

关卡设计研讨会

第二部分：布局基础



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

布局的作用

布局与游戏机制

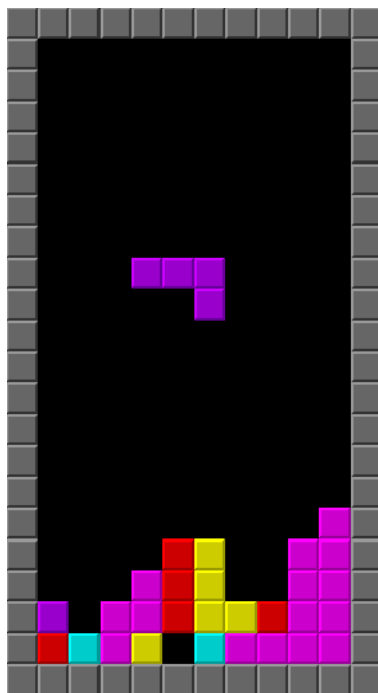
- 游戏机制：玩家的动词集
- 布局：有利于这些动词的空间

沙盘是一种非常简单的
利用沙子来进行游戏的
布局



游戏是否需要布局？

- 一些由游戏机制驱动的游戏不需要



在什么时候布局是重要的？

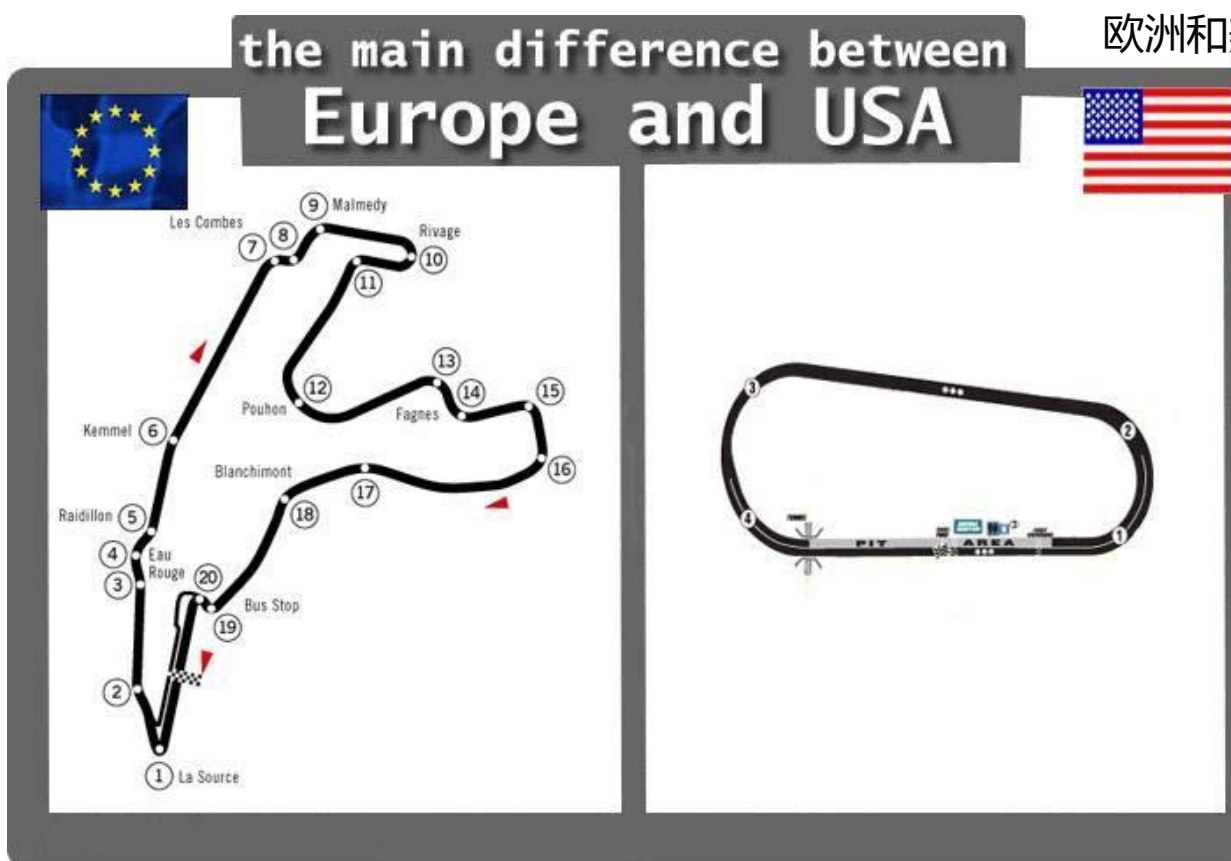
- 任何物理空间影响玩家活动的游戏



布局即游戏规则

the main difference between
Europe and USA

欧洲和美国之间的主要区别



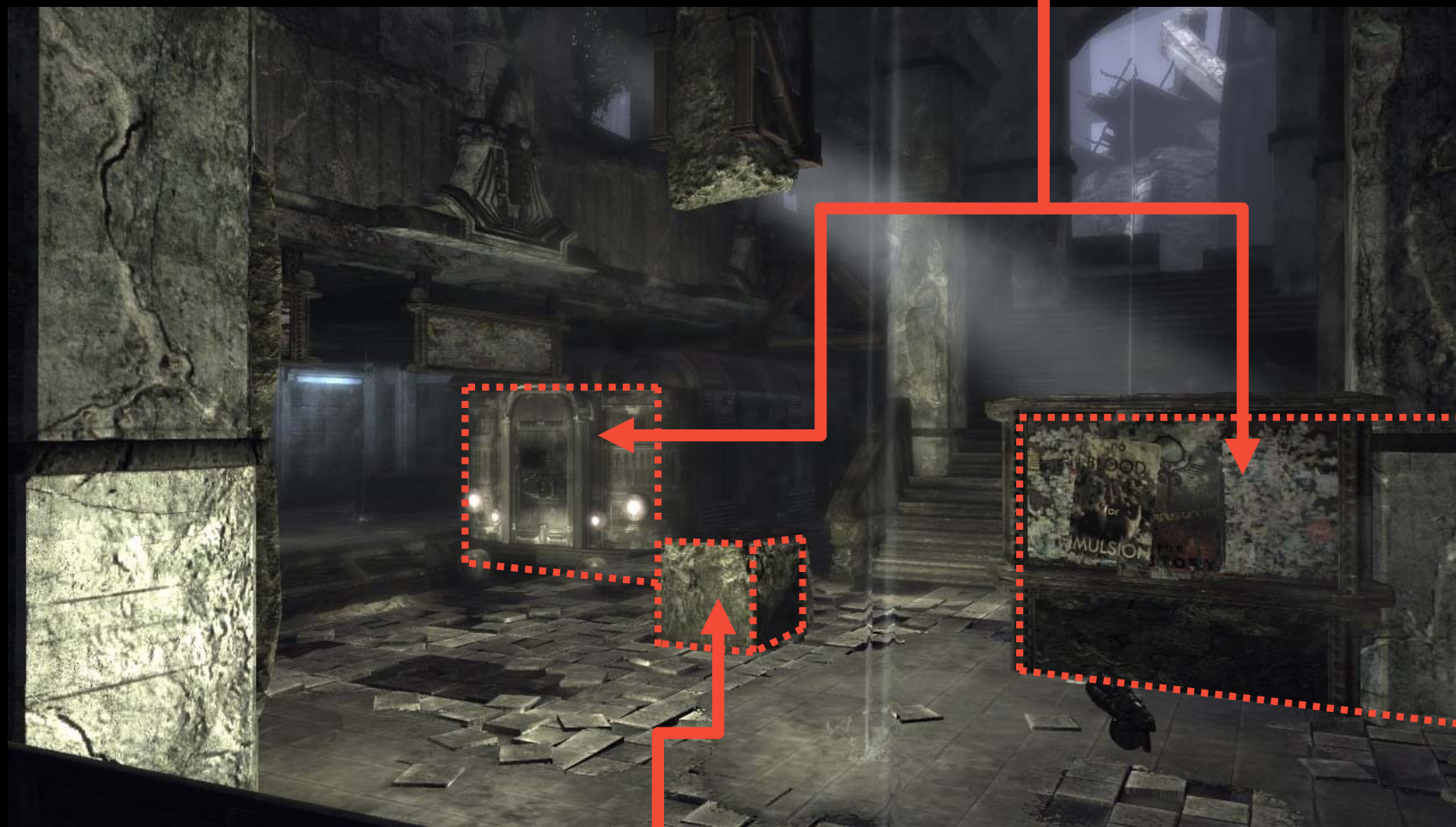


不仅仅“只是一张地图”

布局是一种声明

- 邀请和鼓励玩家行为
- 布局是对你的游戏是怎样的一款游戏以及你如何建议玩家最好地享受你的游戏的有力声明。

站立状态的遮蔽物



蹲伏状态的遮蔽物

关卡流程

- 流程：玩家进行和体验一个关卡的反复过程
- 这与布局和节奏关系紧密
- 流程会强调和执行游戏的整体节奏



SKIRTING THE ISSUE

Getting inside the statue without direct violence.

1 I get the first few guards killed by firing wildly in their direction, then running back to the UNATCO death-bot at the docks when they chase me.

2 Two guards facing each other – always tricky. I toss my crowbar at the wall behind them, they turn to see where the sound came from, and I scamper off.

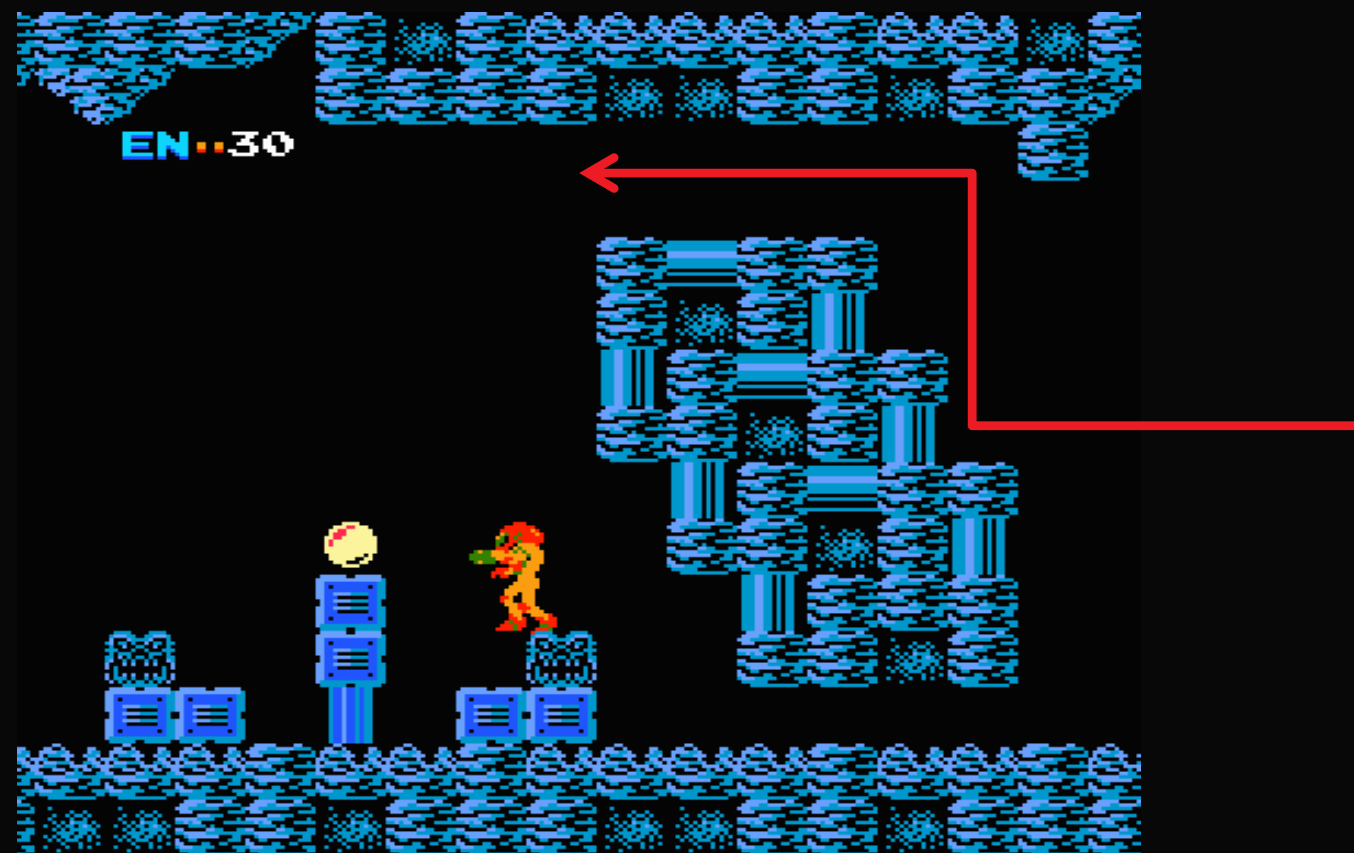
5 And I'm in! But I forgot about Gunther, locked up downstairs. I sneak all the way down, log in to the security console by his cell, and that's where this story starts.

4 A thug: tougher than your standard NSF guard. While he's not looking, I reposition an inexplicably placed TNT crate to shoot when he passes it. Blam, boom.

3 This guy's alone but right in my way. I stun him with the Riot Prod, and leave him gibbering there on the spot while I climb up the boxes to the Statue base.

