



游戏开发与编程系列

Creating Emotion in Games

游戏情感设计



北京希望电子出版社 总策划

[美] David Freeman 编 著

邱仲潘 译

爱亿尔（北京）国际游戏开发院 审 校

New
Riders

红旗出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

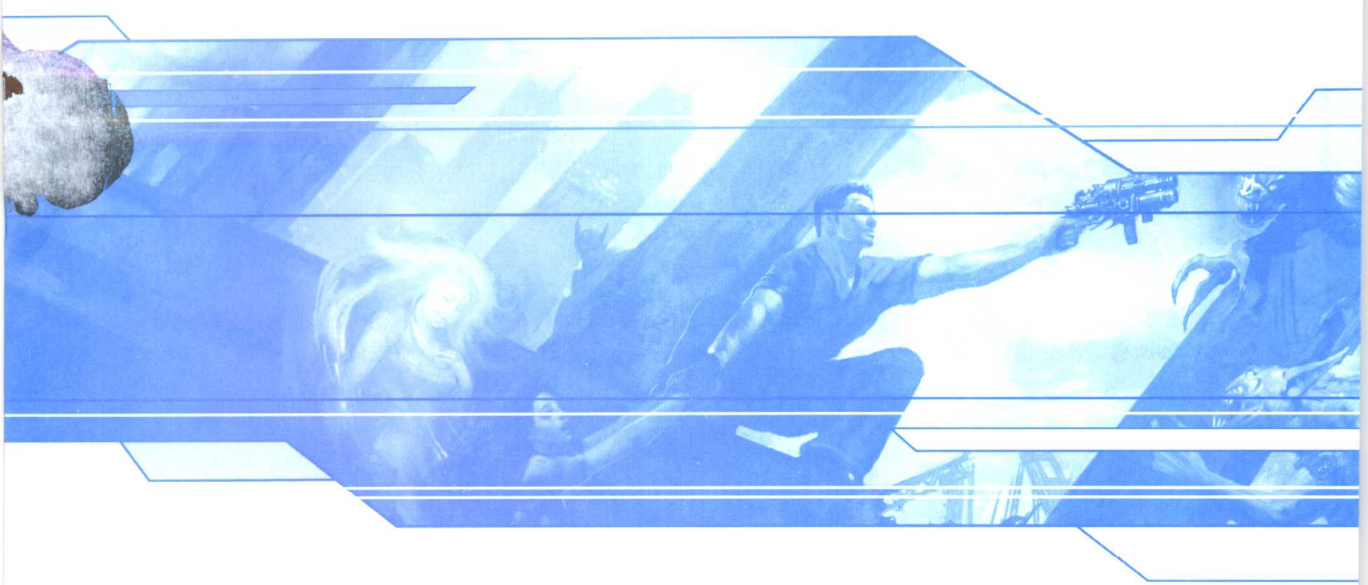
NRG



游戏开发与编程系列

Creating Emotion in Games

游戏情感设计



北京希望电子出版社 总策划

[美] David Freeman 编 著

邱仲潘 译

爱亿尔(北京)国际游戏开发院 审 校

New
Riders

红旗出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



图书在版编目 (CIP) 数据

游戏情感设计 / (美) 弗里曼 (Freeman, D.) 著; 邱仲潘译. — 北京: 红旗出版社, 2004.12

书名原文: Creating Emotion in Games

ISBN 7-5051-1025-X

I. 游... II. ①弗...②邱... III. 游戏—软件设计
IV. TP311.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 097322 号

内 容 简 介

过去的游戏缺乏情感,也很少有值得动情的对象,因为一般游戏角色只能发出机械的声音和做出固定的动作,很难让人产生情感效果。随着计算机游戏技术的提高,我们不断完善模拟的思想、行为与情感,创建更加扣人心弦的游戏,让玩家进入强烈的情感之旅。本书介绍如何创建与提炼情感工程技术。

David Freeman 的情感工程技术包括下列内容:让玩家认同自己的角色和与 NPC (非玩家角色) 结合、设计动人而出人意料的游戏时刻、创建具有情感深度的 NPC。情感工程技术分为 32 类,本书分别介绍了所有这些技术,并对每一类中的各种技术进行了演示。

版 权 声 明

本书英文版名为: Creating Emotion in Games, 作者是 David Freeman。由 New Riders 出版, 版权归 New Riders 所有。未经出版者书面许可, 本书的任何部分不得以任何形式或手段复制或传播。

系 列 名	游戏开发与编程系列
书 名	游戏情感设计
编 者	[美] David Freeman
译 者	邱仲潘
总 策 划	北京希望电子出版社
责 任 编 辑	李兴旺 雷锋
出 版 发 行	红旗出版社 北京希望电子出版社
地 址	红旗出版社 北京市沙滩北街 2 号 (100727) 电话: (010) 64037138 北京希望电子出版社 北京市海淀区上地 3 街 9 号金隅嘉华大厦 C 座 610
经 销	各地新华书店 软件连锁店
排 版	希望图书输出中心
印 刷	北京双青印刷厂
版 次 / 印 次	2005 年 2 月第 1 版 2005 年 2 月第 1 次印刷
开 本 / 印 张	787 毫米×1092 毫米 1/16 22.625 印张 彩插 8 页 折页 2 页
字 数	498 千字
印 数	1~5000 册
书 号	ISBN 7-5051-1025-X
定 价	48.00 元





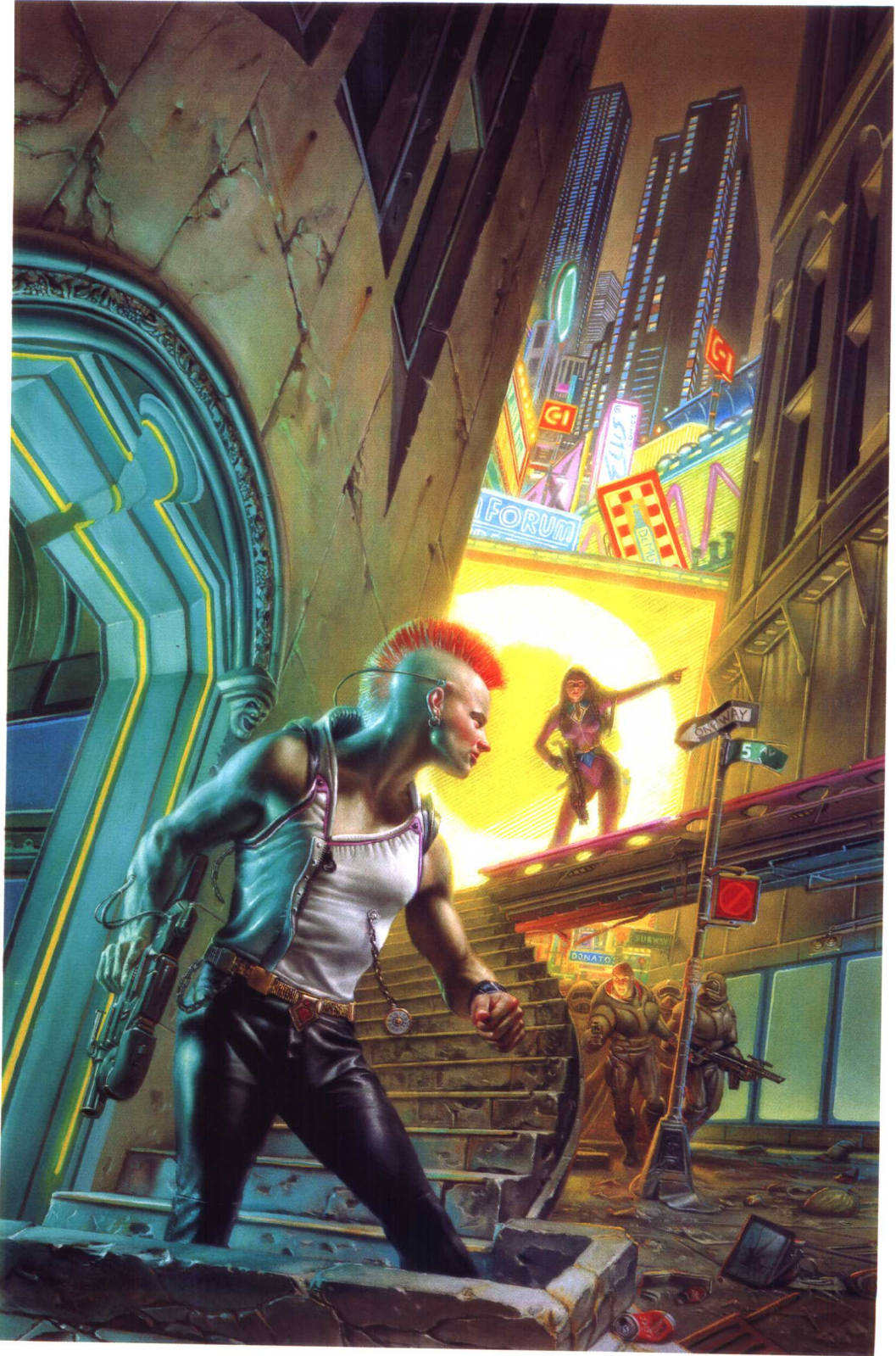












致 谢

当我看到一本书的致谢词时，总能看到一系列受谢名单，却不知道这些人都作了什么贡献。现在，我自己写了一本书，仍然对此莫名其妙。

但下面的受谢名单是很清楚的，编写本书时，我把各个章节交给他们，听取他们的意见和建议。他们的每个意见和建议都非常宝贵。读者和作者都应感谢他们投入的时间和精力。

本书谨献给 David Perry，是他为我提供了游戏行业中的第一份工作，为我打开了一长串门户中的第一扇门。

感谢下列人员为本书提供的意见和建议：Warren Spector, Richard Ham, Jason Della Rocca, Jeff Barnhart, Anand Rajan, Chris Klug, Tommy Tallarico, Gordon Walton, Kenneth Holm 与 Tyrone Rodriguez。

下列人员密切关注我的进展，并给予持续的鼓励，他们的支持对我非常重要：Jason Bell, Chris Klug, Troy Dunning 与 Martin Spiess。

从第一天起，我就大量依靠我的研究助手 Stephane Dreyfus，至今仍然如此。

一开始，我不知道人们是否真的关心在游戏中建立情感，但很快就得到了肯定的答复。感谢出版社的每个人和开发工作室的人们让我在 Electronic Arts, Activision, Vivendi Universal Games, Microsoft, Atari, Ubi Soft, Midway Games, 3D Realms 等许多公司参与了各种游戏的开发。

最后，感谢出版商 Stephanie Wall 和编辑 Lisa Thibault，得到他们的支持是作者的一大幸事。

技术审校简介

本书技术审校在《游戏情感设计》一书的整个开发过程中贡献了大量实践经验。本书编写时，技术审校认真审阅了所有技术内容、组织方式和流程图。技术审校的反馈有力地保证了《游戏情感设计》能够提供读者所需要的高质量技术信息。

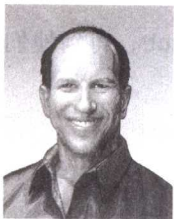
Jason Della Rocca 监管 IGDA（国际游戏开发协会）的日常工作，特别关注外援工作和会员项目，建立统一游戏开发社区意识前提供了游戏开发社区的共同声音。Jason 与国际游戏开发协会处理了各种各样的问题，包括教育下一代游戏开发者、处理游戏中的暴力问题、减少滥用软件专利的影响和吸引更多妇女与不同文化背景者参与游戏开发。Jason 还监管游戏开发人员选项奖的运行，这是个年度行业事件，评出和奖励游戏开发社区的杰出成就者。

Jason 作为游戏开发社区成员已经有多年历史，曾在 Matrox Graphics 公司做了多年的开发人员关系组经理，该公司是消费者图形软件的一流供应商。Jason 还在 Quazal 公司和 Silicon Graphics 公司工作了一段时间，参与前者的联机游戏网络中间件和后者三维与 Web 技术工作。

Jason 的电子邮件地址为：jason@igda.org

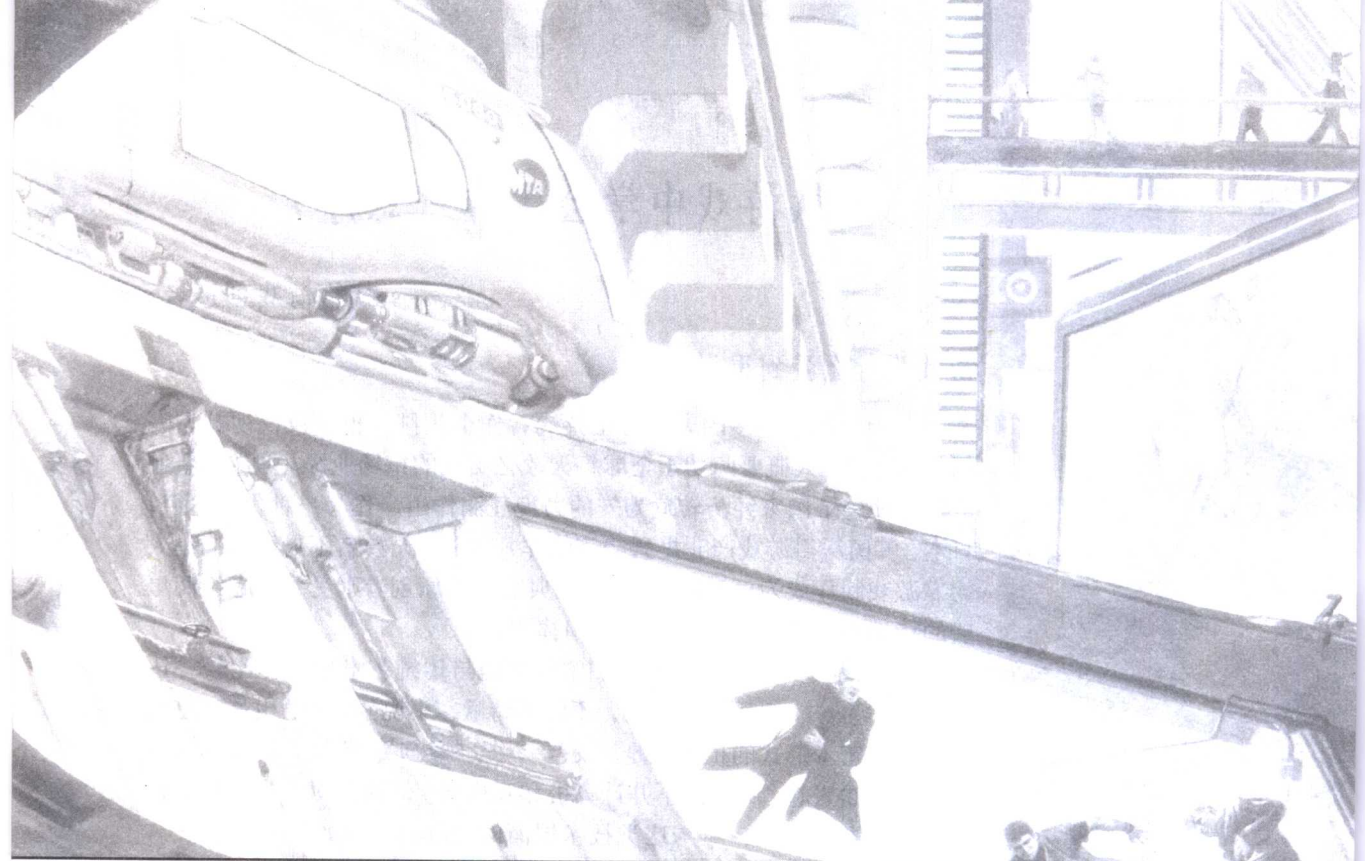
作者介绍

电子邮件: david@freemangames.com 主页: www.freemangames.com www.beyondstructure.com



David Freeman 不仅涉猎于游戏和电影世界, 而且是这两种媒体中的一流教师。

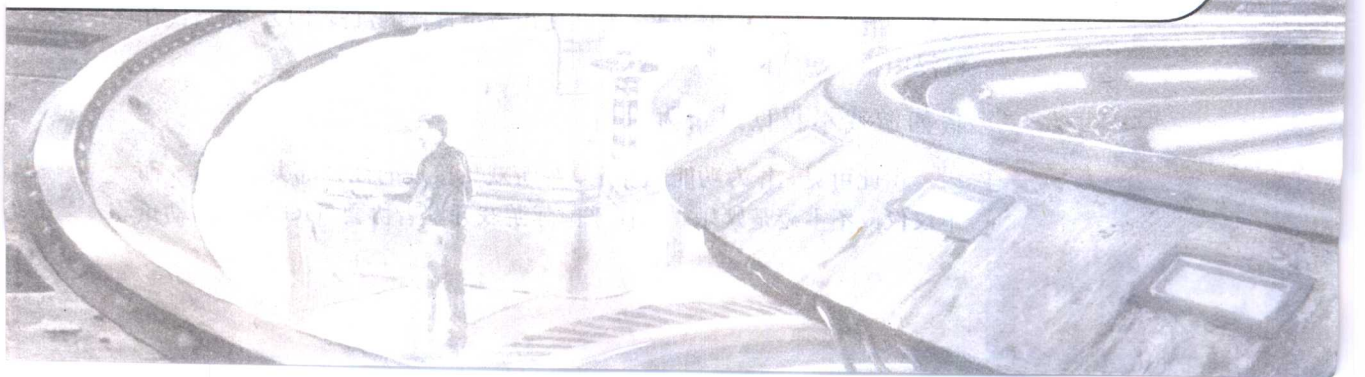
编写本书时, David 和他的游戏设计与写作顾问公司 The Freeman Group 正在为下列公司设计和编写游戏, 包括 Vivendi Universal Games 公司的三个游戏、Activision 公司的三个游戏、Atari 公司的两个游戏、3D Realms 公司的两个游戏和 Electronic Arts, Ubi Soft 等公司的游戏, 其中只有几个游戏已经推出, 如 Electronic Arts 公司的 Command and Conquer 3 (暂定名)、Vivendi Universal Games 公司的 Van Helsing、3D Realms 公司的 Duke Nuken Forever 与 Prey、Atari 公司的 Terminator:Redemption (Atari 公司游戏到世界末日之前的暂定名)、Atari 公司 Mission Impossible:Operation Surma 游戏的对话和 Activision 公司 Shark Slayer 与 Pitfall 游戏的工作。David 还提供了 Atari 公司与 Shiny Entertainment 公司 Enter the Matrix 的脚本。过去, David 曾经在 Microsoft 与 Midway Games 公司的游戏项目中工作。毫无疑问, 当你阅读这本书时, 这个清单还会更长。David 的当前活动见下列站点: www.freemangames.com



David 还在 Beyond Structure 任教，这是洛杉矶和纽约最著名的电影剧本编写和电影/电视开发专题研讨会 (www.beyondstructure.com)。这个专题研讨会每次召开时通常吸引超过 150 人，参加者包括 Electronic Arts, Soft, Microsoft, Atari, Vivendi Universal Games, Activision, 3D Realms, Legend Entertainment, Shiny Entertainment 等游戏公司的顶级游戏设计师和执行官。Beyond Structure 有时也在世界其他地方召开专题研讨会，如伦敦和悉尼。

David 过去的学生还包括下列影片的作者、导演、制作者和关键创意官员，包括 Lord of the Rings 影片, Austin Powers 影片, Minority Report, Good Will Hunting, Runaway Bride, The Wedding Singer, The Simpsons, Law & Order, The Fugitive, Total Recall, E.R., The X-Files, Buffy the Vampire Slayer, Rush Hour 1 与 2, Frequency, American History X, Mission Impossible 2, Pleasantville, Roswell, Everybody Loves Raymond, Star Trek: Voyager 与 Deep Space Nine, Sling Blade, 12 Monkeys, Thirteen Days, King of the Hill, The Education of Max Bickford, Once'and Again, Angels in the Outfield, Married With Children, Saturday Night Live 和其他许多影视节目。

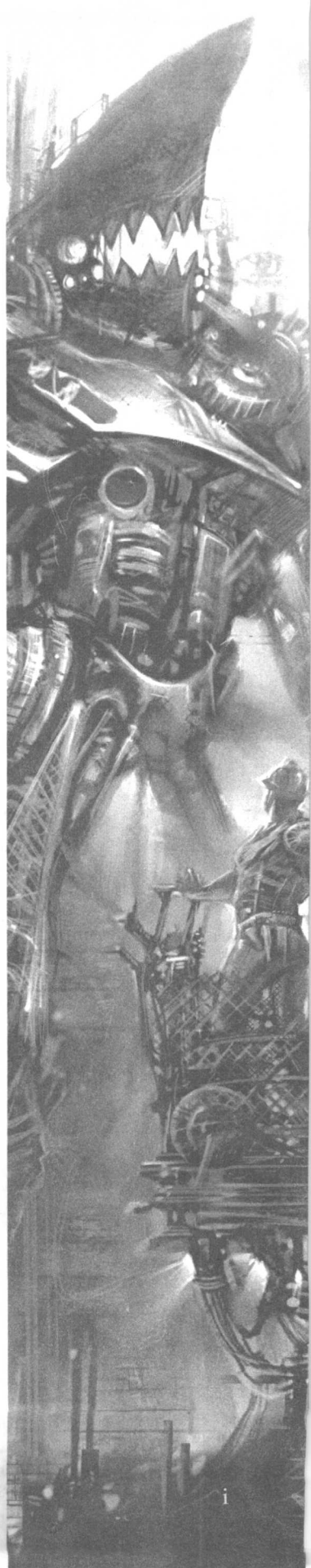
David 的电子邮件地址为：david@freemangames.com

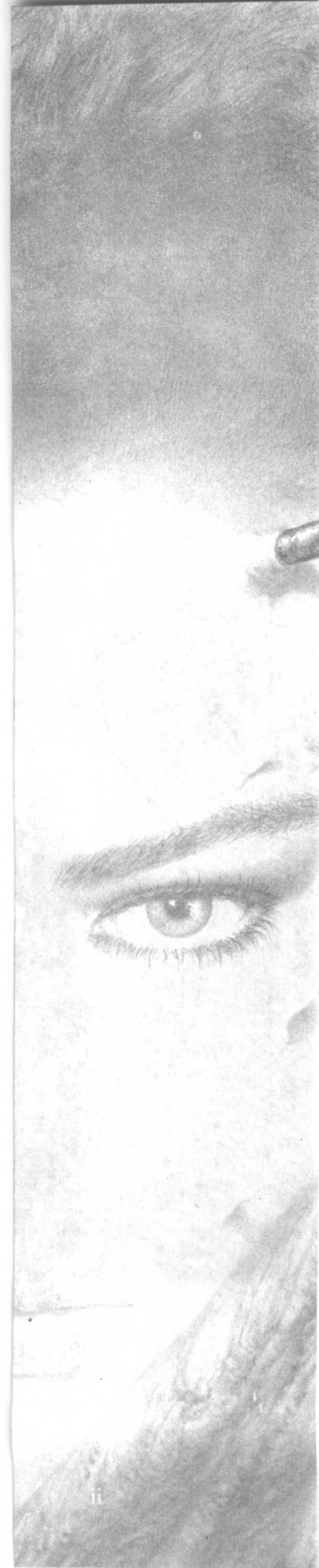


目 录

第一部分 简介

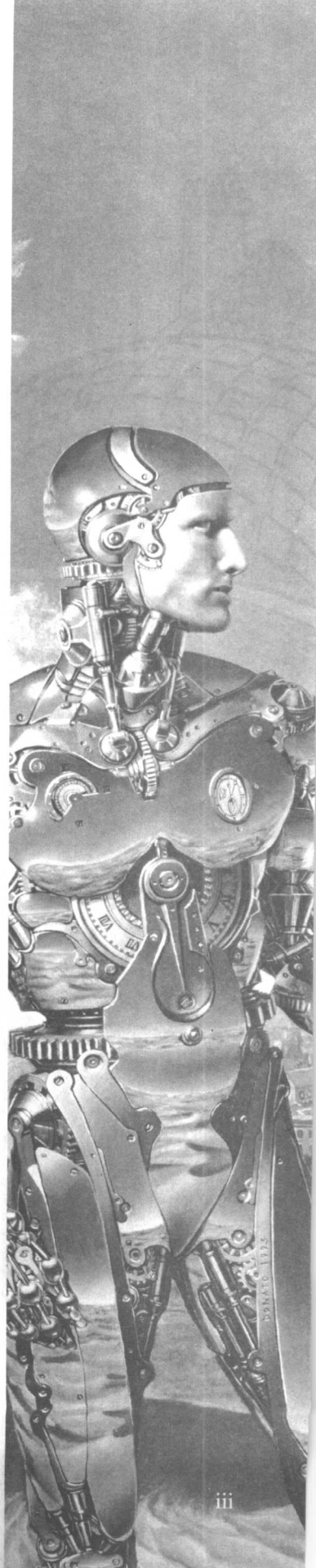
第1章 交流、探索、帮助、术语、范围	3
1.1 交流	4
1.2 探索	4
1.3 帮助	4
1.4 术语	4
1.5 范围	4
第2章 情感工程简介	5
第3章 为何在游戏中建立情感	8
3.1 原因之一：吸引更多人	9
3.2 原因之二：更多传闻	9
3.3 原因之三：更多文章	9
3.4 原因之四：使游戏更专业	9
3.5 原因之五：激励与鼓舞士气	9
3.6 原因之六：用户对品牌的忠诚度是宝贵的财富	9
3.7 原因之七：不必为潜在利润烧掉几百万美元	9
3.8 原因之八：竞争优势	10
3.9 原因之九：不会落伍	10
3.10 小结	10
第4章 电影剧本作家对游戏的17个盲点	11
4.1 电影剧本作家要学习的游戏知识	12
4.1.1 直线也许是最短距离，但谁喜欢直线	12
4.1.2 创建可玩的角色	13
4.1.3 电影与游戏中的对话	14
4.1.4 至少可以编写影片片断	14
4.1.5 不同类型的过程	14
4.1.6 好莱坞	15
4.1.7 不仅如此	16
4.2 聚焦	16
4.3 电影剧本作家招聘指南	18
4.4 最后思考	19
第5章 为什么游戏设计师经常感到创作很难	20
5.1 游戏设计师也常常有相同的问题	21
5.2 游戏不是电影，因此有所不同	22
5.3 最后思考	22

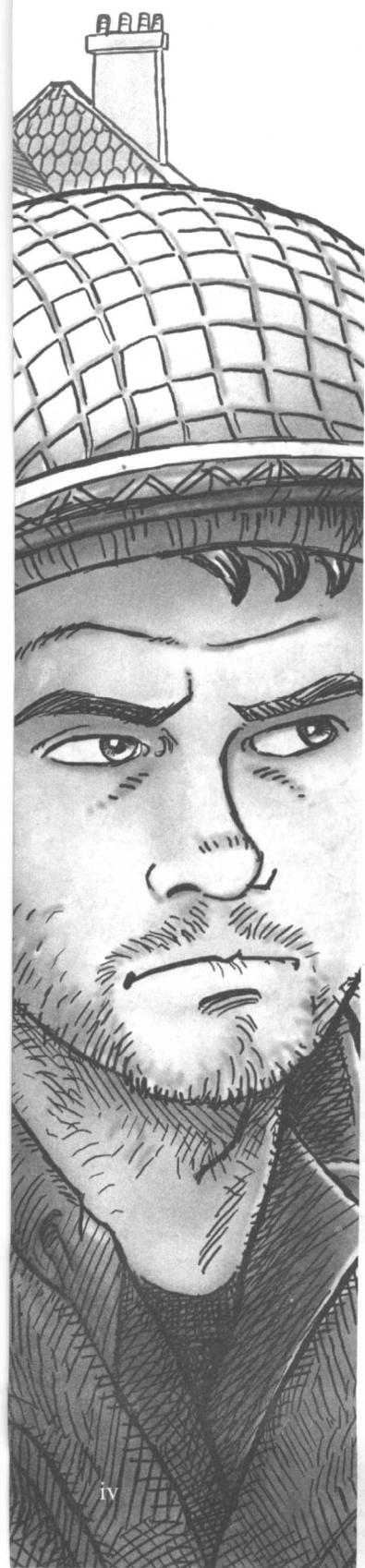




第6章 为什么“写作”不好，而“情感工程”较好	23
第7章 天衣无缝，巧匠无痕	25
第8章 电影剧本所缺，情感工程所补	27
8.1 深度不等于趣味	28
8.2 从剧本写作到情感工程	29
第二部分 32类情感工程技术	
第9章 NPC趣味技术	33
9.1 主要NPC（在游戏中重复出现的NPC）	34
9.2 再谈特质	36
9.3 假想游戏一	36
9.4 假想游戏二	38
9.4.1 澄清几个误会	40
9.4.2 艺术还是任意	40
9.4.3 “特质”与“怪行”	41
9.4.4 次要NPC	41
9.4.5 “游戏玩家喜欢老套角色”	41
9.5 最后思考	41
第10章 NPC加深技术	43
10.1 痛苦	44
10.2 技术堆栈例子	44
10.3 遗憾——隐藏秘密	46
10.4 欣赏——智慧	46
10.5 用假情掩盖真情	47
10.6 组合NPC加深技术	48
10.7 情感与玩家动作和决策	48
10.8 最后思考	49
第11章 对话趣味技术	50
11.1 NPC对话增加色彩	51
11.1.1 较差的例子	51
11.1.2 改进对话	51
11.2 NPC对话提示动作	52
11.2.1 较差的例子	52
11.2.2 更好的对话	52
11.3 分解信息	53
11.4 常见的谬误与问题	53
11.5 最后思考	54
第12章 对话加深技术	55
12.1 实现NPC深度	56

12.1.1 担忧	56
12.1.2 深深怀疑	56
12.1.3 遗憾	56
12.1.4 自我牺牲	56
12.1.5 智慧与洞察力	56
12.2 假想游戏	57
12.3 组合情感工程技术	57
12.4 技术堆栈例子	57
12.4.1 担忧	58
12.4.2 技术堆栈例子	58
12.5 NPC 内心情感	58
12.6 假想游戏	59
12.7 矛盾心理	60
12.8 最后思考	61
第 13 章 群体趣味技术	62
13.1 Klingons 的基本思想	63
13.2 游戏的相关性	63
13.3 两个重要考虑	63
13.4 特性与怪行——群体	64
13.5 假想游戏案例分析	64
13.5.1 宗族之三: Blades 人	64
13.5.2 宗族之四: Tabrene 人	65
13.5.3 宗族之五: Korimutay	65
13.6 是否每个群体都要一个菱形	66
13.7 群体菱形与个体菱形	66
13.8 最后思考	66
第 14 章 群体加深技术	67
14.1 给群体增加深度	68
14.2 假想游戏	68
14.2.1 智慧	68
14.2.2 美感	69
14.2.3 高贵感	69
14.2.4 加深群体	69
14.3 最后思考	69
第 15 章 NPC 到 NPC 化学技术	70
15.1 角色的思路相同	71
15.2 争斗	72
15.3 当一个人不在时, 另一个人热烈地谈论着这个人	72
15.4 另一个技术堆栈的例子	73





