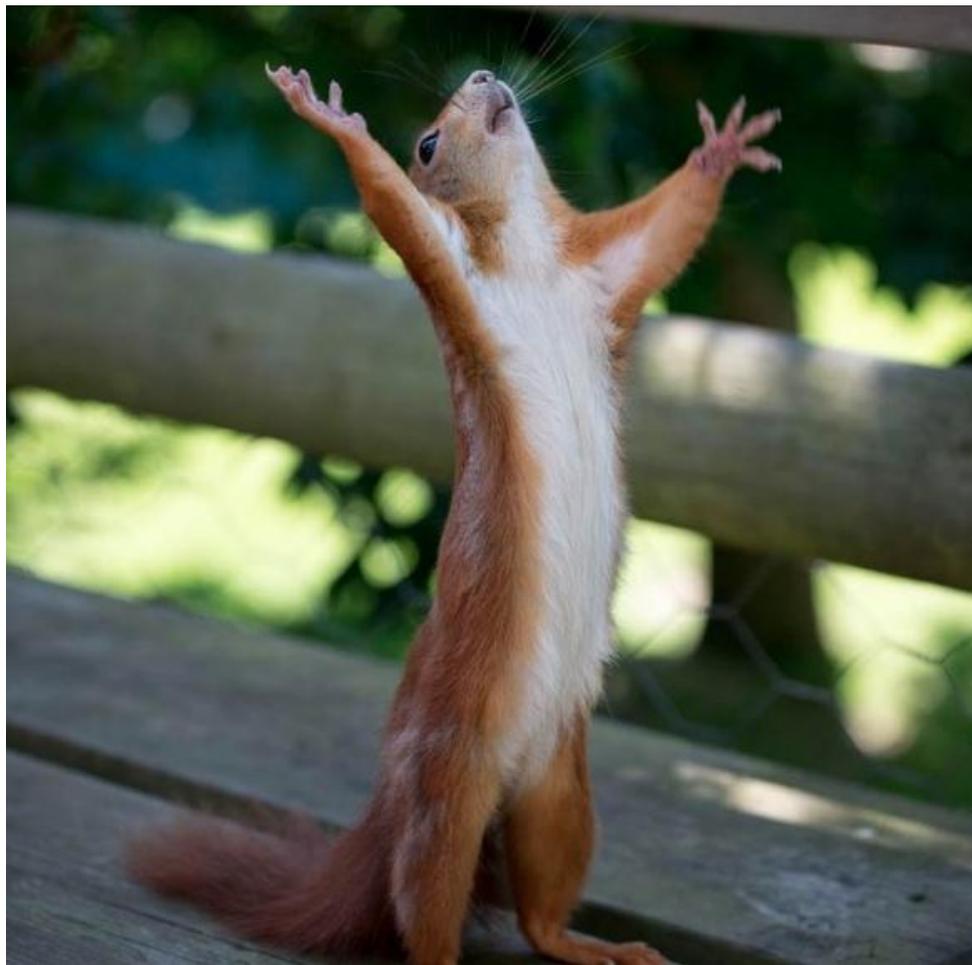
角色要素

角色 = 行动

行动 = 游戏玩法

那么...

角色 = 游戏玩法





为了获得他想要的东西，他做了什么？

其他人**告诉**他去做的事



为了获得他想要的东西，他做了什么？

其他人**告诉**他去做的事

角色要素

他们想要什么？

为了获得他们想要的东西，他们做了什么？

角色要素

外表

教育

角色刻画

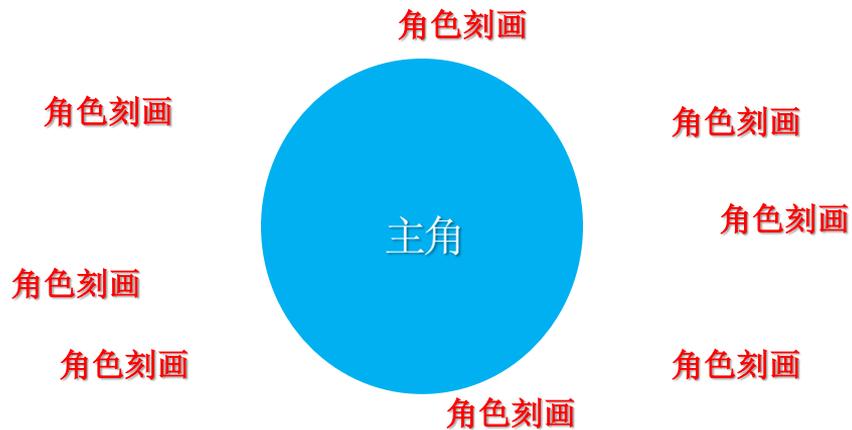
背景故事

家庭

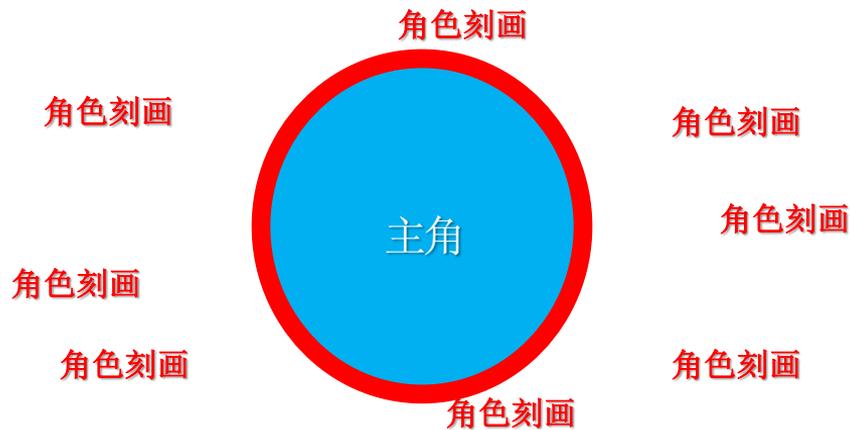
工作

特征

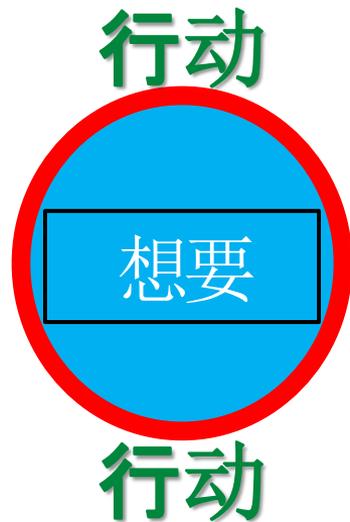
角色要素



角色要素



角色要素



角色要素

他们想要什么？

为了获得他们想要的东西，他们做了什么？

他们看上去如何？



沉默



电影式



开放式



他们做了什么
(设计师选择)

