关卡设计研讨会

第一部分：关卡设计的组成

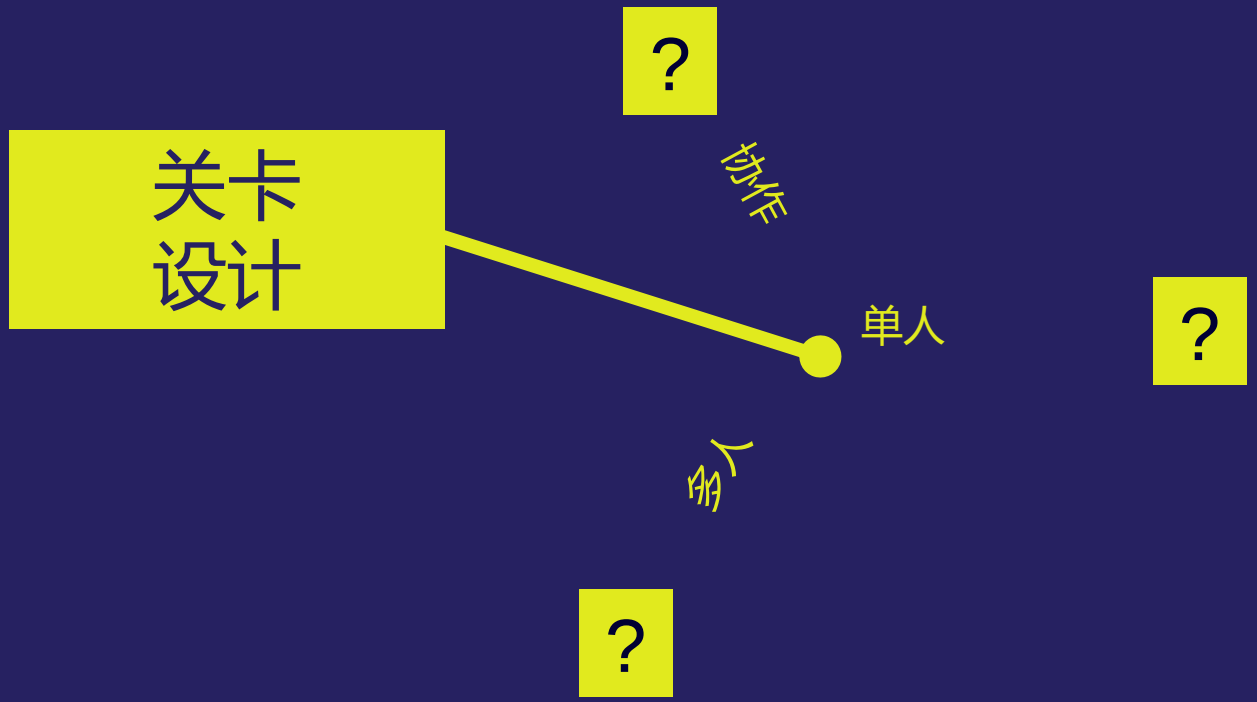
GAME DEVELOPERS CONFERENCE™ CHINA
SHANGHAI INTERNATIONAL CONVENTION CENTER
SHANGHAI, CHINA · OCTOBER 19–21, 2014