15.5 一个人能看到另一个人内心的感受.....	74
15.6 他们有共同段子.....	74
15.7 最后思考.....	75
第16章 NPC到NPC关系加深技术.....	76
16.1 角色菱形比喻.....	77
16.2 一句话可以表示多层感受.....	78
16.3 两个角色的多层蛋糕之间可以没有关系，也可以有关系.....	78
16.4 最后思考.....	78
第17章 NPC角色弧技术.....	79
17.1 角色弧来之不易.....	80
17.2 游戏相关性.....	81
17.3 细节.....	81
17.3.1 一个弧.....	81
17.3.2 起伏式成长.....	81
17.3.3 快乐的事也能导致成长.....	82
17.3.4 逐渐成长.....	82
17.3.5 成长的黑暗.....	82
17.3.6 隐藏局限的面具.....	82
17.3.7 做而不说.....	83
17.3.8 失败的角色弧.....	83
17.3.9 反面角色的一致性.....	83
17.4 例外.....	83
17.5 最后思考.....	83
第18章 NPC固定兴趣技术.....	84
18.1 你是我们中的巫师.....	85
18.2 与角色菱形的关系.....	85
18.3 让NPC遇到危险.....	86
18.4 自我牺牲.....	86
18.5 冤枉的不幸.....	86
18.6 了解其过去的痛苦经历.....	87
18.7 勇敢.....	87
18.8 两类技术.....	87
18.9 注入生命的角色.....	88
18.10 负责的角色.....	88
18.11 关于多功能技术.....	89
18.12 利用固定兴趣和相反技术上调/下调NPC的可爱和认同程度.....	91
18.13 最后思考.....	91
第19章 玩家到NPC化学技术.....	92
19.1 NPC赞赏你.....	93

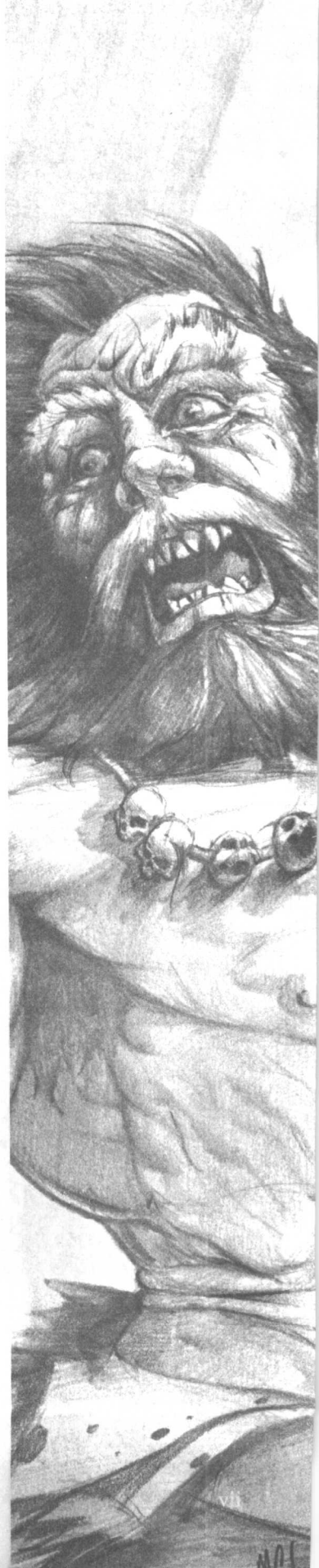
19.2 NPC 懂你的心	93
19.3 NPC 与你共同之处	94
19.4 NPC 预料到你的需要	94
19.5 NPC 使你成长为更好的人	94
19.6 最后思考	98
第 20 章 NPC 到玩家关系加深技术	99
20.1 感觉层次	100
20.2 假想游戏案例分析：世界末日之后的 A 国游戏	100
20.3 假想游戏案例分析：侦探	100
20.4 假想游戏案例分析：另一个例子	102
20.5 最后思考	103
第 21 章 玩家到 NPC 关系加深技术	104
21.1 假想游戏案例分析：世界末日后的杀手	105
21.2 假想游戏：二战中混合情感	105
21.3 最后思考	106
第 22 章 群体结合技术	107
22.1 共同外观要素	108
22.2 共同目标	108
22.3 共同仪式	108
22.4 经历共同考验与冒险	108
22.5 采取英雄行动保护别人	109
22.6 互补技能	109
22.7 在背后说好话——不是面对面	109
22.8 电影片断中的嘭嘭对话	109
22.9 共同指代	110
22.10 基于小队第一人称射击游戏中的群体结合问题	110
22.11 最后思考	111
第 23 章 情感复杂时刻与情境技术	112
23.1 不得不做坏事	113
23.1 不得不通过不喜欢或对其具有矛盾心理的人的眼睛看世界	113
23.2 对“朋友”的矛盾心理	115
23.3 对敌人的矛盾心理	116
23.3.1 另一种用法	118
23.3.2 对情境的矛盾心态	121
23.4 发现被骗	121
23.5 帮不上所爱的人	123
23.6 谁好谁坏不是一目了然	125
23.7 被迫失去整体感	125
23.8 通过不协调建立情感时刻	128





23.9 最后思考	130
第 24 章 情节趣味技术	131
24.1 这能叫故事	132
24.2 把不同结构分解为要素	133
24.3 是创意工具箱还是精神病的源泉	135
24.4 结构曲折	135
24.5 假想游戏案例分析	135
24.5.1 泄露改变一切	135
24.5.2 无辜者正在路上	135
24.5.3 一个关键设备坏了	135
24.5.4 角色改变立场	135
24.5.5 你进入了陷阱	136
24.5.6 人质被抓	136
24.5.7 被迫采取另一套计划	136
24.5.8 小目标	136
24.5.9 刚出狼窝，又入虎穴	136
24.5.10 没有明显答案的问题	138
24.6 薄饼脚本序列	138
24.7 有意义的非线性改变序列 (MNR)	139
24.7.1 以往工作中的问题	139
24.7.2 宿命论观点	139
24.7.3 对游戏采用有意义的非线性改变序列	140
24.7.4 小结	141
24.8 最后思考：不能仅仅有转折	142
第 25 章 情感加深技术	143
25.1 两个关键角色换位	144
25.2 故事使精神力量形象化	144
25.3 一个符号具有多种情感关联	145
25.4 我们喜欢的角色死了	145
25.5 苦乐参半的结局	145
25.6 不确定的结局	146
25.7 意识之外的问候	146
25.8 《卧虎藏龙》与游戏的关系	146
25.9 胜利的侧面	147
25.10 情感映射	148
25.11 思想映射	148
25.11.1 思想映射与“主题”	149
25.11.2 仅有思想是不够的	149
25.11.3 早比迟好，迟比无好	149

25.12 最后思考	150
第 26 章 世界诱入技术	151
26.1 创建丰富的世界	152
26.1.1 可以扮演什么	152
26.1.2 选择动作	152
26.1.3 拥有什么	153
26.1.4 增加历史	153
26.1.5 细节量	154
26.1.6 独特文化艺术形式	154
26.2 用情感共鸣项目通过视觉不协调生成丰富世界	155
26.3 需要猜测的世界	156
26.4 对所关心 NPC 的友谊与责任	156
26.5 报仇	156
26.6 多提供好武器和好玩的事	156
26.7 不要在结局中改变所有规则	157
26.8 多人联机游戏 (MMOG 或 MMO) 中常用的世界诱入技术	157
26.9 最后思考	158
第 27 章 角色诱入技术	159
27.1 技能集	160
27.2 角色扮演的回报	160
27.3 独立独行	162
27.4 成就	162
27.5 领导态度与能力	162
27.6 重要和受尊重的角色	162
27.7 打破规则	163
27.8 迷住新身份	163
27.9 超常能力	164
27.10 角色具有我们认识和认同的情感反应	165
27.11 自动说话与自动思考	165
27.12 话越少越容易让玩家认同角色	165
27.13 角色安静 (没有自动说话和自动思考)	165
27.14 将问题一般化	166
27.15 使用角色诱入技术的取舍	166
27.16 角色诱入技术案例分析: Thief	166
27.17 最后思考	166
第 28 章 第一人称角色弧技术	167
28.1 问题定义	168
28.2 生成第一人称角色弧的历史	168
28.3 模仿生活	170

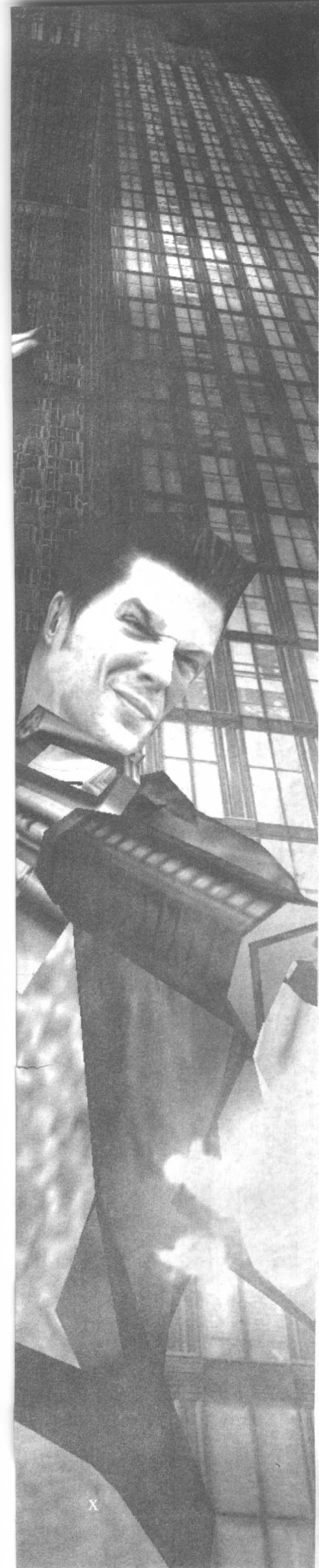




28.3.1 假想游戏案例分析	170
28.3.2 另一个假想游戏案例分析	170
28.3.3 惩罚的作用	171
28.3.4 这个角色弧真实吗	171
28.4 经历第一人称角色弧对游戏取胜重要吗	171
28.5 不同类型的奖惩	172
28.5.1 奖励之一	172
28.5.2 奖励之二	173
28.6 第一人称角色弧从哪里开始	173
28.7 其他角色弧	173
28.7.1 变成领袖	173
28.7.2 了解自己是可爱的	173
28.7.3 达到与世界的精神联系	174
28.7.4 学会道德	174
28.8 最后思考	174
第29章 第一人称加深技术	175
29.1 情感与道德决策困难	176
29.2 假想游戏案例分析:未来女人	176
另一个技术堆栈例子	177
29.3 假想游戏案例分析:选择玩家角色	181
29.4 假想游戏案例分析:解救少年	181
29.5 责任	182
29.6 假想游戏案例分析:Terrellen	183
29.7 多个可能矛盾的观点(来自比尔先生)	184
29.8 假想游戏案例分析:回到 Terrellens	185
29.9 某些第一人称角色弧	186
29.10 假想游戏案例分析:回到城市	187
29.11 看到不是黑白分明的情形	187
29.12 最后思考	188
第30章 通过动作揭示复杂角色	189
30.1 实际游戏案例分析	190
30.2 Khensa	190
30.2.1 Khensa 的角色菱形	191
30.2.2 不用言语沟通的深度	193
30.3 最后思考	193
第31章 通过符号加强情感深度	195
31.1 可用符号	196
31.2 角色条件或条件改变的符号——视觉或言语	196
31.2.1 电视中的视觉符号	196

31.2.2	电影中的视觉符号	197
31.2.3	电影中的言语符号	197
31.2.4	电视中的言语符号	198
31.3	游戏案例分析:ICO	199
31.4	假想游戏案例分析:悲伤与成就的象征	199
31.5	象征小情节	199
31.5.1	在意识之外工作	200
31.5.2	在游戏中使用象征小情节	200
31.5.3	变成游戏中的可用符号	201
31.6	游戏案例分析:Aidyn Chronicles	202
31.7	预兆中使用的符号	202
31.8	假想游戏案例分析:武士	202
31.9	不断增加情感关联的符号——视觉或言语	203
31.10	假想游戏案例分析:垂环	203
31.11	假想游戏案例分析:Max Payne	204
31.12	假想游戏案例分析:车篷装饰	205
31.13	最后思考	207
第 32 章	自动创建故事技术	208
32.1	影响频谱	209
32.2	混合影响方式	210
32.3	完成任务的不同方式	210
32.4	建立自动生成故事的其他方式	210
32.5	最后思考	211
第 33 章	激发技术	212
33.1	不要中断游戏	213
33.2	尽量不要在玩家接收信息时中断游戏	213
33.3	要多给刺激	214
33.4	避免重复感觉	214
33.5	情节不断转折	215
33.6	有时向玩家动作提供意外效果	215
33.7	动作谜语	215
33.8	要动点脑筋才能找到的神秘或有趣世界	216
33.9	更高分	216
33.10	最后思考	218
第 34 章	聚合技术	219
34.1	角色得到声誉	220
34.2	因果报应	220
34.3	游戏一个部分的 NPC 提到游戏另一个部分的 NPC	221
34.4	游戏主题	221





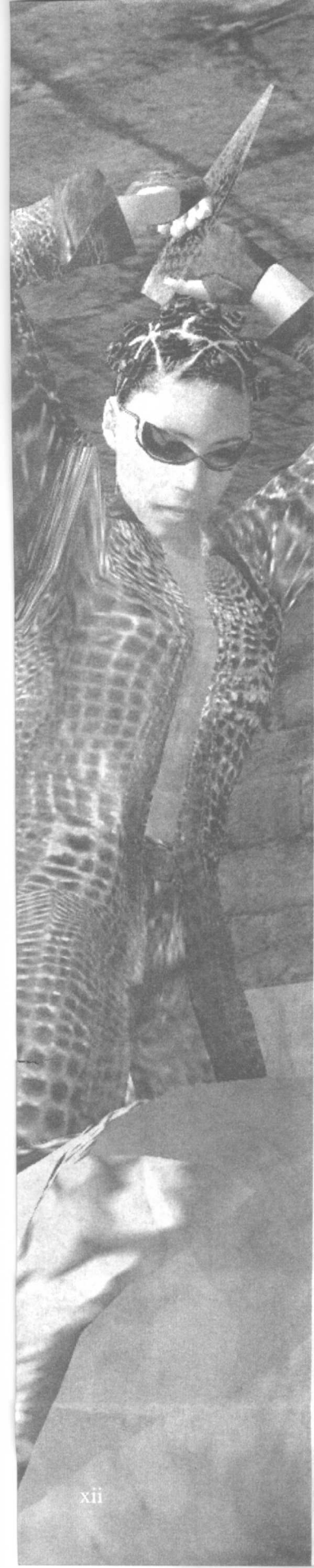
34.5 人群开始时互不理解,但最终形成了聚合世界	221
34.6 游戏的一个部分使用另一个部分游戏中所能学到的能力	222
34.7 提醒	222
34.8 最后思考	222
第35章 “生活真实”技术	223
最后思考	224
第36章 跨人群技术	225
36.1 跨人群技术	226
36.2 一般思路	227
36.3 自毁幽默	227
36.4 给 NPC 角色弧	227
36.5 时髦喜剧	227
36.6 在丰富世界中发生的游戏	228
36.7 让角色经历成年或复杂情感	228
36.8 使用加深技术	228
36.9 最后思考	230
第37章 把情感注入游戏的故事要素中	231
37.1 分解故事	232
37.2 非传统意义上的故事中的故事要素	232
37.3 简单与复杂情感	232
37.4 用故事要素增加情感复杂度	233
37.4.1 敌人	233
37.4.2 危险	234
37.4.3 竞赛	235
37.4.4 神秘	235
37.4.5 紧张	235
37.4.6 侦察	236
37.4.7 好人与坏人(善与恶)	237
37.5 最后思考	237
第38章 将故事和游戏与机制联系	238
38.1 对比例子	239
38.1.1 明显例子	239
38.1.2 不明显的例子	240
38.2 有一天	241
38.3 最后思考	242
第39章 编写有力的预先绘制和游戏中的影片片段	244
39.1 学习电影	245
39.1.1 减少语块	245
39.1.2 让主角具有有趣的角色菱形	246

39.1.3 角色间的心理矛盾使影片片段更有趣	246
39.1.4 用角色间的多层蛋糕使关系复杂超过简单心理矛盾	246
39.1.5 避免老套和空洞	246
39.1.6 能否用行动而不用言语表达	246
39.1.7 如果时间允许,不妨暂时从主题叉开	246
39.1.8 不可预测性	246
39.1.9 障碍与中断使影片片段更有趣	246
39.1.10 用对话设备使对话更自然	246
39.1.11 小结	246
39.2 例子	247
39.2.1 学生的场景	247
39.2.2 David 的场景	248
39.2.3 场景分析	250
39.3 最后思考	256
39.4 本章术语表	256
第40章 开头影片片段技术	259
40.1 从“假动作”场景开始(用假动作迷惑玩家)	260
40.2 从神秘开始	260
40.3 从引入独特角色开始	260
40.4 从情节的悬念开始	261
40.5 进入独特世界	261
40.6 最后思考	263
40.7 回顾	263

第三部分 情感工程序

第41章 简介	267
现实型游戏与幻想/科幻游戏中的情感工程技术	268
第42章 陷阱	269
42.1 假想游戏案例分析:波士顿物理学家	270
42.1.1 第一组任务	270
42.1.2 下一组任务	270
42.2 NPC 趣味技术(第9章)	271
42.3 玩家到NPC 化学技术(第19章)	271
42.4 世界诱人技术(第26章)	271
42.5 第一人称加深技术(第29章)	272
42.6 玩家到NPC 关系加深技术(第21章)	272
42.7 情感复杂时刻与情境技术(第23章)	272
42.8 情节加深技术(第25章)	273
42.9 通过符号加强情感深度(第31章)	273





42.10 最后思考	274
第 43 章 Styx	275
43.1 假想游戏案例分析:罗马帝国	276
43.2 情感复杂时刻与情境技术 (第 23 章)	276
43.3 NPC 加深技术 (第 10 章)	276
43.4 NPC 到玩家关系加深技术 (第 20 章)	276
43.5 第一人称角色弧和第一人称加深技术 (第 28 章与第 29 章)	276
43.6 情节加深技术 (第 25 章)	277
43.7 最后思考	277
第 44 章 倒霉的交易	278
44.1 假想游戏案例分析:电子阿飞小说家	279
44.2 NPC 趣味技术 (第 9 章)	280
44.3 NPC 加深技术 (第 10 章)	280
44.4 玩家到 NPC 化学技术 (第 19 章)	280
44.5 玩家到 NPC 关系加深技术 (第 21 章)	280
44.6 角色诱人技术 (第 27 章)	281
44.7 第一人称角色弧技术 (第 28 章)	281
44.8 第一人称加深技术 (第 29 章)	281
44.9 激发技术 (第 33 章)	281
44.10 情节加深技术 (第 25 章)	281
44.11 最后思考	282

第四部分 魔法

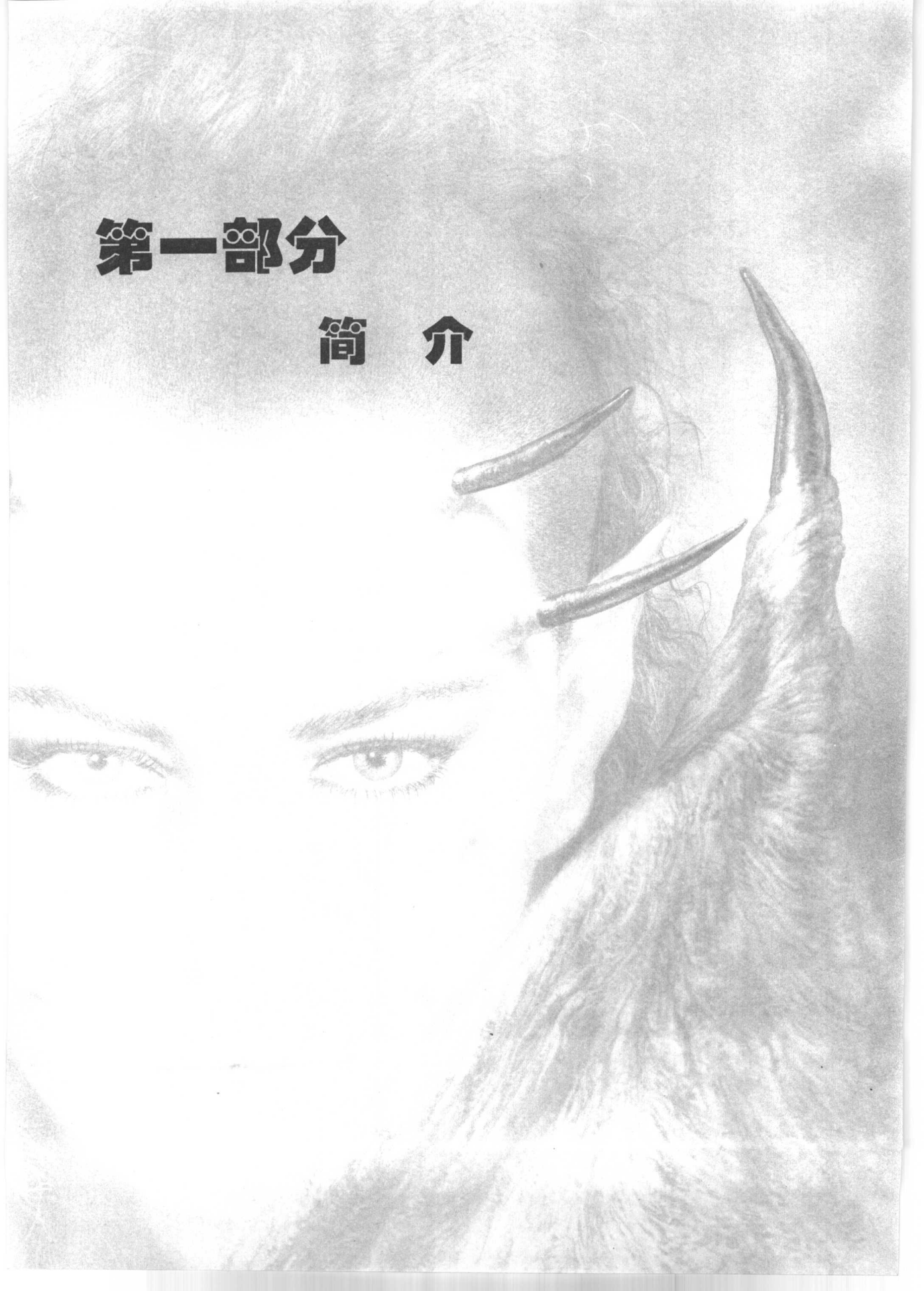
第 45 章 魔法	285
45.1 真实——什么是真实	286
45.2 诞生微笑的秘密地方	287
45.3 无中生有, 科学家很难, 你很容易	287
45.4 最终礼物	288
45.5 最后思考	289

第五部分 附录

附录 A 简介	293
附录 B 生成趣味的技术	295
附录 C 收集	301
附录 D 图片致谢	314
附录 E 作者简介以及联系信息	319
附录 F 术语	330

第一部分

简介



交流、探索、帮助、术语、范围



急事先办。

每一条高速公路

都要一条引道。有些书也有引道，让我们放上引道吧。

1.1 交流

游戏行业日新月异，因此，要创造这个娱乐与艺术形式的美好未来，就要经常沟通。

欢迎随时发信到下列地址：

david@freemangames.com

1.2 探索

也可以访问下列 Web 站点：

www.freemangames.com

www.beyondstructure.com

www.freemangames.com 站点描述本人和 The Freeman Group 的游戏设计和游戏编写活动^[1]，并提供我的教学信息，以及关于涉及情感的游戏设计和游戏编写文章。

我每年都要多次在 Beyond Structure 任教，这是洛杉矶和纽约最著名的电影剧本编写和电影/电视开发专题研讨会。www.beyondstructure.com 站点提供了“Beyond Structure”的详细信息。

1.3 帮助

阅读本书时，也许你对本书的改进与扩充有自己的高见，欢迎提出意见和建议。

1.4 术语

了解一个主题的关键是了解每个术语的含义。本书用到了一些专用术语和短语，有些是游戏行业通用的，有些是我发明的。每个术语首次出现时均会进行定义，书末还提供了词汇表。

1.5 范围

有一些在游戏中生成情感的关键方法没有在书中介绍，包括音乐、艺术、动画和关卡设计。所有这些重要主题本身可以单独成书（事实上已经有这方面的书）。我们不得不为本书限定一个范围和界限。

即使你要处理游戏生成的其他领域，也可以从本书找到适用的工具，火花有一定的分布方式。

[1] The Freeman Group 是用我的技术培训的 WGA（美国作家指导）小组，我经常和其一起开发游戏项目。

情感工程简介

不要突然变成菩萨。

情感工程 (Emotioneering) 是

David 创建和提炼的技术，可以为游戏者和参与者生成游戏和其他互动体验中的情感深度与广度，或可以让游戏玩家与互动参与者沉浸到某个世界或某个角色中。“情感工程”一词也指这些技术的应用。Emotioneering 是 David Freeman 的商标产权。

你是否遇到过这样的情形？

我参加了游戏开发人员会议（Game Developers Conference）中的一个圆桌会议，是个中等规模的讨论组^[1]。讨论的焦点是如何在游戏中建立情感。

在会议室中，有几张桌面，坐了32位与会者。

主持会议的游戏设计师身体前倾，侧着脑袋，为了增加戏剧效果而稍作暂停，并以发现新大陆的探险家口吻说道：“在座谁有过玩游戏时意味深长的情感体验？”

他在等待一场激烈的讨论，结果大失所望，与会者没有作出任何反应。

讨论组中谁也无法回答他的问题，只有一片寂静。主持人的简单问题使每个人呆若木鸡，好像突然成了菩萨。

在游戏中建立情感的问题是个新大陆，是个未被开垦的处女地。

显然，情况并不是绝对的。许多设计人员努力在游戏中加进情感，每个人都在玩游戏时有过感动的瞬间（除了激动、害怕、迷惑以外的情感）。问题是，这样感动的瞬间实在太少了，没有一种创意技术（或技术系列）能够在游戏中重复产生丰富的情感体验。

解决的方法显然不是使用固定的公式，任何一位艺术家也不愿意戴上“陈词滥调”的帽子。解决的方法是各种技术的分层、适配、混合与改造，用无穷的方式进行组合。Van Gogh, Rembrandt 与 Picasso 用的都是三种基本颜色，得到的却是各不相同的作品^[2]。

本书准备把电影剧本编写中的技巧用到游戏设计中。多年来我不仅自己编写，也向影视界的最优秀作者学习，创建和提炼出几千种技术，可以生成角色、对话、情境和情节，从而形成独特和层次性的情感深度。找出建立方法之后，我就会拿到 Beyond Structure^[3]中介绍。

开始设计和编写游戏时，我遇到了太多“菩萨”。我的游戏设计同事想在游戏中增加丰富的情感深度与广度时，常常会灵感全无，不知所措，像教堂里的小猫一样哑然无声。

实际上，能怪他们吗？影片中为了建立情感，要用脚本编出一系列环境，按确定顺序和准确时间发生在角色身上。

相反，游戏虽然也有一些线性元素，但更多的是非线性元素，是所谓多线性“（多路径）元素与结构。游戏中的有些事件是按一定顺序出现的，而有些则可能按多种不同顺序出现，有些环境与情形则可能完全跳过，有些事件与任务提供可选（但很有用）

[1] 游戏开发人员会议（Game Developers Conference）是世界上最大的游戏设计师与其他游戏工作者会议（详见 www.gdconf.org），每年召开一次，通常于每年三月在美国加利福尼亚州圣荷塞市召开。除了讲座、专题讨论会与展览之外，会议还为游戏设计师提供了主线评论咖啡会，并通过同行间的切磋扩大视野。

[2] 游戏主要是娱乐性的，把它与世界名画进行比较好像有些牵强，但游戏设计师、编程人员、艺术家、动画师和游戏制作者大都把自己的工作看成艺术，努力提高自己的艺术水平。和影视一样，随着游戏的成熟，艺术与娱乐会逐渐汇合。因为艺术就是娱乐。当你看了《指环王》电影之后，可以看到，写作、表演、导演、布景和摄影的艺术全都汇聚到娱乐中。

[3] “Beyond Structure”（www.beyondstructure.com）是洛杉矶和纽约最著名的电影剧本编写和电影/电视开发专题研讨会。

的分叉。

即使对于线性元素，不同事件之间的定时（即具体发生这些事件的时间）也随不同玩家而不同。

因此，怎么在这样变化的体验中建立情感？

一种思路是生活本身。生活中具有线性元素，是按一定顺序发生的，也有一些活动是可以选择时间的，而另一些活动则是可有可无的。

在这些不同结构中，我们仍然能够体会到情感深度与广度。既然生活中能够这样，游戏中也应该能够这样。

但这个工作是有难度的，比较影视作品与游戏时，就可以看到难点所在。影视媒介中调动情感的主要手段如下：

- (1) 建立一个或几个角色。
- (2) 让角色进行一系列运动体验。

在游戏中，游戏者是主角色，至少要指挥角色，因此调动情感的主要手段有所不同。

我们不能设定一个情感，让玩家接受这个情感，也不能告诉玩家要体验某种状态或扮演某种角色，要求玩家按你希望的方式体验。例如，告诉玩家要扮演某种角色后，他不一定就进入这种角色。也许你要让玩家扮演具有不光彩过去的直升飞机飞行员，但玩家既体会不到不光彩，也不觉得自己像个直升飞机飞行员，而只是像他自己。

因此，要在游戏中建立情感，就不能利用下列影视机制：

- 控制事件顺序。
- 控制事件定时。
- 建立角色并让角色进行一系列运动体验。

也很难生成一个让玩家“扮演”的角色。

正因为如此，世界上的许多游戏开发工作室都成了“菩萨”们的庙。

我见过不少电影剧本作家，没有对游戏作任何研究就匆匆投入游戏创作。这些电影剧本作家很快陷入困境，成为游戏设计人员和编程人员的笑料，他们一开始就知道线性作家是互动娱乐的冲突测试玩偶。

也许我已经找到了一些思路，因为 Beyond Structure 中的许多技术都可以运用到游戏中，但这些技术仍然不能解决整个问题。

可以在游戏中建立情感的深度与广度。实际上，方法不止一种，而至少有 1500 种^[1]，这些技术可以分成 32 种不同类别，是情感工程技术。

但首先要问的是，为什么要在游戏中建立情感？

[1] 根据出版社要求，为了使本书篇幅不会像《大英百科词典》那么大，书中只提供其中 300 多种方法。

为何在游戏中建立情感



娱乐成为艺术，
艺术成为商业。

为什么要在游戏中建立情感？

答案是艺术和用户。显然，这个联盟不够神圣，但菠萝与比萨饼、风车与高尔夫球、军事情报和水果与果子冻模型也是如此。别误会，我首先认为自己是艺术家，然后才是个商人。但是，不能赚钱的游戏公司很难成为一家长命的游戏公司。在游戏中建立情感可以吸引更多用户，至少有九大原因，让我慢慢道来。

3.1 原因之一：吸引更多人

我曾经问我的好朋友 Jason，玩不玩游戏。

“不”他说，“把时间花在娱乐中，应该有点意义，而游戏没有任何意义。”

进一步询问才发现，他希望娱乐体验能够以某种方式丰富自己的生活，而不仅仅是好玩而已。我的朋友代表了许多人的观点，他们把更多时间花在影视节目而不是游戏上。许多人不玩游戏的原因是，游戏无法提供其他娱乐的情感深度与广度。

3.2 原因之二：更多传闻

更肯参与性的游戏体验要有更好的流传语言。就像电影行业一样，游戏行业也要靠更多传闻来推广。

3.3 原因之三：更多文章

出版界喜欢介绍具有不同沉浸方式的新游戏。更多文章就意味着更大的销量（试想第一个 Max Payne 游戏引发的所有文章吧）。

3.4 原因之四：使游戏更专业

更好的游戏视觉效果和更接近影片样子能使人更多地把游戏和影片进行比较。创作薄弱和情感体验较浅在游戏提供的故事和角色中更加突出。尽管出版社与开发商已经推出与影片相似的游戏，但还达不到影片一样的情感细节。