布局即老师

- 布局可以是一种有效、自然的教程
- 创建玩家必须使用特定的核心技能来前进的场景

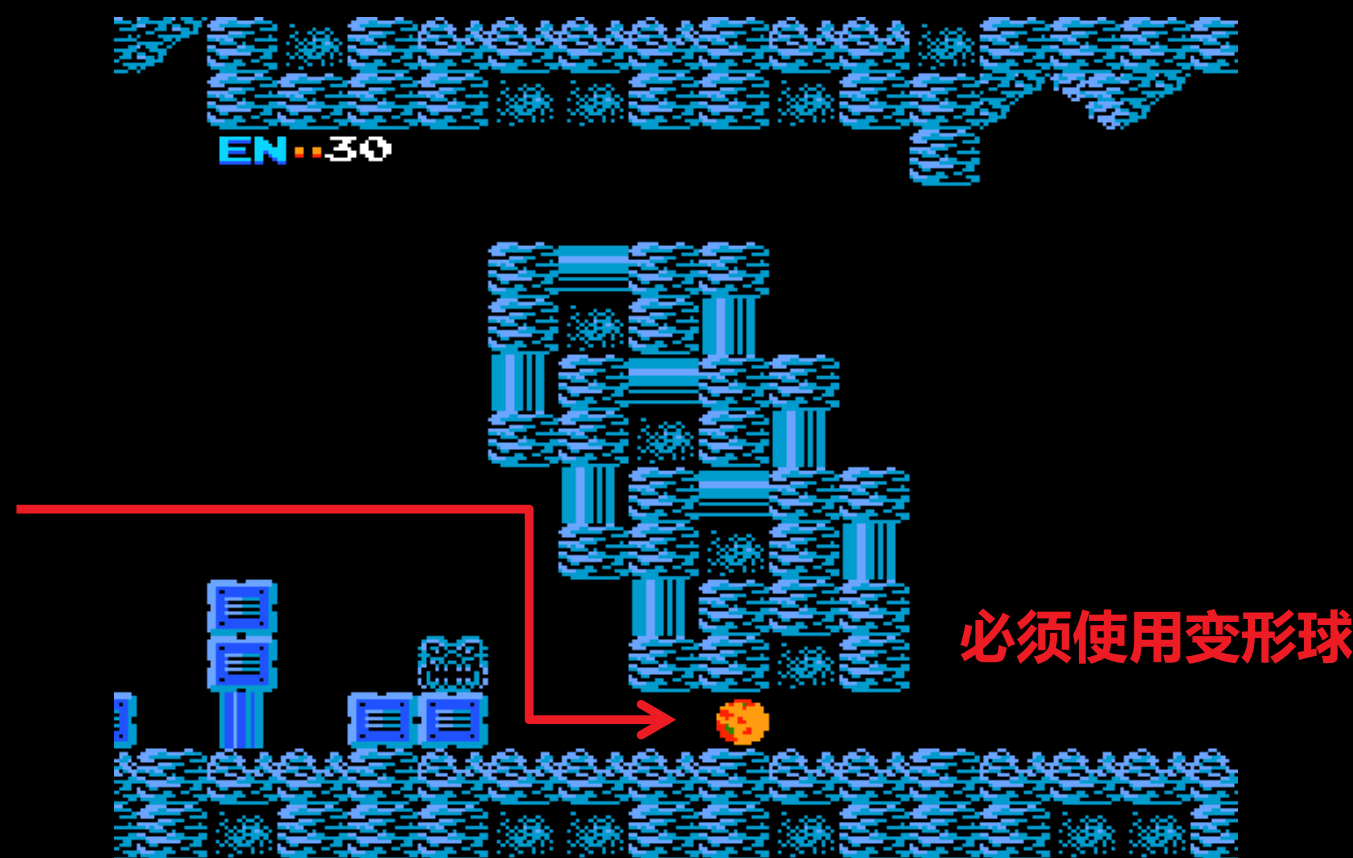




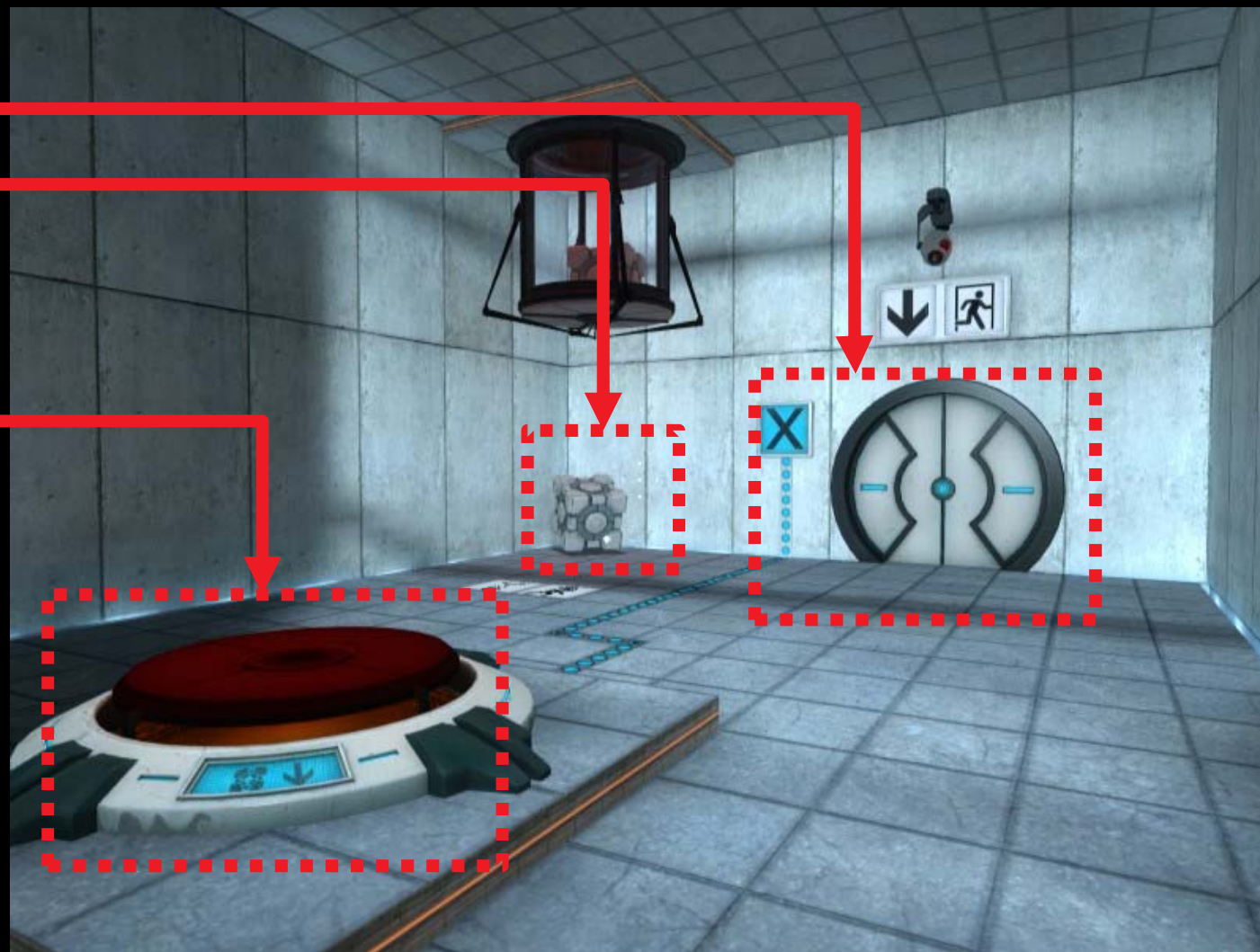
太高无法跳上去

死亡结局

太小无法通过



锁着的门
有重量的立方体
压盘按钮



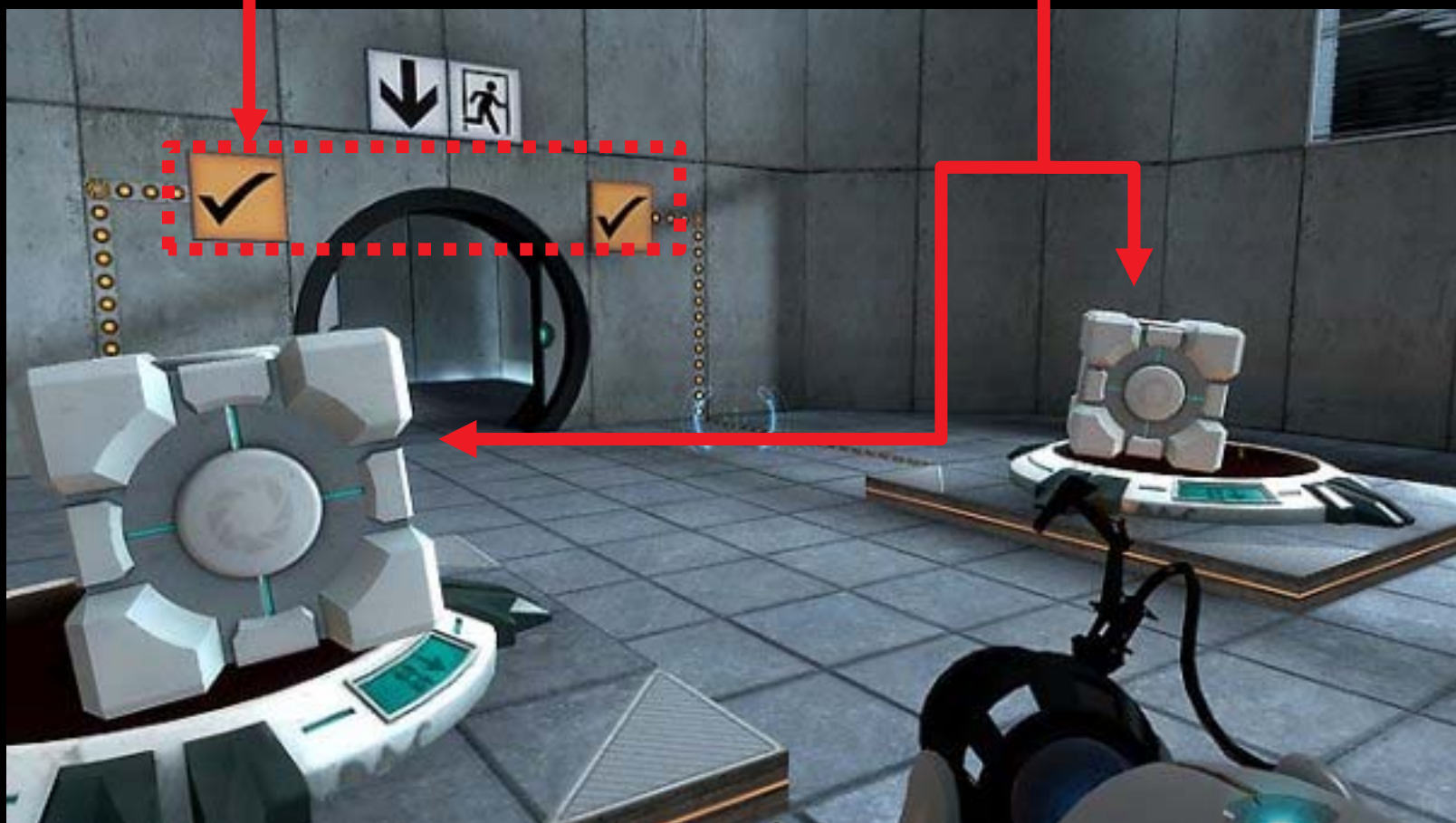


有重量的立方体
+ 压盘按钮
门开了！

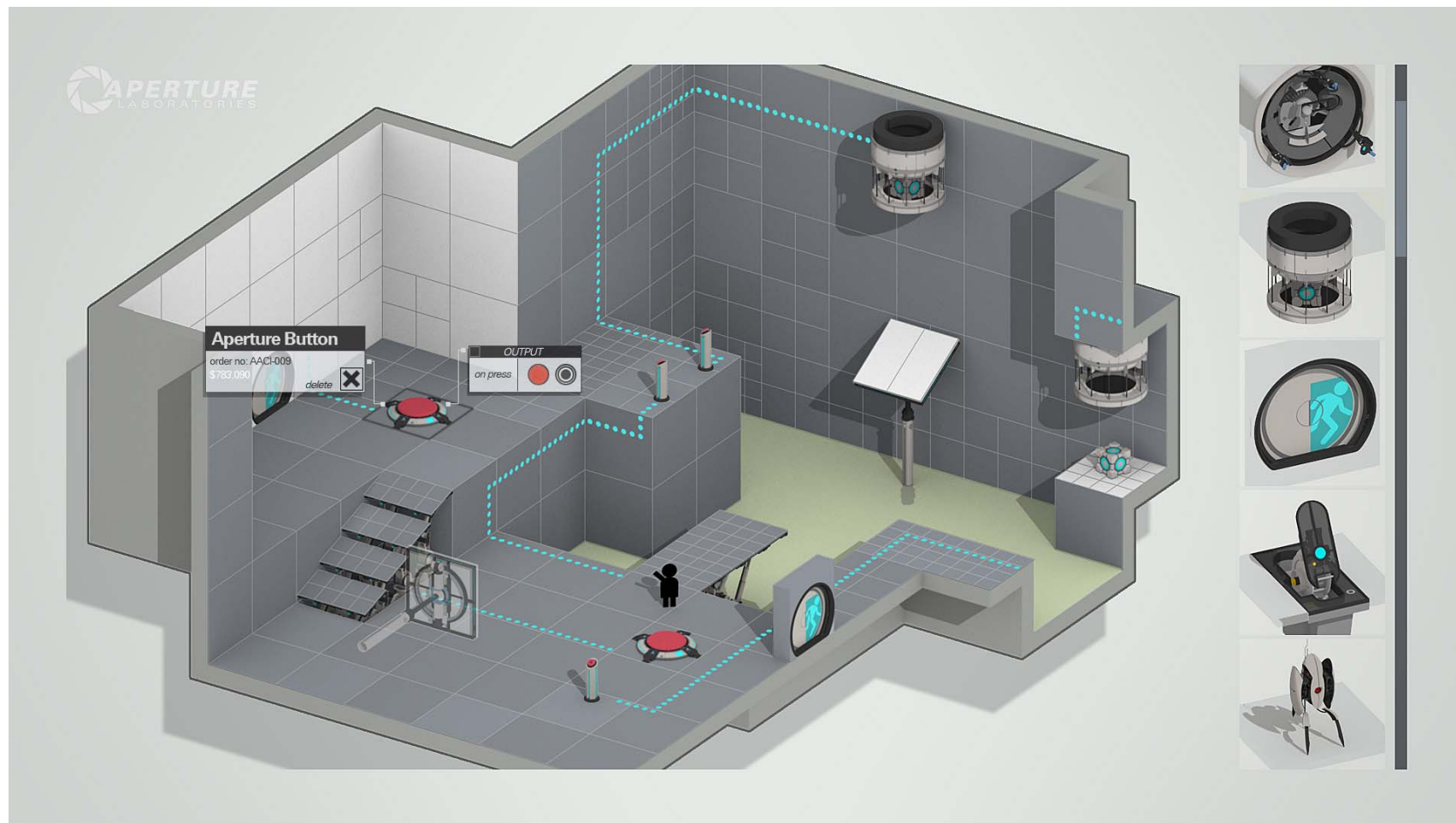
分层

- 介绍分离的规则/机制
 - 去除干扰
 - 去除挑战
- 强迫分层
 - 物理环境(布局)
 - 结合游戏机制(例如敌人)
 - 时间压力(保守地运用)