《半条命》
《传送门》 / 《传送门2》
《未上锁的房间》
《生化奇兵》
《死亡空间》



他们做了什么
(玩家选择)

《塞尔达》
《神秘岛》

《神秘海域》
《战争机器》
《战神》
《生化奇兵：无限》
《死亡空间2》

《侠盗猎车手》
《蝙蝠侠：阿卡姆》

《行尸走肉》

《辐射》
《神鬼寓言》
《上古卷轴》
《龙腾世纪》



他们看上去如何
(不是任何人的选择)

他们看上去如何
(设计师选择)

他们看上去如何
(玩家选择)

《传送门》 / 《传送门2》
《未上锁的房间》
《生化奇兵》
《死亡空间》

《战争机器》
《战神》
《生化奇兵：无限》
《死亡空间2》

《塞尔达》
《神秘岛》

《侠盗猎车手》
《蝙蝠侠：阿卡姆》

《辐射》
《神鬼寓言》
《上古卷轴》
《龙腾世纪》

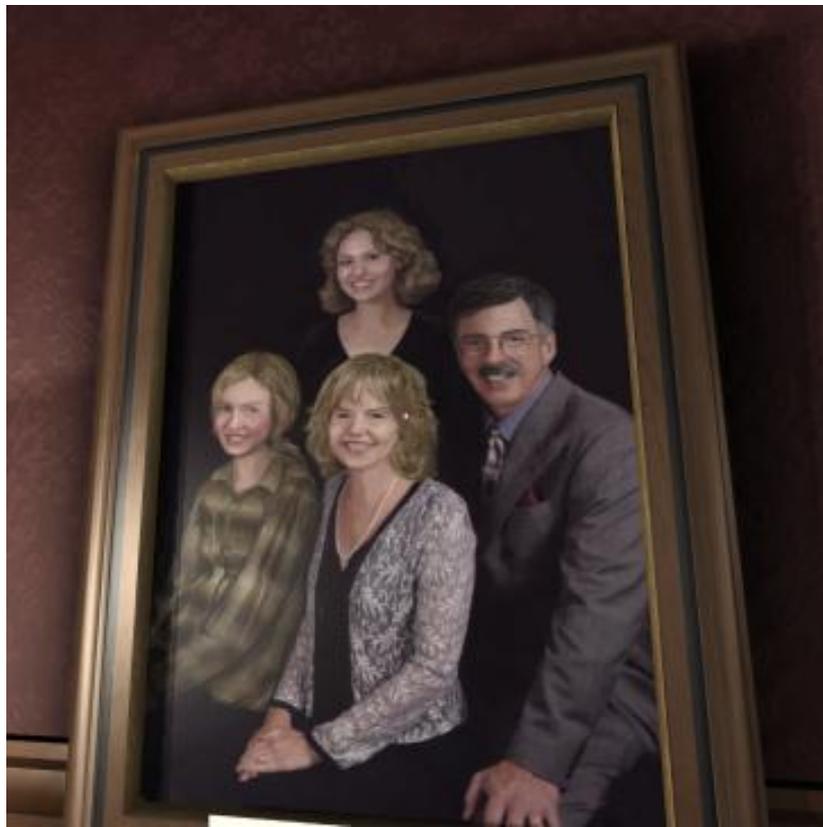


他们做了什么
(设计师选择)



他们做了什么
(玩家选择)

《Gone Home》





他们做了什么
(设计师选择)



他们做了什么
(玩家选择)

他们看上去如何
(不是任何人的选择)

他们看上去如何
(设计师选择)

他们看上去如何
(玩家选择)

《**门2**》

《**战神**》

他们想要什么
(设计师选择)

他们想要什么
(设计师选择)

他们想要什么
(设计师选择)

《**死亡空间**》

(大部分)

《**塞尔达**》
《**神秘岛**》

《**侠盗猎车手**》
《**蝙蝠侠：阿卡姆**》

《**辐射**》
《**神鬼寓言**》

他们想要什么
(设计师选择)

他们想要什么
(设计师选择)

他们想要什么
(设计师选择)

(大部分)

(大部分)

(大部分)

想要

- 高级别愿望
 - 阻止 Lord Lucien

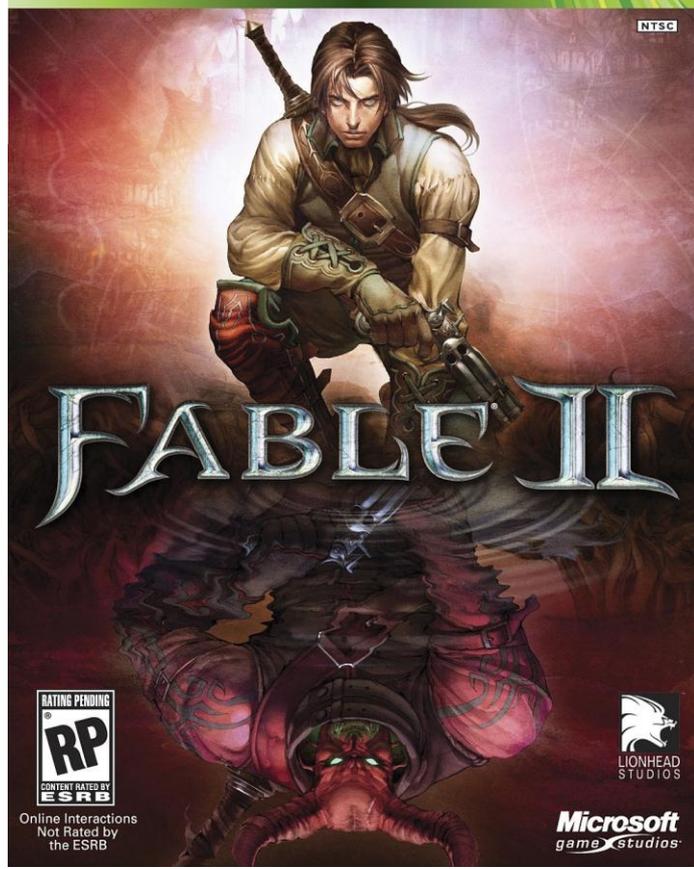
- 低级别愿望
 - 结婚？
 - 获得工作？
 - 等等



XBOX 360

ONLY ON
XBOX 360

LIVE





他们想要什么
(玩家选择)