3.5 原因之五：激励与鼓舞士气

游戏增加情感细节和更加好玩能使创意小组受到所生产游戏的激励与鼓舞。因为他们知道，自己生成的不仅是超级娱乐，而且具有深度、意义和影响^[1]。

3.6 原因之六：用户对品牌的忠诚度是宝贵的财富

人们寻找触及情感的体验。电影《指环王》和《蜘蛛人》大大刺激了游戏销量，因为人们希望继续参与这个品牌。

3.7 原因之七：不必为潜在利润烧掉几百万美元

Metal Gear Solid II 是人们等待已久的游戏，是否满足了玩家的渴望？有人说是，但玩家们抱怨故事的参与性太差，甚至显得老套和傻气。这个游戏尽管当时看起来很

[1] 别以为我在贬低超级娱乐。在我看来，生成有趣而激动人心的游戏，使人们得到娱乐的领域是非常值得的。但许多创意小组发现，通过丰富交互参与的体验，可以更加鼓舞人心。

漂亮，但比它的前代产品在美国少卖上百万套。

如果能增加更多情感，也许可以多赚好几百万美元。由于缺乏情感参与，给这个品牌带来了巨大伤害。由于美国游戏迷们对 Metal Gear Solid II 热情大减，使下一个续集没有再推出。

3.8 原因之八：竞争优势

曾几何时，游戏的技术演变如此迅速，样子好一点或内容好玩一点的游戏就可以胜出。

如今，许多游戏都很精彩，用户很容易找到真正好玩的游戏。

涉及情感的游戏能够提升竞争优势，但除了好看之外，游戏显然还要好玩。

3.9 原因之九：不会落伍

一些游戏开发者正努力在游戏中增加情感，游戏设计师和出版商生成了具有故事和角色的游戏，但如果不增加情感，则必然落在后面，会使游戏大打折扣。

心灵的自由

我个人想在游戏中增加情感的最大动机不是上述九个原因，而是因为，我是艺术家，增加情感是我的天职。

想到古希腊，就会想到它的寺庙、雕塑、戏剧、文艺和神话，想到它的艺术。

因此，尽管在游戏中增加情感的基本动机可能是赚更多钱，但这不是我的主要热情所在，也不是许多游戏设计师的主要热情所在。主要的动力是想创造娱乐和艺术。如果能够接受绿色帐上的小小德国风车，也就应该能够接受金钱与艺术的结合。在游戏中增加情感的深度与广度后，不仅利润增加了，艺术水平也提高了。

3.10 小结

在游戏中增加情感后，可以吸引更多用户。游戏可以更好地发表、更好地流传和产生更好的品牌效果。开发小组也可以增加对项目的热情。这一切都将转化成更多利润和更加丰富的游戏体验。

对于 Metal Gear Solid II 游戏，我的一位朋友说：“我认为一个没有故事的游戏比一个故事不好的游戏好，因为只要游戏中有任何内容让玩家反感，就可能使玩家完全放弃这个游戏。”

这位朋友的想法也许是对的，剧本写得不好可能把玩家从故事中推开，使我们离目标越来越远。

解决方法似乎很简单：只要雇一个专业作家。但是，下一章将会介绍，问题并没有这么简单。

电影剧本作家对游戏的17个盲点

游戏体验通常与线性的讲故事无关。

传统电影剧本作家

如果想创作高水平的游戏，就要学习游戏所要的许多创作技巧。同样，开发商和出版社如果要请电影剧本作家创作游戏，就要了解如何与好莱坞的代理商打交道。下面介绍开发商和电影剧本作家可能遇到的一些困难。

但是，本章只是介绍了问题的一半，另一半要放到下一章“为什么游戏设计师经常发现创作这么难”，介绍为什么不使用专业作家——可能使游戏开发人员陷入困境。

本章末尾提供了处理这个难题的一些具体提示。

我曾经在影视界和游戏界混过几年，深知两者的差别很大。它们表面上的相似性很容易掩盖实际上的巨大差别。

但是，许多游戏公司仍然想在游戏中加进影片式的情感。初一看，办法好像很简单：可以对现有人员（游戏设计师、编程人员，等等）培训创作和写作技巧（非常困难），也可以雇用一位经过培训的电影剧本作家。

虽然电影剧本作家的背景加上 Beyond Structure 技术使我在游戏工作中受益不浅，但我曾经遇到许多游戏开发者，与作家处得很不好，最终敬而远之。

有时遇到的是业余作家，他们在影视界也混不下去，转而创作游戏，以为可以在新的行当中掩盖其写作的弱点。但是，他们低劣的写作技巧对手头的游戏毫无帮助，开发者发现，只要不再给这些作家发钱，他（或她）迟早会消失。

有些开发者在经过培训的电影剧本作家身上遇到其他问题。显然，作为大量从事游戏工作的电影剧本作家，我应该体会到创作技巧的巨大价值。但是，我深知一些开发者所面临的难题。为什么直接雇一个电影剧本作家（即使是著名的或天才的电影剧本作家）不能够在游戏中很快奏效呢？

这是因为，游戏中有太多方面是电影剧本作家所不了解的。

4.1 电影剧本作家要学习的游戏知识

电影剧本作家要想成为好的游戏作家（更不用说游戏设计师），至少要了解 17 个方面。

4.1.1 直线也许是最短距离，但谁喜欢直线

第 1 点：电影剧本作家也许认为玩家应按照一组固定路径进入游戏，保证玩家按作者所要的方式体验游戏中的故事。

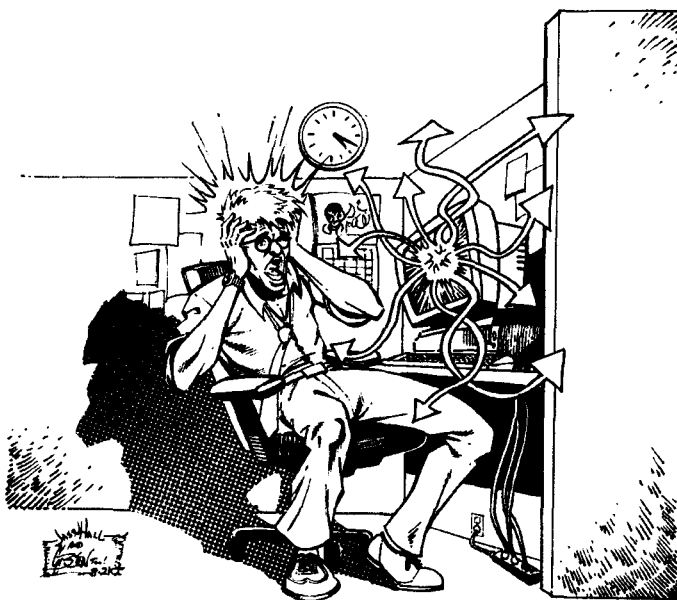
但是，电影剧本作家应通过各种方式对玩家提供更大的自由度，使玩家不会感到自己被故事牵着鼻子走。游戏者要玩游戏，而不是被游戏玩。

第 2 点：许多电影剧本作家没有认识到，即使在有故事的游戏里，玩游戏时也可以完全避开故事（例如 Grand Theft Auto III）游戏中的“治安维持方式”。

因此，电影剧本作家要学会用各种不同方法让玩家沉浸到情感中，即使玩家避开故事或暂停故事，一样能受到感动。

第 3 点：许多游戏使玩家可以按不同顺序遇到故事的各个要素。大多数电影剧本作家创作情感经历时，都要求故事按照特定顺序。他们应学会在故事的各个要素按不同顺序出现时如何保持故事的情感参与性。

故事要素的顺序的打乱，线性作家就要在无限扩展的流程图中面对一团乱麻，而游戏设计者则应该适应这种情况。



Stan 正在熟悉非线性和多路径的故事结构。

4.1.2 创建可玩的角色

第 4 点：电影剧本作家通常希望让玩家在故事中扮演某个角色。但是，如果游戏或其中的故事要求玩家扮演某个角色（如太空飞行员），玩家不一定真的就喜欢这个角色。

电影剧本作家要学会如何让玩家选择角色。

第 5 点：电影剧本作家要学会引导玩家找出所扮演角色的个性。假设玩家所扮演角色是机灵而大方的人。

问题是：电影剧本作家希望玩家设定这种个性，玩家不一定真的能表现得机灵而大方，而可能仍然我行我素。

电影剧本作家要学会如何建立一种环境，使玩家自愿在角色扮演中表现出所要的个性。这里的角色扮演不是指角色扮演游戏（RPG），而是指任何需要角色个性的游戏。

第 6 点：对于第五点提出的问题，一些电影剧本作家的解决办法是让玩家扮演英雄的角色。但是，真的每个人都愿意扮演英雄的角色吗？

不一定。电影剧本作家通常不知道的是，对于游戏者右肩上的每个天使，都可能在左肩上有一个魔鬼，无论是出于反叛还是出于恶作剧，可能把敌人和朋友一起攻击。

电影剧本作家应为玩家提供这种自由度，同时又能刺激玩家按照故事中要扮演的角色做。既要提供自由度，又要对期望的行为提供刺激，这个工作可不容易。

同样，你希望扮演的角色要以某种方式在游戏过程中增长或改变（电影剧本作家将其称为角色弧线，Character Arc），但玩家在游戏结束时不一定觉得与游戏开始时有任何不同。

当然，并不是说不可能创建第一人称角色弧线（见第 28 章“第一人称角色弧线技术”），但这个过程与电影剧本作家编写线性脚本的过程大不相同。

4.1.3 电影与游戏中的对话

第7点：由于游戏中的对话很少，因此作家应能够学会生成复杂角色（以及复杂而可爱的角色），即使这个角色少言寡语。

第8点：NPC^[1]对话常用于表达信息，但如果NPC对话只用于表达信息，则可能削弱而不是加强游戏中的情感。

电影剧本作家要学会如何在简短的对话中不仅表达信息，而且传达情感，传达情感的方式不能太老套或太突然。

4.1.4 至少可以编写影片片断^[2]

第9点：大多数电影剧本作家可以熟练地编写影片片断，因为这是游戏中与影视节目相似的片断。电影剧本作家也许不知道，这些“小电影”是游戏中最没有游戏味的部分，尽管影片片断近期内还不会完全消失，但许多游戏设计师认为，依赖或过分依赖影片片断是游戏中的一个弱点。

4.1.5 不同类型的过程

第10点：在电影中，作家产生灵感，然后创作一个脚本。许多作家不知道，游戏中的思想通常是一个小组共同形成的。

设计小组召开会议时，电影剧本作家可能不知道，小组中其他成员的创意也许同样具有想像力、艺术性。

这是一个真正的混合包：大多数电影剧本作家都是热情和负责的人，但有些人无法适应游戏所要的集体创作过程。由于这些问题，常常在设计师与专业电影剧本作家之间产生不快。

第11点：电影剧本作家常常不知道，处理游戏时，需要灵活，直到使瑜伽大师产生敬意，使卷饼大厨把其作为原型。创作游戏时，每个方面都可能在制作过程中改变。

这对故事与角色信息的披露有很大影响。作家应在不断改变的基础之上创造性地调整创意。

第12点：电影剧本作家面对的游戏可能已经确定角色和地点，要根据现有角色和地点设计创作合适的故事和角色个性^[3]。这种情况下，电影剧本作家应能在这类过程中轻松和创造性地工作。

第13点：电影剧本作家可能想不到，在游戏创作的某个阶段，确定故事与角色描述之后，会让他们外出好几个月，而游戏还在继续创作。几个月后，又把作家请回来编写NPC对话。

第14点：要考虑如何在情感上把玩家带入故事中，电影剧本作家就要了解其他游戏中的做法，以便少走弯路。换句话说，电影剧本作家创作游戏时要静下心来，分析一个个游戏。

[1] NPC 是非玩家角色 (non-player character)，即游戏中不由玩家控制的任何角色。

[2] 影片片断 (cinematic) 是游戏中不受玩家控制的部分，只能欣赏一小段影片片断中的情节。

[3] 也许你认为这不可能，但作者本人就多次遇到这种情形。奇怪的事已经发生，但它们都发生在提华纳（墨西哥西北部城市），而且涉及大师酒精。

第15点：这一点是一位美国一流游戏设计师提供的，他开创了游戏中的故事、角色与情感沉浸。他写道：

“游戏作家要掌握游戏编写的技术方面。游戏创作中的编写要素是新作者要面对的最大难题。”

他所指的创作是要在建立情感的同时为玩家提供多种多样的选择。在游戏设计与创作中，常常会出现这种结构的游戏体验：

如果玩家做某件事，则会发生某件事；如果玩家做另一件事，则会发生另一件事。如果玩家不仅做了这件事，而且做了另一件事，则发生某件事的可能性加倍。

在这种情况下，结果事件可能在原因事件之后立即发生，也可能要过好久之后才在游戏中发生。

这类设计、编程和创作的应用与变化无穷无尽。电影剧本作家不仅要能够方便地按这种方式思考，更重要的是还要利用这些工具建立各种不同的情感体验。

4.1.6 好莱坞

第16点：生活中，总是要等安排的节目全部完成，而游戏中，总是要写完所有NPC对话。

我曾经和一家大型游戏公司的一位富官交流。他很激动，刚刚开始与好莱坞最大最有威望的代理商建立关系。当他告诉我这些代理商引见了哪些名作家时，我听得出的心在呼呼直跳。

我问他要向这些著名作家付多少钱时，他的声调变低了一些，说好像要付几十万美元买他们的故事创意，还要提供各种后端收入。

我看着他的天真样子，怜悯地停了片刻，然后深深吸了一口气，告诉他被骗了。我说：

- 代理的目标只有一个：为代理赚钱。他们不会站在开发者一方，而只会站在代理一方。
- 他说的这些著名作家已经被订购好几年了。因此，他们至多只能花几个星期敷衍他的故事，然后拿走几十万美元，然后去忙更受重视更豪华的电影剧本细节去了。
- 游戏开发具有不同方式，谁知道他们的故事创意落实到最终完成的游戏中还剩多少？但游戏公司还得付那么多钱。
- 根据上述原因，代理人最终可能让公司接受一些劣等的作家。这些作家已经好一阵子没事可干了，因为他们水平实在太次，但游戏公司还得付那么多钱。
- 这些著名作家真的愿意一行一行地写上500行、1000行或10000行的NPC对话吗？他们会不会拿着钱就走，不好好编写NPC对话，而回到好莱坞去创作自己的电影剧本？

我问这位官员，花钱请这些著名作家能得到什么好处？

电话那头出现了长长的停顿，这位官员认识到自己的确上了大当，被好莱坞的虚名唬住了。

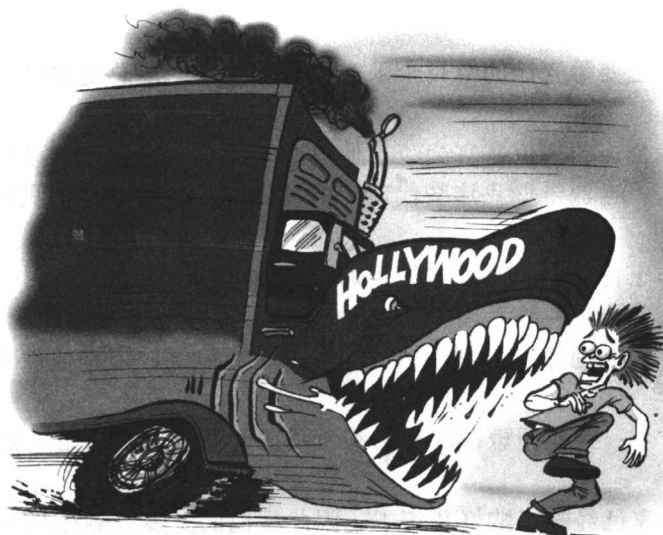
游戏主管并不是不聪明的人，只是他从来没有遇到过现实中的Jaws情节而已。

4.1.7 不仅如此

第 17 点：电影剧本作家也许会认为，让游戏涉及情感的惟一方式是在游戏中增加故事情节。但是，运动游戏与赛车游戏没有任何故事，同样也能涉及情感。电影剧本作家必须知道，除了故事之外，还有许多方法可以在游戏中建立情感沉浸。电影剧本作家要学会：

- 集成故事与游戏机制^[1]。
- 让玩家关心游戏世界。
- 建立玩家与 NPC（以及 NPC 和 NPC）之间的情感复杂关系。
- 确定游戏世界影响玩家的程度与方式，以及玩家影响游戏世界的程度（如有）。
- 保证激励玩家坚持到底。
- 了解玩家在游戏中建立情感沉浸的其他有效方式。

许多游戏开发者发现他们的第一次难忘的遭遇是和好莱坞所共的事。



4.2 聚焦

当然，本章不是反对游戏公司雇用专业作家和支持优厚的报酬，而只是建议不要对“错误”的作家支付过高的报酬。

优秀的作家能把电影变成票房的黄金，同样，一流的设计师/作家也能增加游戏的影响与收入（见第 3 章“为何在游戏中建立情感”）。例如，Grand Theft Auto III 与 Vice City 游戏用几十种方法使玩家保持情感参与，取得了巨大成功。

谢谢你，Dave，我们最终还是请了一位电影剧本作家，因为我们的同事不是专业作家，需要有人帮助。现在，糟糕的是，我们整天把时间花在修改创意，寻找意义，都怪你不好。

[1] 游戏机制（Mechanics）是玩家扮演的角色可以进行的动作。

如果你这么想，最好在使用这些创意之前考虑一下：我的用意只是让开发者和出版社不要白白投入大量金钱，最终像扔到水里一样，连个响都听不到。



如果以为请一个著名或天才的电影剧本作家，就可以奇迹般地在游戏中立即产生某种情感深度，得到竞争优势，则结果一定如此。

明白了，我们只要请一个剧本作家即可。

我喜欢看某些喜剧，每年都要去看 Comic-Con^[1]。总是能够从中得到不少启示。我知道游戏公司为什么喜欢请剧本作家，因为他们可以用很少的对话表达故事与角色情感。本书也采用了剧本中的一些图片。

第 39 章“预先绘制和游戏中的电影片断”^[2]将会介绍，35 种写作技巧可以在一个简短的场景中相互重叠。只有少数剧本作家才能在喜剧与影视剧之间来回自如，因为大多数剧本作家无法熟练掌握所有这些技术，更不用说精英作家所要的另外几百种技巧了。

当然，不能说剧本就不是丰富的媒体。文字与图形的表达结合和页面布局的方式都能唤起情感与想像，使戏剧成为独特而奇妙的艺术形式^[3]。但是，剧本作家和电影剧本作家一样，不能马上进入游戏创作。

为了成为游戏创作的高手，剧本作家和电影剧本作家不仅要有本行业的技巧，还要满足下列条件。

4.3 电影剧本作家招聘指南

显然，带故事与角色的游戏需要有很好的作家，但游戏设计师或开发者如果想到某个地方寻找单一答案，则一定会扑空。

我认为，解决方案应该是：

(1) 不要被虚名所唬。选择作家时，应该看他的写作能力，通过阅读他的作品进行判断，而不要因为牌子大就盲目相信。

即使使用大牌作家，也要知道，影视情节也是许多名不见经传的作家们一遍遍改出来的。

(2) 坚持阅读影视脚本（而不是实际播放的影视片断）。他是不是一流的作家？能否让主角与配角都有个性、有趣、有深度和有丰富的情感？能否自始至终吸引你？

注意，好莱坞的许多人是集体创作的。如果写作样本是集体创作的，而你面对的只是其中一个作家，最好不用他，因为你无法知道脚本中最好的部分是谁写出来的，不管代理人和作家怎么说。

同样，好莱坞的许多脚本是许多不同作家多次改写而成的。如果作家给你一个脚本，告诉你他写了这个“草稿”，别管它，即使他是著名作家。代理人和作家会告诉你

-
- [1] Comic-Con 是把图形小说与剧本 Super Bowl, Rose Parade 与 Fourth of July 合为一体，每年在圣迭哥市的会议中心上演。访问 www.comic-con.org 站点之前请准备一双好鞋，因为你可能要走上一整天。
- [2] 预先绘制片断（影片式的短片序列）是游戏中绘制的自动动画片断。游戏中的电影片断是游戏引擎实时建立的。
- [3] 如果要了解戏剧如何成为真正高级的艺术形式，可以看看 Scott Mccloud 的《Understanding Comics》(©1994, Kitchen Sink Press) 一书。

这位作家进行了“第一页改写”，但实际上你根本不知道你最喜欢的情节、角色、场景和对话是谁写出来的^[1]。

(3) 即使这个作家参与过其他游戏，还是要看看他的写作样本。我知道有个作家参与过许多游戏，但干得都不怎么样。人们请他时只是看他的简历，而没有看看他的写作样本和评估他的技巧与天赋。每个作家都要证明自己的能力。

(4) 了解这位作家是否知道游戏媒体。电影剧本作家应该知道影视剧本与游戏创作之间的差别。

(5) 保证电影剧本作家能满足第9点。电影剧本作家能否用少量语言建立情感复杂的NPC角色（有的可爱，有的可恶）？

(6) 要让作家知道游戏创作过程的群体性，必须适应这种群体性。

(7) 评估电影剧本作家的动机。他（或她）真的关心游戏吗？

如果对方能满足这些要求，则可能有助于提高游戏质量，使游戏更好地流传和获利。

根据个人的经验，我知道这个任务并不容易。我参与设计与编写了许多游戏，因此建立了 The Freeman Group，这些专业作家都是按我的方法培训出来的，经常和我一起参加游戏项目。

要把作家带上道，我的第一个原则是，他要向某个好莱坞大公司卖一部影视脚本，从而成为美国作家协会会员。另外，这位作家应该有能感动我的作品，这是必不可少的。他应该热情和乐观，合群。熟悉游戏自然更好，但仅仅熟悉游戏是不够的。

如果作家满足这些要求，则我要通过几次书面测试评估他的写作与思维能力，这是游戏中所要求的。尽管我面对的都是美国作家协会会员，但大多数作家都考不过这一关。对于满足所有要求的胜出者，我会向其培训情感工程和游戏创作知识。经过这么多工作，还是没能完全克隆我自己，但我会尽力而为的。

要寻找一个能进行游戏设计与创作的助手是如此困难，我深深地同情需要寻找这种作家的游戏开发者和出版商。

4.4 最后思考

The Freeman Group 的招聘过程使我深深地体会到游戏开发者和出版商寻找游戏作家的困难。这些作家必须克服本章介绍的17个盲区。

但这些问题只是问题的一个方面，下一章介绍问题的另一个方面。

[1] 我通常不在自己的游戏设计与创作顾问单位 The Freeman Group 中引进一个作家，除非他的某个影视脚本在细节刻画上非常优秀。尽管我可能从一个非 WGA（美国作家协会）成员那里接收这种脚本，但至今还没有遇到（要成为美国作家协会会员，只要向某个好莱坞大公司卖一部影视脚本就可以了）。

即使能找到一个作家，才气横溢，技巧高超，想像丰富，热情洋溢。而且有时间，性格又很热情乐观，但我们还是要花很长时间对他培训情感工程（情感工程是在游戏中建立情感的各种技术，见本书第二部分介绍）。否则，他对我没什么用。

如果作家不玩游戏，就无法按游戏的方法思考，则虽然这个作家在某些场合也许有帮助，但作用有限。

为什么游戏设计师经常感到创作很难

没有体验过的东西很难掌握。

上一章

介绍了传统电影剧本作家在游戏创作中可能遇到的困难。初一看，最明显的解决办法是让编程人员、艺术家、动画师或开发小组中的其他人编写游戏，但这个方法同样存在问题。

作为电影剧本创作教师，我常常看到这样一种现象，以至见怪不怪了：我的学生很少观看著名电影的播放。

谁也不可否认，除了天生的毕加索，要成为大画家，就要经过大量学习与实践。谁也不可否认，要成为芭蕾舞高手或钢琴大师，就要经过大量学习与实践。

但是，我的学生们仍然认为，自己是在看电影和看电视中长大的，不要经过大量学习与实践就能成为大作家了。这显然是不合逻辑的。他们都听着收音机里的摇滚乐长大，为什么没有马上成为吉他大师？

这些学生显然不笨，只是太天真了。他们“不知何为不知”，不知道创作好的电影剧本需要注入多少技巧和艺术。

别误会，这里不是想吹嘘我自己的创作。我可以列出长长一串优秀作家名单，他们也能列出长长一串优秀作家名单。

5.1 游戏设计师也常常有相同的问题

我遇到的许多游戏设计师也和我的写作班学生一样天真。和我的写作班学生一样，他们认为自己是在影视节目陪伴下长大的，自然能够写得很好。

和我的写作班学生一样，他们没有认识到写作有多难。

在影片中，有时一个场景要同时达到下列目的：

- 推进情节。
- 显示一个角色的新信息。
- 显示角色间关系的新信息。
- 显示角色间关系的多个方面。
- 显示角色情感成长或抗拒成长。
- 用5个、10个或15个对话技术使对话显得自然。
- 用几个对话技术暗示角色的内心感受，即使角色没有意识到这些隐藏的感受。
- 用其他对话技术显示两个角色间的矛盾情绪。
- 用特定创作技术使场景具有痛苦或情感力度。
- 强化电影或电视情节的主题。
- 在故事中引入一些小要素，后面的情节中要访问这些要素。
- 艺术地采用一个或几个意象等等。

因此大多数专业作家都要将脚本中的每个场景改写5到10次（甚至更多）之后才作为“第一稿”。

说明 如果想看看一个场景要同时达到上述目的的例子，见第39章“编写有力的预先绘制和游戏中影片片断”。

在多个关卡中投入情感的游戏瞬间和体验就像一枚宝石一样，每枚宝石都有不同的作用。以影片为例，American Beauty的最终脚本只有大约一百页，但却提供了丰富的体验，因为几乎每个场景都有多重作用。

5.2 游戏不是电影，因此有所不同

但是，游戏不是电影，过多地在游戏中使用影片片断和过分重复电影体验常常会使吸引力下降，特别是在美国市场上。

因此，即使游戏中具有角色与故事，也不要把它做成电影。我们要在游戏中集成电影中不断改变的丰富情感性所具有的变化、强度与细节。本书第二部分将介绍这种集成技术。但是，我们仍然离不开艺术创作的高超技巧。

有些游戏公司不用作家，因为他们不懂怎么寻找好的作家、有些游戏设计师认为写作是好玩的部分，不想把它拱手让给别人干。有些人则“不知其所不知”。一位游戏设计师读了一本关于神话故事结构的书，就以为完全了解写作了。上一章曾介绍过，有些游戏公司因为好莱坞式的不良经历而不再对作家感兴趣。

无论原因如何，都给许多游戏创作留下了许多不如意之处。

5.3 最后思考

听众听着电影音乐时，不会注意到每个音符、乐器与键击，而只是体验着音乐的动感。

同样，一流作品中的许多技巧是听众和玩家注意不到的。因此，没有系统学习，很难掌握写作技术；同样，没有经过训练的作家（无论其是否在游戏公司）很难产生好的作品。他们只能控制已经注意到的技术，而无法控制大量他们没能注意到的技术。

第4章“电影剧本作家对游戏的17个盲点”曾介绍过，如果电影剧本作家要提供许多游戏体验，就要学习大量游戏知识。

相反，如果开发小组中没有写作背景的人想进行游戏写作和在其中加进情感，则要先学习现有的写作技巧。

南美洲的羊驼是羊与骆驼杂交而成的，带故事与角色的游戏也要求游戏设计师与作家的某种杂交。但愿本书有助于这种“羊驼化”过程，本书只是把羊驼化信息进行编码而已^[1]。

[1] 这里对羊驼的介绍没有涉及这种怪物的细节，以及它们与羊和骆驼的复杂关系，更主要的是没有介绍它们与爱斯基摩人的关系，以及它们对人类未来希望和梦想的关系。

为什么“写作”不好，而“情感工程”较好

对话只是创作中的一小部分。

对话只是

创作中的一小部分。例如，影片《卧虎藏龙》(Crouching Tiger Hidden Dragon)就是个很好的例子(如果你没有看过这部电影，不想在此了解其结局，则可以跳过这一段和下面五段，从第六段开始阅读)。

李慕白（由周润发扮演）和简（由章子怡扮演）“换位”。影片一开始，李灵魂出窍，重新回到侠客世界中，即使他死时，他也是成为玉书连身上的鬼魂，而不是进入天堂。简在一开始时完全是热情和孤芳自赏的，但最后放弃了这种态度和她的男朋友。

这里有两个换位。两个主角换位时，采用了60种技巧之一，增加情节深度，因此是个“情节加深技术”。

这个情节加深技术不是靠对话，而是靠创作。除了这个技术之外，还可以用许多其他技术建立情感体验，只有其中少量技术采用对话。

事实上，如果你是《卧虎藏龙》（Crouching Tiger Hidden Dragon）的作者，如果事先没有确定这种“换位”，怎么知道最后一场景中周润发与玉书连之间要进行什么对话呢？

如果你以为写作就是对话，则无法理解《卧虎藏龙》中的各种“情节加深技术”。

剧本的写作不仅要涉及对话，而游戏中的情感建立更是如此。当然，有些技术要用到对话，但有些技术不要用到对话。

因此，我自创了“情感工程”一词。第2章“情感工程简介”曾介绍过，情感工程（Emotioneering）是David创建和提炼的技术，可以为游戏者和参与者生成游戏和其他互动体验中的情感深度与广度，或可以让游戏玩家与互动参与者沉浸到某个世界或某个角色中。

情感工程的目标是把游戏者推进相互联系的情感体验序列中。

情感工程不仅需要精彩的对话，但精彩的对话非常重要。苍白的、老套的、不自然的和木然的对话（即缺乏情感、缺乏言下之意的对话）和多个或所有角色千篇一律的对话可能使强大和高度艺术的情感工程大打折扣。