需要两个





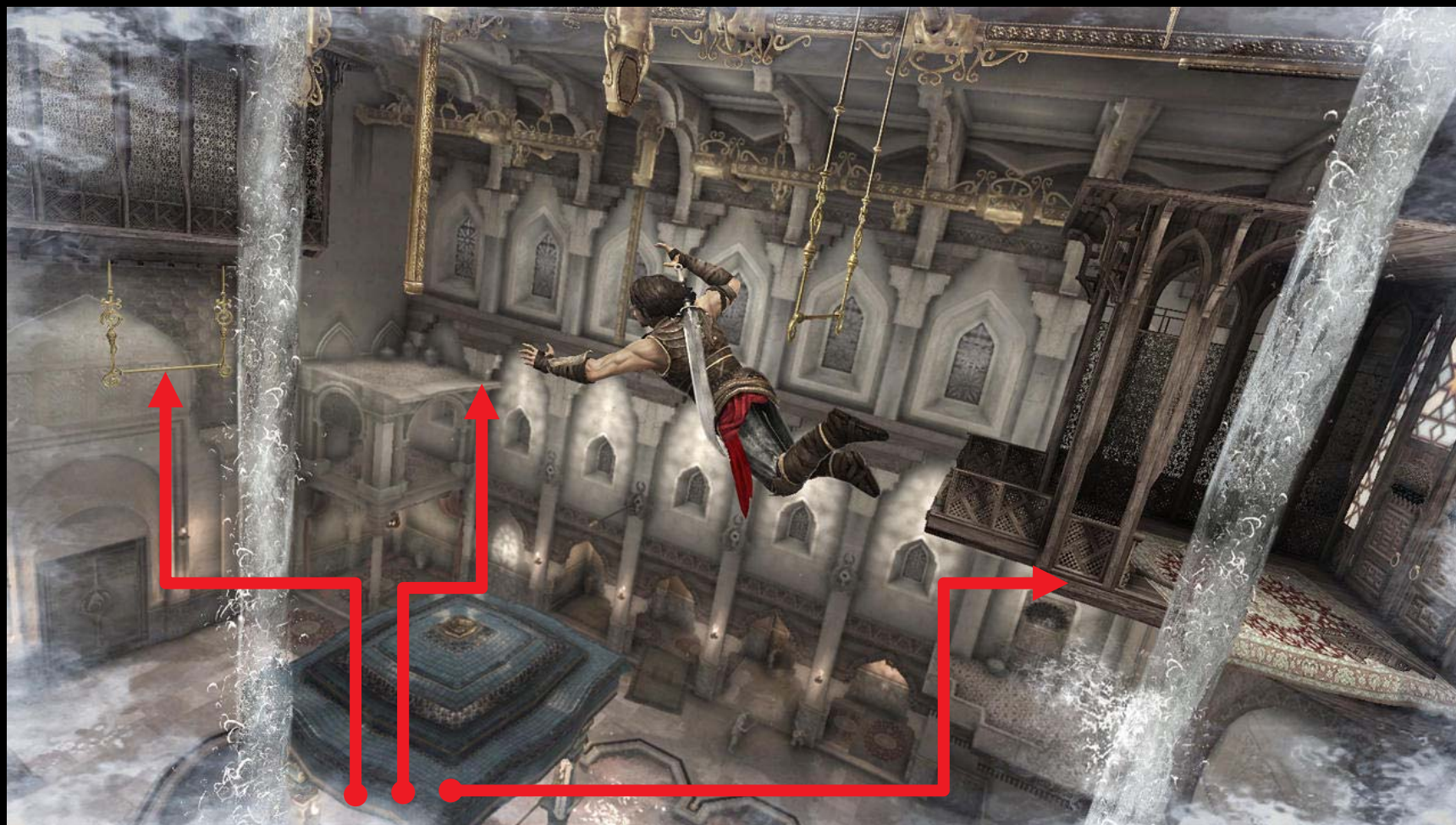


布局即预览

- 显示当前无法进入的区域
- 对电报式游戏方式的期望
- 引起探索的欲望

可玩区域





可玩路线

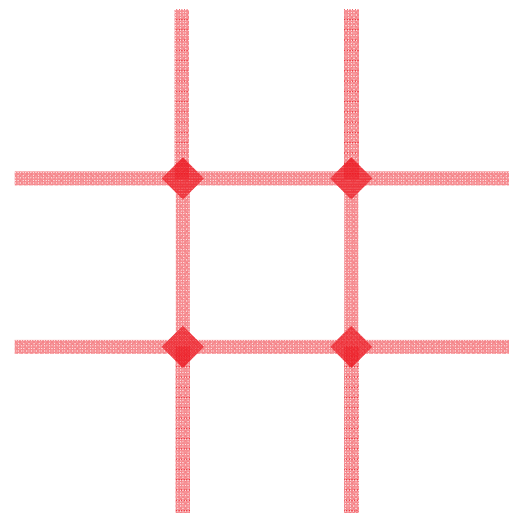


布局即构成

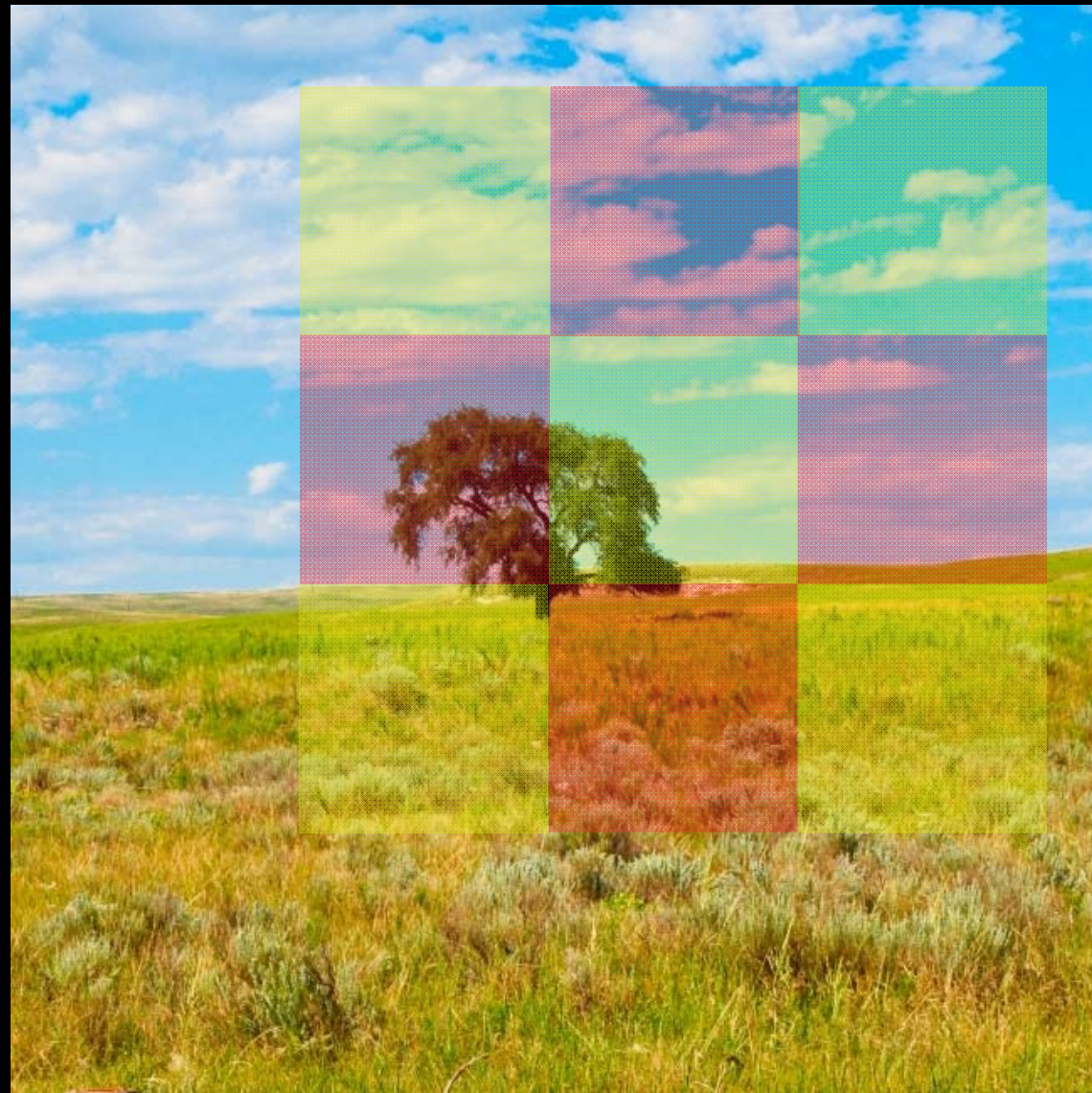
- 良好的关卡设计师在描绘一幅画时可以是糟糕的...
- .但在构成一幅画时是优秀的。
- 视觉构成规则适用于关卡设计

三分构图法(Rule of Thirds)

- 在视觉美术中,这是如何在一个构成当中构建元素框架的指导原则
- 在布局中,可以当做是一种宽松的指导原则
- 对构成揭示很有用
- 强调游戏位面
- 避免对称的工具