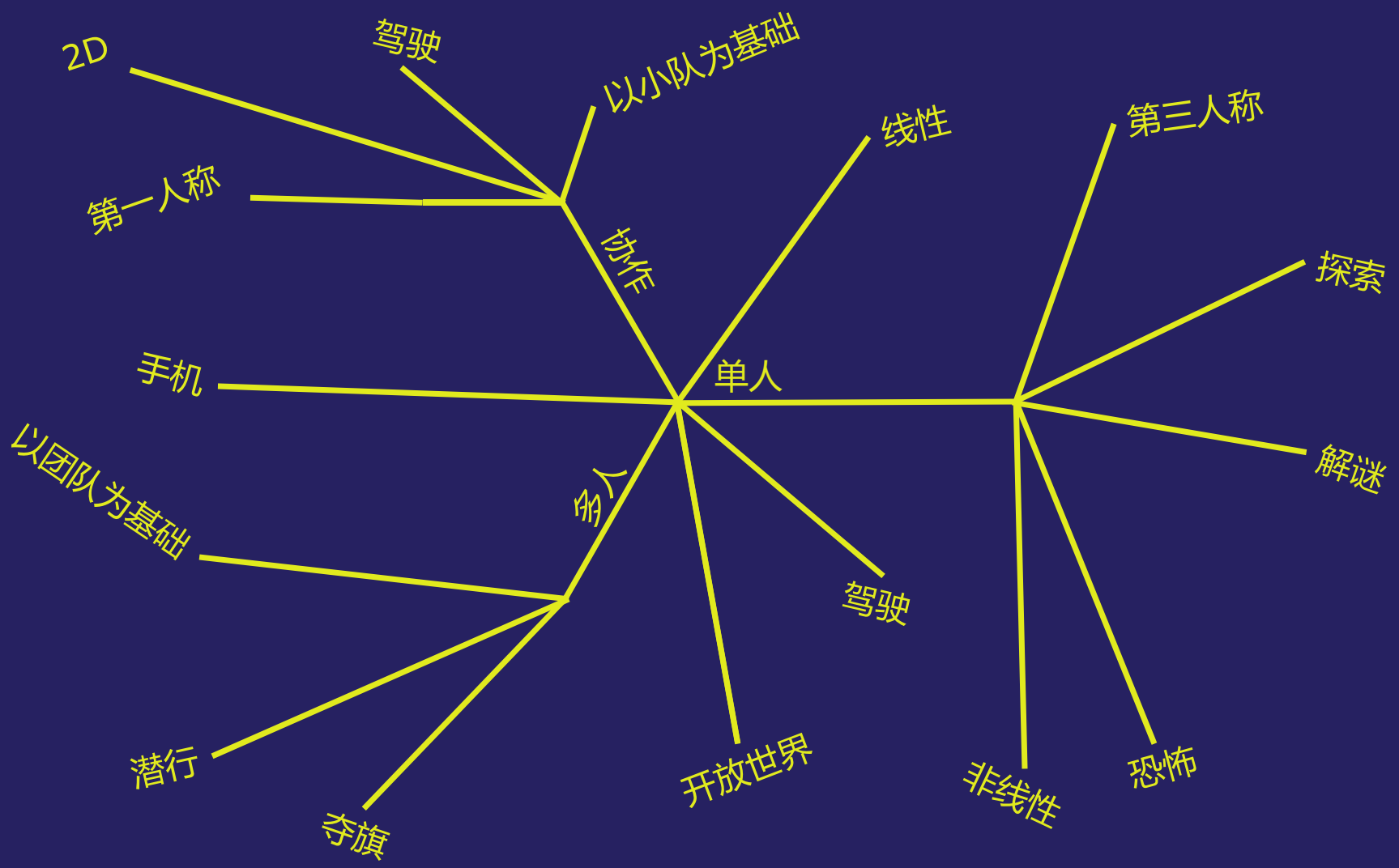
定义关卡设计

定义关卡设计

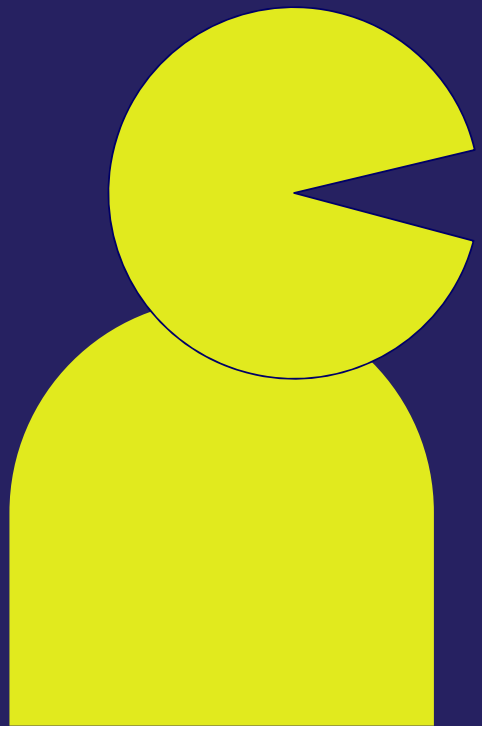
- 广义的设计学科
- 需要根据工作室/项目/类型进行改变
  - 往往是多任务工作的一个方面
  - 并非一个被普遍接受的术语