他们做了什么
(设计师选择)



他们做了什么
(玩家选择)

他们看上去如何
(不是任何人的选择)

他们看上去如何
(设计师选择)

他们看上去如何
(玩家选择)

《传送门》 / 《传送

《战神》

他们想要什么
(设计师选择)

他们想要什么
(设计师选择)

他们想要什么
(设计师选择)

《生化危机》
《死亡空间》

《塞尔达》

《侠盗猎车手》

《辐射》

他们想要什么
(设计师选择)

他们想要什么
(设计师选择)

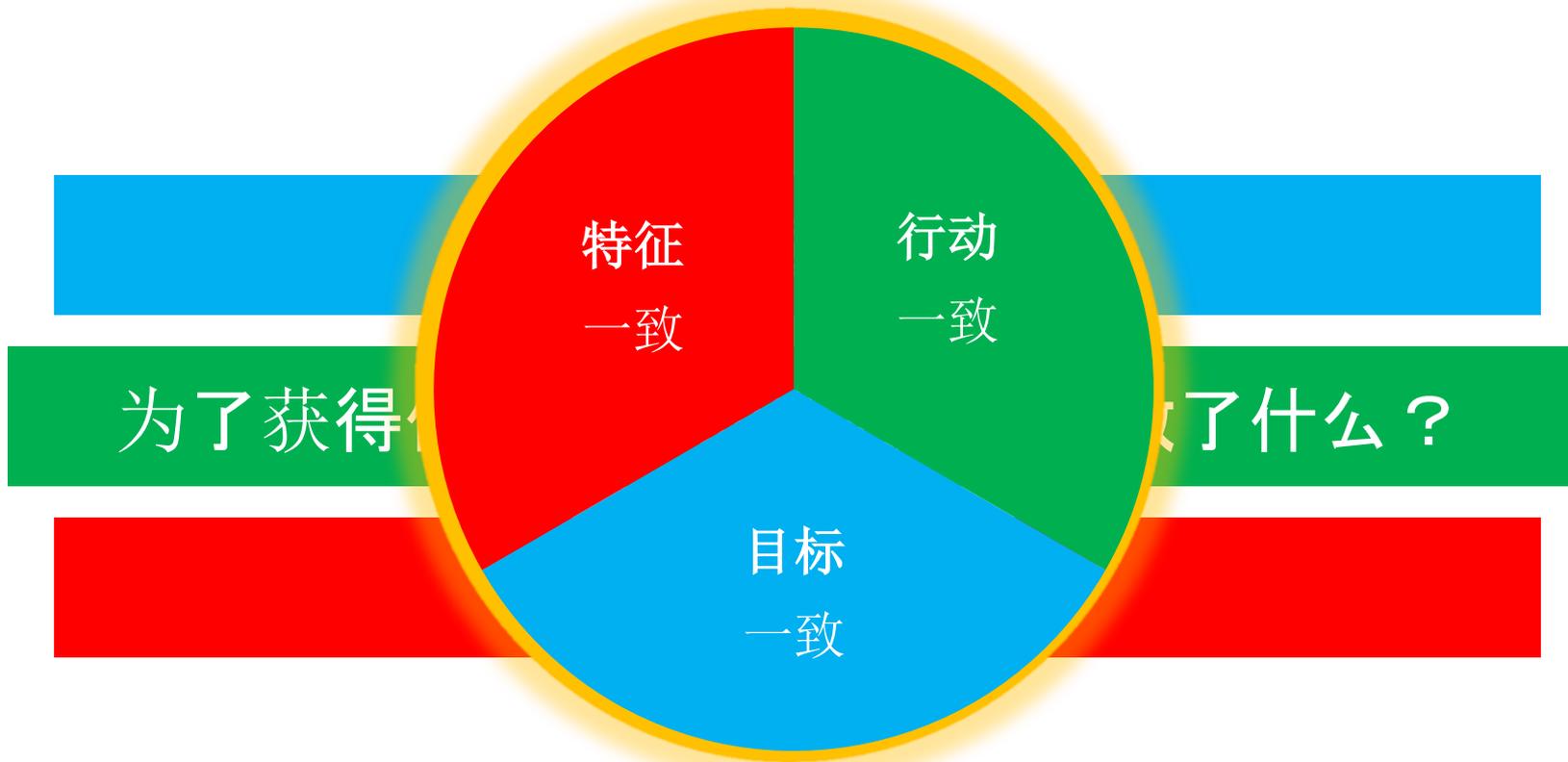
他们想要什么
(设计师选择)