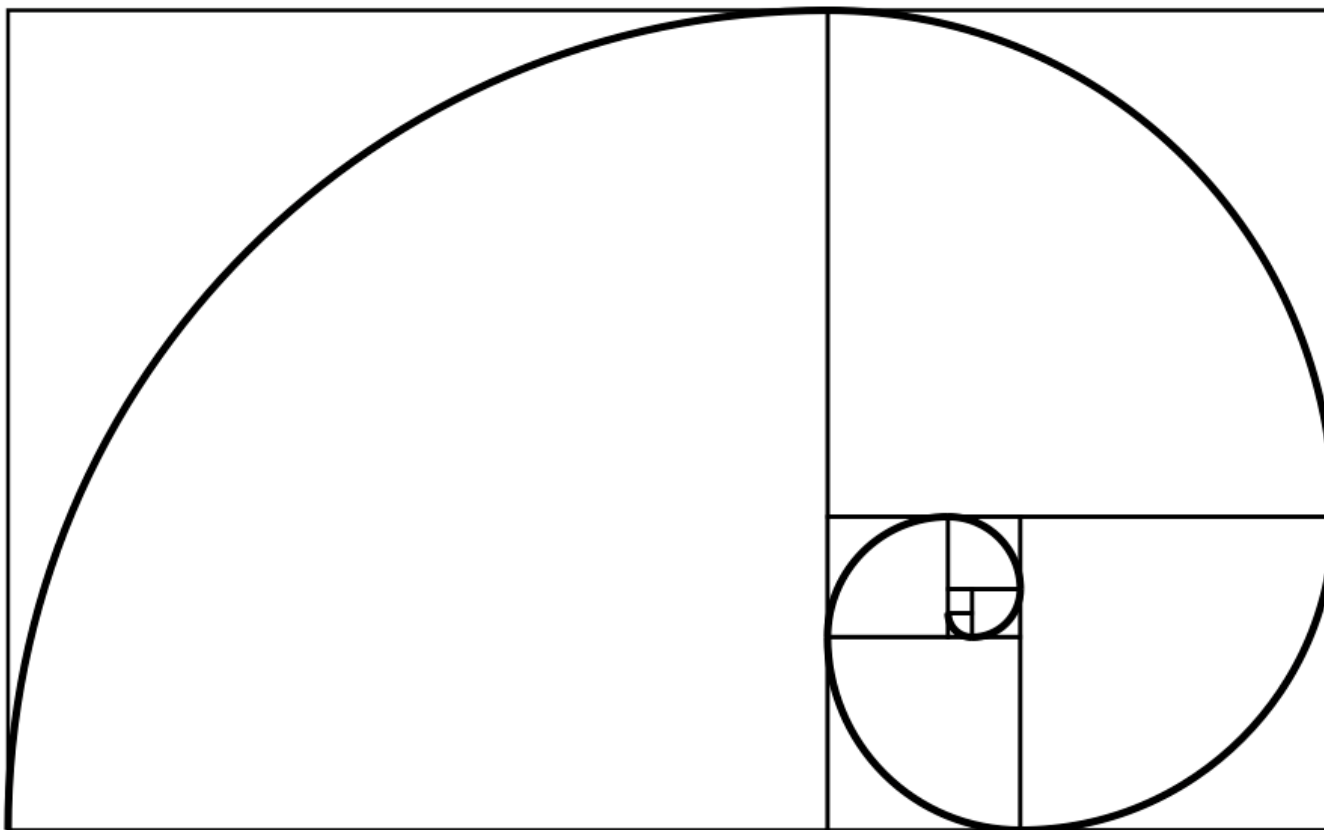






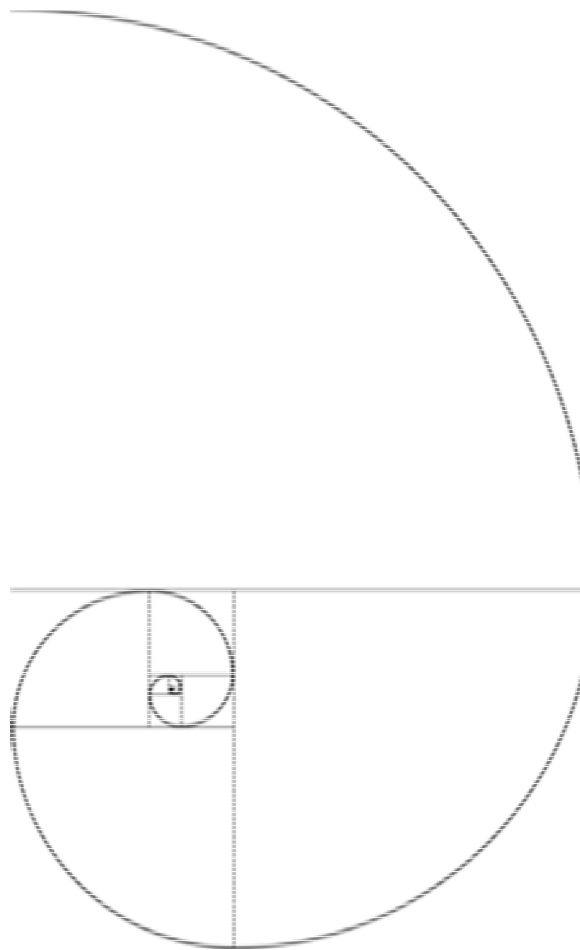
斐波那契数列

0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144...



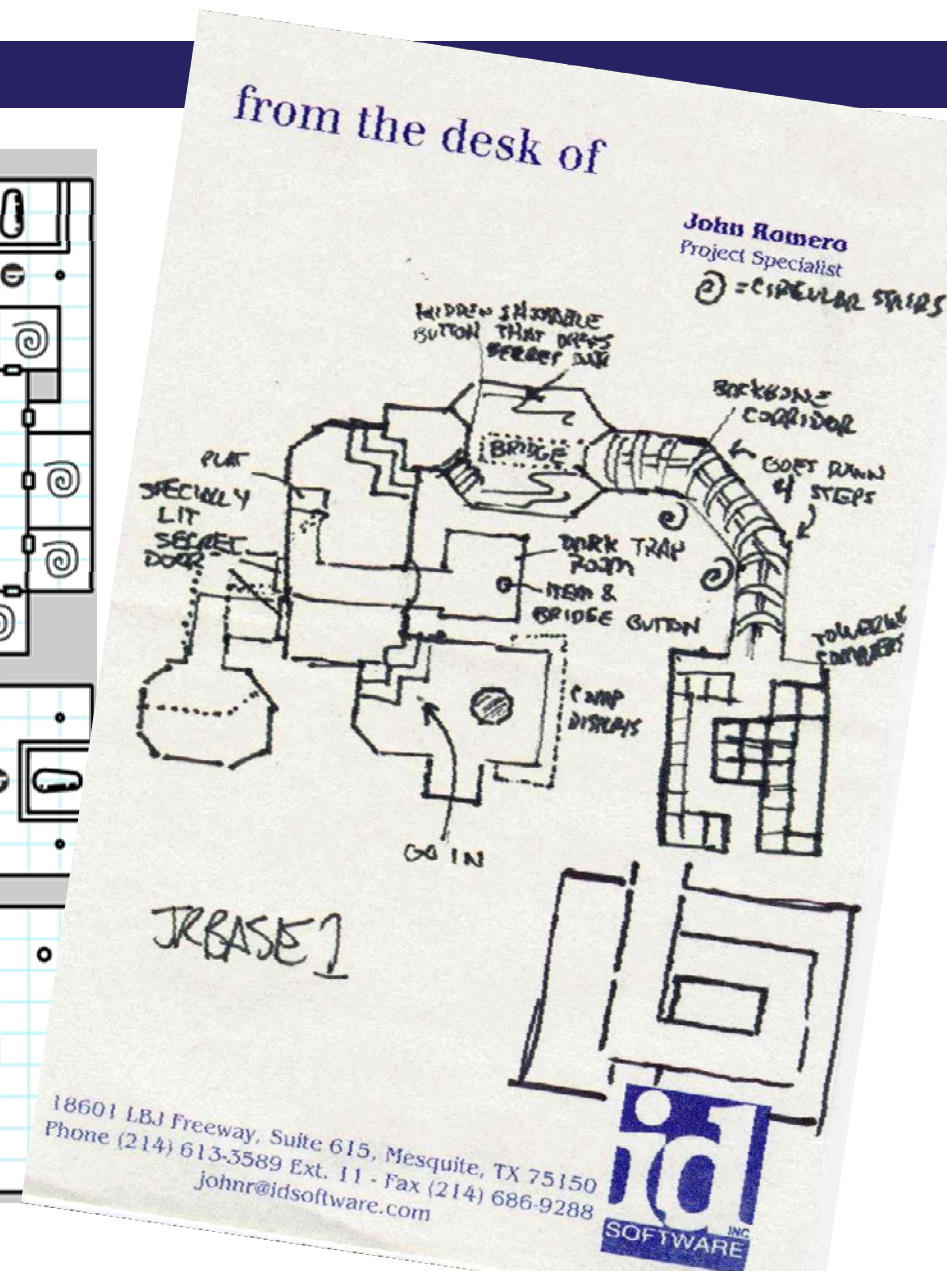
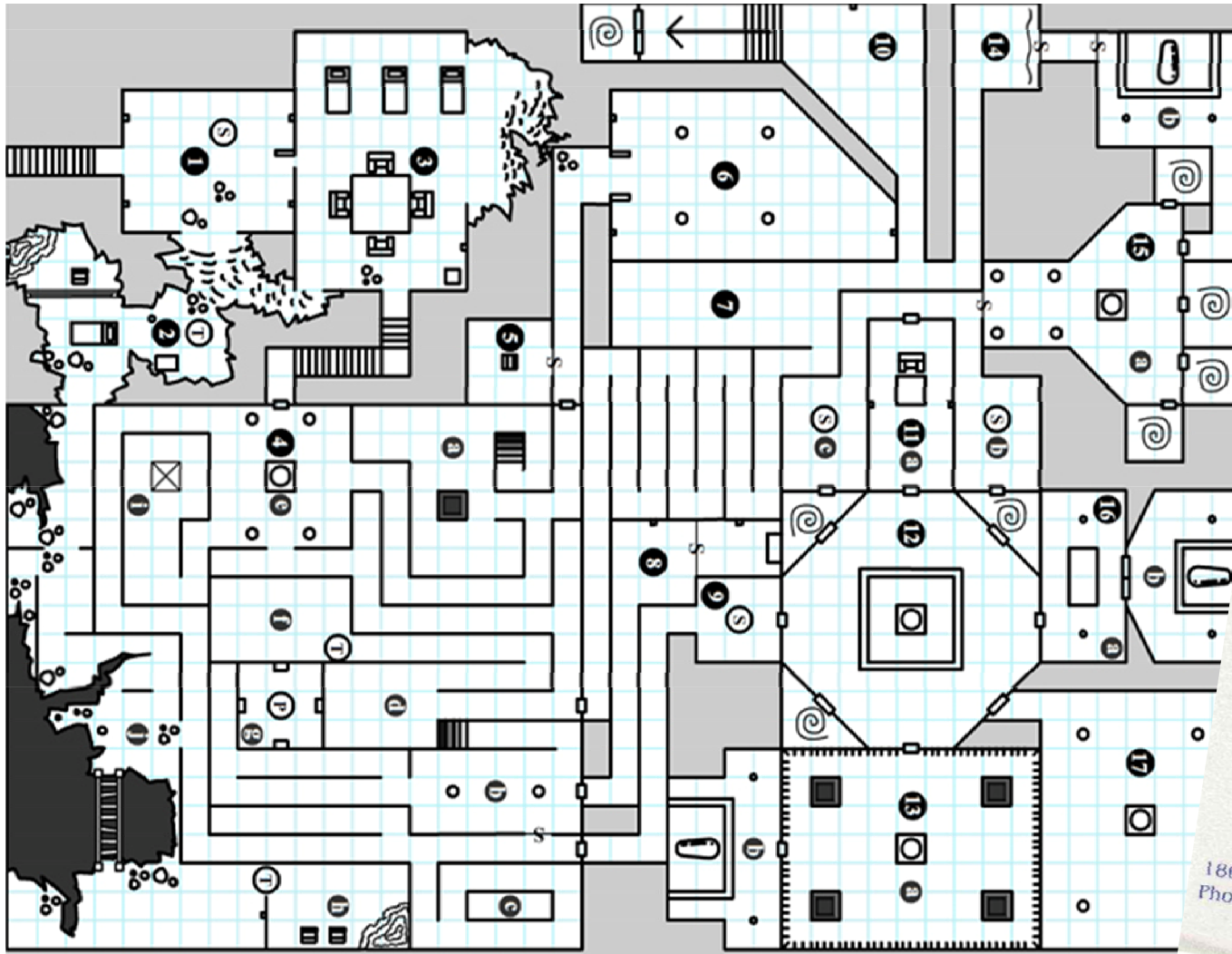
斐波那契数列的应用