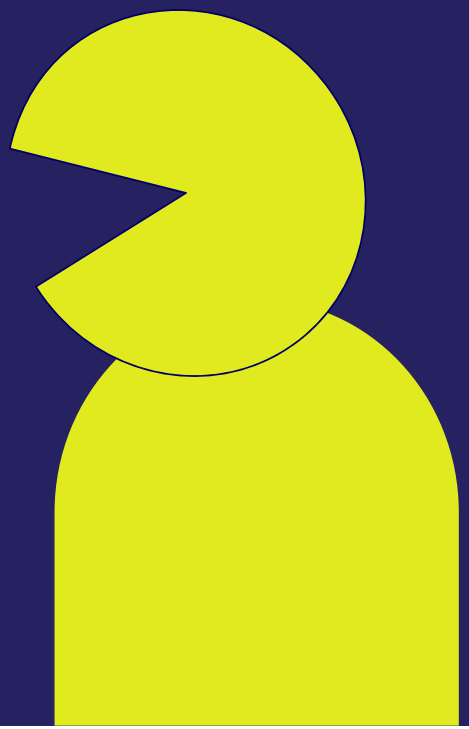
关卡设计


关卡
设计
?
协作
单人
?
多人
?


2D
驾驶
以小队为基础
第一人称
动作
线性
第三人称
探索
手机
单人
解谜
以团队为基础
多人
驾驶
潜行
夺旗
开放世界
非线性
恐怖

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





一种语言，多种说法

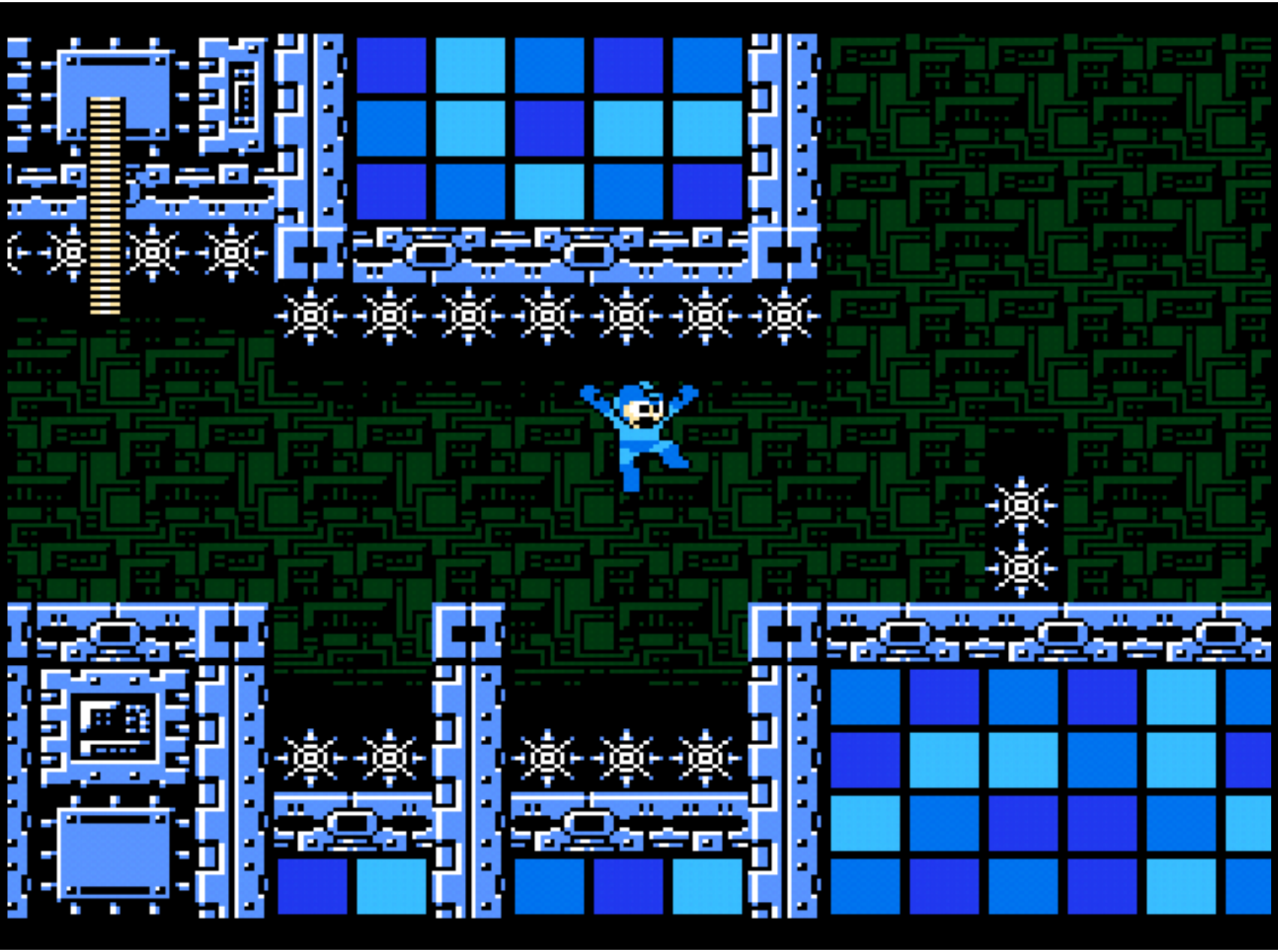
- 从广义上讨论关卡设计
  - 寻找共同点
  - 从细节推断出整体
  - 找出我们可以应用到工作当中的经验教训