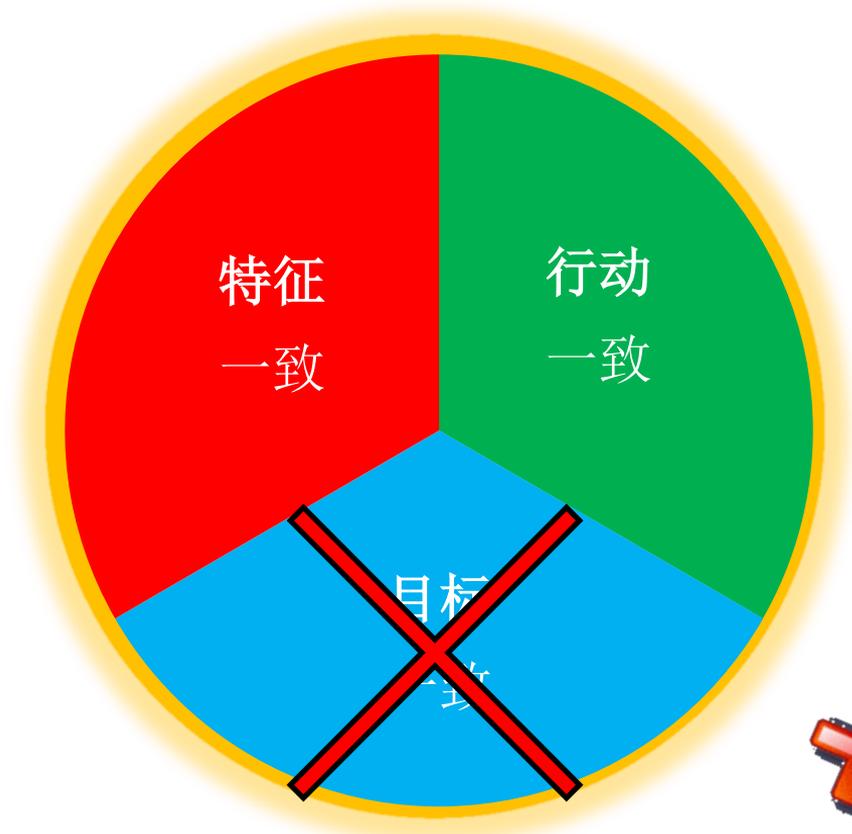


他们想要什么？

为了获得他们想要的东西，他们做了什么？

他们看上去如何？

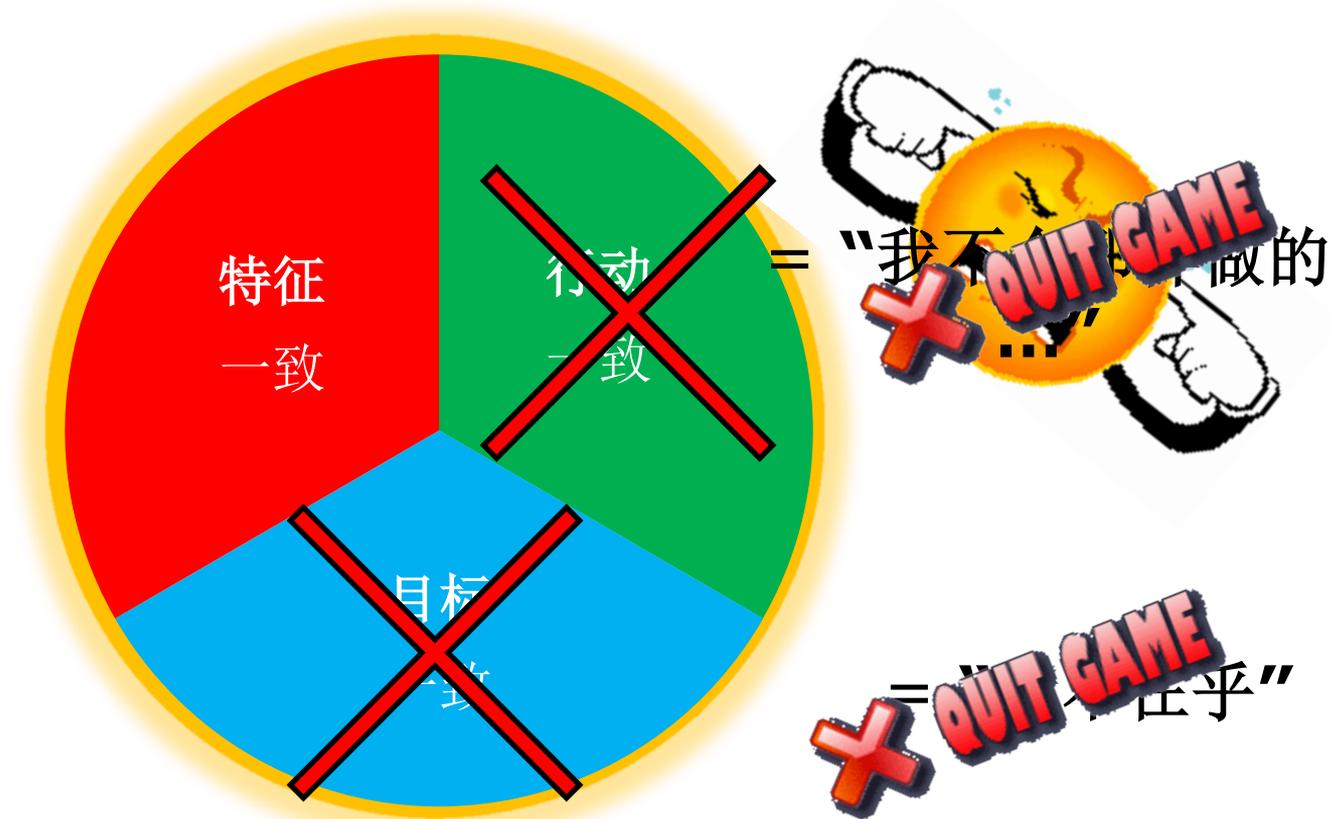


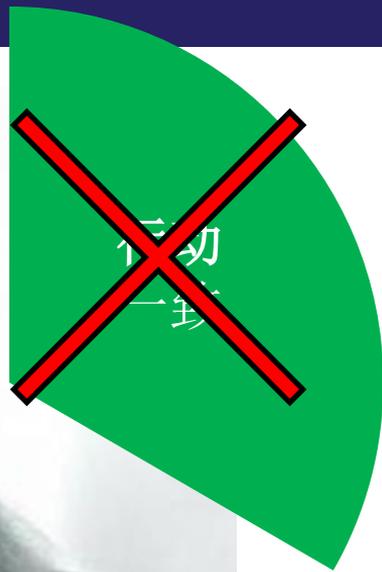


+ = "QUIT GAME 在乎"

《龙腾世纪》







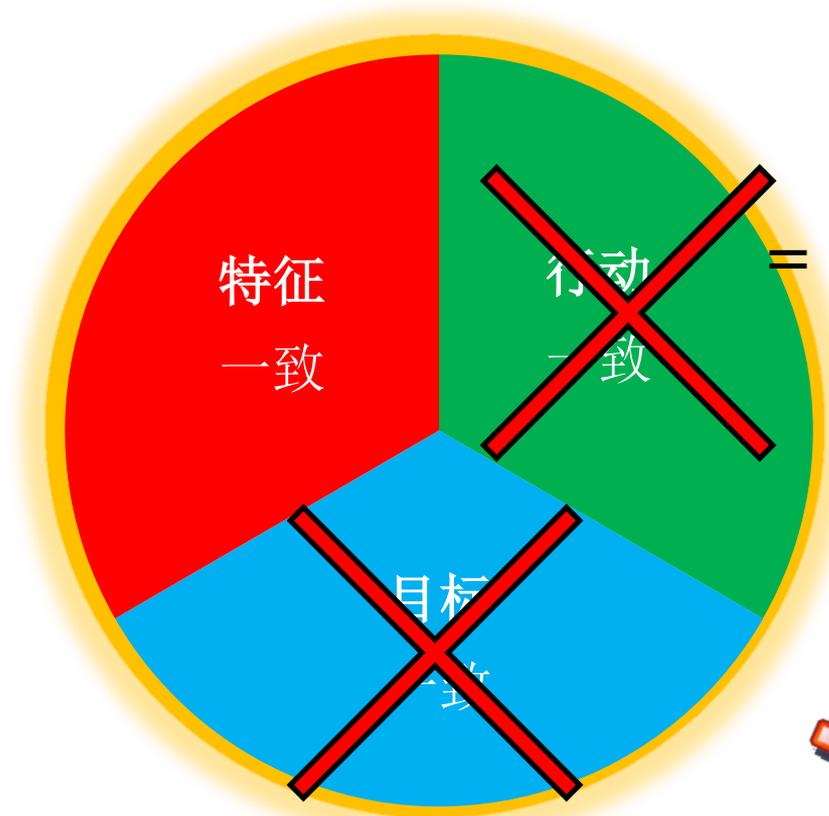
《传送门》 vs. 《传送门2》

行动
一致



~~行动
一致~~





= “我不会那么做...”