- 视觉揭示
- 游戏位面
- 潜在步调的有用性
 - 灵巧的标尺分析
 - 作为一种规划工具的作用则较小



布局的方法

纸上规划



纸上规划

- + 熟悉和舒适
- + 快速和灵活
- 难以表现三维空间
- 一次性

使用Graybox打草图

Counter-Terrorists : 0

Terrorists : 0

Map: aim_devtex_hdri_11

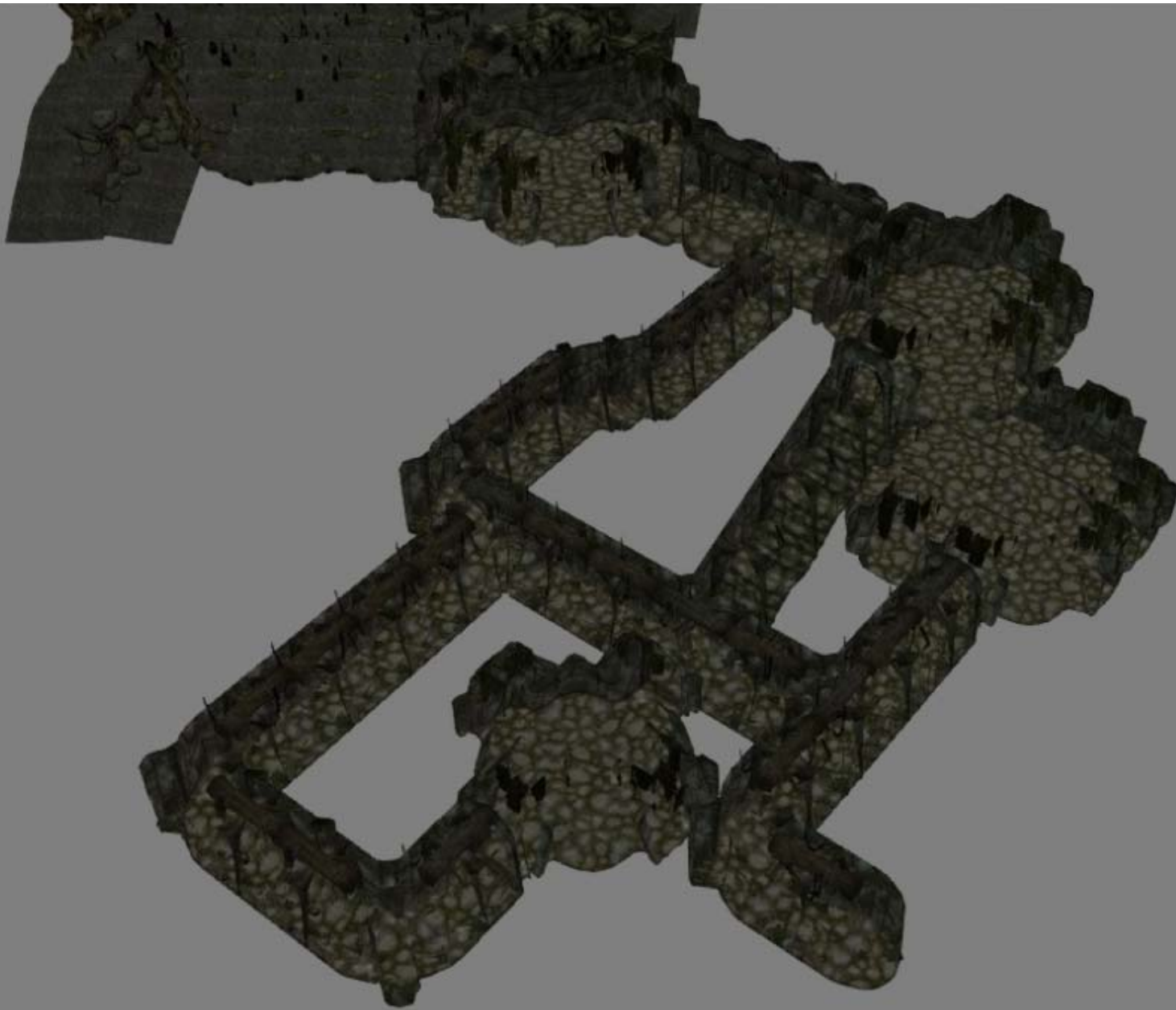
1:31

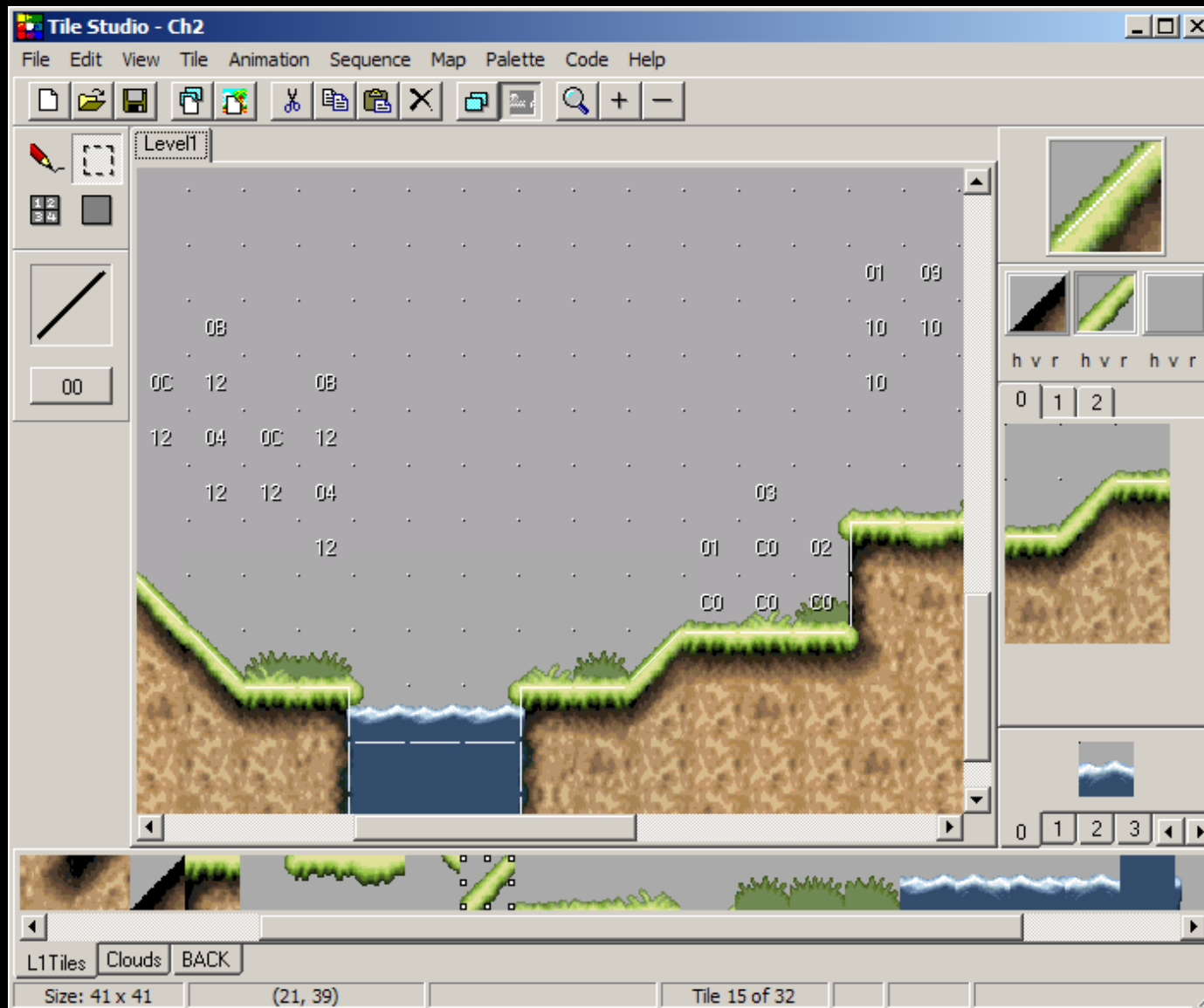


使用Graybox打草图

- + 快速可玩
- + 最大限度地减少令人分神的背景内容
- 技术比重大

使用工具包粗加工





使用工具包粗加工

- + 和最终空间1:1的关系
- + 非常快速可玩
- 要求美术
- 刚性

迭代是关键

- 不管你倾向选择选择什么样的方法：
 - 保持你自身的灵活
 - 不断地重新评估布局
 - 测试、观察、测试、观察、更改
- 布局是你的关卡的基石
 - 因此要花费时间做好布局