- 那么 – **什么是关卡**，真是这样吗？

定义关卡设计

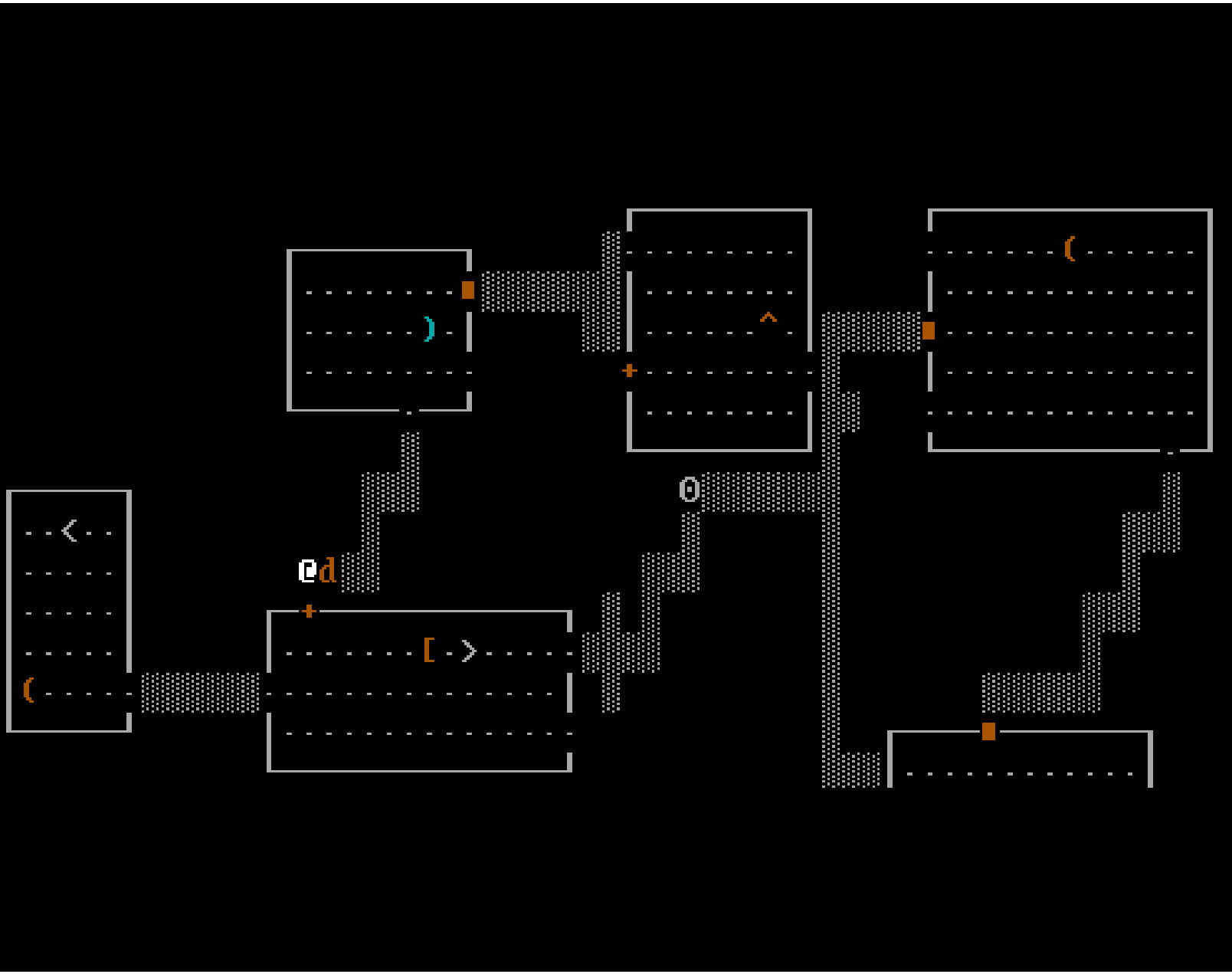
关卡是玩家行为发生的空间

- 根据这一定义，每个游戏都有关卡
- 关卡设计师的作用根据下列项目不同会有所不同：