天衣无缝，巧匠无痕

做得越好，越不易被觉察。

谁也不希望游戏者

看到游戏分数中的每个装备、游戏声音设计中的每种声音和游戏艺术小组配置的每个阴影。因此，情感工程的目的是影响玩家的情感，而不是炫耀情感工程技巧。

本书介绍的几乎所有技术都只是旁敲侧击的，最好不要引起玩家的注意。

前面曾介绍过，电影剧本作家一开始做不好的主要原因是，他们只注意电影与电视中明显的一面，而没有注意到不知不觉地生成强大情感效果的 75% 技术。

上一章介绍《卧虎藏龙》电影时，介绍了其中一种“隐藏”技术：即所谓“两个主角换位”的情感加深技术^[1]。

一个好的作家要让大部分工作不露痕迹，在观众意识不到处操作。高超的情感工程也是这样，大多数玩家意识不到你采用的技术。

如果你做得好，则玩家会被吸引到游戏情感中，但不知道为什么会吸引，不知道你在幕后所做的大量工作。

因此，如果他们认为自己什么也没干，就是对你最大的奖励。

[1] 电影《卧虎藏龙》中还使用了更多情感加深技术，其中一些技术见第 25 章“情感加深技术”介绍。

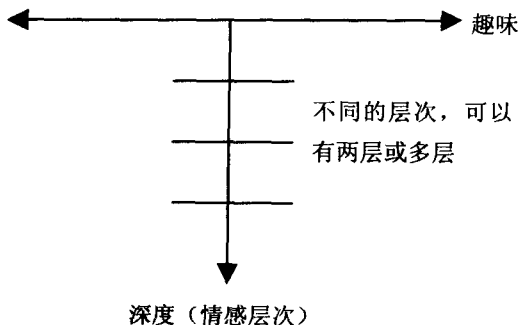
电影剧本所缺，情感工程所补

情感要合乎逻辑，游戏要合乎情理。

内容

要有趣味和深度。

几年来，我为“Beyond Structure”和其他地方建立与提炼剧本写作和故事技术，发现可以归纳为两个轴：



上方的箭头表示增加趣味的技术——独特、想像力、原创，等等。

垂直箭头表示增加“深度”的技术——增加情感深度或情感层次，使其具有力度、灵魂、情感细节和心理细节，等等。

内容要有趣味和有深度，这个要求适用于 5 类写作：

- 对话
- 角色
- 角色关系
- 场景
- 情节

这 5 种内容都要有趣味和有深度，增加深度的技术称为加深技术 (Deepening Techniques)。

8.1 深度不等于趣味

痛苦情感是 NPC 对话线中增加深度的多种方法之一，但是，深度不等于趣味。

假设玩二战游戏，你在法国的美军士兵，进入刚被德军破坏过的城市，遇到一个年轻妇女，发生了下列对话：

你问：德军把军火藏在哪里了？

妇人看也没有看你一眼，她非常震惊，只是指了指烧毁的橡胶。

妇人说：那里原先是个教堂。我两岁的儿子 Micheal 就在那里接受了洗礼。德国人杀死了他，我很悲伤。

她停下来，有点泣不成声了。

有深度吗？有，悲伤的感情给角色增加了深度。但这个妇人有趣吗？没有，她的对话平淡无味，用剧本作家的话说，“都写在鼻子上了”。

再看看下面的对话，这时不仅有深度，而且有趣味：

你问：德军把军火藏在哪儿了？

妇人看也没有看你一眼，她非常震惊，只是指了指烧毁的橡胶。

妇人说：我的儿子 Micheal 就在那个教堂里接受了洗礼。

她停下来，有点泣不成声了^[1]。

深度不等于趣味，不仅对话如此，所有涉及“加深”的情况都是如此。

顺便说一句，也许你注意到，这两个例子中，妇人都没有回答你的问题。这是故意的。要回答你的问题，就得再问她一遍，或者要再问另一个不那么悲伤的角色。

8.2 从剧本写作到情感工程

至少有 1500 种不同技术可以使故事的这五个方面既有深度又有趣味(形成十个类别)。电影与电视中建立情感的所有技术都可以归为这十类。

例如，故事中为什么要有不同天气？为了使情节更有趣。

为什么要注意主角，有时要注意一些配角？同样：为了使情节更有趣。

对于游戏，可以让玩家参与情感的方法不只有 10 类，而有 32 类。

当然，我们要界定一个范围，否则还可以加上灯览、声效、动画、音乐、关卡设计等更多要素。这一切都可以增加游戏中的情感深度与广度。但是，所有这些重要主题本身可以单独成书（事实上已经有这方面的书）。

因此，我们要界定一个范围。下面开始介绍这些技术。

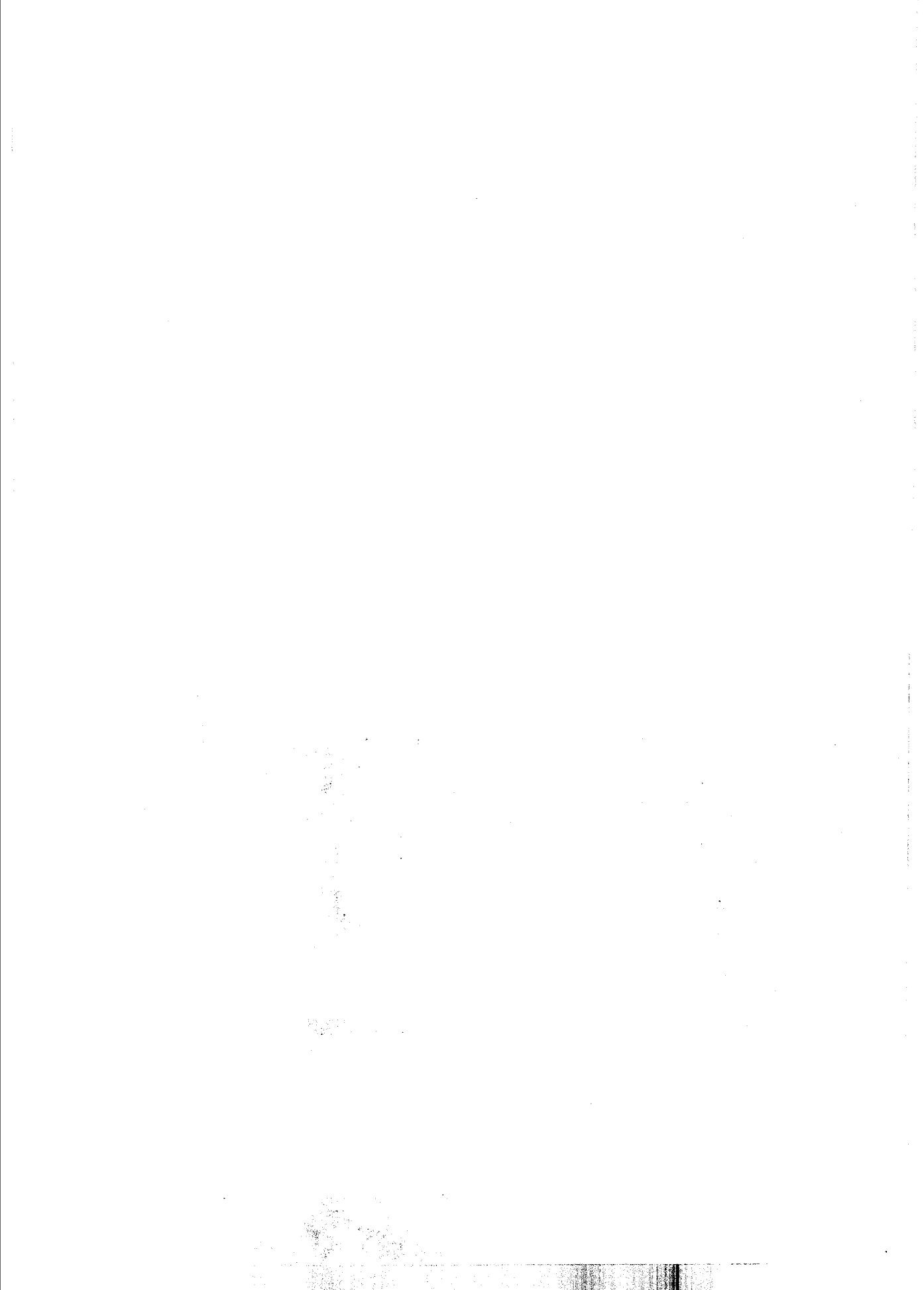
[1] 本书稍后将介绍许多技术，使 NPC 不仅有深度，而且有趣味。



第二部分

32 类情感工程技术





第1类情感工程技术

NPC 趣味技术

乏味的人不可能影响世界，
他们总是中途退场。

本章介绍

使主要 NPC 增加趣味的技术。“NPC 趣味技术”初看起来好像很可怕。把增加 NPC 深度的技术称为“NPC 深度技术”是很自然的，但把 NPC 增加趣味的技术称为 NPC 趣味技术则好像很可怕，但总比叫“趣味 NPC 技术”好，否则好像技术本身很有趣，而不是对 NPC 增加趣味的技术。因此，本书许多地方“趣味”一词放在描述的名词后面（如 NPC 趣味技术、情景趣味技术，等等），就象把“深度”一词放在描述的名词后面。

如果你不想邀请一个乏味的人参加聚会或让一个乏味的人与你的女儿结婚，那么不要把一个乏味的人放到你的游戏中。

乏味的形式多种多样，有时是 NPC 没有有趣的特性，显得过分卡通化。

但是，有时游戏设计师或作家越过托尔金或卢卡斯之水，采用的有些角色是人们熟知的。游戏设计师继续在游戏中采用这类 Gandlf 或 Han Solo 式人物，用这些老套的角色插科打诨。

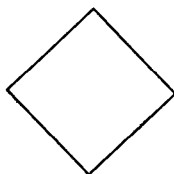
如果要在游戏中保持情感沉浸，则不要让乏味的 NPC 把玩家赶跑。

本章介绍如何使主要 NPC 有立体感和新鲜感，从而增加趣味。

9.1 主要 NPC (在游戏中重复出现的 NPC)

人是有立体感的，NPC 也一样，特别是重要 NPC。

对于主要 NPC，我会生成一个角色菱形 (Character Diamond)。



主要 NPC 至少要有四个特性，放在角色菱形的四角上。例如，假设有个希腊武士，具有下列特性。

- (1) 诡诈：他会从商店的货架上拿食物。
- (2) 侠义：他会勇敢地站出来为正义而战斗。
- (3) 心不在焉：会忘记东西放在哪里了。
- (4) 美感：他会停下来欣赏美景和看日出。

我把 NPC 的上属属性称为特质 (Trait)。特质是角色个性的主要方面，控制角色的世界观、思想、言论与行动。

角色的所有言论与行动都受到其角色菱形控制，除了适当情形中的情感。例如，如果希腊武士受到攻击，则可能愤怒，但愤怒不是他的核心特质之一，而是适当情形中的情感。

如果 NPC 经常摔倒，则不能算一个特质，这与 NPC 的世界观、思想、言论与行动无关。

另一方面，草率之类的特性可以作为一个特质。如果是角色核心个性的重要方面，则会影响角色的世界观、思想、言论与行动。

角色菱形就像是建筑蓝图。建房子时，要按照蓝图施工。创建主要 NPC 时，NPC 的言论与行动要符合角色菱形中的特质。

假设角色特质如下：

- (1) 英雄
- (2) 正义
- (3) 忠诚

(4) 道德

这个 NPC 是否有一个角色菱形？

是，但非常乏味。

一个老套的角色会在角色菱形中组合过去在电影、电视和游戏中常见的角色特质。一个老套的角色通常没有三、四、五个熟悉的质，而只有一、两个，例如一个狡猾而凶残的流氓。

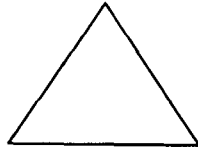
这样，从 Han Solo 抄袭而成的老套太空飞行员具有如下角色菱形：

- (1) 亡命之徒
- (2) 英勇
- (3) 单调乏味
- (4) 有点傲慢

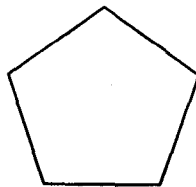
从 Gandolf 抄袭而成的老套 NPC 具有如下角色菱形：

- (1) 魔力
- (2) 神秘
- (3) 善良
- (4) 聪明

主要 NPC 不一定要四个特质都很有趣，三个特质很有趣就够了。



NPC 也可以有五个特质，但超过五个时，很容易使角色变得模糊，让人很难对其有强烈感受。



尽管电影与电视中常常有五个特质的主角，但即使最重要的 NPC 也不会出场这么久，五个特质可能会让玩家感到混乱。当然，也不是绝对做不到，只是要格外小心而已。

如果角色有三个或五个主要特质，则这种组合仍然称为角色菱形（我使用菱形一词，因为最常见的特质数为四个，很容易记住。你只要把三角形和五边形看成三边菱形和五边菱形即可）。

尽管没有铁定的法则，但主角通常比配角具有更多特质。

9.2 再谈特质

记住，特质可以反映在言语和行动中。

下面举一个例子。假设我们玩动作冒险类游戏，有一个亡命之徒，给人 Three Musketeers 式的感觉。

角色 Luther 是你的对手，但你们之间的关系很复杂，后面可能成为朋友。

他的角色菱形如下：

- (1) 傲慢，讽刺
- (2) 高度美感和优秀侠客，动作很好看
- (3) 深度悲哀，加上负疚感
- (4) 对人敏感与同情
- (5) 诡秘和秘密

Luther 的说话、选择和格斗方式都受其角色菱形控制。

游戏脚本备注

游戏脚本没有标准格式。每个游戏可能采用不同的脚本格式。

在本章例子中，我采用电影剧本格式。但这个格式不允许游戏中常见的所有“如果发生 X，则发生 Y”式的事件，但有一个这样的例子。

这个格式要对下列情形进行修改：“如果发生 X，则发生 Y 或 Z”。这里计算机可以随机选择 Y 或 Z。也可以根据游戏前面是否发生事件 A、B、C 而选择。

当然，如果脚本有任何分支（即使是短时间分支），则要再次改变格式。

因此，下面的例子是简化的游戏脚本，不是很有代表性。但它可以方便地帮助学习 NPC 角色菱形。我曾经用过用热链接文档写成的脚本、使用 Microsoft Excel 的脚本和用其他格式写成的脚本，帮助编程人员编写所有“If X, then Y”情形的变形。

9.3 假想游戏一

（游戏开始）

通向森林的小路，夜晚

你在夜间架了一辆马车，在树林密布的林间泥泞小路上前进。你赶得很快，因为你听到 Helena 处于危险之中。你要控制好方向盘，防止车子被掉下来的木头砸到，防止摔入路上的沟坑，等等。

（影片片断）

林中走出四个强盗，拦住了你的去路。马儿停下来了，抬起后脚。强盗们掏出了手枪。

第一个强盗

（走向你，冷冷地威胁道）

多好的夜晚。

突然，树枝上露出一个鞭子，Luther 跃到路上，抓住鞭子，击倒了第一个强盗。

第二个强盗

(对着 Luther)

你!

Luther

(对着你)

他们都知道我,但都不知道我的真名。

(对第二个强盗)

不是“你”,是 Luther

(恢复游戏)

你和 Luther 一起与四个强盗格斗,他的动作很快很流畅。

(影片片断)

你的箭被强盗击落。

(脚本序列)^[1]

你的箭被强盗击落后, Luther 把他的箭交给你。你要接住箭。否则要在地上捡,这时很容易受到强盗攻击。

恢复游戏

你们俩最终击败了强盗。

影片片断

你爬到马车上。Luther 像猫一样跳到你的旁边,他的匕首仍然没有合上,他不会杀你?

恢复游戏

如果你拔出箭 [CHOICE 4a-1]^[2]:

(说明: CHOICE 4a-1 要求任务 13 中播放影片片断 13C-2)。

则你们在马车上格斗 45 秒。

影片片断

他跳到车外。

Luther

(失望地)

叛徒,这不适合你,我太熟悉了。

他朝马身上打了一拳,然后马车又向前驶去。

如果你没有拔出箭 [Choie 4a-2]:

(说明: Choie 4a-2 要求任务 13 中播放影片片断 13C-3)

Luther 等待一会儿。

影片片断

Luther

(微笑)

我的箭呢?

[1] 脚本序列的定义太长,不适合放在这里,请看词汇表中的定义。

[2] 这个例子中的数字没有什么的特别之处,只是表示游戏脚本中常见的流程图系统)。

你把箭交还给他。

Luther

(认真地)

Helena 太纯洁了，她正在被他折磨，要赶快。

他跳到马车下面。

Luther

我还有事，Helena 就交给你了。

他朝马身上打了一拳，然后马车又向前驶去。

影片片断

不管玩家作出什么选项：

都要继续驱车在各种障碍中前进。这时你的任务更困难了，因为树林中不时有强盗向你射击。如果你被击中或没有用手枪至少打死一个强盗，则无法及时赶到 Helena 那里。

通常，我不会在每个序列中涉及到角色菱形的每个角，这里只是做一个演示。再看看游戏序列，看看 Luther 的角色菱形，记住，他们角色菱形如下：

- (1) 傲慢，讽刺。
- (2) 高度美感和优秀侠客，动作很好看。
- (3) 深度悲哀，加上负疚感。
- (4) 对人敏感与同情。
- (5) 诡秘和秘密。

9.4 假想游戏二

(游戏开始)

通向森林的小路，夜晚

你在夜间架了一辆马车，在树林密布的林间泥泞小路上前进。你赶得很快，因为你听到 Helena 处于危险之中。你要控制好方向盘，防止车子被掉下来的木头砸到，防止掉入路上的沟坑，等等。

(影片片断)

林中走出四个强盗，拦住了你的去路。马儿停下来了，抬起后脚。强盗们掏出了手枪。

第一个强盗

(走向你，冷冷地威胁道)

多好的夜晚。

突然，树枝上露出一个鞭子，Luther 跃到路上，抓住鞭子，击倒了第一个强盗。

第二个强盗。

(对着 Luther)

2. 美感
5. 秘密



你!

Luther

(对着你)

他们都知道我,但都不知道我的真名。

(对第二个强盗)

不是“你”,是Luther

(恢复游戏)

你和Luther一起与四个强盗格斗,他的动作很快很流畅。

(影片片断)

你的箭被强盗击落。

(脚本序列)

你的箭被强盗击落后,Luther把他的箭交给你。你要接住箭。否则要在地上捡,这时很容易受到强盗攻击。

(恢复游戏)

你们俩最终击败了强盗。

影片片断

你爬到马车上。Luther像猫一样跳到你的旁边,他的匕首仍然没有合上,他会不会杀你?

(恢复游戏)

如果你拔出箭 [CHOICE 4a-1]:

(说明: CHOICE 4a-1 要求任务13中播放影片片断13C-2)。

则你们在马车上格斗45秒。

(影片片断)

他跳到马车上。

Luther

(失望地)

叛徒,这不适合你,我太熟悉了。

他朝马身上打了一拳,然后马车双向前驶去。

如果你没有拔出箭 [Choice 4a-2]:

(说明: Choice 4a-2 要求任务13中播放影片片断13C-3)

Luther 等待一会儿。

(影片片断)

Luther

(微笑)

我的箭呢?

你把箭交还给他。

Luther

(认真地)

Helena 太纯洁了,她正在被他折磨,要赶快。

1. 傲慢,
讽刺



2. 美感



2. 美感



4. 内疚
3. 悲哀



1. 傲慢,
讽刺



4. 内心,
同情



他跳到马车下面。

美感

Luther

我还有事，Helena 就交给你了。

他朝马身上打了一拳，然后马车又向前驶去。

不管玩家作什么选项：

(恢复游戏)

都要继续驱车在各种障碍中前进。这时你的任务更困难了，因为树林中不时有强盗向你射击。如果你被击中或没有用手枪至少打死一个强盗，则无法及时赶到 Helena 那里。

2. 美感



4. 内心，

同情

3. 悲哀



9.4.1 澄清几个误会

建立角色菱形的思路好像很简单。但在我最近举办的剧本写作培训班中，同学们发现编写有趣的角色菱形很不容易。下面是几个准则：

记住这里只讨论主 NPC，而不管次 NPC。

为了对 NPC 指定不同特性，我们并不“平衡”这些特性。例如，我们不对角色指定一个“强”特性（作为领袖），然后平衡一个“软”特性（具有精神性的一面）。

- 不要让 NPC 歧义，使玩家不知道谁是好人，谁是坏人，除非你要达到这种效果。
- 不要平衡可爱（善）和可恶（恶）特性。
- 主 NPC 一定要有趣，这要求至少用三个特性构成一个彩色组合。
- 如果主 NPC 设计了三个或更多特性，但长时间内看不到 NPC 的对话或行为中体现这个特性，则在玩家看来，这个特性等于不存在。主 NPC 如果没有经常使用至少三个特性，则会显示特性太少，没有趣味。
- 如果设计的主 NPC 有三个或更多特性，但 NPC 开始的言论或行动不符合这些特性，则这个 NPC 显得不可理喻，没有按蓝图进行。

这个规则有两个例外：一个是前面介绍的“情境情感”。即 NPC 没有“愤怒”特性，但在该发怒时仍然会愤怒。

另一个例外是 NPC 情感增长和改变，使其一个或几个特性发生改变。这种情形见第 17 章“NPC 角色弧技术”^[1]。

9.4.2 艺术还是任意

“如果只要用彩色特性组合使主 NPC 更有趣”，一个游戏设计师说，“为什么不在墙上列出一列特性，然后随机投标枪选择？投中哪几个特性，就在角色菱形中使用这几个特性”。

也许他是正确的，这样可以建立有趣的角色。但我怀疑，这样随机选择很难在游戏

[1] 角色弧 (Character Arc) 是故事中角色不自觉地经历的增长路径，通过锻炼，最终克服了一些或全部恐惧、局限、阻力或伤害。例如：角色克服了缺乏勇气的缺点，克服了缺乏道德的特点，学会了爱，学会了为别人负责，或克服了负罪感。

中建立有用的角色。

选择特性是一门艺术，要考虑的因素很多，但最终要由建立角色的人进行艰难的选择。我只能介绍技巧，而无法介绍艺术。因此，我和许多其他专业作家都需研究我们所喜欢的作品，分析他们为什么这样选择，探索这些选择背后的思想。

我个人在生成主 NPC 角色菱形时要认真考虑选择的特性。有时我用几千个特性构成的清单帮助寻找灵感。这个选择需要周密考虑，因为我、其他设计师和最终玩家都要长期和这些角色共处。

9.4.3 “特质”与“怪行”

回到经常摔倒的 NPC。前面曾介绍过，经常摔倒不能算一个特性。

经常摔倒只能是一个怪行。怪行是 NPC 的一个个性，没有特质那么重要。

利用怪行 (quirk) 一词，不一定表示这个行为很极端或古怪，只是没有特质那么重要的个性而已。如果 NPC 喜欢跳爵士舞，则可以算一个怪行，没有特质那么重要。

怪行是另一种增加 NPC 趣味的方法。

9.4.4 次要 NPC

次要 NPC 不需要三个或多个特性，只要一两个就够了。

至少，这些特性应该有趣，不会老套。如果 NPC 有两个特性，至少要有一个是有趣和新鲜的。

例如，你领导一个排的士兵，其中一个总是很沮丧，但沮丧得很好玩。他只有一个特性——沮丧得很好玩，这是个有趣的特性。

也许你会说，这里有两个特性：沮丧和好玩。如果他经常很好玩，的确如此；但如果只在沮丧时才好玩，其他时候不好玩，则好玩只是沮丧的定语。

可以修饰特性，但必须明确是修饰特性还是增加另一个特性。两者都可以，但最好知道自己怎么做的。

假设飞行模拟游戏中有一个空中交通控制员。这是个次要 NPC，可以指定两个特性，如好挖苦人和容易激动，具有非常有趣的角色。

回到沮丧得很好玩的士兵例子。能否只指定一个特性（沮丧）？显然，这个角色仍然是有趣的，但关键是要保证他的对话不会老套（见第 11 章“对话趣味技术。”）

9.4.5 “游戏玩家喜欢老套角色”

游戏设计师和出版商多次对我说过这个话。思路是这样的，如果 NPC 是黑手党之类老一套的角色，则玩家立即能猜出角色是谁。

我的观点是，既然人们不喜欢电影与电视中的老套，玩游戏时也一样，不会突然喜欢老套的角色和固定的对话样式。

9.5 最后思考

本章介绍了如何建立可行和艺术化的角色菱形，初步介绍了如何增加 NPC 趣味。要介绍方方面面，还要许多篇幅，下面是要考虑的几个要点：

- 要确定 NPC 是否要有共同特性。
- 有时会出现假像。一个 NPC 的一个特性（如傲慢）被另一特性（如不安）所掩盖，我们把这种假想称为“面具”（Mask）。
- 有时 NPC 会与自己的一个或几个特性抗争。例如，一个士兵很胆小，但努力使自己勇敢起来。这要靠非常高超的创作才能很好地表达。
- 角色菱形是几个趣味特性的组合，可以生成有趣的反面角色。但除角色菱形以外的其他方法也可以使反面角色更有立体感和真实感，从而增加情感参与。可以通过显示其害怕或感情受伤而使其人性化。可以在其反面角色动作之外增加一些生活细节。可以揭示他们的动机，虽然显得可恨，但对反面角色而言是合情合理的。

但不要把反面角色过分人性化，否则玩家杀他时可能有负罪感，下不了手，这通常是不合适的。另一方面，如果反面角色会在某个时候改邪归正，则可以从开头赋予更多“人性”，使玩家舍不得杀他，乐见其改邪归正。

- 特性与怪行可能相得益彰，也可能相互冲突。如果冲突太过分，则角色不鲜明。例如：一个角色喜欢做事井井有条（特性），但总是把自己的汽车搞得很乱（怪行），使人不知道这个角色到底是整洁还是相反。

如果角色喜欢整洁，但经常把钥匙放错地方，则与“整洁”的特性冲突不大，是可以接受的，但玩家仍然可能觉得这个角色不鲜明。

通常，怪行不是与特性互补或互冲，而只是对角色增加更多细节，例如角色喜欢整洁（特性）并喜欢看棒球比赛（怪行）。

每种艺术形式都有很多可学的东西，但只要记住这些角色菱形技术，就有了很好的开端。

第 2 类情感工程技术

NPC 加深技术

NPC 要有灵魂。

本章主要介绍

对主 NPC 增加情感深度与细节。

有人说，小孩子常常在浅滩中淹死，我相信这一点。“浅”一词本身就有一丝凉意，如“浅浅的墓地”。试到游泳池的浅水区试试，哪里也去不了，只能碰到石壁，只好去找医生治疗头上碰伤的地方。

谁也不防备“浅”。

NPC 是否太浅？如果是，最好施行“切浅”术。

说明

对于主 NPC 和次 NPC，不一定非要求情感深度。如果游戏是喜剧色彩的，则每个 NPC 可能都没有深度，这完全是可以的。

显然如此，但大多数喜剧角色仍然有一定的深度。

以 *The Simpsons* 为例，有时也会表示出真实和深沉的情感。

上一章介绍了如何使主 NPC 增加趣味，也可以使主 NPC 增加情感深度，称为“NPC 加深技术。”

如果要让 NPC 有一定深度，则可以打开一个情感工程工具。下面介绍几个 NPC 加深技术。

10.1 痛苦

痛苦无论是否表达出来，都能够让 NPC 有一定深度。

下面看一幅画。在这个假想游戏中，你是遥远星球上的一个指挥官，在太空前哨中，带着你的副手。在游戏中，你到达之前，一艘外国的舰艇登陆了。副手感到害怕，便向舰艇发射大炮，杀死了两个无辜的外国人，他们只是想逃跑。还有一个妇女活着。

你和副手没想到会在这个前哨站遇到外国舰艇，他仍然感到害怕，想杀死那个妇女。这时，你可能错杀自己人。

这个妇女绝望了，周围的人已经被你的副手杀死了。

她的痛苦给她带来了深度。

10.2 技术堆栈例子^[1]

由于使用了多个其他情感工程技术，因此这个场景也是个技术堆栈的范例。

例如，这里你发现面对的是未知的外国人，格斗的对方可能是朋友。对未知的人进行防卫和转向，知道并关心的人称为情感复杂情形（见第 23 章）。

这是个很大的情节扭曲：朋友成了敌人，敌人成了朋友。情节扭曲是个很好的工具，可以在游戏中提升玩家的情感参与（见第 24 章）。

如果副手坚持要杀那个女人，则你只有两种选择：随他去，或杀死他。由于前面使用玩家与 NPC 化学技术（见第 19 章），因此两者联系起来。由于你在乎他，因此这个决斗更加困难，使玩家要深入自己的心灵。这个选择是个第一人称加深技术（见第 29 章）。

[1] 技术堆栈 (Technique Stacking) 就是把几个情感工程技术同时叠加，或在很近的时间内采用，从而生成复杂的情感影响。

尽管游戏中有许多方法可以建立情感沉浸，但如果要仿真生活本身的沉浸质量，一种方法是认真开始分层情感工程技术。在艺术化的情感工程中，技术与情感层互相堆叠，就像交响乐一样。



10.3 遗憾——隐藏秘密

在假想游戏中，你是二次大战中一个排的排长。战争是残酷的，你看到了太多鲜血和太多牺牲的人。

你的排中有位叫 Riggs 的，特别神秘。他的言语和行为显示了复杂的“角色菱形”（第 2.1 章曾绍过，没有角色菱形的主 NPC 是很乏味的）。Riggs 的角色菱形有五个角：

(1) 感情冷漠。在你看来，他似乎冷酷无情。

(2) 勇敢，有自杀倾向。无论是什么任务，他总是第一个志愿者。

(3) 一流武士——无论是战术战略其格斗能力均为一流。子弹好像总是打不中他。他总是走在比敌人先一步。

(4) 利他主义。他总是乐于助人。

(5) 为战友的死而伤心。只有在战友牺牲时，他才表现出强烈的情感。他比任何人更为战友的死而伤心。

如果编写 Riggs 对话的人是个写作高手，能充分利用沉默，如果演员的声音很到位，如果动画表现很得当，则玩游戏时，我们会觉得这个角色有些不近情理，他的角色菱形太奇怪了。为什么他这么冷漠、这么勇敢、对战友的死这么伤心？

他隐藏了一个秘密。谁也不用说出来，玩家会慢慢推导出来，因为他的角色菱形像个不完整的魔方，本身好像很不一致。为什么他一方面这么冷漠，一方面又对战友的死这么伤心？为什么对别人这么关心，自己却那么不怕死？

最后，游戏经过四分之三时，我们发现他隐藏了一个秘密：他过去曾经是个排长，事实上，他的职务曾经比你还高。但是，他不小心向友军开火，杀死了一些自己的人，因此降到了现在的职务。但他觉得这个惩罚还不够，内心仍然充满负罪感，因此总想冲锋在前。

这样，角色菱形的四个角就变得合理了。我们看到他是个好武士，因为他身经百战。我们知道他为什么感情冷漠，为什么不怕牺牲，为什么对战友的死这么伤心。

在 Riggs 例子中，我们看到了两个 NPC 角色加深技术：隐藏秘密和羞耻或遗憾。

10.4 欣赏——智慧

欣赏朋友、自然、群体等都能给 NPC 增加深度。

下面举一个例子，将其与另一个技术（智慧）联系起来。

游戏情形如下：你在外国的前哨站进行一场殊死战斗，几乎到了最后一刻，你的“生命力”已经接近 0 点。

你重新进入基地，Medic 看着你，测量你的伤情，然后从抽屉里取出一把钥匙，交到你手里，真心地说：“是否想独自待一会儿？这是我的房间钥匙，自便吧。”^[1]

Medic 显示了洞察力（他注意到你的情况，认识到你是英雄，为群体做了好事）。

[1] 在游戏中，这种情形只在房间中有一些与游戏有关的东西时才合理。例如，房子里可能有武器，或有离开其他的秘密通道，后面要用到这个通道。或在基地被占领时把这里作为藏身之地。也许在这个房间中可以学到新知识，改变整个情节走向。

洞察力是人的智慧形式之一，可以产生深度。他的语中还包括赞赏，这是另一种 NPC 加深技术。

我在许多游戏中看到智慧是由一位“智慧老人”提供的，通常是 Gandalf 式的。

但让“智慧老人”向玩家提供建议已经是老套了。因此，如果你有某种“智慧老人”，而且是主要 NPC，重复出现，则要对其构造新颖的角色菱形。

几年前 The Matrix 的第一版就是个很好的例子。聪明的 Oracle 非常迷人，因为她具有新颖的角色菱形。在电影中，她具有下列特性：

- (1) 秘密性。她喜欢守住自己的秘密。最大的秘密是，她怎么成为 Oracle？
- (2) 神秘性。她具有巨大的力量，不知道是怎么获得的。
- (3) 沉着有力。她好像不受 The Matrix 智能体的影响，否则他们早就抓住她了。
- (4) 和蔼可亲的母亲。她烤甜饼，并在自己的房子里照顾 Neo 和学徒，就像照看自己的孩子一样。看望她就像拜访“Auntie Oracle”一样。
- (5) 永远忠实于高尚的使命。她的使命是推翻 Matrix。