布局模板

直线





EMERGENCY

PLAYER 2

CREDITS 3

PRESS THE MOVE BUTTON



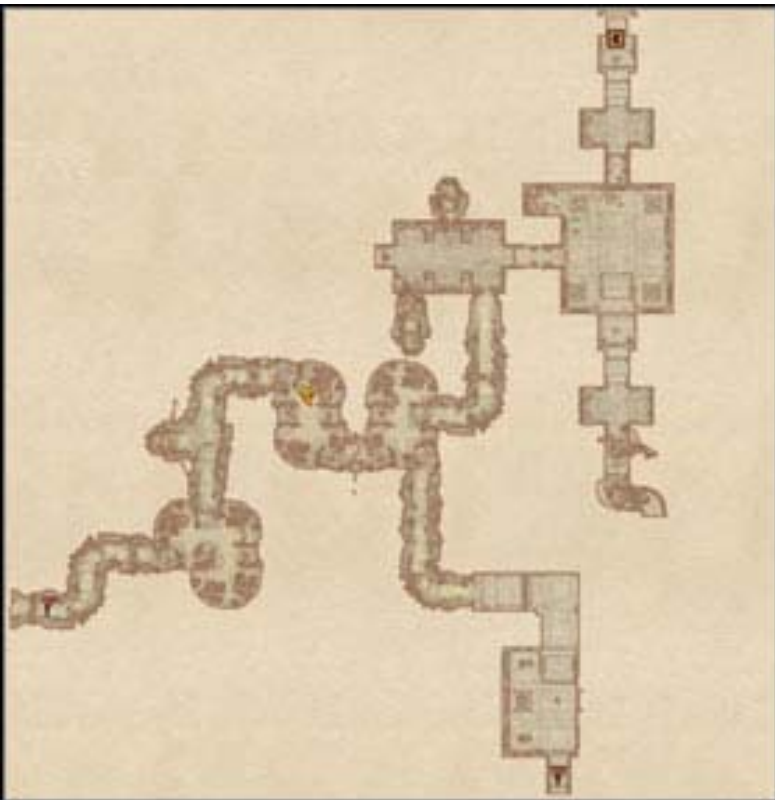
直线

- 提供给玩家的选择很少
- 一次性：重玩价值少
- + 高级别的主导性
- + 极少有浪费



绕回



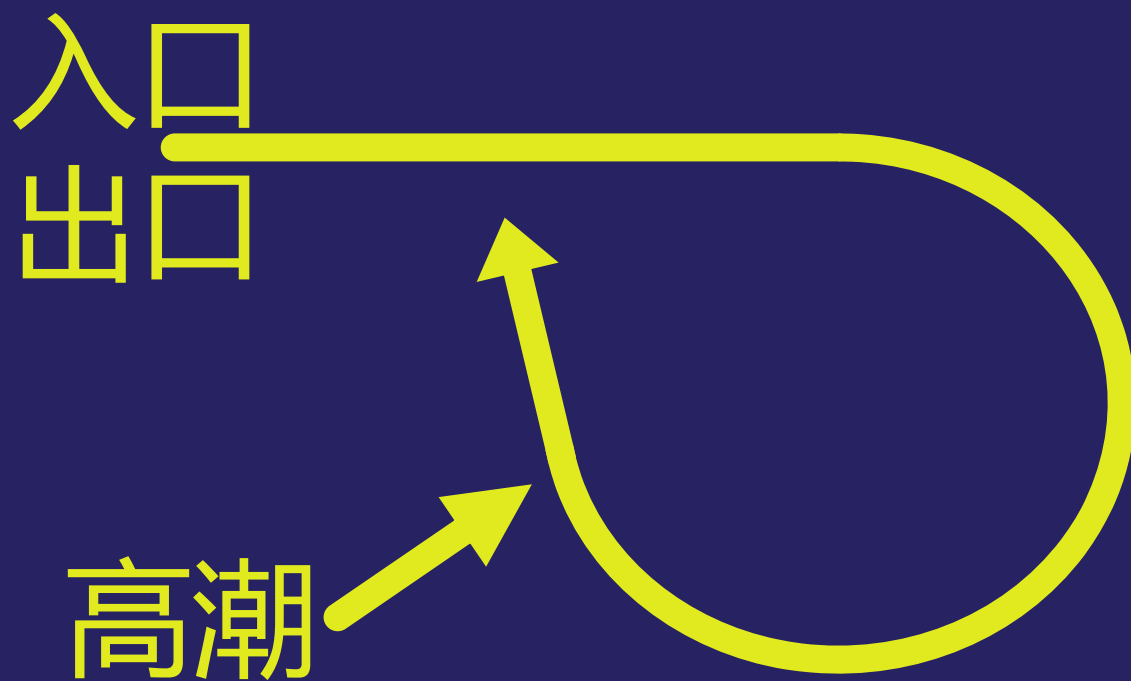


绕回

- + “遗忘问题”
- + 很难将绕回布局做得有趣
- 可重复使用的选项/状态变化很少



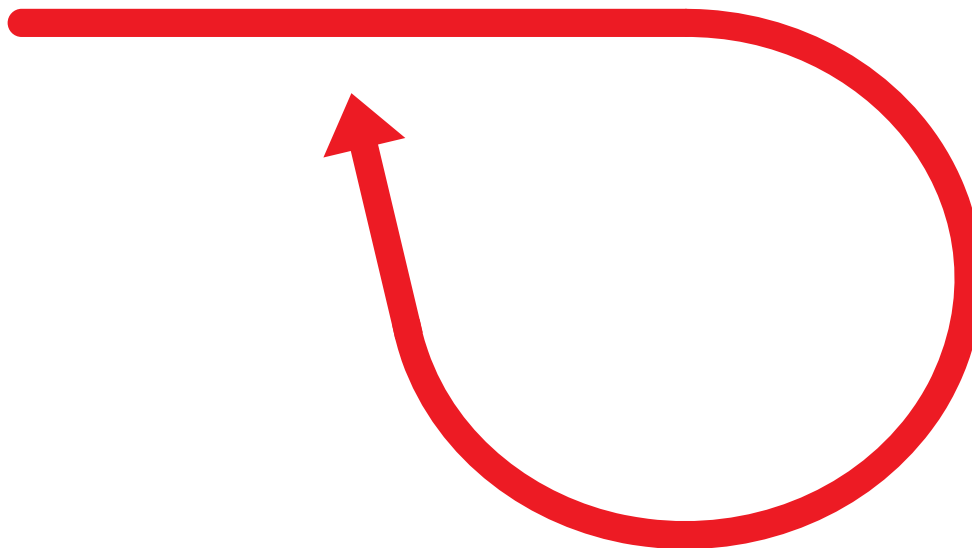
单向环路



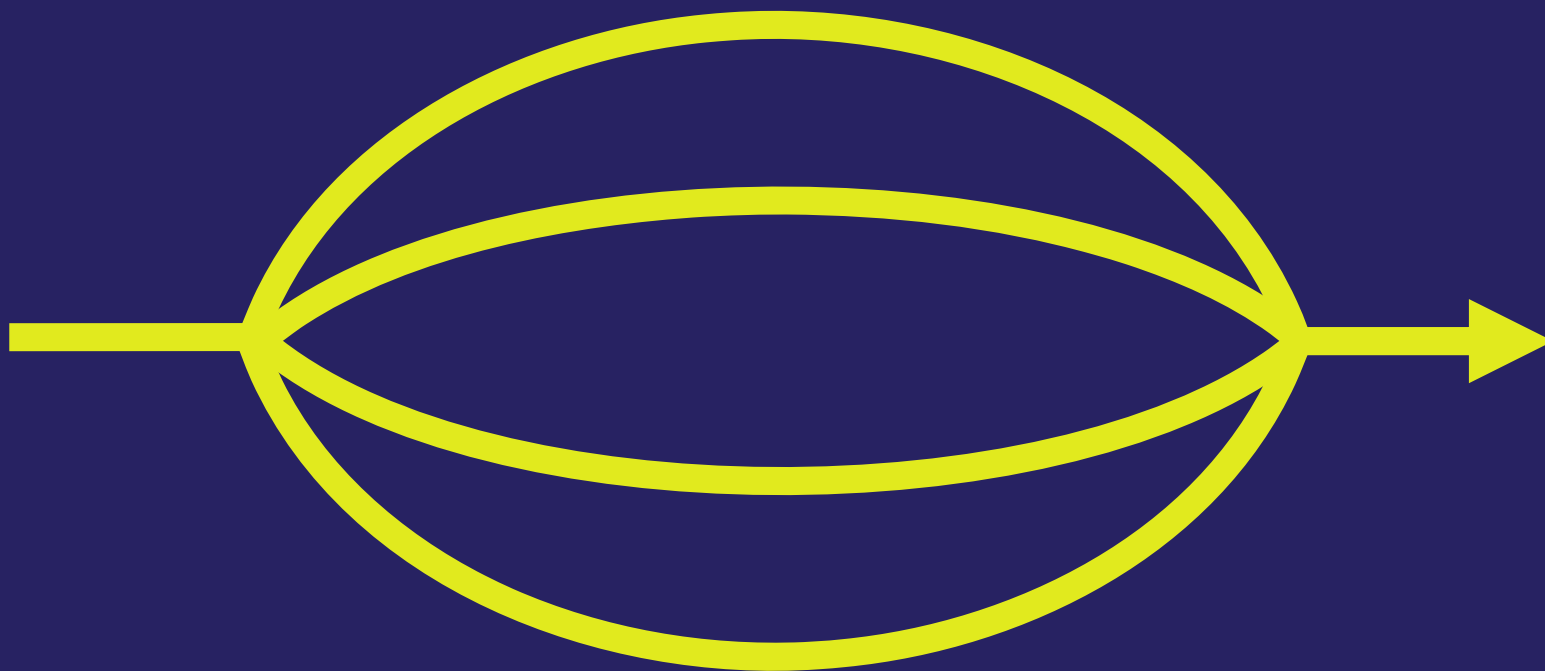


单向环路

- 最大限度地减少绕回的问题
- 选择交汇点是一个棘手的问题
- 会显得刻意



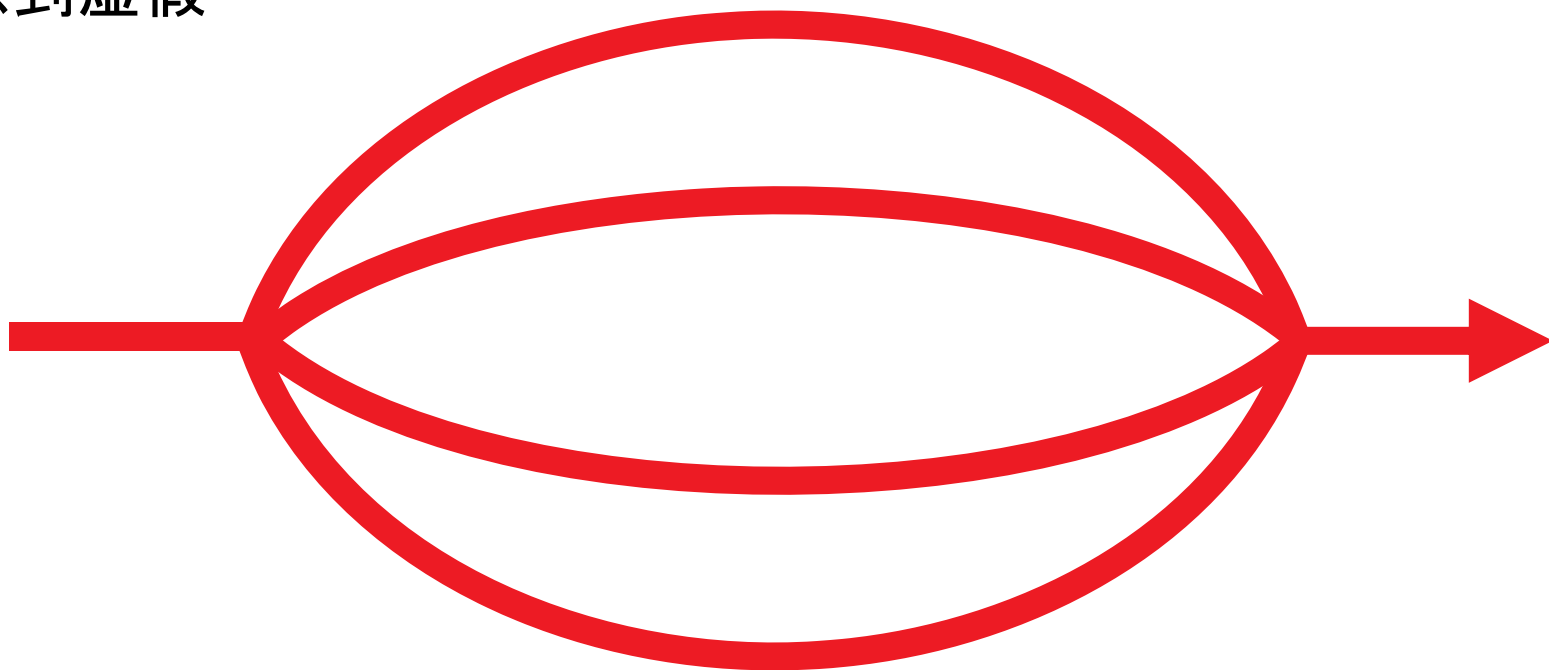
分路汇合点





分路汇合点

- + 较好地强调了玩家的选择
- + 范围控制: 汇合点和边缘情况
- 选择会令人感到虚假



瑞士奶酪般的路径



GAME DEVELOPER

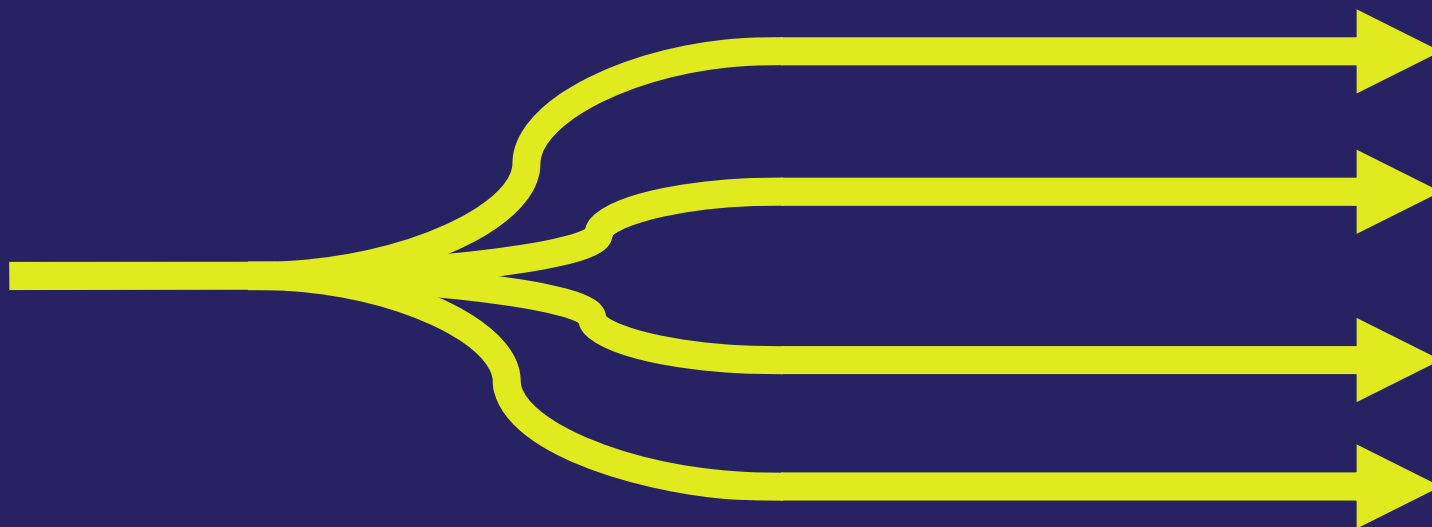


瑞士奶酪般的路径

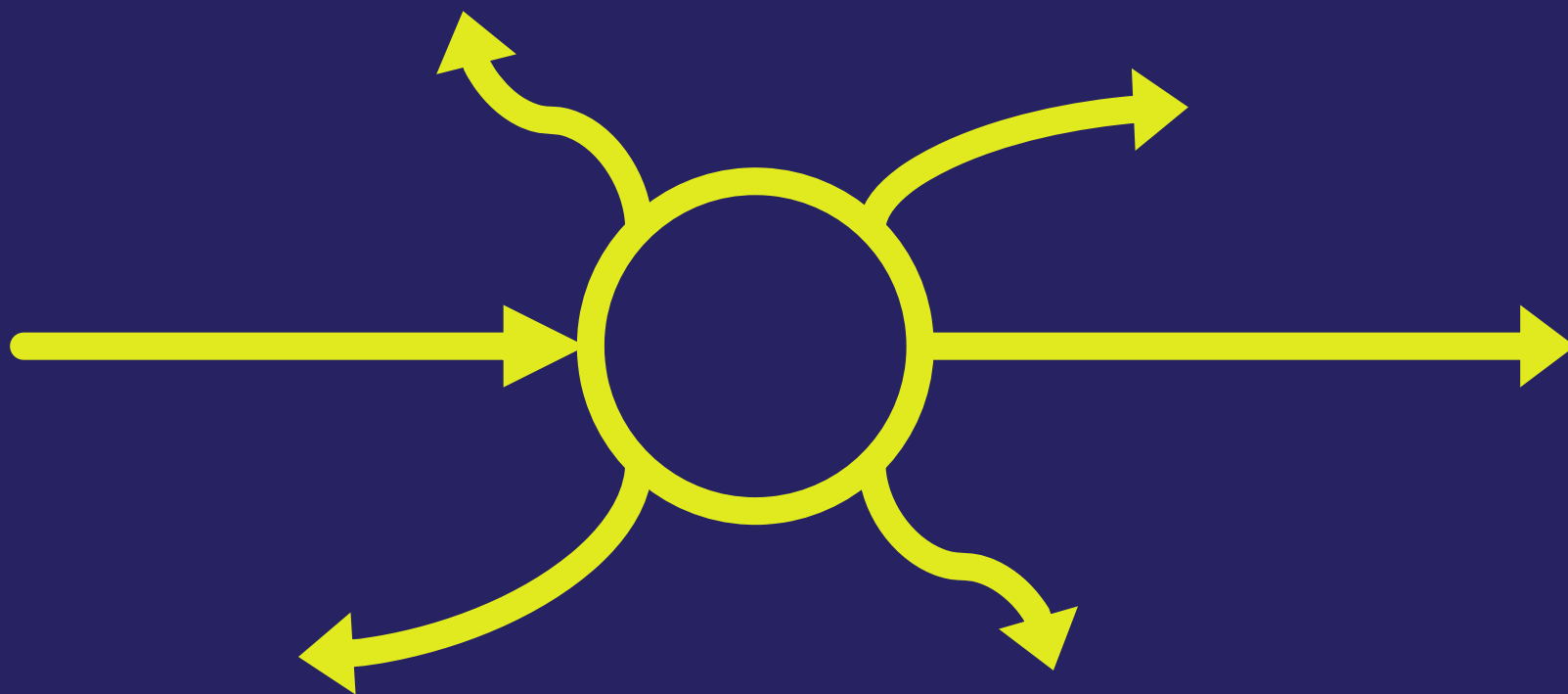
- 高度强调玩家的选择
- 对早期游戏体验的设计控制较少
- 范围膨胀：处理多路径