...但我的
角色
会”

+ = “QUIT GAME
不在乎”



目标
一致

行动
一致

~~一拳打在
别人脸上~~

~~从建筑物
上跳下~~

~~穿得像蝙
蝠一样~~

~~熬夜超过
10点~~



~~杀人~~

~~行可一致~~

一拳打在别人脸上

从建筑物上跳下

穿得像蝙蝠一样

熬夜超过10点

目标一致





杀人
狂欢

行动
一致

杀人
狂欢

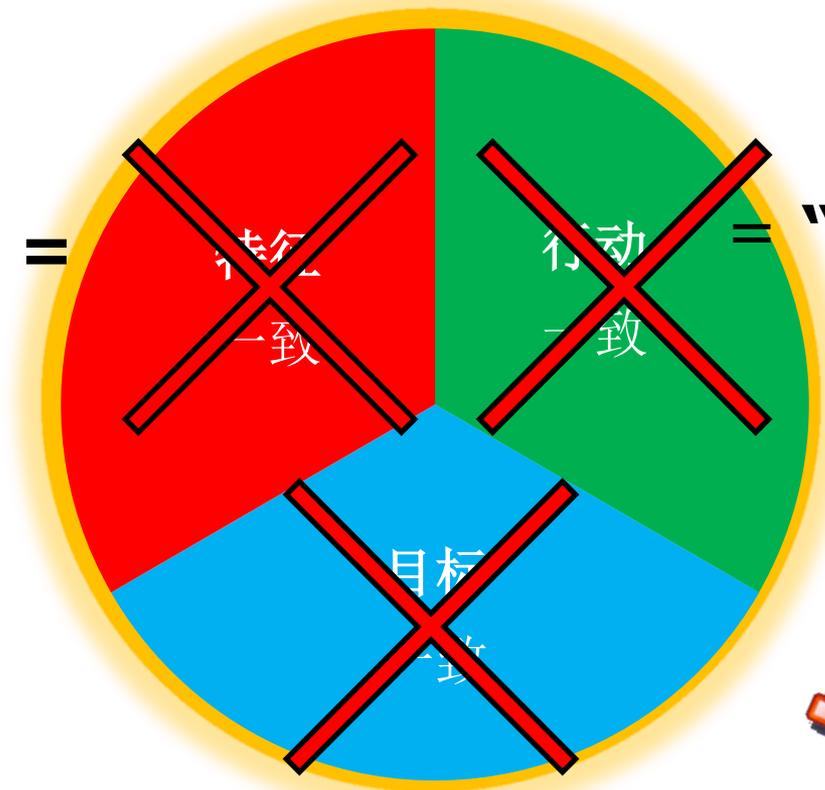
杀人
狂欢

杀人
狂欢

杀人
狂欢

杀人
狂欢