我们看到，她的五个特性中实际上采用了四个 NPC 加深技术：

- (1) 秘密性（保守秘密）。
- (2) 神秘性。
- (3) 永远忠实于高尚的使命^[1]。
- (4) 她为别人负责任。作为母亲，使她意识到需要承担更多责任。

如果她只有深度而没有有趣的菱形，则会显得老套和乏味。前面曾介绍过，深度是可有可无的，而趣味则不是可有可无的。

尽管本书不可能对 NPC 深度进行面面俱到地介绍，但下面准备再介绍几个方法。

10.5 用假情掩盖真情

上一章介绍了可能有各种类型的面具，掩盖 NPC 的深层恐惧、羞耻、伤感和问题。

但是，有时假面具只是几分钟的事，是临时面具。例如：假想游戏是发生在某个第三世界国家的现代战争。你在冲向基地的路上格斗，遇到一个又一个敌人。到达基地时，基地指挥官已等在那里。

看到援军到了，他好像很高兴，说感谢上帝，最糟糕的时候过去了。

你要找向你分配下一个任务的人。但在路上，你通过窃听方式^[2]听到基地指挥官对另一官员说，他对形势非常担心，虽然有了援军，但力量仍然太弱。

说明 掩盖情感不一定总是不好的。例如，NPC 可能假装冷淡，掩盖心中的爱意。

基地指挥官之所以没有告诉你和其他士兵，是不想影响士气。他用假情掩盖心中的真情，从而显得有深度。

[1] The Matrix 中的 Oracle 具有很强的角色菱形，用了三个加深技术。她的角色构造是技术堆栈的范例。

[2] 窃听方式 (Eavesdrop Mode) 指偷听两个或多个 NPC 的谈话。有些游戏用这个方法向玩家提供信息或增强此刻的情感。例如，在 Star Trek Voyager: Elite Force 游戏中，可以听到一个角色向另一角色说他到新的任务很害怕，使这个任务显得可怕。

10.6 组合 NPC 加深技术

上一章介绍过，主 NPC 的特性超过五个时，会使角色变得模糊。

但角色、情节和“情感复杂时刻”可以使用的加深技术则几乎没有任何限制（这些项目的加深技术将在本书稍后介绍）。

再回顾一下同伴被你的伙伴杀死的外国女人，看看如何利用其他方法使她具有比只用“痛苦情感”更深的深度。为此可以组合 NPC 加深技术。

(1) 她有秘密。你和她在游戏中行进时，你感到她隐藏了什么东西。你不能肯定，但看得出来她隐藏了什么东西。例如，她对自己过去的介绍对不起来，时间上不符。她有时按不同顺序描述过去的事。

(2) 假情感掩盖更深的真情感。最初的悲伤过后，她慢慢恢复过来，认为已故的两位同伴对她没那么重要。她说自己最近才到这条战舰上来，这是第一次参加小组的任务。但在游戏中途，你发现这是个弥天大谎。事实上，她与其中一个人订了婚，她悲痛欲绝，从他死时起就一直如此。她对他们的死只是假装冷漠。

(3) 痛苦情感。当然，现在我们已经知道她的秘密了，可以看到她的痛苦情感。

(4) 害怕。她所以没有把真相全部说出，是因为她一开始就怕你。她看到你的同伴杀了她的未婚夫和同伴，认为人类是残暴和反复无常的。她一直担心你会突然反悔和杀她。

另外，这个 NPC 有四个 NPC 加深技术，她是个感情很深的角色。

这个例子显示了“情感工程”一词比“写作”一词更有用。我们还没有开始编写她的任何对话，已经对她提供了多个 NPC 加深技术。如果不事先进行这种情感工程工作，怎么知道要写什么样的对话呢？

10.7 情感与玩家动作和决策

我认为，仅仅在游戏中建立情感体验意义就重大了，可以使游戏更丰富更有参与性。

但是，如果游戏中的情感能够影响玩家动作和决策，则更加美妙。

在上面的例子中，如果发现这个外国女人害怕你，你在某个重要任务中需要她的帮助，又担心她会因为害怕而违背你，则可能要先对她的危险敌人采取某个行动，取得她的信任。

例如，你的军队主管可能对她的舰艇上某个技术很感兴趣，想占领她的星球，取得这些技术。只有阻止军队主管的这个行为，才能取及她的信任，她才愿意帮助你，使游戏推进。

这里的情感引发了动作，引发了保护她的动作和其他动作。这样，情感就进入了情节和游戏中。

10.8 最后思考

本章介绍通过深度使 NPC 更生动方法，因此触发玩家的情感，使其体会到 NPC 的情感。

要让故事中的任何要素（包括角色）有趣，其不同于对这个要素增加深度。有深度的角色也许还是乏味的，因为其菱形的角数不够，或因为菱形中的角形成老套的组合。

可以用各种方法对角色增加深度。读者不妨进行相同的情感工程培训任务：在电影或电视看到角色有情感深度的场景时，看看这个情感效果是怎么形成的，能否借用到游戏中？

前面介绍的是主 NPC。下面两章要介绍次要 NPC，其在整个游戏中可能只有一两句对话，怎么使其有趣，怎么增加情感深度？

第 3 类情感工程技术

对话趣味技术



让玩家立即看到 NPC 的个性。

本章主要介绍

在次要 NPC 的一两句对话中增加趣味。

NPC 对话通常提示某个动作，有时提供关键信息，有时增加色彩^[1]，有时则同时完成其中两个或三个功能。

不管对话起什么作用，对说话者提供一、两个特性可以使对话更有趣。

下面看看如何对不同类型的 NPC 对话采用这个概念。

11.1 NPC 对话增加色彩

假设你在玩二战游戏，部队在欧洲作战，非常艰难。为了增加生命力，你要吃民兵吃剩下的饭（战争还在拖延，吃住条件越来越差了）。

下面看看厨师（次要 NPC）的一些对话。首先举一个较差的例子，然后看看如何增加趣味。

11.1.1 较差的例子

厨师正在煮饭，我们走近他。

厨师：这是你的饭。

也许你会说，你从来没有写过这样的对话。不一定。但我听到太多这样的 NPC 对话了。

人们已经习惯了电影与电视中的对话，如果用这样的对白，怎么能把他们吸引到你的游戏中来？

我把这种脚本称为“机器话”，因为很像是机器人说出来的，说话人没有任何个性。你是否见过看不到任何个性的人？没有吧。因此，“机器话”会影响情感沉浸，很不真实。

但我的确遇到过这样的人，是我的大家庭中一个年轻的成员。我从来没有听见她对任何问题表示一点观点，对任何意见提供一点色彩。如果你告诉我，她是 Pod Person，我会松一口气，总是有个解释了。

但她至少是很难接近的，因为她没有个性。

因此，只说“机器话”的 NPC：

- 吸引不了人，因为人们已经习惯了电影与电视中的对话。
- 不真实，因此会影响情感沉浸。
- 不可爱，谁也不愿和没有生气的人在一起。

下面试把厨师的对话稍作改进。

11.1.2 改进对话

当你走近厨师取饭时。

厨师（关心地）：他们说你牺牲了。

[1] 增加色彩的对话在场景或人身上增加文化，调动情感，但不提示玩家采取任何动作。

至少表明他有感情，他关心你。

或者：

厨师（指着饭）：吃掉它，别让它吃了你。

表明他很风趣。

这样，他至少有一个特性了。下面看看再给他一个特性。

厨师（高兴地）：可能是鸡。

这里，他既高兴又风趣。又如：

厨师（抱歉地）：我知道不好吃，但好歹你还活着，能够吃饭。

这里，他有另外两个特性，希望让你吃得更好，而且有点玩世不恭。

可以看到，为了再给他一个特性，我只好把对话拉长，有时可能拉得太长。一般来说，一句对白中的情感工程量越大，就越难使对话保持简短。

如果对话不仅要增加色彩，而且还要提示玩家采取任何动作，则情况更加复杂。大多数 NPC 对话都会提示某个动作，或提供关键信息。

11.2 NPC 对话提示动作

下面再看看这个厨师，首先是较差的例子，然后进行改进。

11.2.1 较差的例子

你走到厨师跟前。

厨师：听说首长想见你。

你知道要去见首长了，可能要接受下一个任务了，但这个对话很平淡。

11.2.2 更好的对话

你走到厨师跟前。

厨师：听说首长想见你，把你宰了。

或者：

厨师：首长来了四次，找不着你。

如果你做了一些壮举，则可能是：

厨师（以敬慕的口气）：首长让你去见他，要领奖章了。

我们再次看到，要同时提示动作和保持趣味，就很难使对话保持简短。这是游戏作家必须权衡的问题。

在游戏中，短话总是比长话好。

11.3 分解信息

NPC 常常起着提供信息的作用。这个对话可能平淡和机械。当然，增加对话趣味是非常关键的。

一种办法是分解信息，要了解信息，玩家就要与多个 NPC 交谈。

如果玩家不是在房间或其他环境中进行一个 NPC、一个 NPC 地询问，则可以更自然，把所要的信息分解到游戏开头和中间。

当然，这种侦探工作还有几个好处：

- 让玩家听到同一主题的不同观点。多个观点可以使游戏世界更丰富，称为世界诱人技术（见第 26 章）。
- NPC 的对话不必表达所有信息，从而留下了增加色彩的空间。这样可以在游戏中增加情感气氛。
- 可以生成情节曲折和任务。例如，玩家可能了解到要到另一地点取得所要的其他信息，或要继续一个信息取得某个项目，用于向特定 NPC 交换关键信息，或要立即处理另一个关键的任务，从而中断玩家认为要关注的任务。
- 当然，最好以简洁方式提供信息。如果医院的药经常被抢，不必找 NPC 问，只要在夜间坐在角上，看到两个人从后门出来，手里拿着箱子，把他们抓起来就行了。

警告

分解信息有一个危险。这个技术使用不当可能大大增加玩家的迷惑感，玩家可能无法完成必要的侦探，找到所要干的下一件事。也许因为找不到所有信息，也许是不够聪明，解不开你的“谜”。记住，设计师认为很简单的谜，对玩家不一定那么简单。有时要通过游戏测试才能判断你的方式好不好。

将这些方法与有趣的 NPC 对话结合起来，可以得到丰富的游戏体验，让玩家感到自己发现情节和在真实角色世界中推进游戏。

11.4 常见的谬误与问题

有些游戏设计师和作家为自己的劣质 NPC 对话辩护，认为大多数游戏的对话都不怎么样，因此玩家不会在意。

有时，人们认为写作是“好玩的部分”，不愿转给游戏工作室之外更专业的人士。

如果能自己花时间研究和掌握写作艺术，自然很好，但我们看到的游戏写作情况显然不是这样。

有时人们认为差点没关系，因为配音演员会在配音时增加情感。实际上，只有少数天才演员才能让不好的对白增色。

持有这种观点和行为的人会失去好的出版与流传机会，从而限制游戏销量和浪费出版商的钱。

11.5 最后思考

要让每一行 NPC 对话都很有趣，几乎是不可能的，特别是要提示玩家动作时。有时可以（甚至必须）让 NPC 说一些平淡的话，如“在那里！”，“迅速俯身！”，或“放下枪！”，或“再来一次？”这种情况下，只要让配音演员尽量在配音时增加情感即可。毕竟，在紧急情况下，人们的话会单调得多。

在其他不那么危险的情况下，最好让 NPC 对话增加趣味，特别是 NPC 要提供关键信息或提示玩家采取某个动作时。

本章介绍了编写 NPC 对话的一些难点和一些解决办法，下一章进一步深化，介绍对话加深技术。

第 4 类情感工程技术

对话加深技术



用简单方式生成复杂细节。

第 10 章中

介绍了几种方式，可以在 NPC 中增加情感深度，但大多数例子中 NPC 的情感细节感（情感或心理层）无法迅速完成。这些技术要求经过一段时间才能了解 NPC，如差点被你的同伴杀死的外国女人（见第 10 章“NPC 加深技术”）。如果整个游戏中只有一两句对话，能否实现 NPC 深度？

12.1 实现 NPC 深度

为了演示几种方法，我们回到第 11 章的厨师例子，在假想二战游戏中，你从战场回来后，厨师会向你提供食物。他没有看到他的朋友 Tom 来拿饭。

对话加深技术可以对厨师增加深度，即使他在整个游戏中只有一两句对话。

12.1.1 担忧

厨师（担忧地）：见到 Tom 了吗？不会也被打死了吧。

记住，角色或对话表达了情感深度不一定就能使这个角色或对话变得有趣。让角色、对话、关系、时刻或故事加深的技术与让其变得有趣的情感工程技术是不同的。如果让厨师的担忧有了深度而没有趣味，则是个很差的对话：

厨师（担忧地）：我没见到 Tom，是否被打死了？

这两句很相似，都表达了厨师的担忧，但第一句更有趣。

显然，第一种对白更有趣，因为它选择了更多说法，但第 11 章曾介绍过，真正增加趣味的是第一个例子中的个性。第二个例子没有提供这种明确的个性。在第一个例子中，至少可以感到厨师与 Tom 的关系很密切，不希望听到坏消息，而且已经听到了太多坏消息。第二个例子则没有这些内涵。

这样，进行任何加深技术（包括对话加深技术）时，不是一个要素加深或趣味的问题，而是在一个要素加深的同时对其增加趣味。同时进行这两个工作的副作用（使对话既有趣又有深度）是很难使对话保持简短。

记住，尽管任何情况下都要尽量使 NPC 对话更有趣，但 NPC 对话的加深则是可有可无的，这个工具只在适当时候才使用。下面看看厨师的另外几种对话。

12.1.2 深深怀疑

厨师（看着狼狈不堪的人，挖苦地）：怎么样？

12.1.3 遗憾

厨师（遗憾地）：Tom 还那么小，我不该让他去。

12.1.4 自我牺牲

厨师：对不起，饭不好，整个晚上都是伤员。

12.1.5 智慧与洞察力

厨师（忧郁地）：你知道，我们的孩子根本不关心这场战争。

厨师的智慧是个对话。下一个例子又加一个特性（痛苦），使他变得更有趣。

12.2 假想游戏

你和你的排刚刚进入德国城镇，这是座废城。你遇到一位老人，用自动说话特性^[1]问他纳粹党撤退的方向。

老人指着几个年轻德国士兵的尸体说：

老人（挖苦地）：他们本来不必等死的，你们帮上大忙了。

这里，一个 NPC 的言语具有多个特性（智慧与痛苦），因此很难使对话保持简短，好的一面是，具有多个特性的 NPC 能使 NPC 更有趣，只要这两个特性建立有趣的组合。

注意，老人没有回答你的问题，这是故意的。生活中，人们常常不直接回答问题，可能再问一次，或者要把手枪对准他，逼他回答，或者他宁死不答，只好去问另一个 NPC。

12.3 组合情感工程技术

如果把手枪对准他还是无法逼他回答，是否杀死他？大多数玩家会这么干。但是，如果游戏设计师做了下列工作：

- 让老人穿得破破烂烂。
- 把他的亡妻放在场景中，加上被毁的房子（要保证玩家知道这是他的妻子）。玩家可能对他既恼火又感到歉意。

12.4 技术堆栈例子

上例中，老人同时显示了四种不同的情感工程技术：

(1) 对话有趣，因此用了对话趣味技术。对话比平常更有趣，因为他有两个特性：智慧与痛苦。

(2) 他显示了智慧与洞察力，因此有深度。这是本章介绍的一种对话加深技术。

(3) 前面曾介绍过，他让你产生两种不同的情感。一方面，你很恼火，因为他没有回答你的问题；另一方面，你对他怀有歉意。对一个 NPC 同时产生两种不同的情感是玩家与 NPC 关系加深技术（见第 21 章）。

(4) 然后你要决定杀不杀他。由于有上述过程，这个决策很不容易。这种困难的决策是第一人称加深技术（第 29 章），使玩家自己处于深度位置。^[2]

[1] 自动说话特性 (Self Auto-Talk) 指你扮演一个角色，听到这个角色说话。

[2] 也许你会说：谁也不会在一句对话中放进这么多思考，并不是每个玩游戏的人都会注意到这个对白与更直白的对白之间存在的微妙差别。这种想法显示了对写作艺术和情感工程的无知。天真不是错，但这种天真造成许多游戏写作中的水平不高。好的专业作家经常不断改写对白，使其同时完成多个功能。对他们来说，写作就像是创作复杂的多层次交响乐，而不是大多数游戏设计人员心目中的“编写”。如果你留心每年推出的优秀电视剧，如 *Buffy the Vampire Slayer*, *Angel* 的某些场次、*Star Trek* 系列的各个片断和 *Smallville*, *The Practice*, *The West Wing*, *The Sopranos*, *Six Feet Under* 等许多节目，则可以在几乎每个场景中看到这种层叠技术。

前面主要介绍了对话加深技术，这个工具可以使对话更丰满，但我们还没有用 NPC 对话提示玩家采取行动，而这通常是对话的关键功能。

因此，回到厨师的例子，再增加一些情感工程难度。我们要让 NPC 对话提示玩家采取行动，同时既有趣又有深度，三者要在一句 NPC 对话中实现。

厨师要让玩家去见首长，例子中使用了上面介绍的一些对话加深技术，以及一些新的对话加深技术。^[1]

12.4.1 担忧

厨师（担忧地）：首长要给你分配新任务，我怕你再也回不来了。

12.4.2 技术堆栈例子

按照游戏标准，厨师这段对话够长了，这个技术堆栈例子同时采用了四种技术：

(1) 有趣（有两个特性：关心和某种幽默感）

(2) 通过担忧表达了深度

(3) 提示动作

(4) 建立悬念，让你感到要发生某种可怕的事情了。悬念可以使情节更有趣，称为情节趣味技术（24 章）。

下面再介绍几种对话加深技术。

12.5 NPC 内心情感

显示角色内心情感是个复杂的对话加深技术，本身就可以写成一本书，这里只是作一个简单介绍：

通常，一个人有很强（甚至很弱）的情感时，不会说出来，而是通过言行表露出来，尽管这些言语说的好像是其他事情；也可能通过动作表露出来。

本章开头举了一个例子。下面再举一个假想幻想游戏的例子：

你从古代一场残酷的战争中生还，恶神发誓要摧毁对他不崇拜的城镇，他是个力量巨大的大头目^[2]。

你的女同伴（一个 NPC）在等你，不知道你是死是生。当你生还时，她想说爱你和想你，但这种直抒感情是“写在鼻子上”的对话，是不好的对话。由于这种话不能让玩家“解谜”（角色怎么想），因此不能吸引玩家，反而会阻止玩家沉浸。一个原则是，尽量避免“写在鼻子上”^[3]的对话。

因此，她不是直接抒发感情，而是用下列对话求爱：

女人（愤怒地）：你去打那家伙，怎么也不告诉我一声？

[1] 第 39 章“实现”介绍了一个例子，在一个 3 分钟的场景中叠加了 35 种情感工程技术。

[2] 在游戏中，大头目（boss）指你要打的重要反面人物或野兽，很难杀死或击倒。

[3] “写在鼻子上”（On the nose）的对话是个电影术语，指太直白太露骨的对话。

或给你一支汽枪，说道：

女人：花个把小时把它擦干净……穿这个裙子也许会更好看。

或者，她动作冷漠，你用自动说话特性说：

玩家角色：为什么这么冷若冰霜？

女人（冷冷地）：我可不想当寡妇。

这几种变形中，她的意思都是：我爱你。

下面看看使用这个技术的另一个例子。

12.6 假想游戏

先生，欢迎到 R 国。游戏发生在现代，R 国西北 Petrozavodsk 市外面，这里地形坎坷。你和你的海军小分队以及一些 R 国军方正准备重新夺回被敌人占领的核武器设施。

室内，帐篷，白天

在一个大的临时帐篷中（离核武器设施一英里），玩世不恭的 R 国 NPC Nikolai 慢慢地举起武器，开始移动。上次任务中，你刚刚救过他。你扮演 Carter，用女性名字“Nikki”取笑他。

外面，大雨倾盆。

（游戏开始）

你拿起武器的各个部件，头探到帐篷外。Nikolai 不在你旁边，你转向他，由此引发了下列对话：

（游戏中影片片断）

Carter（使用自动说话特性）：嘿，Nikki，你要过来吗？

Nikolai（嘲弄地）：我准备在这里等，但如果你要去，我会保护你的。

他拿起武器，把头探到帐篷出口处。游戏中，这时引发外面传来巨大的爆炸声，然后是枪声，以及受伤的梅萍战士和 R 国军方的叫声。

（恢复游戏）

你往外冲出去，Nikolai 紧跟在后面。

分解对话

下面看看 Nikolai 的对话：

Nikolai（嘲弄地）：我准备在这里等，但如果你要去，我会保护你的。

他的意思是：

- 他说他准备在这里等，显然，任务的指挥官是不能这么干的，他只是说反话而已。因此，言下之意是，他别无选择，只能冲出去。
- 他说他最好走，因为如果没有他的保护，你会被杀死。因此，他是回敬你叫他 Nikki。言下之意，这个嘲笑是把你当朋友的意见。
- 他可能说要保护你，但言下之语是上次任务中你救了他，他要挽回面子。

因此，两句话中，Nikolai 的言下之意是三件不同的事。对话之下的含义和情感可以使一两句对白具有“深度”。

12.7 矛盾心理

如果让你说说对你父母的感受或对兄弟姐妹的感受，你可能会说，“很复杂，一言难尽”。

大多数人对生活中的许多人和事具有矛盾心理^[1]。对话中的矛盾心理是一个“对话加深技术”。下面看看如何实现。这个技术称为 NPC 的“模棱两可之词”。

下面是游戏设置：你开了一辆坦克，现在要走出坦克，步行攻击敌人。利用自动说话特性，你问坦克中的枪手是否和你一道走。

枪手（不高兴地）：上次的驾驶员也这样问我。

他的话模棱两可，显示了一种矛盾心理。或者：

枪手：没办法，（暂停）但是，我欠你的。

这个技术称为“先抑后扬”。

在这两个例子中，由于他的矛盾心理，就产生了一些悬念。你从坦克上跳下来，开始与敌人格斗。枪手会不会跟上来呢？可能会，也可能不会。对这种模棱两可的答案，两种情况都可能发生。

下面是另一个对话加深技术：

假设前面的女人在你打完恶神之后回来时真的对你生气了，她说：

女人（淡淡地）：你走后天气变冷了。

说明 双关性的句子，既有表层之意，又有言下之意。

如果天气真的变冷了，则她的话既指天气变冷了，也指她对你热情变淡了。

[1] 矛盾心理（Ambivalence）表示对生活中的人和事同时具有对话加深技术，正反两方面的感觉。

12.8 最后思考

这里重复一遍前面说过的话：这里介绍某个工具时，不一定表示每个工具都要使用（如对话加深技术），只是提供一些情感工程工具而已。

让角色、对话、关系、时刻或故事加深的技术与让其变得有趣的情感工程技术是不同的，前者是可选的，而后者是要努力追求的，除非另有原因^[1]。

由于许多 NPC 对话要传达信息或提示玩家动作，因此很难让对话具有趣味（和必要的深度）。本书稍后将会介绍，利用技术堆栈方法，有时可以在 NPC 中加进更多功能，如把对话与游戏中的某个主题相联系，或提供象征价值。

值得注意的是，随着游戏的进行，角色言语可能改变，可能是角色特性变了、忠诚程度变了、情感增长了、深度增加了或发生了其他方面的改变。

[1] 例如，战场指挥官可能大喊“掩护”！这个对白没有任何个性和趣味，而且非常老套，但这种情形中仍然是很贴切的对话。

第5类情感工程技术

群体趣味技术

永远避开乏味的外国人和童子军！

本章介绍

如何增加群体^[1]趣味，包括小分队或大家族，甚至整个文化。

[1] 群体 (group) 一词不是指几个朋友，而是具有不同特点的任何人群集合。例如，凯尔特人是个群体，马里安人也是个群体。

建立主 NPC 时，为了增加角色趣味，可以对其提供一些有趣的特性。群体也一样，要让群体有趣，就要有新颖和出人意料的特性组合。

主 NPC 支持的特性通常不超过五个，而一个民族、一个文化或其他任何长期存在的群体则可以支持更多特性。为了一致起见，我们还是把这些特性组称为“菱形”，但说成“特性组”更准确。

13.1 Klingons 的基本思想

Klingons 的基本思想与我们不同。下面看看 Klingons 的一些基本特性。前面曾介绍过，特性确定角色（这里的文化或民族）如何看世界，如何思考、言语和行动。

Klingons 具有下列特性组：

- 好战，随身带着特殊武器和具有特殊仪式。
- 重视忠诚。
- 说谎不算不忠诚。可以把战事夸张，这是可以的，甚至希望如此。这种忠实与说谎的矛盾不影响他们，在他们看来并不矛盾。
- 毫不犹豫和强烈地表示对异性的爱慕之情。
- 一生不同阶段有几个传统仪式，认为保持这些传统非常重要。
- 他们相信来生，如果一生忠诚，就能够转入来世。
- 他们忠实于自己的民族，但更加忠实于自己的家族和亲缘。

13.2 游戏的相关性

建立具有独特文化的群体（如马里安人或预备学校学生）和某个外国民族或种族时，要让这个群体有趣，就要提供一组有趣的特性组。

如果一个群体或民族的特性太少，则会显得乏味。如果特性组没有趣味，也会显得乏味。和生成角色时一样，群体不能老套，而要新颖。

13.3 两个重要考虑

当然，如果玩家只要遇到群体中三个成员和只听到每个成员的一两句话，则没必要浪费太多时间当成这个群体或民族的复杂特性，因为你无法体现这个群体的特性组。

事实上，大多数游戏中的对话量很少。玩家主要通过动作而不是言语来进入游戏世界，与其角色和实体互动。

因此，尽管你对群体或民族的特性有许多奇思妙想，也不一定有机会把它放进游戏中。

第二个问题是群体或民族的特性具有怎样的重要性，怎么放进情节中，怎么放进游戏中（详见第 38 章“将故事与游戏和机制相联系”）。

例如，如果说一个外国民族是“好战”的，则可以看到其在游戏中的表现。

假设他们也喜欢音乐，自然更加有趣。但如果要在游戏中加进这个特性，则很困难。可以使用下面一些方法：

- 也许他们的音乐器材很精美，藏在地上或某个宝库中，你可以用它换取有用的东西。
- 也许你与一位音乐家交上了朋友，她的音乐能增加你的生命力。由于你曾经帮过她（例如保护过她），因此在你生命力即将耗尽，生命垂危之际，她会帮你恢复生命力。

13.4 特性与怪行——群体

对于主 NPC，特性确定角色的世界观、思想、言语与行动；而对于群体，特性是群体标识的核心方面。

对于主 NPC，怪行是些小事，能增加角色的个性；群体中的怪行也一样。

因此，“好战”是一个民族的特性，喜欢音乐也是。另一方面，如像一个民族的握手方式很有趣，则是个怪行，并不确定他们的世界观和思想，不属于群体标识的核心方面。

但是，对于群体，有时很难区分特性与怪行。对我而言，特性与怪行的界限是清楚的。下面是一些实用技术，已经在最终产品中运用。

13.5 假想游戏案例分析

去年，我三次参加了游戏开发，负责生成人类和外星人的群体、宗族或种族。

其中一个是 Microsoft 公司的项目。和游戏世界中的许多案例一样，这个项目在建立原型之后就停下来了（据说是这个游戏不够特别）。

游戏发生在世界末日之后，地球变成了人类与外星人俘虏的生活地。这些群体分成七个宗族。

下面是我为 Microsoft 公司所建文档中的一部分组。这里只列出每个宗族的几个特性。这里只介绍其中三个宗族。

13.5.1 宗族之三：Blades 人

Blades 人是反语，原意为从来不使用刀和剑。他们的姓名来自 Samural，其伦理道德按照武士精神。

实际上，和 Badlands 中的许多群体一样，他们很难用一两句话概括。他们相信忠诚，严格遵守“忠诚法典”。法典中规定，除了必要时候，绝不使用暴力。另一方面，他们发现经常需要使用暴力（特性之一）。

Blades 具有严格的等级制度，每个人都知道上级是谁，下级是谁，直到最高级的领袖，称为 The Point（头儿）。宗族的人只有通过更高层的人挑战才能升迁，如果更高层的人不接受挑战或参战失败，则挑战者可以升迁（特性之二）。

头儿总是在任何战争中冲在前面，因为他是宗族中最勇敢最善战的（特性之二）。

Blades 人有一种格斗仪式，是按照一定韵律的慢速动作序列。这种格斗仪式源于空手道，但武士都配上了枪（特性之三，显示美感方面）。

这个宗族还有其他仪式和风俗习惯，他们对武器说话，并给武器命名（怪行之一）。

任何羞耻的人可以通过一次“围攻”而重新赢得社会的尊重，可以侵略另一个宗族，获取一个机械、汽车，等等（特性之四，显示羞耻和赎罪的概念）。

与 Sidewinders 人不同的是，Blades 人是一夫一妻制的，重视家庭团结，针对家庭角色也有许多风俗（特性之五）。

遇到这种坚韧、严格、规则的群体时，你会相信这个宗族是从被逐放的某其他宗族建立起来的，他们紧密团结在一起，采用严格而高效的生活方式，不断强大，非常可怕（不是特性，也不是怪行，只是一段历史）。

当然，太严格也是个问题，因为每个人都需要发泄，因此夜晚的 Blades 舞会上，可以听到高声大叫、狂欢和烂醉如泥的场面（特性之六）。

13.5.2 宗族之四：Tabrene 人

Tabrene 人是这个星球上的两个外星人群体，他们很坚强，因为他们必须如此。他们是外来者，没人欢迎他们。

Tabrene 人不是一个种族，而是所有外星人种族（Korimutay 除外）联合起来，互相帮助，形成一个整体。尽管他们来源不同，但建立了一个相当独特的标识。

外人看来 Tabrene 人通常很粗暴。Tabrene 人认为这是生存所迫，必须如此。无论何时，他们都在自己的汽车上画各种脸谱，Tabrene 人在战争中从来不逃跑，他们不惜一切代价争取胜利，赢得了其他宗族的尊重、敬畏和仇恨（特性之一）。

对 Tabrene 中的许多种族，这个世界的气候不好，他们要喝很多水，否则会渴死（怪行之一）。

Tabrene 人有多种不同风俗，最奇怪的是，利用外人根本不敢置信的过程，他们可以“同心”，使他们靠近时，可以非常协调地战斗，就像一个人一样。事实上，Tabrene 人靠近时，连说话也可以你出前言我出后语，一句接一句说。但一旦分开之后，他们又是不同的人了（特性之二）。

外人虽然没有见过他们这种心灵渗透方法，但显然都听到过，因为他们在深夜玩击鼓传花的游戏。

Tabrene 人认为，死是难免的，因此活着就要活出分量，他们什么都做到最好，热情很高（特性之三）。

隔一段时间，Tabrene 人会独自一个到另一个宗族的村庄去，这种冲动行为称为“疯狂出击”（特性之四）。

Tabrene 人还有文学、诗歌与音乐传说。他们会保护自己的艺术家，让他们绘画、制作音乐、编故事和写诗。他们经常引用 Teeoch（洞察力之书），这是由 Tabrene 人中最大的作家 Tee-nalo 创作的一组名言警句（特性之五）。