  - 游戏/类型/远景
  - 技术
  - 团队文化
  - 设计师技能



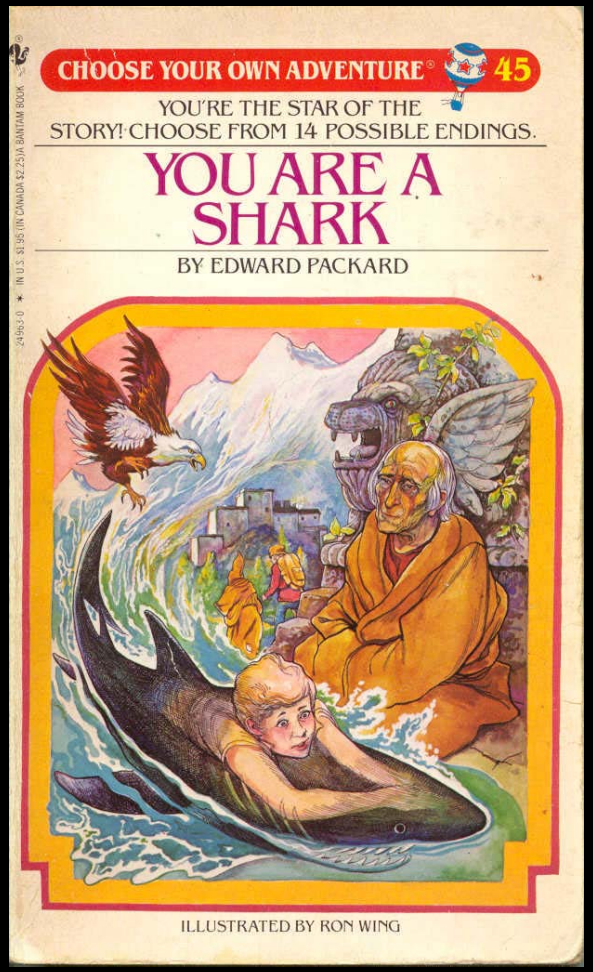
B Doors
B
A
$4000
6:55
3
2
Enemy: SKI
180
100
0

