

关卡涉及研讨会

第六部分： 环境叙事



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

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

环境 叙事

环境叙事

- 游戏故事和剧本故事之间的概念空间
- 玩家从游戏世界本身推导出的故事

环境叙事

- 游戏故事 - “玩家做了些什么”
- 剧本故事 - “玩家看到了什么”
- **环境故事 - “玩家所处的世界”**

环境的意义

- 游戏环境始终环绕着玩家。
- 环境传达意义，不论设计师有意还是无意。
- 一个没有经过严密设想的环境只传达其最为基本的属性。

- * 但环境可以传达更多东西

- * 这么做的成本通常比剧本故事要低得多，并且在很多情况下和游戏故事相比也更低。

环境叙事是：

- 可见的
- 静止的
- 被动的
- 可选的
- 瞬时的
- 可扩展的

隐含的故事

- 讲述一个故事的装饰
- 如果玩家想要，他们可以自由的关注周围环境，这并不是强制进行的。
- 环境叙事有什么实际的好处？

环境叙事的好处

- 不昂贵
- 与时间无关
- 令人难忘

不昂贵

- 不需要独特的游戏机制或繁重的漏洞测试
- 不要求文本或音效表现或角色动画。
- 要求以特定的方式创建和放置美术资产
 - 需要安装成本、存储成本，但只需更少的人员以更短的管线进行

与时间无关

- 剧本故事需要**时间**，通常以旁白和动画的形式表现出来。
 - 对第一次玩的玩家来说并不一定是一家坏事
- 但剧本故事**比环境故事更为静态**
 - 总是花费相同数量的时间来解决
 - 玩家无法控制持续时间（只能选择看或是不看）

· 《半条命2》（Half-Life 2）锁定的剧本故事场景对于那些对故事天然不感兴趣的玩家来说是失败的



与时间无关

- 环境故事没有设定时间跨度。
- 允许玩家按照他们的意愿将尽可能多的关注放在这一方面。
- 环境叙事没有强迫玩家坐着看完他们不感兴趣的内容，也就没有推开玩家的风险。这推动了玩家的参与。

令人难忘

- 游戏中的环境叙事有多少，就有多少映射在了玩家的脑海当中。
- 玩家融入到游戏内容当中时，就会深深的投入进去。
- 尽管展示给所有玩家的是相同的过场，但玩家他们自己发现的环境叙事碎片是属于他们自己的并且他们会记住这些碎片。

蒙太奇效果

蒙太奇效果

- 在电影领域，蒙太奇效果最先由电影制作人例如谢尔盖·爱森斯坦（Sergei Eisenstein）和列维·库里肖夫（Lev Kuleshov）所开创。
- 其原理是，在任何一个系列的图片当中，对于一张给定的图片，观看者始终会基于前一张图片给这张图片赋予意义。



蒙太奇效果

- 环境叙事将概念集中到了一起
- 玩家观察并给它们加上一个关系框架。
- 设计师的工作则相反，设置了一系列玩家能够重建到预期故事当中的要素
- 可以表现一个简单、单一的时刻...

例子：《网络奇兵2》（System Shock 2） 当中的冷酷场景



例子：《远去的家园》（Gone Home）

- 但环境叙事时刻也可以包含更多的时间并讲述更多的关于一个角色的故事。
- 环境叙事可以表现角色是怎样生活，以及他们是怎样的人。
- 环境叙事可以随着时间的推移建立起一个角色的身份。

《远去的家园》 (Gone Home)





- 居住的家庭空间邀请玩家去探索 and 发现住在那里的角色的更多信息

舞台与架构

舞台与架构

- 考虑玩家第一次碰见一个环境叙事场景的方式，这个场景是怎样点亮和呈现的。
- 不像剧本描写好的某个时刻，一些环境叙事可能在关键路径之外
 - 奖励进行探索和想要在游戏中找到更多意义的玩家

前面居中的位置



隐藏的例子



舞台与框架

- 由于创建环境叙事更简单，允许一些玩家完全跳过一些这种类型的内容变得更加可行。
- 发现这些内容的玩家会感觉获得了更多的奖励和口头结果。

运用语言

涂鸦还是不涂鸦？

- 经常在环境叙事当中发现的一个要素是某些形式的书写。
 - 涂鸦、手写笔记、标记或者印刷品的剪报。
- 这种对语言的运用可以说是一种恩赐，或者一根拐杖。
- 过度依赖书面文本会向玩家解释该场景到底意味着什么，而不是让玩家自己去想明白。

告知代替展示 ☹



涂鸦还是不涂鸦？

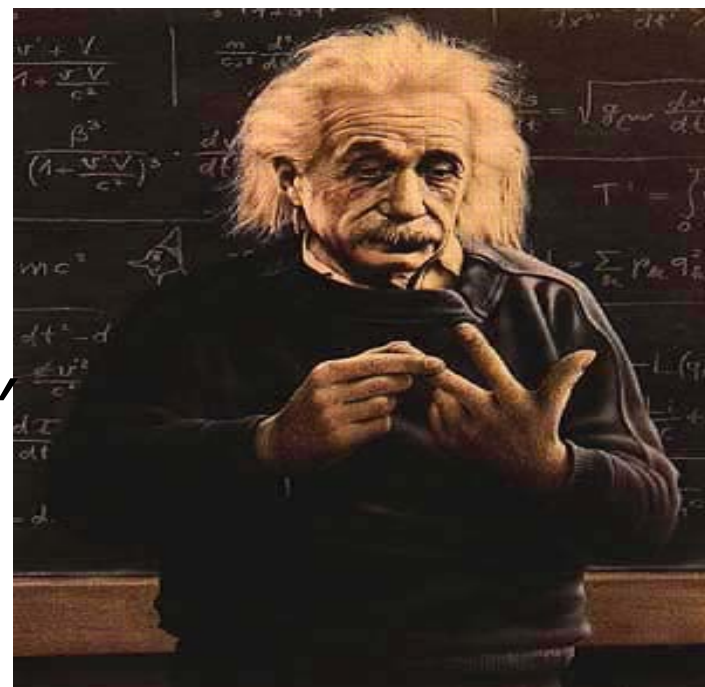
- 但有时，文本可以这样运用——和场景结合在一起，只给出刚好足够的文本来使其他的要素也具有含义。

展示和告知 😊



爱因斯坦的剃须刀

- 环境叙事主要是视觉上的叙事。
- 语言有助于凝聚效果。
- *“所有东西都应该做的尽可能简单，简单到不能再简单。”*



结论

- 环境叙事与如何最大化你和玩家沟通的能力有关。
 - 将有意义的图像填充到环境当中最大限度地提高了玩家所探索的空间的影响。
 - 环境叙事往往也是传达创作故事的最有效方法。

在面对不“说”任何事的一部分环境或者你需要传达给玩家的一个故事要素的时候，考虑你要如何才能用有意义的图片填充环境，以允许玩家在心中重建故事。

使玩家成为故事的讲述人，而不仅仅只是一个旁观者。