尽管大多数人类把 Tabrene 人看成劣等民族（甚至看成这个星球上的癌症），但 Tabrene 人看不起人类（特性之六）。

他们尊重 Korimutay 宗族，甚至愿为为了保卫他们而牺牲自己（不是特性，但建立一个神话）。

13.5.3 宗族之五：Korimutay

Korimutay 是很小的外星人宗族，所有成员来自同一种族，人们很少见到他们，

他们通常是躲起来的，人们对他们了解得很少。他们总是不断迁徙，居无定所。他们生活过的地方不留下任何痕迹。

人类宗族与 Korimutay 保持距离，传说这个群体具有伏都术，会把人变成树或动物。据少数见过 Korimutay 的人说，这个种族的每个成员都是无畏、镇静的，像 Edward Curtis 老照片中的印第安人一样（特性之一）。

战斗中，他们使用两种工具。一种是简单而火力强大的手枪，一次只发一粒子弹。尽管这些手枪看起来很一般，但人人望而生畏，因为在整个历史人，Korimutay 的这种枪总是弹无虚发，百发百中（特性之二，显示他们的集中能力，意味着其他方面也有这种能力）。

另一种武器是大管径的高科技枪，样子完全是外星人的。这种武器射出的光束会使目标变成石块、树木、水池或其他自然要素。可以看出，谁也不愿和 Korimutay 人混在一起，包括 Govan（统治这个世界的残暴的军阀），除非他有足够的武器来压服 Korimutay 人（特性之二，这个特性可以改变物质世界）。

Korimutay 人对星光有个奇怪的仪式，而且听说还能与石头和树木对话。这一切都是谣传（还是特性之二）。

Korimutay 人隐藏了一个巨大的秘密，人人都以为他们也像 Badlands 上的其他人一样是囚犯，因为谁也不愿自愿到这种地方。但 Korimutay 人都自愿到这种地方（不是特性，但建立一个神话）。

13.6 是否每个群体都要一个菱形

不，不需要。和本书介绍的所有其他技术一样，这个技术也是可用可不用的。如果生成一个外星人种族（例如），但他们没有有趣的菱形，则这个群体可能会很乏味。

一位朋友曾经问我，“如果我有一群朋友，这个群体是否也要画一个菱形？”

我说，只有要对群体指定独特标识时，才要对其画一个菱形。

13.7 群体菱形与个体菱形

即使在一个群体中，个体仍然需要各自的个体菱形。关键是要让这些角色既有个性，又不会破坏群体菱形。例如，在《指环王》中，Gimli 具有 Dwarf 的某些特性，但又是一个独特的个体。Arwen 与 Elves 有相同之处，又有不同之处。

13.8 最后思考

无论生成个体还是群体，最大的敌人是老套、乏味和缺乏想像力。

要让群体有趣，不是简单地画一个菱形就可以了。下一章“群体加深技术”和第 22 章“群体结合技术”将介绍其他一些技术。

第6类情感工程技术

群体加深技术

一个人可以有深度，一群人也可以有深度。

本章介绍

如何增加群体情感深度，包括小分队或大家族，甚至整个文化。

NPC 可以增加深度和层次，群体或文化也可以增加深度和层次。

上一章介绍世界末日之后的 A 国时，已经遇到一些技术，只是没有点出来而已。下面再看看这些宗族，主要看看其中的群体加深技术。

14.1 给群体增加深度

Blades 人的领袖并不指挥远程前哨站岗的人，而是他们自己勇敢出击，说明他们忠诚。另外，他们具有漂亮的训练程序（格斗模式），显示了美感。Tabrene 人也是这样，他们具有音乐、文学和诗歌的传统。

Korimutay 人隐藏起来，具有神秘性，而且他们还隐藏秘密，为什么他们自愿到这个地方？

此外，Korimutay 人还对自然界有特殊的亲善，他们能在一定程度上转换自然。因此，他们是神秘的和精神的，具有神秘力和精神力。他们的武器无比精确，可以说具有精神力或美感。

这些特性都可以给群体增加深度。

下面看看假想游戏中给群体增加深度的技术。

14.2 假想游戏

在这个游戏例子中，时间旅行把你送到 Cro-Magnons 时代，要与 Wooly Mammoths 以及其他类人动物作战，他们自以为是人类的祖先。

最初的游戏环境让你以为这些 Cro-Magnons 很笨很浅，但随着对其群体和个体的逐渐了解，你发现他们文化的某些方面，增加了他们的深度。

14.2.1 智慧

他们有解释世界的神话传说，虽然不太科学，但比我们自己的世界观可能更具情感和精神真实性。

例如，他们认为小孩继承了河流的精神，因此是自由的、爱玩的和好动的。孩子逐渐长大时，河流的精神逐渐减少，换成树木的精神，因此成年人更喜欢待在一个地方。

树木形成绿色的天篷，就像成年人小孩提供的保护伞。但是，就像水滋养着树木一样，小孩的河流精神又会在成人的树木精神中注入生命。因此，他们有句谚语：“孩子的声音是生命。”^[1]

[1] 毫无疑问，这个精神背景在游戏中传达了许许多多信息。如果要增加细节和深度，则这个工作意义重大。但有些玩家管不了那么多（他们只管玩游戏，而不管其中的故事要素），因此游戏最好做到雅俗共赏。

一种方法是不要把这类信息硬塞给玩家，不能要求每个玩家都学习所有这些宗族信仰与行为信息之后才能继续玩，而是以某种方式对喜欢这类信息的玩家提供。

有些设计师认为，玩家学习到的每个信息都要影响游戏的玩法和故事的转折。但这只是一个理想而已。如果信息能够增加玩家的感情色彩，则也可以说已经影响了游戏。如果喜欢小孩使这些人在玩家看来显得更可爱，则也可以说已经影响了游戏。

当然，最好能在游戏中更活跃地利用玩家学习到的每个信息。

虽然，只是相信精神并不能增加个体或群体的深度，但根据微妙能量的观察用比喻关系思考，就显示了群体的智慧，从而体现了群体的深度。

14.2.2 美感

如果遇到日落，则宗族里的人会一起静静地欣赏，小孩也会。
这个宗族还创作了漂亮的石刻画。

14.2.3 高贵感

他们的行为显得很高贵。

14.2.4 加深群体

通过采用几个群体加深技术，群体不再显得浅薄和没有智慧。

当然，如果群体中的各个 NPC 也采用 NPC 加深技术（见第 10 章）或对话加深技术（见第 12 章），则个体的深度能让你进一步体会到整个文化的深度。

14.3 最后思考

我们这样介绍加深技术，好像不用加深技术的游戏就是有缺陷的，其实不然，大多数情感工程工具都是可用可不用的。

如果游戏只是为了好玩，则设计人员可以不用任何加深技术。

虽然如此，但即使是最傻气的好莱坞电影（如《Blades》），也总会有一些有深度的时刻，让故事有不断的情感高潮。这些时刻通常是在我们意想不到的地方出现，从而吸引我们。

第 7 类情感工程技术

NPC 到 NPC 化学技术

有些 NPC 是在一起的，就像是牙膏要放在牙刷的细毛上面。

本章介绍的技术是

不靠对话而让两个 NPC 具有化学作用，像朋友或情人一样走在一起。

尽管酒吧里人挤人，但你们的眼睛一下子定住了，时间好像静止了，你们好像飞出了这个宇宙，走到了一起，纯粹的冲动把你们连在了一起。你们俩好像被巨大的磁场吸引到了一起，就像大自然原始的力量，就像一团火，要把这个烧为灰烬。

你是否遇到过这样的时刻？也许很好玩，但不太有艺术性。

如果两个角色成为朋友或情人仅仅是因为肉体上的吸引，则你的想象力已经干涸，只好祈求自然之神给你创作灵感了。

实际生活中，没有无缘无故的爱，也没有无缘无故的恨。也许是你们具有共同的历史，也许是你们具有相似的兴趣，也许是你们相互很般配。这些都是化学技术，还有其他许多化学技术。

如果要在游戏中让某些 NPC 相互认识，让他们成为朋友，则一定要让这种友谊像现实生活中一样可信。

下面是一些技术。

15.1 角色的思路相同

游戏情形如下：

在电影式的游戏中，你是 30 年代的 S 城警察，遇到一个性感、可疑的少女，表情痛苦，穿着红色衣服，用勾魂的眼睛看着你，传达着一个或真或假的悲惨故事。

她把 S 城描述成“玩具箱拼成的城市”。

在游戏后头，你遇到她的妹妹，她说她喜欢缆车，因为它们像“成年人的玩具”。

这两姐妹的思想方式相似，从而让我们相信，她们至少是朋友，知道她们是姐妹也就不会责怪了。

两姐妹同时在同一房间中出现时，也可以用这个方法。假设在一个电影片断中。

姐妹之一：喜欢这个城市吗？挑一个时间——

姐妹之二（打断）：缆车是鸣喇叭的——

姐妹之一（中断）：——就像骑在一个大玩具箱上一样。我知道。

也可以增加层次，使她们有相同之处，也有不同之处。

姐妹之一：喜欢这个城市吗？这里的春天非常——富有春意——

姐妹之二：我不会在冬天感到压抑。

姐妹之一：这是一种条件。

姐妹之二：缆车。

姐妹之一：我知道，像骑在一个大玩具箱上一样。

姐妹之二：（认识到）那件衣服是我的。

姐妹之一：我们都知道，我穿起来很好看。

读完上述对话后，你肯定会想到这两个人是姐妹，至少是朋友。

这是因为，这个例子用了五个 NPC 到 NPC 角色化学技术：

(1) 两姐妹具有共同之处。她们都以好玩的方式看待 S 城。如果姐妹之二不同意，则会说出与姐妹之一矛盾的话来。

(2) 她们有共同段子。我们感到她们经常有这种不重要的不一致处，实际上可能是爱的表示。

(3) 她们有相同的经历或过去。她们过去一定在一起，二号才知道一号在冬天感到压抑，或二号有机会穿上一号的衣服。

(4) 姐妹之一知道对方在想什么。当她说“我知道”像骑在一个大玩具箱上一样时，她准确猜到了姐妹要说的内容。

这里用到了五种化学技术，第五种是“格斗”，具有更深层的感觉。

15.2 争 斗

我经常对剧本创作班的学生说，爱的反面不是恨，而是冷漠。只是两个人互相争斗，双方就在感情上有所参与。因此，毫不奇怪的是，在浪漫戏中，互相争斗的男女双方突然陷入爱河。事实上，这是很常见的。

在前面的游戏例子中，姐妹之间的小小摩擦更让我们觉得她们之间是情感相依的，是一种化学反应的迹象。

也许这种技术的最佳例子之一是第一个 Star Trek 系列，Bones 与 Spock 之间的相互攻击更让我们觉得他们之间是一对。谁能忘记 Han Solo 与 Princess Leia 之间的相互攻击呢？

对 Bones 与 Spock、Han Solo 与 Princess Leia，他们不仅相互攻击，而且愿意为对方付出自己的生命，这难道不是真正的化学反应吗？

因此，化学反应可以很复杂，而不只是两个人相互争斗或友好相处。矛盾的感觉可能是因为角色感受对方情感的不同层次（见第 16 章“NPC 到 NPC 关系加深技术”）或因为角色感受到对方的爱，但因为要掩盖这种爱而假装敌意（掩盖情感是一种 NPC 加深技术，见第 10 章）。

这些方法更加复杂，但不一定总是更好，只是增加了为玩家建立情感参与的方法而已。

15.3 当一个人不在时，另一个人热烈地谈论着这个人

在我们的黑色侦探游戏中，我们没有深入“黑色”（noir）部分，这里要纠正这一点。

你在一个烟雾缭绕、灯光暗淡的小酒吧里遇到你的客户（姐妹之一）。角落的钢琴师给空气中带来了一股怀旧的情调，非常适合这个夜晚，就像一只温暖的手放进老的皮手套里那么合适。

她非常关注你，露出取悦的表情。当她暂停时，你感到她的心（至少是她性感的电流）在转向你的方向，然后她说，这是 Kyle 最喜欢的酒吧，Kyle 是她失去的丈夫，她请你帮她找回来。

写成文字时，这个影片片断如下。记住，你的角色是个黑色侦探。

你走进酒吧。她坐在那里，前面放了一杯饮料。她看到你走进酒吧。

姐妹之一：你是我一整天里见到的最好的东西。

玩家：你在说好话，除非你今天过得很好。

姐妹之一：很好？什么呀？（暂停）Kyle 喜欢这里。

既然是游戏，我想下一步就是出现某个暴徒，想要打死她或打死你，每个人都在开枪，酒吧变成一片混乱，没有被打中的客人在恐慌中尖叫与逃跑^[1]。

至少，只要谈到 Kyle，这个女人就显示了她们之间的关系。

15.4 另一个技术堆栈的例子

可以看出，我很强调情感工程技术的组合运用。在影片黑色酒吧场景中，使用了四种技术：

(1) 她谈到 Kyle，显示了她们之间的关系。

(2) 对话很有趣。他有一个特性（冷静的幽默），而她也有一个特性（压抑）（见第 11 章“对话趣味技术”）处于黑色风格中。

(3) 场景本身也很有趣，倒过来了。开始时，她引诱你；最后，她谈起 Kyle，这才是她爱的人（关于反转和其他增加影片趣味的技术，见第 39 章“预先绘制和游戏电影片断”）。

(4) 有在悬念：游戏结束时，她会爱你还是爱 Kyle？（见第 33 章“动机技术”）这么短短的片断中运用了多情感工程技术。

少比多好

在这个例子片断中，我让女人对 Kyle 的感情有所模糊，但可以看到她在意 Kyle，否则不会提到他。她的最后一句台词是：

姐妹之一：很好？什么呀？（暂停）Kyle 喜欢这里。

下面补上一句，使对话变成如下：

姐妹之一：很好？什么呀？（暂停）Kyle 喜欢这里。（担忧地）但愿他们没有给他带来麻烦。

看看加上这个台词后的整个情景：

你走进酒吧。她坐在那里，前面放了一杯饮料。她看到你走进酒吧。

姐妹之一：你是我一整天里见到的最好的东西。

[1] 最开心的就是在漂亮的酒吧里开枪，但警察带我到警察局时却找不到我的记录。

玩家：你在说好话，除非你今天过得很好。

姐妹之一：很好？什么呀？（暂停）Kyle 喜欢这里。（担忧地）但愿他们没有给他带来麻烦。

这时的交流有了第五个情感工程功能：担忧。担忧是另一个 NPC 对话加深技术，使她更有深度了。

但这个担忧不一定使片断更好；事实上，我认为更差了，原因有两个：

- 她的担忧消除了上一版中的悬念，原先她对你和 Kyle 的感觉是不确定的，从而造成悬念，不知她会爱你还是爱 Kyle。
- 上一版中只要提到 Kyle，就让我们猜到她担心他。“但愿他们没有给他带来麻烦。”说的是我们已经知道的事，因此很乏味。

15.5 一个人能看到另一个人内心的感受

下面是另一个游戏情形：你是一个星际飞船的船长。你的飞船刚刚接到 Jensen 海军上将的命令，要跨过中间线，要敌人的飞船上完成一个秘密任务。

船员之一：万恶的 Jensen，万恶的命令。

他暴怒。船员之二转向你。

船员之二：他刚知道他妻子怀孕了，他不想死。

船员之二能看到船员之一内心的感受，可见他们之间有化学作用。

要知道这个化学技术是否存在，就要对船员之二有更多了解。如果船员之二能看到每个人内心的感受，则不是化学反应，而是他具有直觉或洞察力，是 NPC 加深技术。但如果他只是能看到船员之一内心的感受则显然是个化学作用。

像这个例子中一样，船员之二只能看到船员之一内心的感受，对船员之二也是个 NPC 加深技术。洞察力总是能增加角色深度，即使只是对某个人的洞察力。

15.6 他们有共同段子

前面在介绍姐妹俩的化学反应时介绍过这一点。共同段子 (Shared Bit) 是个重复过程，可以是身体的（如特殊握手方式）也可以是言语的（如两个朋友总想表明自己有比对方更大的问题）。这个段子可以是滑稽的，也可以不是。

下面是个言语上的共同段子：两个朋友，一个总是爱说另一个的言下之意（内心感受），这就是共同段子。

下面看看另一个案例：在这个游戏中，你扮演医务人员。你走进医院的员工休息室，看到 Jim 和 Steven，他们经常在一起。

玩家（对 Jim 说）：你在吃我的三明治。

Steven: 他很烦躁, 刚刚拉回一具尸体, 想用胡扯使自己冷静下来。

后来, 游戏中发现 Jim 和 Steven 在你的救护车中, 想拖出停车场。Jim 在轮子边, Steven 挎着鸟枪, 走向他们。

玩家 (对 Jim 说): 给我从救护车上出来。

Steven: 你的救护车较新, 可以帮他增加自尊。

Jim 与 Steven 之间的这个共同段子显示了他们之间的化学反应^[1]。

共同段子不提示玩家行动, 也不递增情节, 其作用和本章的其他技术一样, 就是让我们相信这两个 NPC 是一对子。

15.7 最后思考

如果要在游戏中建立情感沉浸, 则要让 NPC 更生动。利用 NPC 化学技术可以在 NPC 之间生成真实关系, 显示他们是朋友、情人等。

相反, 假设两个 NPC 之间是朋友或情人关系而不用这类技术则会使游戏吸引力下降, 显得不自然, 写得不好或缺乏情感工程的地方会凸显出来, 非常刺眼。

[1] 另一个好处是, 如果 Jim 在整个游戏中一言不发, 而 Steven 做他的“代言人”, 则会非常有趣。

第 8 类情感工程技术

NPC 到 NPC 关系加深技术

让 NPC 在数字生命之间建立情感层次。

本章不用对话

就 让 NPC 之间具有复杂和丰富的关系。

回头看看第 12 章的例子，如果让你说说对你父母的感受或对兄弟姐妹的感受，你可能会说：“很复杂，一言难尽。”

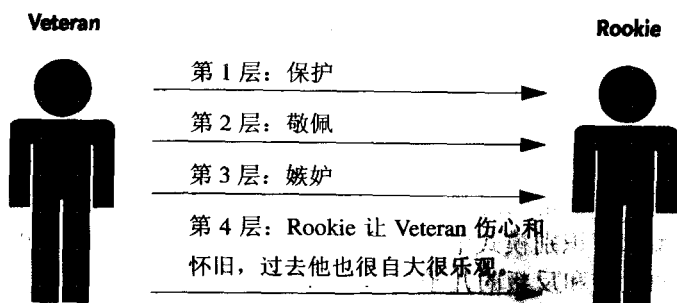
本章就是要介绍这个问题。我们经常对同一个人同时产生多种情感。如果能够在 NPC 之间的关系中表达这一点，则可以增加真实感，否则就无法建立更有情感沉浸的环境。

两个 NPC 之间可以有多层感觉。

下面是个假想游戏例子：你领导一个 SWAT 小组。小组中有个老兵（Veteran）和一个新兵（Rookie）。Rookie 比 Veteran 更勇敢，射击水平更高，但 Veteran 的战术更巧妙，更能保护群体不被杀死。

在这种情形中，我喜欢把每个角色之间的情感层次画成框图。为了简化这个例子，我们只考虑 Veteran 对 Rookie 的感受，图中显示了可以用一、二、三或更多层。

例如：



在这个关系中，Veteran 对 Rookie 有多种感觉：(1) 保护，(2) 敬佩，(3) 嫉妒，(4) Rookie 让 Veteran 想起自己年轻的时候。

这种一个角色对另一角色的多层感受称为多层蛋糕 (Layer Cakes) 技术，因为这种层次很像多层蛋糕。

如果你要设计类似 Veteran 与 Rookie 之间的关系，还可以确定 Veteran 对 Rookie 的哪些感觉更经常出现，或者每种感觉具有相同的份额。

16.1 角色菱形比喻

第 30 章“通过动作显示复杂角色”中将会介绍，我不区别对话与动作。勇气之类的特性可以通过 NPC 的动作体现，也可以通过 NPC 的对话体现。

同样，如果 Veteran 对 Rookie 具有不同层次的感觉，则可以出现在 Veteran 的言论中、行动中或两者之中。

不同的层次可以在游戏中不同地方出现，也可以同时或在接近的地方出现多个层次。

假设 SWAT 小组要炸一幢房子，恐怖分子可能就躲在里边。

Rookie 冲上去，但房子中射出子弹时，Veteran 把他按住，护住他。

(这里显示了保护，是图中第一层)

但 Rookie 还是冲进房子，Veteran 转向你。

Veteran: 别让这蠢才夺了全部功劳。

[同时显示了敬佩（第2层）和嫉妒（第3层）感受]。

你和 Veteran 紧跟其后。

这样，在不到 15 秒的时间内，我们把 Veteran 对 Rookie 的四层感受表现了三层。

如果我们不想把 Veteran 按住的 Rookie 情节放进去，则仍然表现了 Veteran 对 Rookie 的两层感受。

16.2 一句话可以表示多层感受

从 Veteran 的说话可以看到，一句话可以表示多层感受（“别让这蠢才夺了全部功劳”），就像一句话可以显示角色菱形的多个特性一样。

16.3 两个角色的多层蛋糕之间可以没有关系，也可以有关系

Veteran 对 Rookie 的感觉层次与 Rookie 对 Veteran 的感觉层次不一定要相关。

大多数情况下，两个角色的多层蛋糕之间是完全独立和不相关的。

但在某种熟悉和可识别模式中（如父子关系），双方都扮演某种预定的角色。甚至可以建立“严格的父亲和反叛的儿子”。

熟悉中的危险

用角色描绘上述熟悉的关系虽然好，但要防止几种危险。

假设 Veteran 是个严父，Rookie 是个逆子。如果某个角色太老套，则情感工程效果很不好，因为无法实现第 9 章“NPC 趣味技术”和第 11 章“对话趣味技术”介绍的技术。

使用熟悉和可识别模式的另一个危险是与多层蛋糕相违背，则角色之间只有一种感觉，从而显得太浅。关系要靠层次来加深。当然，Veteran 做严父也不一定非要 Rookie 做逆子。前面曾介绍过，大多数情况下，两个角色的多层蛋糕之间是完全独立和不相关的。

16.4 最后思考

在小分队、排、小组、突击队和其他连续群体中，NPC 到 NPC 关系加深技术特别有用。如果这个群体是长期的，则多层蛋糕可以使角色之间的关系更加丰富。

如果身边经常有两个 NPC，则它们各自可以有对方的多层蛋糕感觉。

从 Veteran 与 Rookie 的例子可以看到，许多层次可以迅速表达。假设黑帮老大和另一个城市的黑帮老大进入一个房间，只要用多层蛋糕进行一个简单交换，就可以探测两者之间相当复杂的关系。

第9类情感工程技术

NPC 角色弧技术

NPC可以成长和改变，但并不容易。

本章介绍

NPC 角色弧技术。

电影中，一个角色或几个角色通常会有某些错误。具体地说，电影开始时会有所谓的 FLBW (fear, limitation, block, wound, 即害怕、局限、障碍、负伤)。例如：

- 胆小
- 不负责任
- 缺乏道德
- 自毁性
- 对自己所做的事负疚
- 自尊心差

还有许多其他 FLBW。

假设一个角色的 FLBW 是他不知道自己到底是谁。他可能一生都这么想，也可能是某种灾难性的经历使他变成这样。不管原因如何，最后的结果是它具有这种 FLBW，他明白自己的独特性。

Luke Skywalker 就是这样，在 Star Wars-Episode IV 开头，Luke 不知道自己到底是谁，最后，他才知道自己是 Jedi Knight，至少他认为是。本章稍后将会介绍如何实现这种角色成长。

17.1 角色弧来之不易

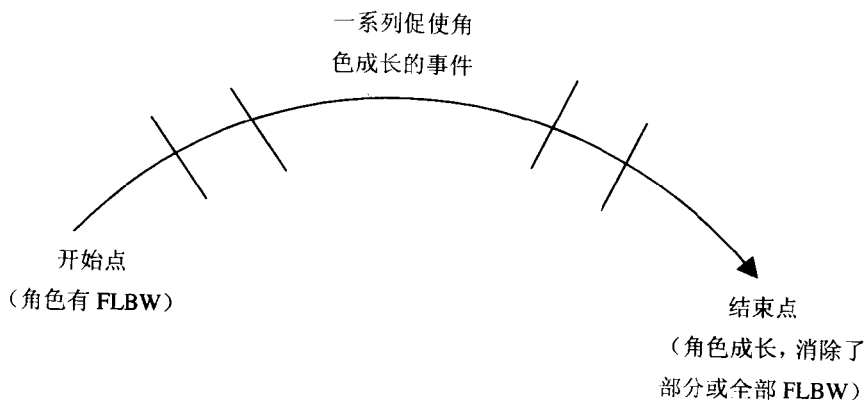
角色弧 (Character Arc) 是故事中角色不自觉地经历的增长路径，通过锻炼，最终克服了一些或全部恐惧、局限、阻力或伤害。

角色不愿意成长，因为克服 FLBW 是很难的。通常，角色创造了一种不受 FLBW 影响的生活。

例如，如果角色缺乏道德，则故事开头他的生活是固定的，使其不道德行为不会产生恶果。也许害怕、局限、障碍、负伤，在他从事某种不道德行为时，他有整套系统来解释他在哪里，在干什么。

另一个例子是害羞的人找到了一份不用与人打交道的工作或领域。

后来，角色发生了某件事，进入新的环境或冒险或只是事件中的某个变化，使 FLBW 阻碍了他，使角色必须成长，不管他愿不愿意。



前面曾介绍过，Star Wars-Episode IV 中的 Luke Skywalker 经历从“不知道自己是谁”到“知道自己是谁”的角色弧^[1]。

新的经历迫使 Luke 成长，例如：

- 暴露在 Obi-Wan 的教学和生活例子
- Luke 要用新的技能和力量来面对 Empire 的威胁
- Luke 想成为 Jedi，因为他的父亲就是个 Jedi 骑士

电影和其他故事扣人心弦的关键要素之一就是看着角色克服害怕、局限、障碍、负伤的历程。

Luke 的成长是很不容易的，Princess Leia 学会如何爱也是很不容易的。Han Solo 从只有一个朋友（The Matrix）的独行侠到成为小组中有道德的玩家也是不容易的。让 Obi-Wan 回到游戏中也是不容易的。（我们遇到 Obi-Wan 时，他独自一人住在洞穴中，不与 Empire 进行任何决斗）。让 C-3PO 学会勇敢也是不容易的。

说明 也许你会说，C-3PO 并没有完全学会勇敢。他的确也有抱怨，但由于各种外部和内部压力，使他通常还是做了勇敢的事。但是，他好像总是停留在角色弧的中央：首先抱怨，然后做勇敢的事，却始终没有成为真正的英雄。尽管我不知道 George Lucas 的真正想法，但我想 George Lucas 也许不想失去 C-3PO 继续激动不安的喜剧效果。我相信，大多数人都会觉得这是个很好的选择。另外，Luke, Leia, 与 Han 都是不同类型的英雄，而 C-3PO 则是个自寻烦恼型的英雄。

17.2 游戏相关性

故事扣人心弦的关键要素之一就是看看角色克服害怕、局限、障碍、负伤的历程。

如果游戏中有个重复出现的主要 NPC，则最好至少有一个主 NPC 具有角色弧，这样才能创作出扣人心弦的游戏。

当然，这只是个一段准则，而不是规则，总是存在例外。

17.3 细节

角色弧的细节本身可以成为一本书，这里只介绍几个要点。

17.3.1 一个弧

一个角色只用一个角色弧，虽然也可以用多个弧，但这样会变得很复杂，而且要求过多对话，在游戏中不合适。

17.3.2 起伏式成长

角色应该起伏式成长。角色进入新环境时，本来应该成长，但完全可能拒绝成长，

[1] The Matrix 中的 Neo 也经历了一个角色弧（学会他的“一”）。Total Recall 中的 Arnold Schwarzenegger 经历了同样的角色弧。事实上，由于 Arnold Schwarzenegger 角色改变记忆，使他花了很大努力追查自己到底是谁。

仍然墨守成规。有时角色要多次碰壁之后才开始成长。

例如，在 Star Wars-Episode IV 中，Han 多次暴露在 Luke, Obi-Wan, 与 Leia 的道德群体之后才开始改变，开始关心个人财务问题以外的事。

17.3.3 快乐的事也能导致成长

尽管困难和不幸导致角色成长，但有时快乐的事也能导致成长。例如，在 Star Wars-Episode IV 中，Luke 首次学会使用光剑，穿着防暴服打中一个小小飞行物时，他很开心，但这个事件也推动了他成长。

17.3.4 逐渐成长

通常，和 Star Wars-Episode IV 中的 Luke 与 The Matrix 中的 Neo 一样，角色要在故事中多次面对自己和 FLBW。在有些情况下，角色根本不成长，甚至可能防卫（Luke 一开始就是这样，告诉 Obi-Wan 自己太微不足道，对 Empire 毫无办法）。发生成长时，通常是逐渐成长。通常，到故事结束时，角色到达角色弧的终点。

例如，假设有个女性角色缺乏道德，在做某种不道德的事时被抓住了。这时她不一定成长，反而可能为自己的行为辩护。

17.3.5 成长的黑暗

角色通向角色弧另一端之前，可能在情感上经历一段非常黑暗的时期。

例如，在电影 Good Will Hunting 中，由 Matt Damon 扮演的 Will 是个年轻人，害怕别人靠近自己。这种恐惧根源于小时候继父对他的身体侵害，是潜意识层的，是对痛苦的恐惧。他对别人靠近如此恐惧，包括爱他的女人和要帮助他的医生都被他推开。他还是成长，而是退缩到非常阴冷的心态中。但到最后，他终于克服了 FLBW，学会了让别人靠近自己。

游戏 Max Payne 是另一个例子，Max 觉得要对杀害妻子的凶手负责。这个负罪感使他的心态越来越阴暗，有一个关系是在他的恶梦中进行的（两次）。但最后，他终于为妻子复仇了。

但设计师和作家没有让他完全从负罪感中恢复，因为这种浪漫结局会破坏黑色感觉。直到最后，Max 的心态仍然有些阴冷，Max 所处的环境也仍然有些阴冷。

为了使结局的情感具有更多层次，这种阴暗性又加上对 Max 杀死凶手的判决上。所有这些选择显示了设计师和作家大胆的动作，也正是这种复杂性，使玩家对这个游戏如此着迷。

17.3.6 隐藏局限的面具

有些角色把 FLBW 隐藏在面具后面（见第 9 章“NPC 趣味技术”和第 10 章“NPC 加深技术”）。如果对角色提供面具，则通过克服 FLBW 成长之后，就不再需要这个面具，这个面具就消失了。

下面再看看那个缺乏道德的女人，她戴上面具，好像自己是个可敬的公民。她向别人显示她所作的贡献。最终获得道德之后，她可以不再吹嘘自己是个多么好的公民。

17.3.7 做而不说

通常不要在故事最后让角色过份宣扬自己的成长。Luke 不会说“我原先不知道自己是谁，现在知道自己是谁了”。但到最后，我们可以从角色的言行看到他已经完成角色弧，克服了 FLBW。

17.3.8 失败的角色弧

并不是每个角色弧都能达到终点。如果角色弧失败，则成为不幸的角色，永远生活在恐惧、局限、障碍和负伤的阴影中。

角色弧失败的角色可能给故事结局带来悲剧感，因此对玩家要喜欢的角色使用失败的角色弧时，应该三思而行。

例如，角色开始时是个胆小鬼，后来需要逐渐增加勇气，到故事末尾的大战中仍然做了逃兵，这就是个不幸的角色。

17.3.9 反面角色的一致性

反面的角色通常没有角色弧，如果发生改变，通常只会变得更糟。

17.4 例外

故事扣人心弦的关键要素之一就是看看角色克服害怕、局限、障碍、负伤的历程。

在好莱坞的影片中，影片结束时，如果主角色有 FLBW，则到达结束时通常已经成长或基本成长，但也有少数主角变得更糟了，如 *Taxi Driver* 中的主角。

17.5 最后思考

角色经历的角色弧可以在影片体验中增加重要情感，游戏中的角色弧也能实现类似的功能。

在游戏中，由于 NPC 的“屏幕时间”不长，因此比电影和电视节目中更难让 NPC 经历角色弧。然后，许多游戏中还是可以有重复出现的 NPC。我怎么知道？我设计和创作的大多数游戏中都增加了 NPC 角色弧。