分支分形

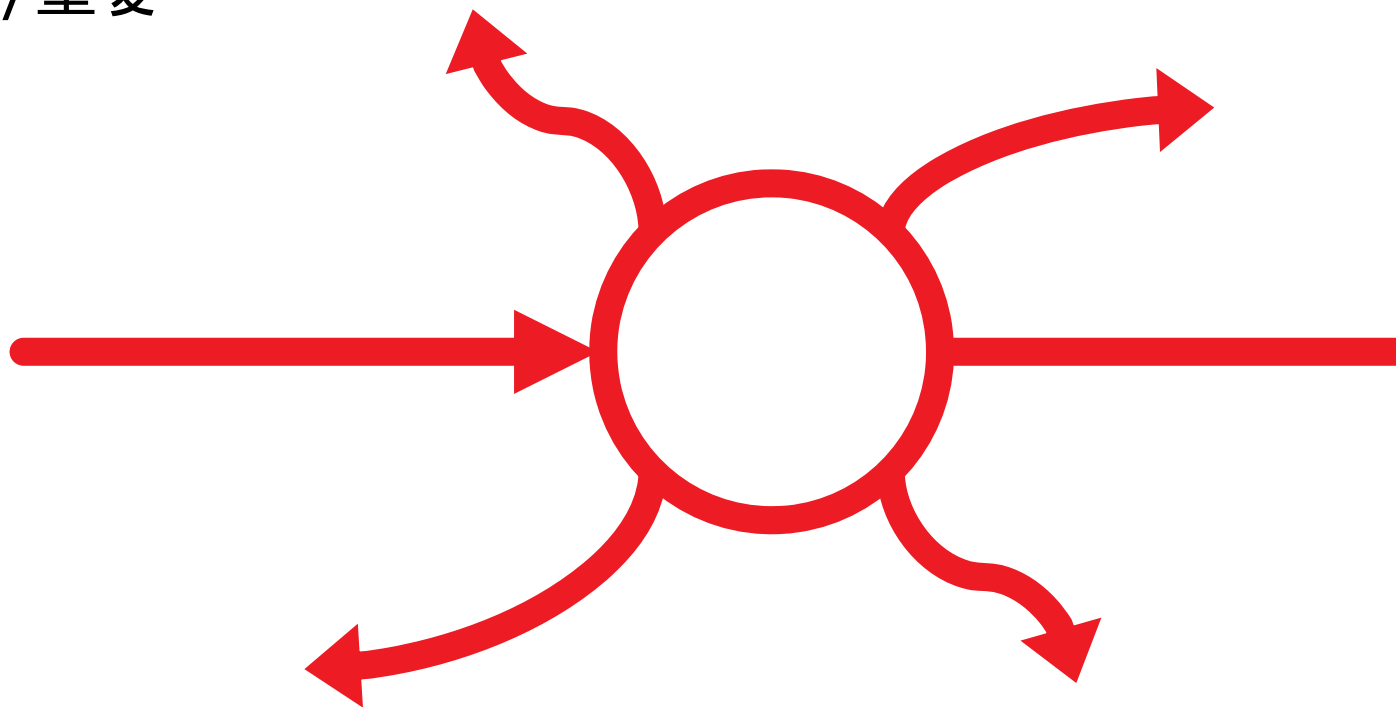


中心辐射型



中心辐射型

- 高效：高度重复使用的中心空间
- 中心有可能会变得无聊/重复
- 分路无法重用



《细胞分裂：双重间谍》

1. 状态变化
2. 剧情事件
3. 有时间限制的目标

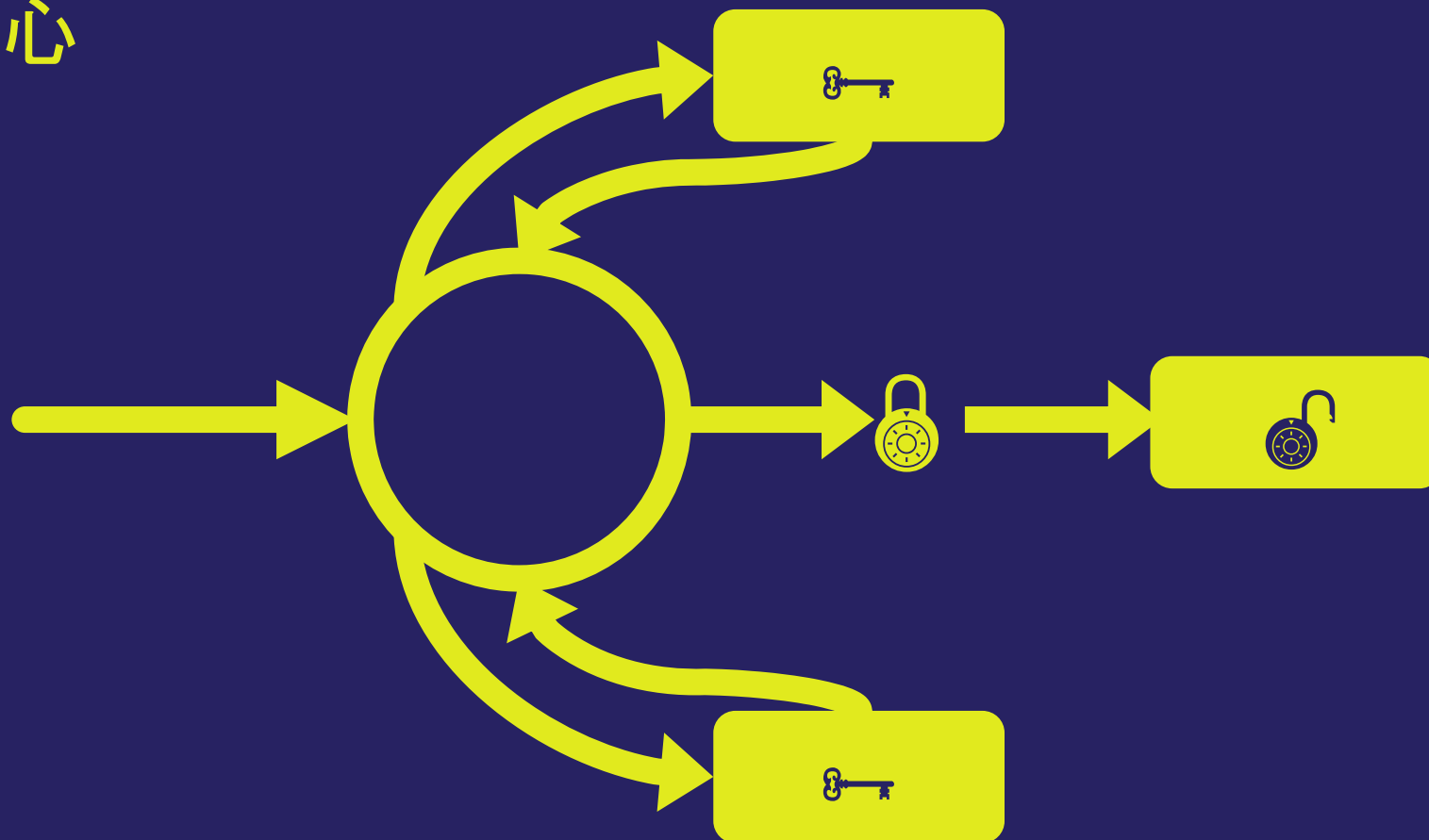


● Upload trojan to JBA server

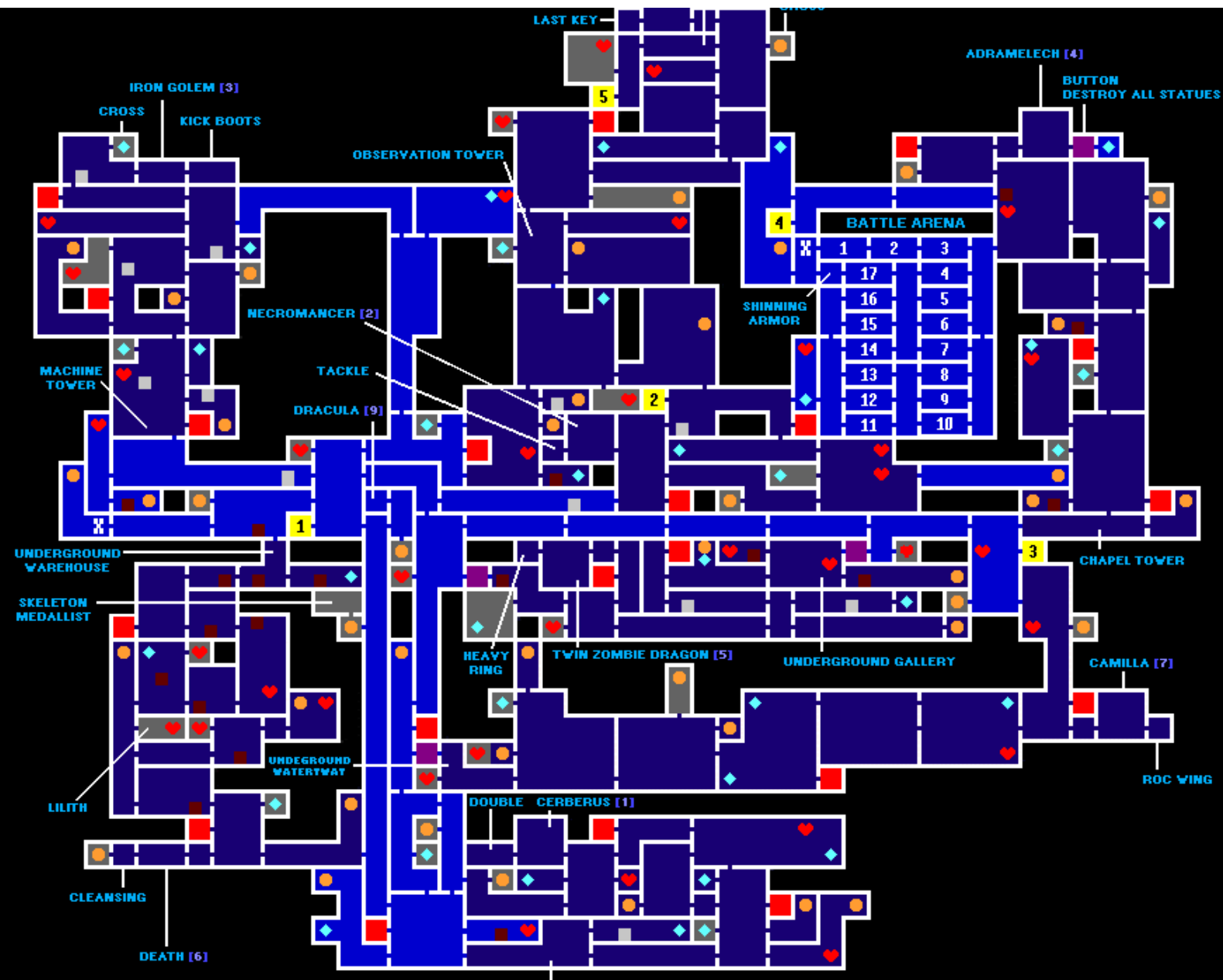
18:30



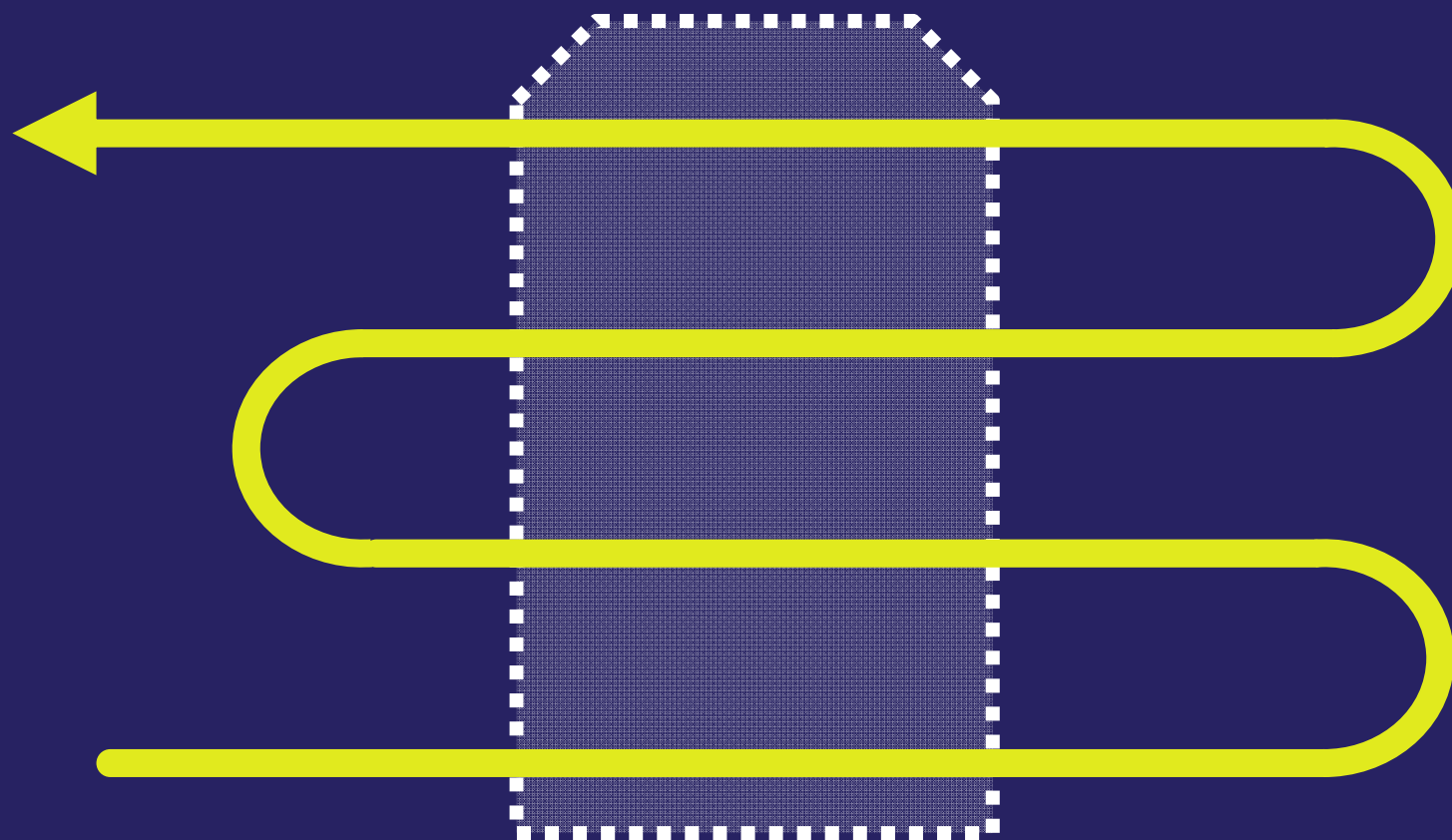