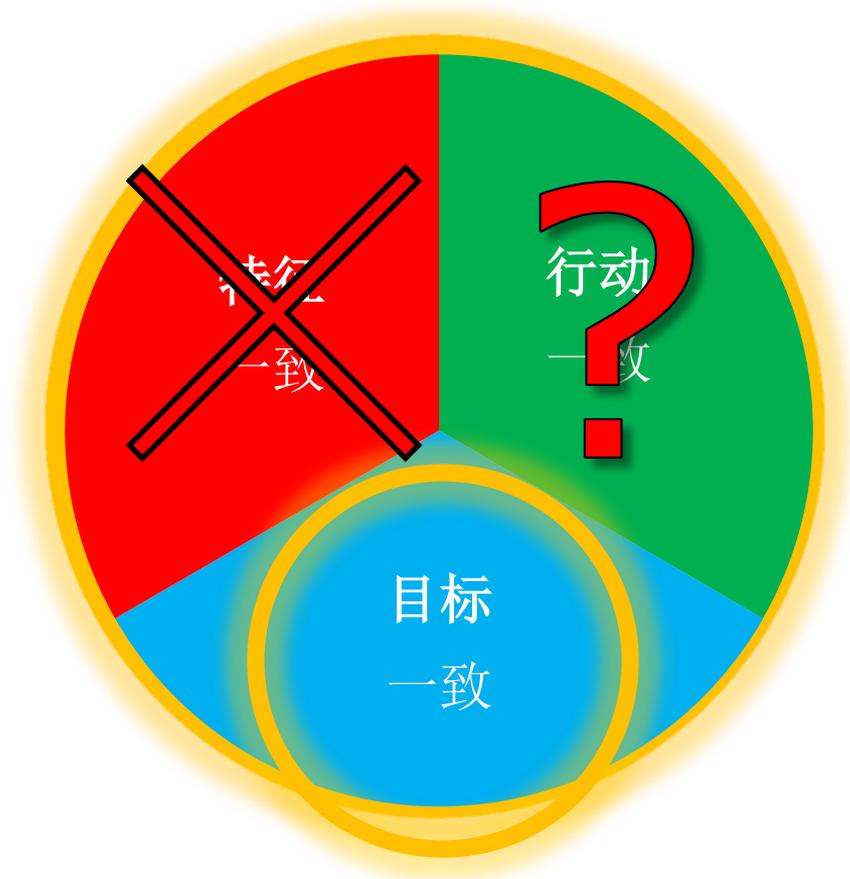
“没什么大不了的” =



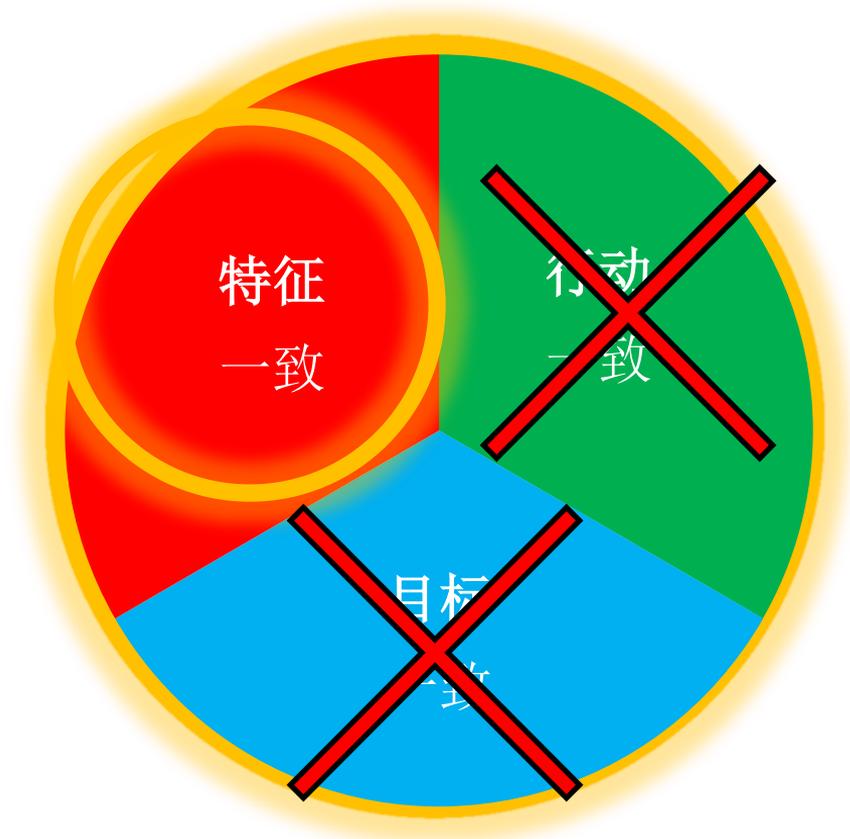
= “我不合你做的...”
+ QUIT GAME?

= “不在乎”
+ QUIT GAME



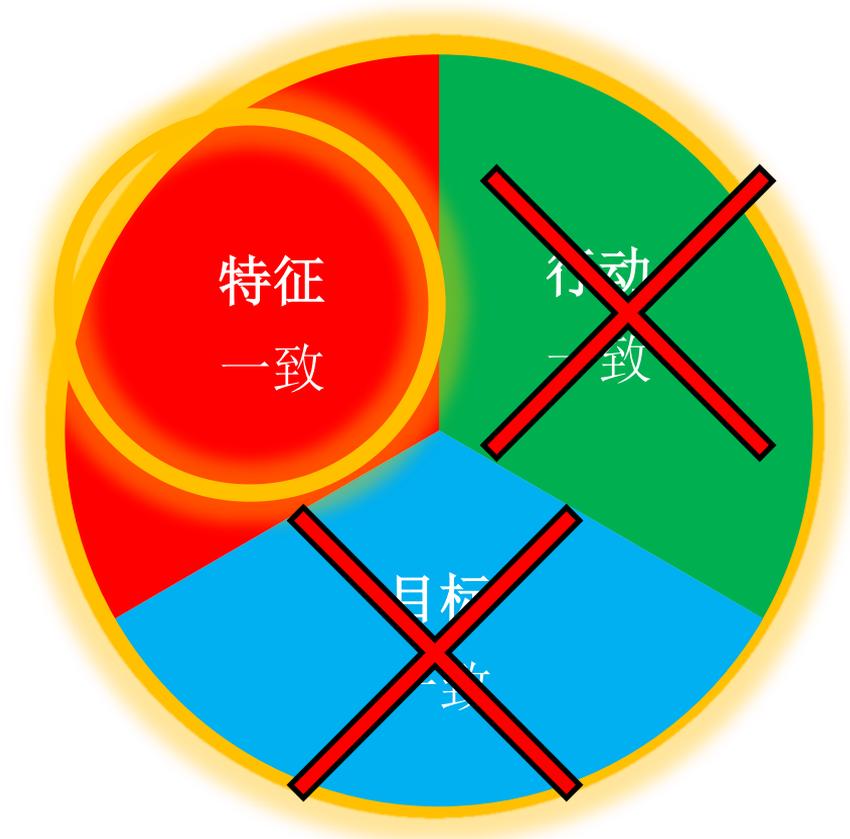




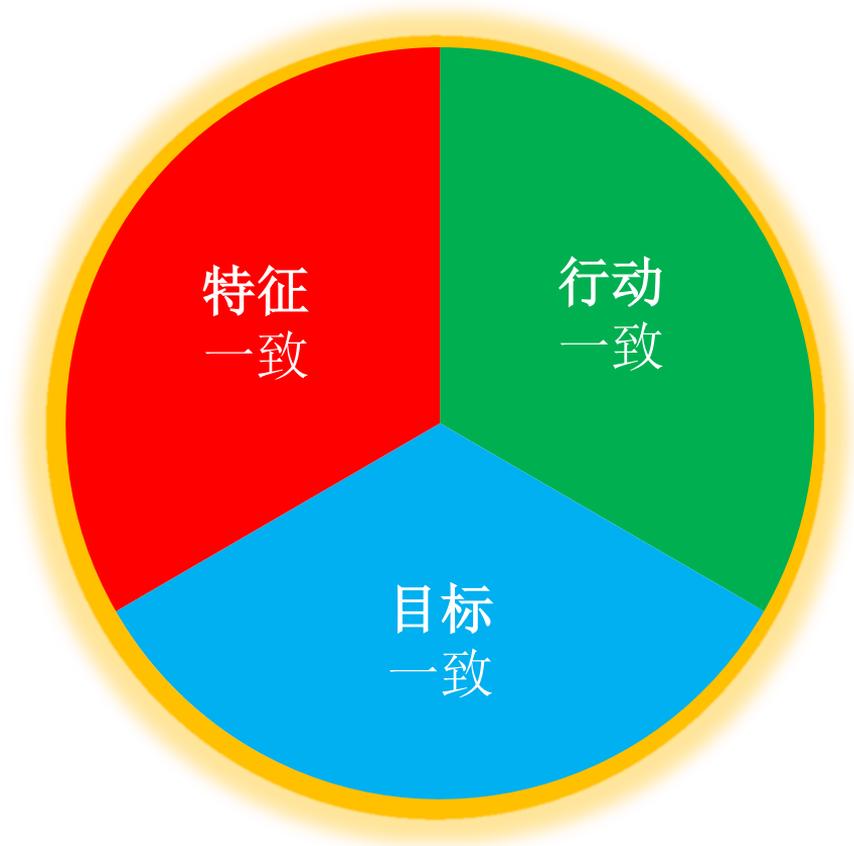




“我们并没有很大的区别，你和我...”