第 10 类情感工程技术

NPC 固定兴趣技术

我们知道你关心自己的 NPC，但别人是否也关心？

本章介绍

提供 NPC 固定兴趣的技术。

固定兴趣 (Rooting Interest Techniques) 就是固定 (标识与强调) 角色的技术。这个技术名好像是要固定角色的兴趣，其实是标识角色的副产品。因此，具有固定兴趣的角色是我们要强调的角色。“固定兴趣”和“角色弧”是本书借用的两个电影业术语。

18.1 你是我们中的巫师

好在我们有撒冷的巫术，因为你就是我们中的巫师。

说明 由于本章的重点是帮助玩家标识一个或几个 NPC，因此你可能会问，“怎么让玩家标识所扮演的角色？”这个问题见第 27 章“角色归纳技术”。

在《指环王》一片中，我们见到 Palantiri（看石），这是一种神奇的石头，可以看到其他 Palantiri 附近发生的事，不管这块石头放在地上什么地方。由于 Sauron 的恐惧，Gandolf 最终控制了一个 Palantiri，使他能够看到分布任何地方的其他石头团圆发生的事。

但是，你不必是星球上的罪恶霸主也能够得到相同的巫术。你也可以放眼人类经验的海洋。事实上，你可能也经常通过完全陌生人的视角看世界。这就是同情心。

高水平电影与电视节目让我们感动的主要原因有两个：

- 我们认出或同情一个或几个角色。
- 发生在他们身上的事就像发生在我们身上。如果角色经历了情感体验，我们也经历了情感体验。

如果让玩家能认出一个或几个 NPC，则他不仅能体验自己的情感，还可以体验这些 NPC 的情感。

这样，就可以同时体验多个角色的视角，虽然可以建立情感沉浸。

Star Wars-Episode IV 中就发生了这种情况。我们同时感受到 Luke, Obi-Wan, Han Solo, 与 Leia 等角色的内心世界。为什么人们这么关心这些角色呢？

18.2 与角色菱形的关系

角色菱形可以创建丰富而新颖的角色。加进一些怪行之后，可以使角色更加独特。但是，他们可能太特别，与我们太不一样，使我们无法认可他们。如果无法认可他们，则无法在游戏中建立情感沉浸^[1]。

值得重述的是，NPC 固定兴趣技术也不过是另一个情感工程技术，不一定对每个游戏都有帮助。例如，如果建立城市游戏，你单独处在敌人的城市中，与遇到的每个人格斗和屠杀，则任何 NPC 都不需要固定兴趣。

但是，即使在这种情形中，最好也想想是否可以改变游戏设计，通过情感工程技术让玩家建立更强的情感参与。本例中，可以问游戏开发者，能否在游戏中增加几个仅当炮灰的 NPC^[2]。

怎么对 NPC 建立固定兴趣？

[1] 当然，这里假设至少有一个或几个 NPC 扮演重要角色。如果没有，则本书还有许多其他技术，可以使游戏加强情感参与。

[2] 这个讨论不是学术性的。本书快要交稿时，我受聘参加了一个游戏的设计和编写，其中没有一个有固定兴趣的角色。我说服游戏开发者和设计师，让我引入了一个主 NPC 和几个次要 NPC，是可以标识的，使游戏具有更强的情感参与。

18.3 让 NPC 遇到危险

剑术游戏在本书曾多次提到，这里再用剑术游戏演示几种增加固定兴趣的方式。

画一个数轴绿色风景，远方是一片森林。画是几处中世纪村庄，一个碉堡，在天堂中加进一些麻烦，像你这样的英雄便有了用武之地。

敌人是黑色 Alrik，救出了一条恶龙，搔扰了邻近几个小镇。

你进入村庄，发现到处是逃亡的人。其中有个人吓得特别厉害，她叫 Serilde，是个年轻妇女，是一个巫师的后代。为了保护她，父母在她出生时就放弃了她，因此她不知道自己的法力。

由于具有法力，她本来可以对 Alrik 构成威胁。但如果她死了，则 Alrik 可以吸她的血，变得更加强大。

恶龙一个小镇一个小镇地破坏，为了 Serilde。Alrik 通过某种魔力发现她在地球上，但不知道她在哪里，也认不出她。她是这条恶龙的目标，龙的主人（Alrik 的亲信）想找到她。

尽管 Serilde 通常很强大、很自信也很聪明，但这些事件让谁都很悲伤。她已经侥幸躲过一次恶龙的袭击。而且知道恶龙还继续袭击她（虽然不知道为什么），使她特别害怕。

到哪里去呢？村里人知道恶龙要追 Serilde，心想，只要 Serilde 死了，恶龙就不会再来破坏了。因此，当你进入村子时，Serilde 正被一个没规矩的暴民攻击。

她处在死亡的危险中，我们能感受到她的感觉，我们标识了她。

有人会说，我们只能了解 Serilde 的困境，而不能了解 Serilde 的心情。既然作品和动物具有艺术性，你也有艺术性。使用电影比喻，从遥远的银河开始影片。立即推出一小群人，在宇宙飞船中追赶、发射火力和载着来自星球大战帝国的军队。这一群人面临的危险使你立即认同他们。

18.4 自我牺牲

在你的请求下，Serilde 答应和你一起去杀这条恶龙，以及控制恶龙的 Alrik 的亲信。

在游戏进行中，Serilde 终于知道了真相：如果她愿意自己被杀，则不会再有更多生灵受害。为此，她决定牺牲自己。

这样也就为她提供了固定兴趣，使我们能够认同她。

在《指环王》中，每个成员都愿意牺牲自己，防止 Sauron 夺回力量。

这个技术也在第一个 Star Trek 系列和后面的许多 Star Trek 系列中大量运用。Kirk, Spock 和 Bones 都义无反顾地愿意牺牲自己，保卫同志，冒着生命危险保护他人。

18.5 冤枉的不幸

在某个时候，你发现制造和控制恶龙的 Alrik 的亲信不是你想象的那样。他是一

个巫师，心被 Alrik 控制了。事实上，这个巫师就是 Serilda 的父亲 Valdemar(在此之前她从来没有见过父亲)。

他在努力挣脱咒语的控制，乞求你的帮助。他想唤回自己的心和灵魂。简单地说，他承受了冤枉的不幸，因此他也有固定兴趣。

在电影 *The Fugitive* 的开头几分钟，Harrison Ford 角色没能阻止自己的妻子被杀。然后他被捕了，戴上了凶手的帽子。由于他冤枉的不幸，我们强烈认同了他。

18.6 了解其过去的痛苦经历

在村子中，你遇到一个叫 Spengler 的 NPC，是个玩世不恭的人。他才不管整个村子被破坏。

最初，你觉得 Spengler 很讨厌。但游戏进行中，你发现他原先并不是这样。他的妻子和小儿子到恶龙骚扰的第一个小镇拜访朋友时殉难了。Spengler 悲痛欲绝，生活的所有目的和意义一下了全部消失了。他的生活等于从此结束了。

下次遇到 Spengler 时，尽管他还是玩世不恭，但你知道他内心的痛苦，因此他也有了固定兴趣。

在 *Sling Blade* 中，Billy Bod Thornton 扮演 Karl Childers 是个心理发育迟缓的人。有一次，他向一个小孩讲述自己过去的痛苦经历，以为这个小孩能够保护他。Karl 说出了父亲如何对他滥施暴力。当 Karl 的母亲生下一个多病的小孩时，父亲强迫 Karl 埋葬这个小孩，而这个小孩当时还活着。Karl 被这种事吓坏了，感到巨大的痛苦。由于害怕父亲，Karl 只好照父亲说的办，但情感上受到了巨大的冲击。正是 Karl 的这段痛苦经历让我们认同了他，虽然他是个心理发育迟缓的人。

18.7 勇敢

当恶龙进入村子时，第一个攻击恶龙的 NPC 是 Spengler。他是个勇敢的人，虽然最初让人讨厌，但现在得到了更多的固定兴趣。

从哪里学起呢？*Braveheart* 中的 William Wallace, Luke Skywalker, Frodo Baggins, Indiana Jones, 等等。

18.8 两类技术

随着本书的深入，你可能发现有些技术是重叠的。有些固定兴趣技术也是个角色加深技术。例如，Spengler 有一副玩世不恭的面具，可以是固定兴趣技术，因为我们了解他的痛苦，但痛苦又是个 NPC 加深技术。自我牺牲也是，这是在攻击恶时表现出来的。

并不是每个 NPC 加深技术（例如 NPC 显示洞察力）都是固定兴趣技术。同样，并不是每个固定兴趣技术（例如 NPC 很真实）都是角色加深技术。但有些技术是重叠的。

18.9 注入生命的角色

注入生命的角色也具有固定兴趣。

很容易看到，小孩喂养动物时具有固定兴趣，因为小孩沉浸在对动物的爱中，很容易认同。他们常常赋予动物某种特性，给它们声音，用它们编故事和形成它们的个性。

因此，和本章介绍的 NPC 一样，小孩通过动物把想像力扩展到新的视角（至少要某个时候如此）。这就是同情，但这时同情的是他们自己创造的角色。

《模拟人生》(The Sims) 是角色具有固定兴趣的范例，因为玩家注入了生命，对模拟的家庭和邻居也注入了生命。

当然，The Sims 的情感参与还用到了许多其他因素，但这里只介绍固定兴趣。在这个方面，The Sims 还演示了另一种固定兴趣技术：对角色负责。

18.10 负责的角色

在 The Sims 中，玩家不仅对角色注入生命。与呆板的动物相比，The Sims 已经相当生动，因此不必在过分“注入”生命。

玩家还要负责自己模拟的人。负责的角色具有固定兴趣（即同情这个角色）^[1]。

实际生活中也可以看到这种情况。例如，小孩受到打击或感到沮丧时，父母心里也很难过。

回到恶龙游戏的例子：你慢慢了解村民，他们要靠你来拯救。假设他们很生动，并具有固定兴趣，则你想拯救他们，觉得自己有这个责任。这样就可以增加对每个村民的同情心。

下面再举另一个例子。

在下面显示的假想游戏中，你扮演 Jen Cranston，是与 P 政府签了合同的土地勘测员。你的生活本来非常平淡无奇，但有一天（发生在游戏开始时）突然听到洞中传来一声尖叫。

你走进去，发现这个古老的艺术品和一个叫 Citlali 的女人，被囚禁在这里，她已经在痛苦中折腾了上千年。

你砸烂囚笼，把这个女人从痛苦中解救出来。

正是对别人的同情，让我们觉得要对其负一定责任。反过来也一样，对其人负责也可以使我们同情对方。这里，你同情对其承担贵人的女人，把她从痛苦中解救出来。

实际生活中，不仅父母与小孩之间有这种情形，人与宠物之间也有这种情形。如果你养了小猫小狗，你很快就会对其产生同情心。因此，动物生病或受伤时，会影响

[1] 需要指出的是，不同玩家用不同方式与模拟角色相联系。有些玩家强烈认同这些角色，在创造其生活时相当投入。而有些玩家只是图好玩，至少玩家故意把 Sims 置于各种相当恐怖的情景中，甚至以残忍的方式杀死他们。这样，尽管模拟角色对某些玩家具有固定兴趣，但游戏提供了与模拟角色相联系多种不同方式。这是个自编故事技术，第 32 章将会介绍，这是在游戏中培训玩家沉浸感的好办法。

如果你不要同时控制多个 Sims，则更容易投入情感，它们更可能具有固定兴趣。

你的情绪。

人的同情会延伸其他人，包括动物、树木和其他让我们产生责任感的东西，对其产生同情心^[1]。这是本章开头提到的神秘能力——能够透过别人的眼睛看世界。

Citlali 还用另外两个技术建立了固定兴趣。首先，她处于危险中，而处于危险的 NPC 很容易认同此外，她承受了冤枉的不幸，也具有固定兴趣（事实上，我们还不知道 Citlali 的不幸是不是冤枉的不幸，但从我的游戏说明中，显示她不应该受此惩罚。即使游戏后头发现她是罪有应得的，在此之前她还是具有固定兴趣）。

18.11 关于多功能技术

有些情感工程技术同时完成多个功能，例如对别人负责。在假想游戏中，你扮演的 Jen 对 Citlali 负责时，同时完成了四个情感工程功能：

(1) 你扮演的 Jen 拯救 Citlali，并在游戏期间保护她，因为囚禁她的人要想找到她和再次把她抓回去。

前面曾介绍过，对 NPC 负责可以使我们认同所负责的 NPC，这样就是个固定兴趣技术。

(2) 负责另一个角色就在情感上把你和这个角色连在一起。这是你和角色之间生成化学反应的多种方法之一，因此是玩家到 NPC 化学技术（见第 19 章）。

(3) 游戏中与一个或几个角色连在一起时（如与 Citlali 连在一起时），你会更乐意参与游戏世界。这样，负责任又是个世界诱入技术（见第 26 章）。

(4) 玩家为另一个角色承担责任时，实际上使玩家本身有了情感深度，实际生活中为朋友或小孩承担责任就可以增加情感深度，因此你要扩展自己的视界，不仅看到自己需要什么，还要看到别人需要什么。这样，对 Citlali 负责也是个第一人称加深技术（见第 29 章）。

很少有同时起这么多作用的技术。“负责任”之类其他技术也很难同时占用四个情感工程类别。

一般的技术不会起这么多作用。例如，角色显示洞察力是个 NPC 加深技术，但不是 NPC 固定兴趣技术。角色很真实是个 NPC 固定兴趣技术，但不是 NPC 加深技术。

但有些技术会在不同类别中重叠。因此，需要指出这点，以免在本书后面看到其他例子时感到混淆或产生错误。

[1] 如果某人修复了一辆老爷车，装修得非常漂亮，爱上了这车辆（承担责任），则车子损坏时，这人会感到很痛苦。可以看到，连负责任的物体也会让我们产生同情。



18.12 利用固定兴趣和相反技术上调/ 下调 NPC 的可爱和认同程度

把固定兴趣技术倒过来，可以使角色变得讨厌，使我们不乐意认同这个角色。例如，角色自我牺牲和拯救另一个处于危险中的人是个固定兴趣技术，而反过来则会使这个人变得讨厌。

因此，我们可以用某种拨号盘控制任何特定角色的可爱和认同程度。

固定兴趣拨号盘有许多作用，例如：

- 创建有缺陷的英雄，以免使英雄“太完美”。
- 创建有某些可爱之处或爱恨兼有的反面（例如，电影 *Pulp Fiction*, *Get Shorty*, 与 *The Usual Suspects* 中的反面）。
- 使通常不可爱的角色变成英雄。在电影 *Rocky* 中，你发现他是个很可爱的英雄（因为采用了本章介绍的多种固定兴趣技术），使我们忽略了他的职业，他是个高利贷推行者。
- 使角色从不可爱慢慢变成可爱。

18.13 最后思考

游戏设计师提供 NPC 固定兴趣后，玩家就像使用了 Tolkien 的“看石”一样，可以通过角色的眼睛看世界，体验 NPC 的情感。

让玩家同时体验多个不同角色的情感时，它已经超出了情感工程工具的功能。

在 *Star Wars-Episode IV* 中，你认同了多少角色？*The Matrix* 中呢？电影《指环王》中呢？正是这一切使这些电影如此扣人心弦。

提供 NPC 固定兴趣是生成情感沉浸的重要工具。

第 11 类情感工程技术

玩家到 NPC 化学技术

与别人的多边形情感纠葛。

本章介绍

玩家到 NPC 化学技术，即使玩家与 NPC 更亲近（浪漫或非浪漫）。与某人发生化学反应时，就是想成为他的朋友。

第 15 章介绍了 NPC 到 NPC 化学技术，本章介绍玩家到 NPC 化学技术。

初一看，玩家到 NPC 化学技术好像与 NPC 固定兴趣技术差不多，既然认同了角色（即它们具有固定兴趣），不就与角色有了化学反应？

这个差别是微妙的。

只要固定兴趣技术运用得巧妙，游戏中可能让你认同一个孤苦伶仃的小精灵、一个勇敢而和善但样子很难看的外星人或一个真诚和具有自我牺牲精神的农夫。

但这并不表示你要与他们交朋友。而化学反应指的是你想与角色成为朋友或情人。

使用电影比喻，你会在感情上认同遇到麻烦和发育迟缓的 Karl Childers（由 Billy Bob Thornton 扮演，在电影 Sling Blade 中），或电影 Forrest Gump 中的 Forrest Gump（由 Tom Hanks 扮演），或电影 Billy Elliot 中的 Billy Elliot（由 Jamie Bell 扮演），这个来自 E 国小镇、想学习芭蕾舞的男孩，或电影 Stand By Me 中几次遇到麻烦的少年，但你不一定想和他们交朋友。

奇怪的是，认同角色的技术（NPC 固定兴趣技术）与把角色看成朋友的技术（玩家到 NPC 化学技术）通常是不同的。

下面几个技术可以使玩家对 NPC 产生化学反应，我们通过假想游戏一一介绍。

19.1 NPC 赞赏你

下面是案例分析的游戏情形：

你是一个高尚住宅区的警察局长，击退了想杀死 Jason Falconer 的暴民，你要保护这个囚犯。他被指控犯了叛国罪，他们想打他和让他求饶。你并不喜欢 Jason Falconer，但你的工作是保护他。

战斗过后，你的一位副手说，从来没见过像你这么英勇善战的人，他很高兴做你的副手。我想你一定喜欢这位副手。我们都喜欢被人赞赏，由此建立了化学反应。

19.2 NPC 懂你的心

NPC 能否懂你的心，好像不可能，但让我们看看……

晚上，你用一辆有武装保卫的吉普车把 Falconer 运过小镇。

但许多人都想把 Falconer 拉下来，因此经过小镇时一路上不断暴发战斗。子弹横飞，鲜血直流。你选择的是秘密路线，暴民不应该知道你的计划。

有一个人，本来要被你杀死，但你出于怜悯，饶他一命，正躺在冰冷的街道上，他透露了秘密：

暴民之所以知道你的行车路线，是你的一位副手 McCully 故意泄露了机密。

在此之前，McCully 一直是你的朋友。你们一起完成任务，他还冒死救过你一次。因此，了解到是他泄露了机密时，你的确震惊了。

任务还在继续，你终于把 Falconer 活着送到了监狱。那里的同事已经知道 McCully 出卖了你和组织。

其中一个人走过来，令人恶心地：“McCully，你能相信吗？经过了这件事之

后……”

你就是这样感觉的，因为你和这位同事之间产生了化学反应。

19.3 NPC 与你共同之处

你冒着生命危险把 Falconer 送过了小镇。

Falconer（原先你以为有罪）解释为什么他的政敌诬陷他犯了叛国罪，想把他杀死：因为他知道他们的计划。

他们想同时在几个城市挑起暴乱，然后以此为由，推出戒严法。推出戒严法之后，他们就以“紧急状态”为由把所有政敌抓起来，卷进监狱或杀死。

你想进一步寻找证实的证据，你找到了，Falconer 说的是真话。

这下子，你的任务就是要找到在几个城市中挑起暴乱的秘密组织。这个场地是组织整个阴谋的基地。

你要找到这个场地，拿到书面计划（烟枪），以便将它公诸于世，暴露他们的阴谋。

问题是你不知道这个场地在哪里，但有人知道，他就是曾经出卖过你的“朋友” McCully。因此，你要抓住他。

说明 值得重述的是：不好的对话会使最好的情感工程大打折扣，大多数游戏对白都不怎么好。新兵不好的对话会使上述情形变得做作，从而影响自我到 NPC 化学技术的效果。

你手下的一个新兵愿意帮助你。他参军说明的就是“朋友与保护”。警察是滥用职权者的工具。

因此，他参加了你的下一个任务。当然，你俩的共同之处是你们对是与非有相似的感觉。

19.4 NPC 预料到你的需要

你在郊外的一座房子里找到了出卖你的 McCully。你和新兵偷偷溜进去，但很快被门卫拦住，发生了激烈的枪战。

战斗过程中，你的子弹用光了，新兵交给你一支强大的自动武器（你过去用过，知道如何控制）。你抓住枪（来得正是时候），火力很猛，使你突破袭击，顺利完成任务。

这时你一定与这个新兵有了化学反应。

19.5 NPC 使你成长为更好的人

游戏案例分析：ICO

迄今为止，采用玩家到 NPC 化学技术的最有趣游戏之一是 ICO（注意：这里要详细介绍 ICO，如果你没有玩过这个游戏，不想知道结局，请跳过这一节）。

ICO 位于一个奇怪的大陆上，在一座巨大而预感凶兆的碉堡中。这时有个年轻女人，

会遇到各种危险和可怕命运，你要保护她，同时带她走向自由。游戏的样子很漂亮，动物也很好看，但这是个猜谜类游戏，有一些冗余游戏，因此玩家常常不想玩到最后。

如果玩到最后，则可以体验到迄今为止最动人的情感体验。最终的情感力量源于应用了几个情感工程技术，这些技术包括：

(1) 这个女孩的固定兴趣，源于：

- 她处在危险中。
- 她的不公平的不幸。
- 你要负责她的安全与自由。
- 她还有一种美感。

(2) 情节加深技术（见第 25 章），包括：

- 故事生动有趣，最后的情节有多种分支，既新颖又动人。
- 结尾有一定开放性，但又不会让人迷惑。大部分问题都解释清楚了，但还有一些关键的问题，曾经我们自己想像。
- 我们进入了完满神秘力量的世界（电影《指环王》也是如此）。

(3) 情节趣味技术（第 24 章），结尾时的一些情节非常曲折，出人意料之外，又在情理之中，解释了许多谜团。

(4) 玩家对 NPC 化学技术，这是生成这些情感的最重要因素，也是本章的主题。例如：

- 女人赞赏你——事实上慢慢爱上了你。
- 由于你不断为她承担责任，因此变得越来越好，越来越强大。

通常，为另一个 NPC 承担责任（特别是在战斗中不能自己照顾好自己的人）会让玩家恼火，因为这样会使玩家减慢速度。但由于这个女孩具有很强的固定兴趣，因此不成问题。

游戏最后 45 分钟完全利用了技术堆栈。

让我们回到 Falconer 的例子和通过暴乱推出戒严法的阴谋。你刚刚与 McCully 战斗，得到了信息，知道阴谋家用哪个地点作为基地，计划放在哪里。

下面情节又有变化：Falconer 10 岁的女儿被囚禁在基地的监狱中，他原先的老板用这个手段防止 Falconer 背叛。如果 Falconer 背叛，则他的女儿会被杀；他害怕发生这种情况。他把她的照片给你看，她很漂亮、很天真、很活泼。

你要进入基地，拯救 Falconer 的女儿，找到引发紧急状态的计划。根据这个证据。你就可以向上司提供具体证据，避免这场灾难（你是这么想的，但后来你才发现，上司和他们一样介入了这个阴谋）。时钟在嘀答嘀答响……

如果不仅要拿到计划，还要拯救 Falconer 的女儿，则要面临更大的风险。

执行这个任务时，还有其他后果。你可能也像 Falconer 一样会以叛国的罪名被捕。至少你会：

- 丢掉军衔。
- 从警察机关逐出。

- 在公众心目中被描绘成叛国和罪恶的。
- 游戏结束时什么也得不到，没有武器、没有职务也没有威信。

这一切是明摆着的。但游戏结束时不仅有这些损失，你还要在穷困和羞辱中完成游戏。

为了在游戏中避免这种情况，可以设置另外两种结局。如果你是玩家，不想渗透到基地，则游戏结束时将是一些大老板的战斗。

但如果你决定冒险一切，则这只是另一个任务，还是个具有情感影响的体验？

如果你真的喜欢、尊重和关心 Falconer，也关心他的女儿……

如果你在军衔、武器和目前职位所赢得的尊重，而这个任务会断送这一切……

则这只是一个任务，而是个困难的决策。作出这个决策会让你产生正义感和英雄感。

还可以用下列方式进一步强化情感：进入基地后，你冲入女孩所在的被重重防卫的房子。当你进入房子时，引发了一个编好脚本的片断，好像卫兵正用长刀准备杀她。

但你叫出了声。首先，房间里有个小头目，在游戏早期打过你，让你差点丧命。由于雨点般的子弹，加上房间里另一个人的射击，使你不得不后退，否则只有送命。游戏中没有提供其他选项。

你的撤退又引发了另一个编好脚本的片断：几秒钟后，你听到女孩的惨叫，好像她已经被杀死了（事实上正是如此）。

你终于感到疲倦极了，也不敢再次进入房间，怕被杀死。毕竟在游戏早期你已经领教过，房间里的敌人比你厉害。此外，一分钟前你差点已经没命。

这些因素加上救不救女孩是可选的，因此你要非常勇敢才可能再走进房间，你知道，救这个女孩不是绝对必须的，而收集情怀才是绝对必须的。你可以离开这个危险的境地，如果你选择格斗（和营救正在惨叫的女孩），则你在这个情形中已经感情非常投入。

快速保存

一个容易破坏这种情境的游戏元素是快速保存。大多数 NPC 游戏中，玩家可以按 F5 键（或其他指定的键）保存游戏。即玩家可以按 F5 键，冲进去，如果死了，则立即重新装入和重试。遇到难以取胜的对手时，每次射击，就可以再次按 F5 键。这称为快速保存蠕动（quick-save crawl），玩家不会面对直接威胁，总是可以找到退路。但这个特性很容易破坏游戏中的情感强度。

另一方面，大多数控制台游戏只能在校验点或关系中的某个点保存（如 Ico 中的长椅上）。利用这种保存策略，这些游戏能为玩家提供更加惊险的体验。如果例子游戏是个控制台游戏，则决定救不救女孩很重要，因为如果你死了，你就得回到上一校验点，再次冲进来，因此对你的动作有实际影响。但在快速保存游戏中，不会有什么影响。

但是，大多数 NPC 开发人员认为只是为了从最后一点后退而要重振整段游戏会让人很沮丧。而玩家的沮丧会进一步减少玩家在游戏投入（也许我们都有这种经历）。因此，他们认为快速保存能让你更自由地体验游戏，从而得到更强的体验。这个问题争论得很厉害，值得讨论一下，因为它会影响玩家在游戏的情感体验。

我认为，应该具体情况具体分析。设计时，要想快速保存是否会抵消体验情感。如果会，最好不要提供这个选项。另一方面，如果场景中根本没有情感，则提供快速保存选项可能更好。

对我来说，这个案例分析的折中是调整游戏，让玩家不能快速保存，但死亡时需要重复的距离也别拉得太长。

怎么办？你还要重新冲入，但这时游戏让你取胜，只要你能熟练提供武器，当然，你自己并不知道自己能取胜，因为上次进入时，如果你想救女孩，则已经被杀了。

在这个假想游戏中，我引入了为崇高理想而自我牺牲的思考，迫使玩家成为好人。这个理想是：

- 阻止阴谋
- 保护和最终解放 Falconer，为其鸣冤昭雪
- 援救她的女儿

值得注意的是，这些理想中最没有情感的是阻止阴谋。为了修改这一点，可以在游戏早期了解阴谋得逞时受伤或被杀的人，增加对他们的情感。增加对他们的情感要来自他们的固定兴趣，以及使用 NPC 到玩家化学技术。

如果你是玩家，则下面看看决定救 Falconer 的女儿时要作出的牺牲：

- 进行这个任务时，你知道即使生还，也会丢掉工作、名誉、武器和被大众憎恨。
- 如果成功，还是可能被捕和诬为叛国。
- 如果不仅要找证据，还要救他的女儿，则很可能被杀。

生活中，对任何人或任何事承担责任都难免要作出某种牺牲。这里的牺牲更多更大。如果玩家关心 Falconer，愿意接受这种牺牲，则最好你会觉得自己是个好人，就像玩完 ICO 游戏时一样。

在这个任务之后，还不能结束游戏，玩家还要为自己的选择承担后果。

假设你救了女孩，没有被判为叛国罪，但要接受所有其他可怕的后果。你被辞退了，武器被没收了，人们咒骂你反美。

现在还要最后与头目大战，是个负责整个阴谋的人，你手里只有一支破枪。

因此承担的后果不仅在最后的影片片断中，而是交织在游戏中。

格斗在一个安全设施中进行，你的火力差太远了，只有靠躲开子弹求生，因为对手就像个愤怒地走动的武器库，你至多能够编写射出一枪，逼他往后退一点儿。

但是，他退得足够远，你就可以靠近武器库，抓到所要的武器，然后装入子弹，开始真正的格斗。

为什么这时给你这么多武器？第一，已经自我牺牲和承受了后果，因此情节变换是自然的。更重要的是，我们不希望你最终被一个大头目打死。

顺便说一句，如果你设计这个游戏，则可以用两种方法结尾。第一种是你取得的阴谋罪证见报了，你虽然最初诬为叛国，但最终赢得了人民的尊重，所有阴谋家被打倒了，你又回到原先的工作中。

也可以用一个更阴暗的结局。你挫败了阴谋，杀死了对方，所有其他参与者都撤到木工房中，但大众并不知道发生的事情和你做的好事，虽然你没有被判为叛国罪，

但市民仍然把你看成叛徒。

但也有少数人知道你是英雄，包括 Falconer、他的女儿和另外几个被你的英勇和正直感动的人。

哪个结局更好？智者见智，仁者见仁。你会选择哪个结局？

本例小结

让玩家关心 Falconer 关心和拯救他女儿的任务，玩家就会把自己的自己置于很高的风险中，即使成功，也会有很不好的后果。但是，他所关心的人会高度敬佩他。

和 ICO 中一样，玩家会觉得自己是个大好人。

19.6 最后思考

这两章主要介绍如何使玩家与 NPC 结合起来。第 18 章详细介绍了让玩家认同 NPC 的方法，而本章介绍了让玩家接近 NPC（即与其化学反应）的技术：

- NPC 赞赏你
- NPC 懂你的心
- NPC 与你共同之处
- NPC 预料到你的需要
- NPC 使你成长为更好的人

生活中，存在亲近的人会加深我们的情感沉浸。游戏中，一个或多个亲近的 NPC 也会加深我们的情感沉浸。

第 12 类情感工程技术

NPC 到玩家关系加深技术



NPC 可能不是活的，但也可能对你有复杂的感觉。

本章介绍

如何让主要 NPC 也与玩家有复杂的情感关系。本章不介绍游戏中玩家对 NPC 角色的感觉，而是介绍 NPC 角色对玩家的感觉。

20.1 感觉层次

是否记得, Princess Leia 与 Han Solo 具有复杂的情感?

- 她认为他自私和自大。
- 她喜欢他们任性与足智多谋。
- 她钦慕他的英雄事迹。
- 她反对他只顾自己, 而不顾被 Empire 压迫的人。

这个例子使用了第 16 章介绍的多层蛋糕技术, 使一个角色对另一角色具有多层感觉, 是个加深技术, 因为层等于深度。

玩游戏时, 如果你的角色是 Han Solo, 而有个 NPC 是 Princess Leia, 你会有什么感觉?

20.2 假想游戏案例分析: 世界末日之后的 A 国游戏

例如, 你是世界末日之后的职业杀手。这是个适者生存的时代, 但还有人处于危险中, 需要帮助: 一群无辜的人, 藏在山洞中, 害怕经过的暴徒。他们希望你帮助, 你愿意吗?