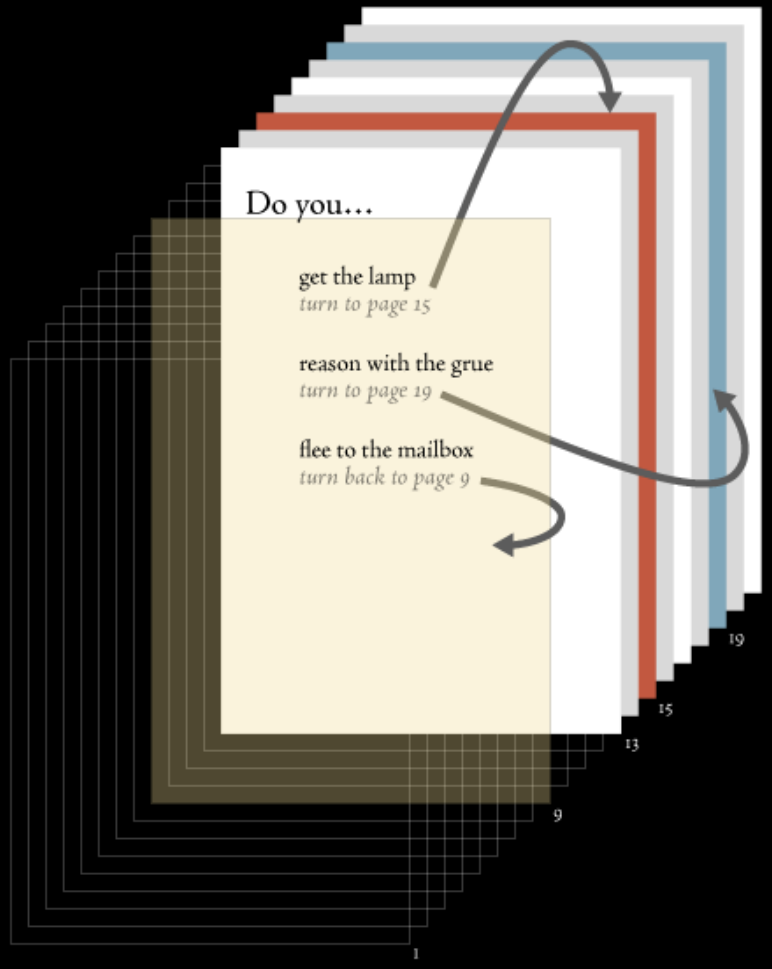
50
0
15/20
Terran Vulture
Sergeant
Kills: 0
80/80
0
0
1
MENU



1UP
00000000
NEXT
ROUND 01
CREDIT 2

STAGE
1st
1
2
PERFECT!!
116
combo
PERFECT!!
116
combo
EXPERT
EXPERT
09576677
09576677


CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE® 45
YOU'RE THE STAR OF THE STORY! CHOOSE FROM 14 POSSIBLE ENDINGS.
YOU ARE A SHARK
BY EDWARD PACKARD
ILLUSTRATED BY RON WING


Do you…
get the lamp
turn to page 15
reason with the grue
turn to page 19
flee to the mailbox
turn back to page 9
1
9
13
15
19

关卡设计是...

- 关卡设计的定义取决于你的游戏
- 你的关卡设计可以定义你的游戏
- 你的作用？任何需要的作用。

关卡设计师的作用

关卡设计工作 #1

创建各种环境吸引玩家参与到游戏塑造好的活动当中

- 展示美术、代码和系统
  - 对团队和游戏应尽的责任
- 建立玩家的信任
  - 对玩家应尽的责任

通用设计考虑

- 关注物理空间
  - 美学成分
- 玩家和游戏机制之间的桥梁
  - 心理学成分

关卡设计美学

- 关卡设计 != 创造美术资产
  - 尽管这二者之间的联系非常紧密！
  - 但关卡设计师可以是非美术师的开发人员
- 关卡设计的发展依靠视觉*构成*
  - 相对于视觉完成
- 关卡是运动的艺术
  - 游戏玩法很少在视觉上是静态的

关卡设计心理学

- 了解玩家的情绪状态
  - 迎合游戏风格
  - 满足预期
- 游戏玩法是主动的表达方式
  - 关卡设计即玩家合作
- 一个可预测的设计学科
  - 建立环境和系统
  - 设计师/玩家主导权关系

核心概念

核心概念

- 布局 – 上午部分(Joel)
  - 了解我们是如何处理空间的
  - 有许多方法可以进行布局

核心概念

- 游戏玩法与节奏 – 下午(Matt)
  - 确定游戏玩法目标
  - 了解和运用节奏

核心概念

- 叙事 – 傍晚(Steve)
  - 关卡设计叙述故事的许多方法
  - 明确的、隐含的和环境的叙事