门控中心





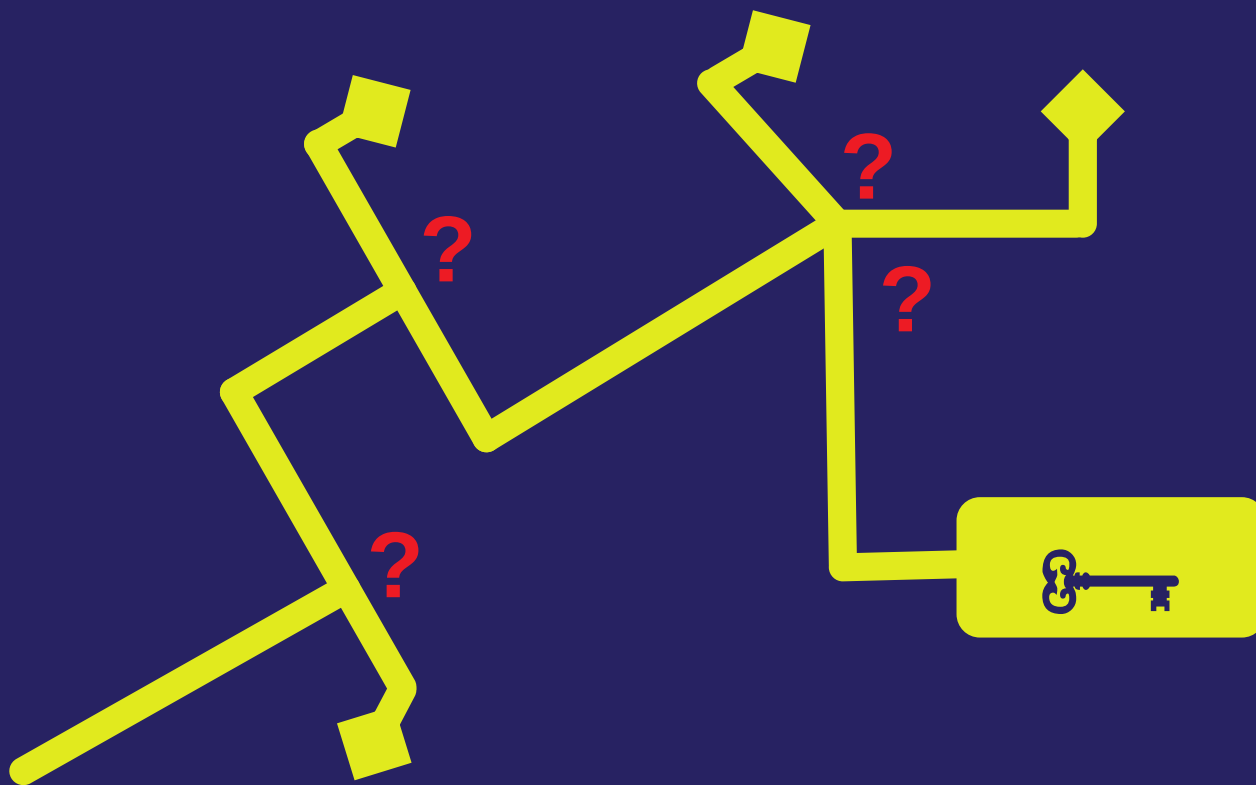


通过和返回

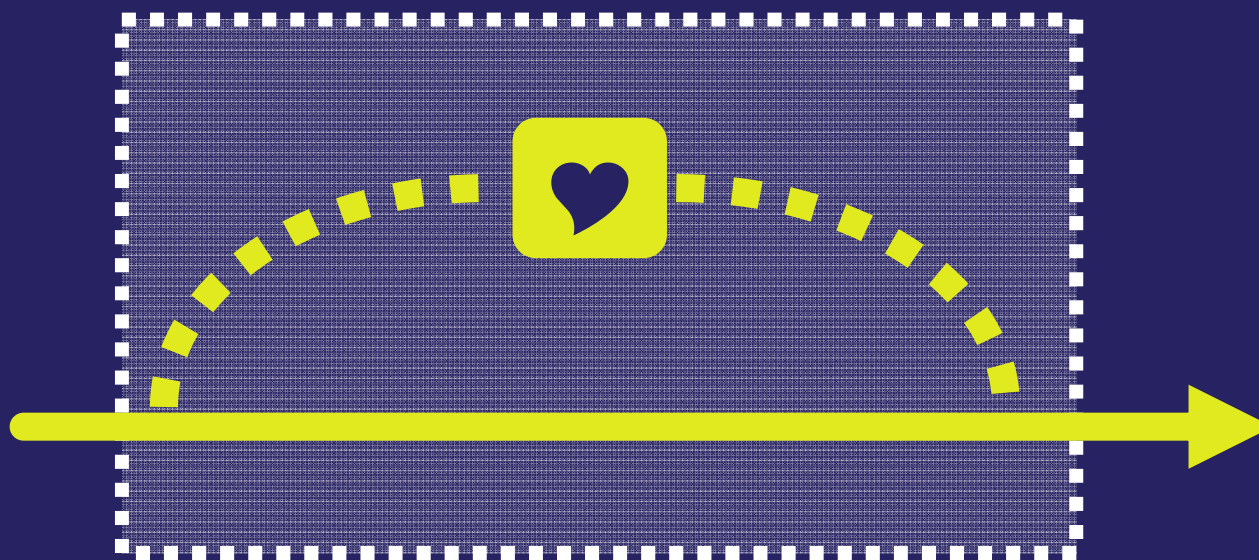


日常布局技巧

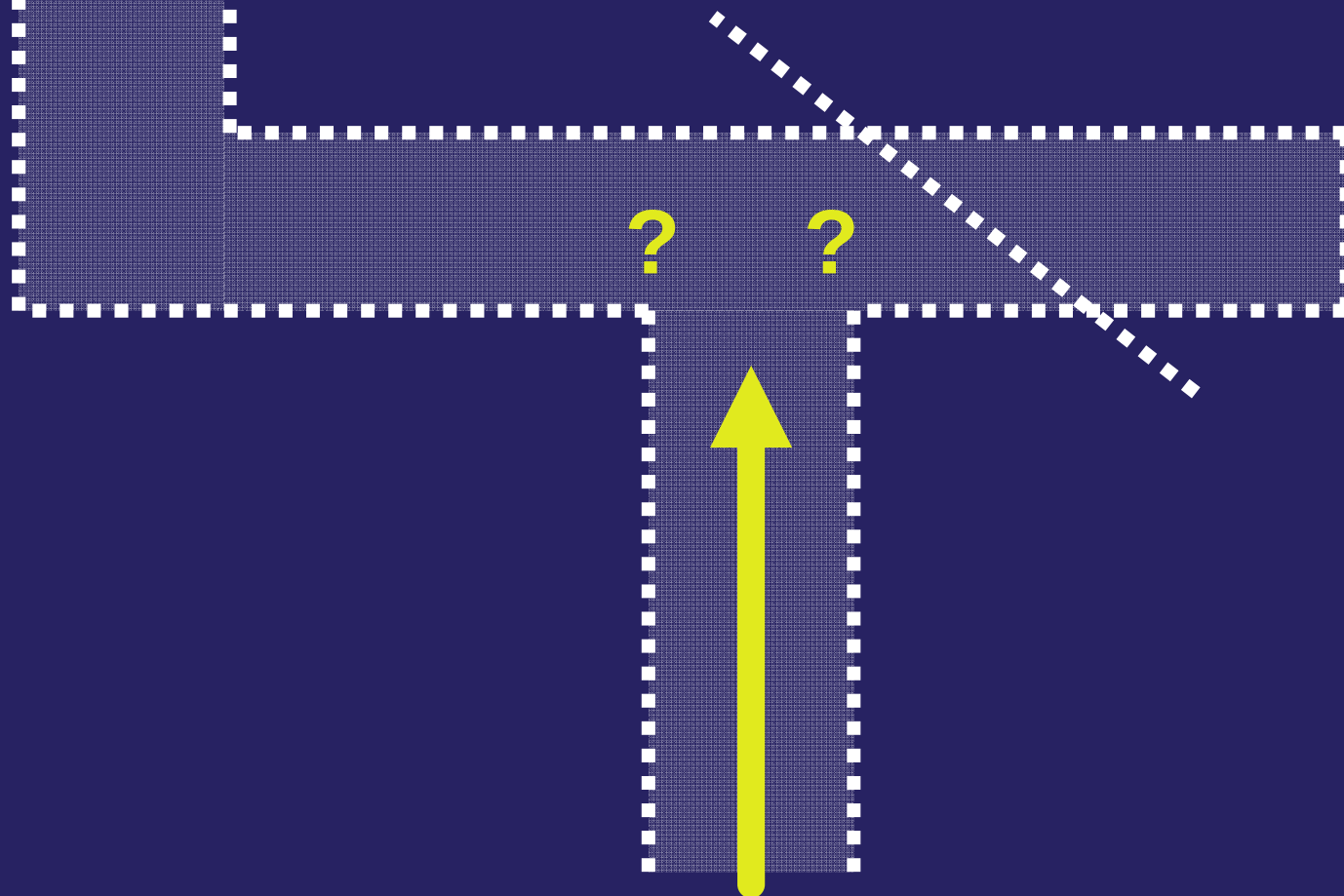
决定的堆叠



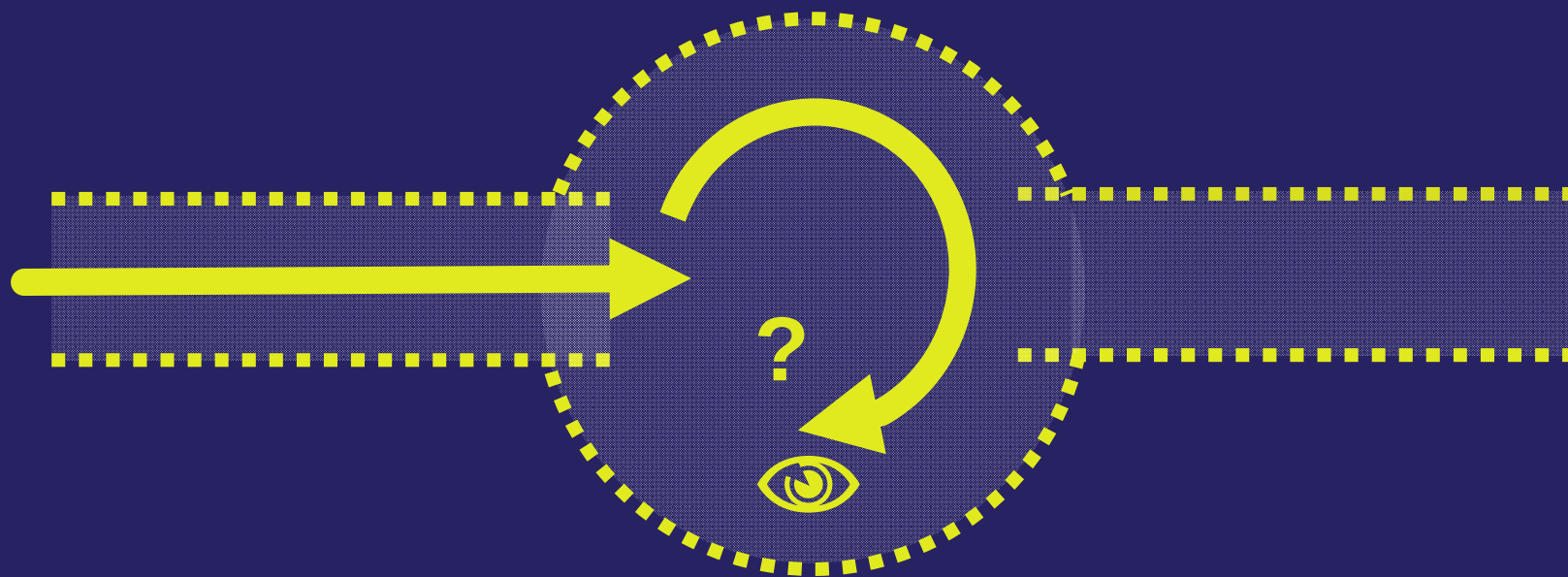
拾取与流程中断



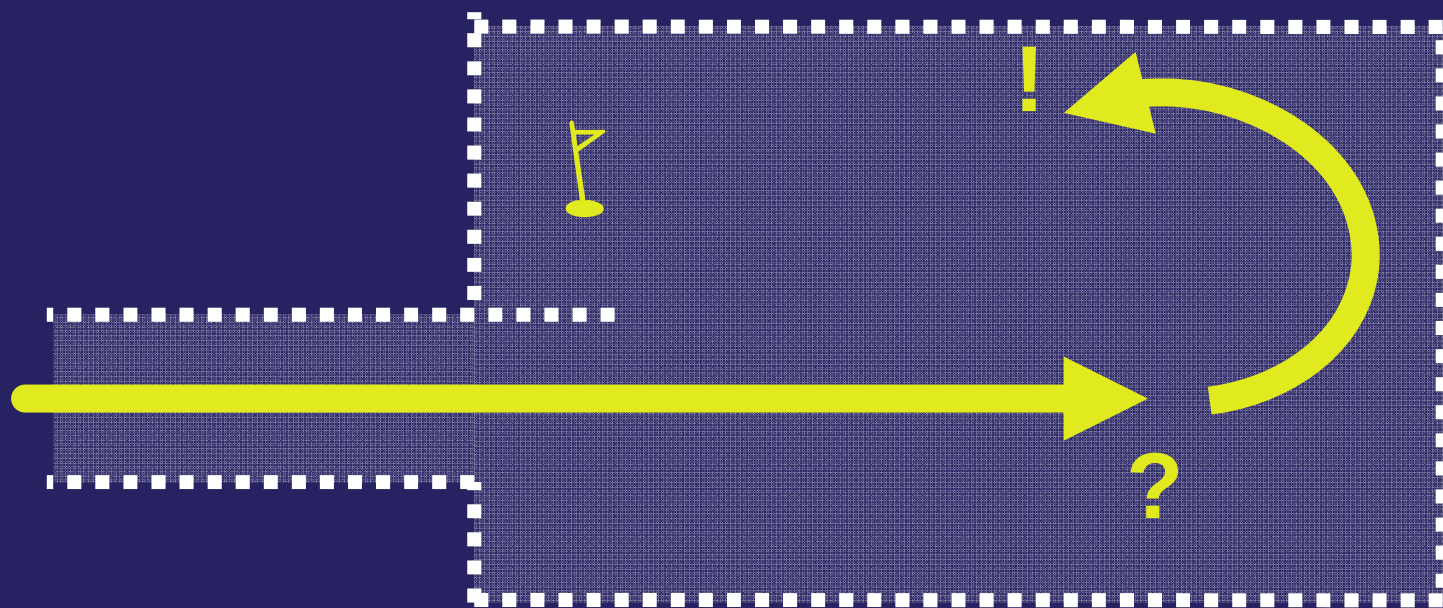
T型交叉口与溢出



混合的圆形空间



改变的视角



持续的倾斜/下降