建立一致的特征



开放式

建立一致的特征



开放式

建立一致的特征



开放式

建立一致的行动



线性



沙盘

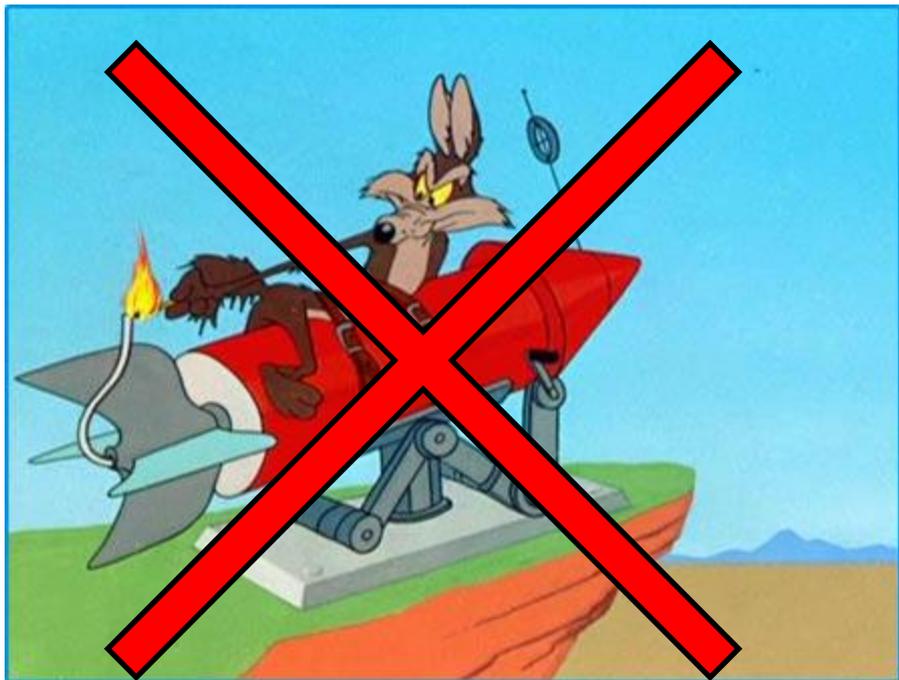
我要做什么？

建立一致的行动



沙盘

建立一致的行动

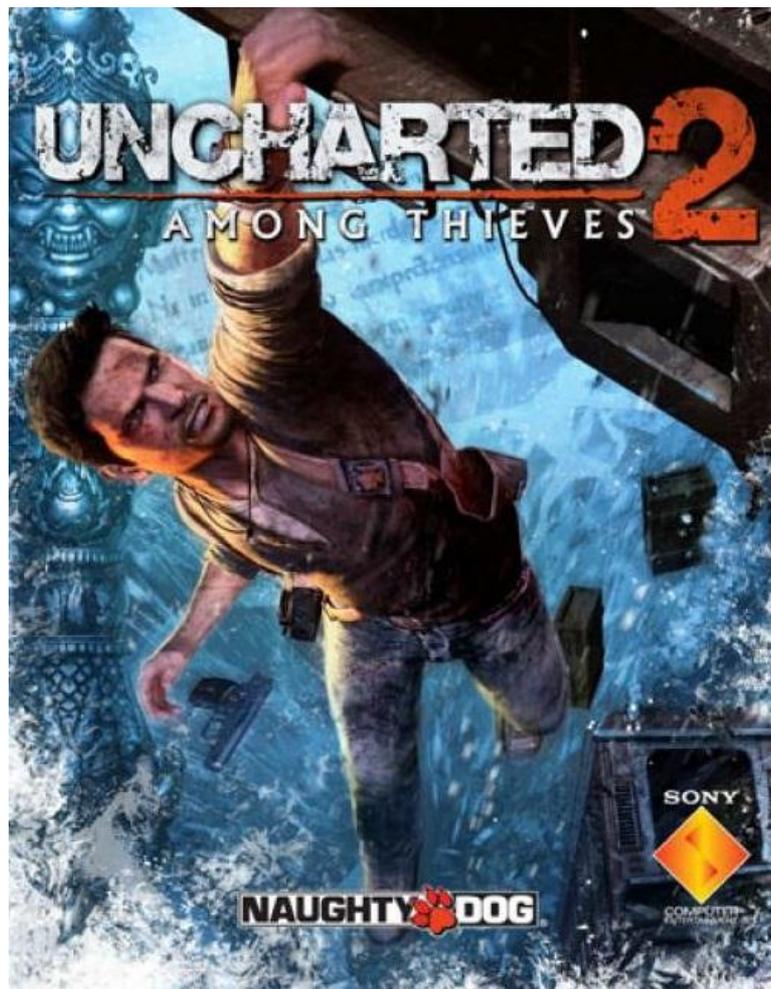






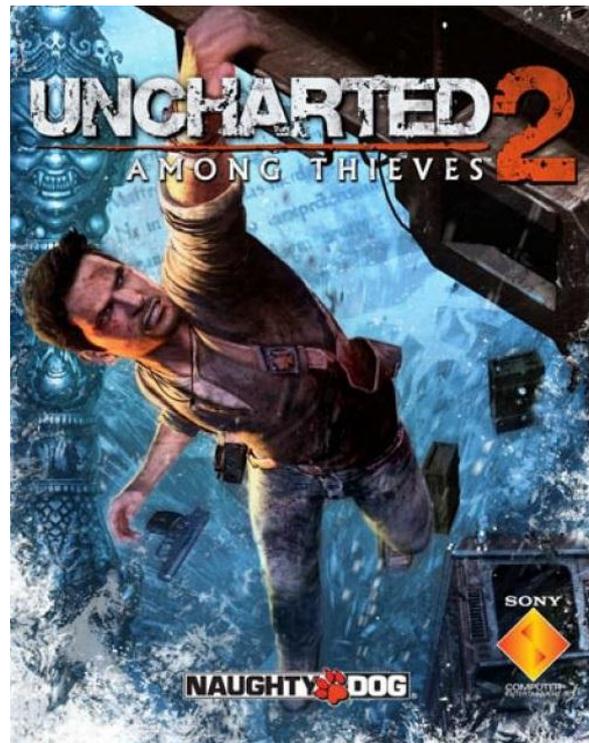
建立一致的目标

某人 非常 **想要** 某样东西



《神秘海域2》：目标一致

- “发生了什么事？”



《神秘海域2》：目标一致

- 共享是关怀
 - 共享的思想
 - 共享的谜题/秘密
 - 共享的情感
 - 共享的选择
 - 共享的经验

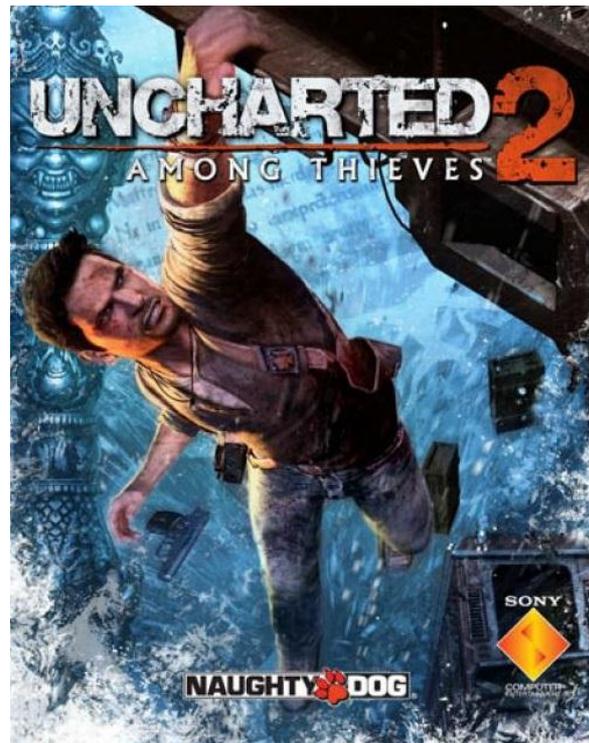


《暴雨》



《神秘海域2》：目标一致

- “发生了什么事？”
- “那是我的血...”



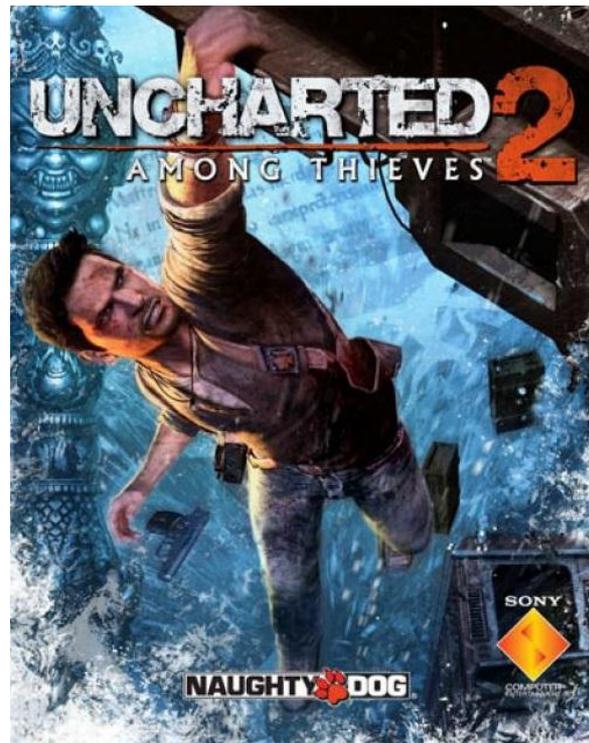
《神秘海域2》：目标一致

- 令人喜爱
 - 处于劣势
 - 有趣
 - 高贵
 - 有同情心

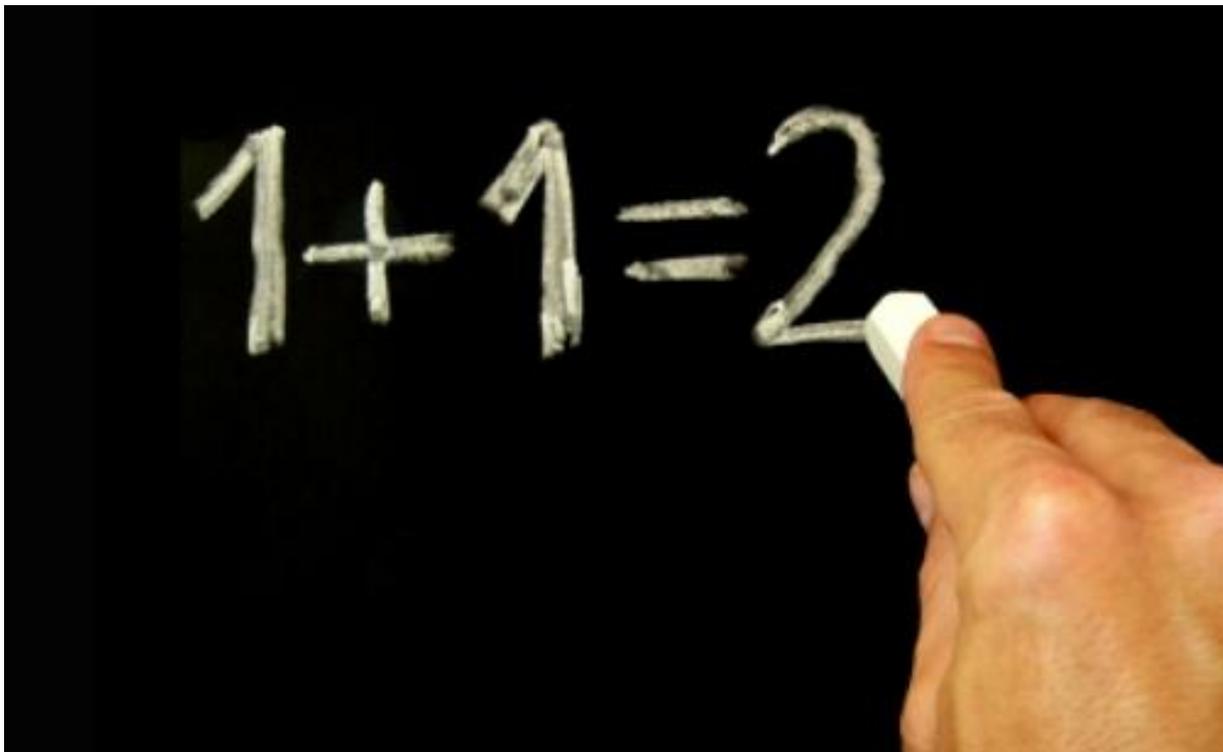


《神秘海域2》：目标一致

- “发生了什么事？”
- “那是我的血...”
- 惊喜！噢！
- 砰地一声！哎哟！
- “哈，哈.... 哎，可恶”
- 基本愿望



建立一致的目标



建立一致的目标

某人 非常 想要 某样东西





有什么问题吗？

jnbernstein@gmail.com

@fajitas on Twitter

www.jnbernstein.com