帮助他们是有刺激的。最初主要是精神上的刺激, 然后慢慢会有物质上的, 但你还不知道。

但不帮助他们也有刺激, 如你面临的危险。也许帮助他们会让你失去财富、武器、激动, 等等 (第 28 章“第一人称角色弧技术”详细介绍刺激的平衡)。

假设你遇到一个性感而任性的女人 Kira (一个 NPC)。她全心全意想帮助那些需要保护的人。

你定期加入她的队伍, 但有时又干自己的事。

她可以向你显示各种感觉层次, 就像 Star Wars-Episode IV 中 Princess Leia 对 Han Solo 的感觉层次一样。

NPC 到玩家关系加深技术是情感工程的一部分, 因为一个角色对你有多种感觉时, 和生活中相似, 因此是个情感参与。我相信, 一定有人同时对你有多种感觉, 就像你对别人同时有多种感觉。

例子中, Kira 向你表露的感觉类型取决于你的动作和其他选择, 即游戏会不断跟踪你的选择 (或标志), 以便控制 Kira 的动作与对话。

20.3 假想游戏案例分析: 侦探

下面两幅图描述了另一个游戏例子的两个时刻。

你 (男孩) 和 Carey (女性) 都是侦探。第一幅图显示了她对你常有的感觉, 她通常对你自大和亡命之徒式的态度很生气 (但你是有理由自大的, 因为你的工作干得很出色, 对吗?)

第二幅图描述游戏后面的情形，你看到她为你画的一幅爱的肖像。



Carey 显然对你既恨又爱，这是典型的多层蛋糕，从而实现 NPC 到玩家关系加深技术，层产生深度。

总之，可以选择其中的一个主要 NPC，看看是否适合让角色对玩家具有多层情感。



20.4 假想游戏案例分析：另一个例子

看看本书第 1 页的彩色图片。

在这个假想游戏中，有个男孩变成了一条恶龙，这不是他的错，而是因为一个愤怒的巫师对他的父母下了咒语。当地的人想杀死这个男孩，因此当他变成龙时，会破坏他们的家园。

但你知道，要打倒游戏最后做决策的大头目，你需要这个男孩——龙的帮助，因此你一定要保证他的安全。在游戏中，你要带他走过大地。当他是男孩时，你要防止别人杀死他。而当他变成龙时，他会杀你，这是不由自主的。这时，你要让他受伤或变弱，但又不能杀死他。因此，有时要保护他，有时要与他格斗。

还有其他因素，使你与他的关系更加复杂。当他是龙时，他会杀死一些无辜（他们没有攻击他）。更为复杂的是，最后为了帮你打大头目，他愿意牺牲自己，作为对前面杀死无辜的赎罪。

你对这个男孩具有多层感觉：

- (1) 要保护他。
- (2) 变成龙时又怕他。
- (3) 怜悯他的无辜。
- (4) 敬佩他为了帮你打大头目愿意牺牲自己。

这是一个玩家到 NPC 关系加深的例子。

技术堆栈例子

由于组合使用情感工程技术可以加强游戏中情感的深度与广度，因此本书的假想游戏中遇到这种情况时，我认为值得指出。除了玩家到 NPC 关系加深之外，男孩，龙的游戏还采用了另外几个情感工程技术：

- (1) 由于男孩受到冤枉的不幸，因此具有 NPC 固定兴趣（见第 28 章）。
- (2) 保护 NPC 和对其负责使玩家与其相结合，称为与 NPC 化学反应，是个玩家到 NPC 化学技术（见第 19 章）。
- (3) 玩家要保护男孩，但当男孩变成龙时会杀他，会杀一些无辜的人，因此是个情感复杂情境（见第 23 章）。
- (4) 男孩愿意为错杀的无辜赎罪，牺牲自己时（虽然这是巫师把咒语加到他父母头上造成的），因此不仅给他更多固定兴趣（见第 28 章），而且自我牺牲与智慧技术也可以增加深度，这是 NPC 加深技术（见第 10 章）。
- (5) 则游戏结束时，玩家会真正体验到一些道德与情感细节。例如，玩家会看到男孩想活，看到村民想杀他。男孩最后自我牺牲，恢复自我价值感和惩罚自己做龙时的罪过，有人认为这合乎情理，有人认为不合情理、许多人喜欢玩家的角色，因为他敢于和大头目斗争，也有许多人不喜欢玩家的角色，因为他保护的龙给他们造成了伤害。

体验道德与情感细节能使玩家更有智慧与深度，特别是在游戏中不断形成这种细节时。这是第一人称加深技术（见第 29 章）。

20.5 最后思考

游戏中 NPC 通常对玩家有一种或几种感觉，把玩家当做朋友或敌人。但在你自己的生活中，人们对你的感觉一定是复杂的。

具有复杂情感的 NPC 更加真实，因此游戏中的主 NPC 最好也能对玩家有不同层次的感情。

简单的哲学思辩

这么注意 NPC 好像有点奇怪，好像把他们当做活的，或他们真会这么行动似的。真的会吗？

艺术家的工作就是赋予生命。一首歌虽然是声波调制而成的，但可以感动我们，激励我们，可能引发我们跳舞的欲望。歌手、词作家和曲作家一起对声波这个本来没有生命的东西赋予生命。

电影剧本作家一直把角色看成是有生命的，我们也都或多或少参加过各种电影与电视角色的讨论，好像他们是活的。

NPC 也有集于高超的情感工程师赋予的生命。

第 13 类情感工程技术

玩家到 NPC 关系加深技术

如果你对 NPC 真有某种感受，为什么不会有多种感受呢？

本章介绍

玩家与主要 NPC 的复杂情感关系。

上一章结束时，我猜想生活中人们对你一定有多种感受，你对这些人是否也有多种感受呢？

许多人对父母、兄弟姐妹和配偶都有多种感受。

生活中如此，游戏中也是如此，可以让玩家对一个或几个 NPC 同时具有多种混合感受。

21.1 假想游戏案例分析：世界末日后的杀手

回到上一章的例子，你是世界末日后的杀手。

游戏中，一个叫 Kovar 的家伙卖武器给你。你对他有多种感情：

- (1) 有时他会骗你。
- (2) 他几乎盗走了你喜欢的女人的欢心。
- (3) 尽管他没有得到她，但他赢得了一颗高傲得谁也得不到的女人的心。
- (4) 他冒死救过你，甚至替你中了一弹。
- (5) 你发现他的生活中承受了巨大的痛苦，他的妻子和儿子也是被你的敌人杀死的。

看来你对他有多层蛋糕——多种感情。如果你是个小伙子，你可能同时：

- (1) 恨他骗你。
- (2) 恨他与你爱的女人玩。
- (3) 敬佩他赢得了别人认为高不可攀的女人的心——也许有点嫉妒。
- (4) 赞美和喜欢他冒死救过你。
- (5) 对他的痛苦经历感到难过。

记住，这些不同情感是顺序感到的（在游戏的不同时刻有不同感受），也可能在某个时刻同时涌上心头。

游戏中增加这些内容是为了仿真生活。本书的目的是在游戏中建立复杂的情感沉浸状态，玩家到 NPC 关系加深技术是非常有用的情感工程技术。

21.2 假想游戏：二战中混合情感

下面描述的游戏，你扮演一个二战士兵。第一个场景中，玩家对同伴（一个叫 Conrad 的 NPC）感到恼火，因为这个性感而大胆的姑娘在他的挑逗下抛下你而爱上了他。

但战斗中，当你受伤时，Conrad 勇敢地保护你。

你对这个 NPC 有什么感受？肯定是多种感觉。这就是玩家到 NPC 关系加深技术，是许多游戏中都可以运用的情感工程技术。



21.3 最后思考

关系可以有深度，不管是 NPC 对玩家的感觉还是玩家对 NPC 的感觉。

如果要让玩家对 NPC 有多种情感，则 NPC 要通过言行表示对 NPC 的各种内部反应。

也可以让情感不断递进。例如，你是海军 Seal 小组的一员，对一个 Seal 有多种感受，一方面是个急性子，一方面又是小分队中技术最好的人。随着游戏的进行，你对他的恼火渐渐被赞赏所取代。

第 14 类情感工程技术

群体结合技术

为什么是单独行事？

本章介绍

群体结合技术。如果玩家是群体的一员，则玩家也会感到与群体的团结。

一个群体开始时可能只是几个人具有一系列协议和共同目标，但我们知道，群体会逐渐形成自己的“文化”。

也许你曾经被迫成为自己不喜欢的群体中的一员。对我来说，这个群体就是我读高中的学校。在几幢普普通通、芥末色的房子中，聚着一堆吸毒者、偏执犯、以强欺弱者和对这种混乱局面束手无策的教师。感谢上帝，我知道如何转学，才逃离了这种地方。我敢自豪地说，至少有一半情感创伤已经愈合了。

但大多数人也有相反的体验，成为高度活跃、紧密团结的小组中的一员，目标振奋人心，士气非常高昂，也许是一支童子军队部、一支远征乐队、一个唱诗对话、一个运动队、一个教堂班或你当前一起工作的同事。

有些游戏中，玩家是小组（通常是军事小组）的一员，如一个班。你可能要建立“群体结合”，使群体显得亲密无间、士气高昂。

下面介绍几个技术。

22.1 共同外观要素

共同外观要素能促进结合，即可以通过一致的着装、制服、纹身或其他作为群体标识的图形符号建立或加强群体结合感。

22.2 共同目标

共同目标可以使差别很大的人成为朋友，如 Luke, Leia, Han Solo, Chewbacca, 与 C3PO。当然，他们的目标是摧毁死亡之星和打倒帝国。

22.3 共同仪式

考虑下列游戏情形：你是一个班的成员，所有成员都在胜利之后做相同的“高五/低五”拍书仪式，则可以加强群体结合感。

这类事情很难做活，也很难让玩家角色做法，但如果使用得当，则玩家参与类例的群体仪式可以增加玩家与群体的结合。

显然，如果做得好，玩家不参与时，会被 NPC 排挤，而玩家参与时，会得到 NPC 的回报。他们可以向他开放，对他更忠诚，或对他态度更好。简而言之，对参与群体仪式的玩家进行回报能够加强群体结合感。

群体仪式多种多样。例如，在你的班中，士兵可以在枪上刮一个标志，表示杀死了敌方一个兵或一个官。

22.4 经历共同考验与冒险

你也许有几个小时候认识的朋友，现在遇到时，还能是朋友吗？

我们总是对经历共同考验与冒险的人更加亲近。如果 NPC 也和生活中一样，则共同考验能够把玩家与群体结合得更聚。

22.5 采取英雄行动保护别人

群体中的成员采取英雄行动保护别人时，可以增加群体结合。这是游戏中 NPC 采取的实际行动。例如，在战争中，他们掩护受伤的战友，英勇战斗，保护他们。如果你是领袖，则他们可能不惜一切代价保护你。

如果角色更有立体感，则可以建立更加丰富的体验。例如，NPC 有时会相互抱怨，而战斗中又体现了真正的忠诚。原先的 *Star Trek: Elite Force* 系列就做得很好，Spock 与 Bones 互相抱怨和为小事而争吵，但战斗中又义无反顾地保护对方（这也是 NPC 到 NPC 关系加深的典型例子，见第 16 章）。同样，Kirk 大卫也为了保护船员而义无反顾地走在最危险的地方。

这个技术的难点

让 NPC 采取英雄动作保护玩家和别的 NPC 时，还要考虑其他因素。游戏 *Kirk* 中最初编写成全力战斗，后来开发人员认识到这样会减弱玩家的动作，因此他们减慢了前几次射击的速度，使玩家有机会杀乱，而群体仍然体现了共同战斗的特点。

22.6 互补技能

如果群体中每个成员的技能稍有不同，则作为一个群体时，能够完成各个个体无法完成的工作。过一段时间，你就会觉得这个群体是一个有机整体。

这个技术可以进一步提高，把 NPC 编写成以编舞的形式在群体中行动。例如，小组中的一个人军火用光了，另一个人马上推给他一个弹夹。

这可以用脚本序列完成，由战斗中的某个事件触发。

22.7 在背后说好话——不是面对面

如果 NPC 在背后说好话（但也别太夸张），即使当面为小事吵闹，也能增加群体结合。为什么不是当面显示赞赏呢？原因如下：

- 对冷嘲热讽来说，总是真有此意，事实上，有时也可以作为化学作用（见第 15 章“NPC 到 NPC 化学技术”）。就像人与人之间可以打情骂俏一样，群体之间也可以。
- 相互的情感具有多层蛋糕（见第 16 章“NPC 到 NPC 关系加深技术”）。
- 一方或双方用假面具掩盖了对方的赞赏（见第 9 章“NPC 趣味技术”）。无论是什么原因，这个技术运用得当可以增加群体结合。

22.8 电影片断中的嘤嘤对话

嘤嘤对话（Bam-Bam Dialogue）就是 NPC 之间运动很快的对话，通常互相打断，表白角色之间非常了解。稍后会有一个嘤嘤对话的例子。

22.9 共同指代

与 NPC 具有共同经历时（特别是强烈的经历），如果一个 NPC 提到这个经历，则你们会体会到群体感。共同指代就是提到整个群体都知道的当前或已经发生的经历。

假想游戏例子

和平常一样，可以通过层叠技术增加效果。在下列电影片断中，善意嘲笑、嘭嘭对话和共同指代同时用于增加群体结合。

在一个像 Af 国家发生的现代战争中，你和战友 Granger, Lee 与 Steadman 在一个散兵坑中。Steadman 正在用双筒望远镜搜索敌人：

Granger (对正在用双筒望远镜搜索敌人的 Steadman): 嘿，狗脸……

Lee (对 Granger): 你又去侮辱狗了？

Granger: 你把他们挡住了。

Lee: 我想他们仍在震惊，……

Steadman (透过双筒望远镜搜索敌人): 看到了！

Granger: 哪里？

Steadman (拿起枪，走出去): 可以告诉你，但还是后面再说吧。

Granger 与 Lee 互相交换了一下眼神。他们冲出散兵坑，赶上 Steadman，你也紧跟上去。

Lee 说 Steadman 仍在为某件事震惊，用到了提起过去共同经历的技巧。

另外，既然嘲弄是一种结合形式，显示群体采用的情感，则他们也会嘲弄你（玩家），特别是做错时。

当然，这样就要更多么对话，在你所处的不同情形中引发。

22.10 基于小队第一人称射击游戏中的群体结合问题

有些基于小队第一人称射击游戏移动速度很快，除了战斗中的紧急对话，很难让 NPC 说上一两句话。在这类游戏中，很难（或不可能）让你感到 NPC 在与你共同战斗。

因此，这类游戏中建立群体结合更加困难。当然，可以使用共同外观和共同考验之类技术，但也可以在某些地方减慢游戏速度，增加群体结合。这是一种取舍艺术，没有对每个游戏都适用的公式。

设计人员可以用三种方法在基于小队第一人称射击游戏中加入情感。

(1) 有些人认为只要快节奏、不停顿、变化的战斗。上类游戏的变化主要是在不同关卡与任务中改变地点与目标。

(2) 有些设计人员认为游戏必须有情感，但不应该减慢动作。这些设计人员不仅改变地点与目标，而且在关卡中引入情感变化，使每个任务有不同的开始、过程和结

尾（不老套，出人意料），并包括高潮和低潮，以及出人意料的情节变化。

（3）还有些设计人员认为，可以在某些地方减慢游戏速度，不仅有情节变化与高潮和低潮，而且利用各种其他情感工程技术，包括情感复杂时刻与情境（见第 23 章）。

当然这些方法中没有哪一种可以囊括各类，基于小队第一人称射击游戏，但你一定可以猜到，作者喜欢在不同游戏中选用第二、三种方法或两者的组合。

22.11 最后思考

通过递转各种群体结合技术，可以调整游戏中群体结合的快慢。

例如，群体可能承受相同考验，但有一个 NPC 可能与你（领导角色）具有不同目标。从某种意义上说，这个 NPC 是群体的一员，而从某种意义上说，这个 NPC 又不是群体的一员。

Star Wars-Episode IV 中就是这么干的。Han Solo 通过承受相同考验慢慢成为群体的一员，加上与 Princess Leia 的化学反应（主要使用战斗的化学技术）。

但他的目的是赚钱，与群体大不相同。因此，从某种意义上说，这个 NPC 是群体的一员，而从另一种意义上说，这个 NPC 是又不是群体的一员。这个改变是逐渐进行的，但直到最后，他的目标与群体一致时，这个结合仍然不完全。

游戏开始时，几个可以朝一个目标工作，但不一定能体会到群体结合，即还体会到具有集体认同感的群体。然后，“群体感”逐渐增加，慢慢引入本章介绍的技术。任何人参加过政治团体、与陌生人搭伴旅行、加入童子军或教友团体活动之后都会体验到这种群体结合。

但是，可以把这个技术用得更巧妙些，调整群体结合或分开的速度，慢慢地让成员进入或离开。但我认为，大多数玩家参与小队或其他群体的游戏中，最好尽早建立群体结合。

无论是否尽早建立群体结合和把这个技术用得更巧妙，让玩家感到自己是群体一员可以加强其在游戏中的情感参与。

第 15 类情感工程技术

情感复杂时刻与情境技术

让玩家的情感更复杂些。

本章介绍

玩家进入情感复杂时刻与情境的技术。

你刚刚升级了，想叫一个最好的朋友分享喜讯，好好庆祝一番，但在你想出一个适当的庆贺方法之前，你听到他的一个坏消息：他的妻子离他而去了。

你不能把好消息告诉他，因为这太无情，太残酷了。这是个情感复杂时刻，生活中经常出现这样的时刻，电影中也经常出现这样的时刻，电视中也经常出现这样的时刻，好的喜剧剧本中同样经常出现这样的时刻。

而游戏中则寥若晨星。

对于情感复杂时刻与情境技术，其他艺术与娱乐形式已经是参天大树，而游戏则还是一株幼苗。应该充分利用这种互动的情感素材，使游戏与影视达到同样的境界。

情感复杂时刻与情境很多，下面介绍几种技术。

23.1 不得不做坏事

对于这个例子，先看看第 2 页的彩图。

在这个游戏例子中，你是叛军领袖，对统治星球的暴君作战。你的军队已经死伤很严重，惟一的生机是复兴一种古老而已被禁用的做法——使用巫术与机械制造一种怪物，给它注入生命，这样才能拯救你和你的军队。

但是，这个怪物的行动是很难预料的。你知道这个怪物也有巨大的危害，但你别无选择。这个怪物是惟一的生存机会，是拯救你和你的军队的惟一办法。

随着游戏的进行，怪物会救你，但后来，怪物建立了自己的力量，像上个时代一样，也正是它被禁用的原因。当怪物转向某些无辜时，为了保护无辜，你只好与怪物决斗。但你创造的这个新敌比用它击溃的旧敌更糟糕。

在你建立机械怪物时，你已经知道这种情况可能发生，因此建立怪物时是个情感复杂情境。

23.1 不得不通过不喜欢或对其具有矛盾心理的人的眼睛看世界

看看下页的假想游戏。

这个游戏发生在一个奇怪的地点。一个女人（NPC）是他们的精神领袖，你（眼中的男人）与她具有共同的敌人，但你们之间有许多个性冲突。由于你不给她神秘宗教，因此她看不起你，甚至怜悯你。

这里把一些固定兴趣技术倒过来，使她变得不可爱。这里，她对你相当高傲和冷漠，她只关心自己的人，而不关心别人（包括你）。此外，有一次，她本来帮得上你，但没有帮你，不是因为她恨你，而是她漠不关心。

但也不能把太多固定兴趣技术倒过来，使她太讨厌，因为我的目的是让玩家对她具有相当矛盾的心理。

她被你们的共同敌人杀死了，但她的精神还可以活一段时间（在你身上）。如果你能带着她的精神通过敌人的领地，则可以接到帕斯（Pass）山的沙门（Shaman），他可以变出她的新的躯体。但如果不及时赶到，则她的精神会死去，再也不能复生了。

尽管你不太喜欢她，但她的人民需要她，如果你不成功，则他们会处于巨大的危

险中。事实上，没有她的领导，他们就会被你们共同的敌人屠杀。

此外，他们中有些人过去曾救过你，因此你觉得自己必须支持他们。

这样，在敌人的领地上前进时，你带着她的灵魂。但是，还有更奇怪的事，由于她的精神很强大，你可能在任何时候突然变成她。



当你变成她时，你的武器变了，动作变了，态度和技能也变了。

这是个复杂情感，原因如下：

- ▶ 你要拯救她（为了她的人民），虽然你不太喜欢她或存在矛盾心理。
- ▶ 尽管存在着矛盾心理，但你会变成她。
- ▶ 变成她之后，不仅会换上她的技能，而且下列方式的情感更复杂：
- ▶ 尽管她没有身体，但她仍能和你说话。你知道她很好心，很有洞察力。人民的考验和她自己的艰难历程使她变得无情，但这只是外表，她的内心并不是无情的。当你发现她不是奇怪和势利时，而是聪明和坚强的，因此对她的态度会慢慢改变。
- ▶ 她有时会变成漂亮和透明的身体，吸引你继续帮助（这种变化发生在你是你自己身上），使她更容易联系起来，因为你能看到她。
- ▶ 她灵魂出窍的时间越长，她的精神就越淡化。她很快就要死亡了，因此出现了一个时钟（限制时间）。经过一定时间后，她就再也不能复原为人了，情况越危急，你就会越在意她。
- ▶ 她开始经历 NPC 角色弧，慢慢喜欢你了。但也不能太过分，她只是刚刚开始改变。

所有这些技术使你慢慢感到与她更亲近了。

当你变成她时，你也更愿意做她的化身了（像她一样感受）。这是因为，当你变成她时，她的人们顺从你、赞美你和为你战斗，他们告诉你她为他们做过多少伟大的事，冒过多少风险，使你认识到她是个大英雄。

当然，做她的化身时学到的技巧，对你变成到达沙门的使命非常重要，沙门能让她复活。

下面是另一个例子，是个现代背景的故事：

一个反面角色拥有一种可怕的生物武器，是你要攻击的目标。

路上，你遇到了制造这种武器的科学家。他神态不清楚，有时清楚有时糊涂。有时他记不住自己干了什么，有时又能记住，感到遗憾。这些情感在他身上变化很快。

他求你不要杀他，你知道他疯了，但不是坏蛋。但你也知道，如果不杀死他，则他会在发疯时再次制造更多生物武器，被坏人利用。

你要杀他，别无选择，但你同情他，因此很难下手。这就是个情感复杂情境。

23.2 对“朋友”的矛盾心理

假设游戏中你具有心灵感应能力。突然你可以听到周围人的思考，发现你最好的“朋友”嫉妒你的成功。

你仍然喜欢他和尊重他，因为你们在一起已经很久了，而且多次互相帮助，但现在双方的情感变得更复杂了。

23.3 对敌人的矛盾心理

许多作家都是在深夜时散发出灵感的火花。深夜的神秘有许多原因，在我所住的地方深夜有个特别吸引人的方面：当地电视台重播 *Buffy the Vampire Slayer*。

按照节目中的传说，在这个世界上，某个时候只有一个女人，具有超人的力量和技能，是个吸血鬼杀手，这里的 *Buffy* 就是吸血鬼杀手。

在我最近看到的情节中，*Spike* 是个罪恶的吸血鬼，但也做一些很可爱的事，想向 *Buffy* 传授一些杀死吸血鬼的方法。他告诉 *Buffy* 最近几百年来自己如何杀死其他吸血鬼，这是她之前的吸血鬼杀手。*Spike* 要她吸取前人的教训。

Spike 告诉 *Buffy* 如何通过一个奇怪的动作避免被杀，最后，他发现自己爱上了她，但她冷冷地拒绝了他，把他似为垃圾。

他回到自己的巢穴（吸血鬼当然要有个巢穴）。他抓住一支枪，走到她的屋里，想要杀死她。但是，到达她屋外时，她正在走廊上痛哭，一阵轻风让他听到了她的哭声。

Spike 放下枪，上前安慰她。

可以在游戏中给反角一些好的性格（如 *Spike*）；敌人虽然坏，但有时也可能做好事；如果他会死得很惨，只有你能救他，你会救吗？

或者，你要杀他时，突然发现他的妻子被人残暴地谋杀了，他正处在巨大的悲痛之中，他甚至求你杀他，了却他的悲惨命运，你会怎么感觉？会怎么做？

上述情形中，无论采取什么动作，有一点是相同的：你会处于情感复杂时刻。

下面看看 *Top Cow* 喜剧 *Witchblade* 中另一个相似的例子，如下页所示。

Sara 由于命运而不得不成为 *Witchblade* 的持有者，这是个具有悠久历史的魔力手镯，可以变成各种各样的武器和弹药，使她变成可怕的武士。

Nottingham 既是她的朋友，也是她的敌人，他们的关系很复杂，就像 *Spike* 与 *Buffy* 之间的关系一样。

他拥有 *Witchblade*，这是由来已久的野心，但他没有用它的运气，它在他身上长大，缠绕和扼杀他，只有 *Sara* 能够救得了他。

如果这是个游戏，你扮演 *Sara* 的角色，由于对 *Nottingham* 的矛盾心理，即构成了情感复杂时刻。

但如果扮演 *Nottingham*，则也是个情感复杂时刻，因为你要放弃自己追求多年的武器，要靠对其具有矛盾心理的人救你。

游戏玩家并不特别愿意失去力量和丧失自己喜欢的武器。说实话，有些人可能不想靠一个女人来救自己。如果你设计的游戏中，玩家扮演 *Nottingham*，希望这个游戏畅销，则可以在某个进修改情节，可以让玩家得到比 *Witchblade* 更好的武器（玩家喜欢、追求、得到并不得不失去的武器），甚至可以在某个时候改变情节，使玩家去救 *Sara*。



下面是另一个假想游戏例子，如下页插图所示。

每次你的生命力很低时，实际上看到了死神。她很漂亮，很忧郁，但很残酷（我们使用 NPC 趣味技术和 NPC 加深技术）保证其立体感和复杂性。

但是，当你了解她时，她对你的感情很复杂。作为死神，她想召唤你，但她也开始敬佩和喜欢你，因为你的样子很有英雄气概，而且已经多次死里逃生，而不像别的人那么容易被俘虏（由于她对你的感情很复杂，因此是个 NPC 对玩家关系加深技术，见第 20 章）。

由于我们使用一些玩家到 NPC 化学技术（见第 19 章），因此使你也开始喜欢她了。例如，在一次战斗中，你非常勇猛，救了一些无辜的人。死神让你知道，她敬佩你，尽管你救了那么多人，使她的食物减少了一些。

你虽然在一定程度上喜欢她，但也怕她和恨她。毕竟她除了敬佩之外，还夺走了你许多战友的生命。

结果，你对她有了多种不同感情，这是典型的玩家对 NPC 关系加深技术（见第 21 章）。

在游戏中某个时候，你快死了，但她没有夺你的命，而是让你活过来了（影片片断）。

上帝让她承担死神的责任，而她都让你死而复生，打破了世界的平衡，因为每个死去的人都在天堂中另外有安排。

因此，上帝囚禁她和折磨她，想杀掉她。但她是死神，因此死不了。

这时，你对她的心理很矛盾。你喜欢她，因为她救了你的命，但她也夺走了你许多战友的生命。

但为了报答她，你还是很想解救她，为爱恨交加的人冒生命危险是个非常复杂的情感。

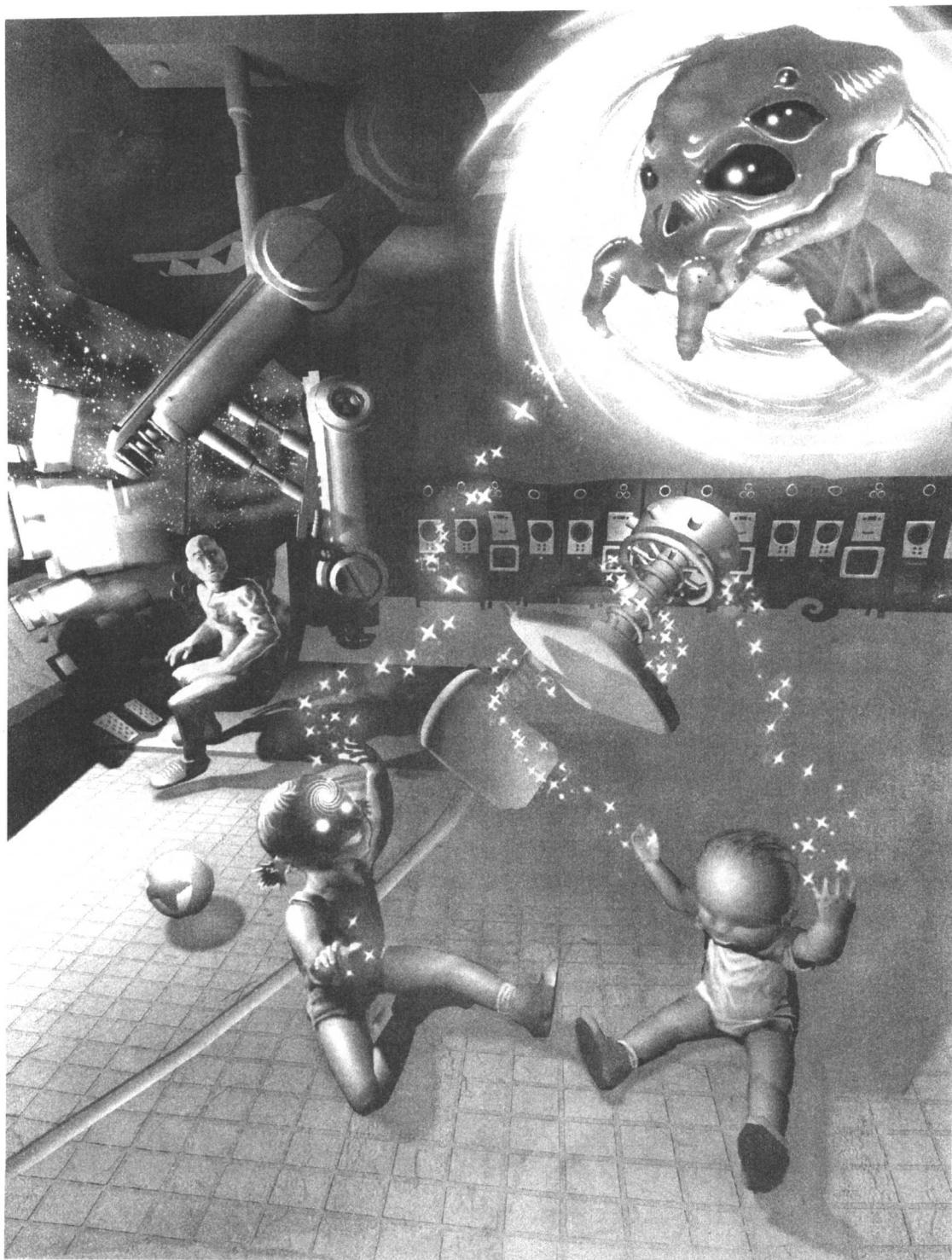
23.3.1 另一种用法

可能有个大头目，你在执行任务时多次遇到。每次战斗时，你都了解到他的角色菱形的不同方面，使他更有立体感，同时你看到了他的品质，使他逐渐有了固定兴趣（见第 18 章）。最后一次遇到时，他寻求你的帮助，从而建立情感复杂情境。

问题是，玩家最后一战是与谁战？也许你认为是大敌的头目（需要你帮助的头目）实际上正在对抗你所遇到的更坏的头目。

还可以使情形更加复杂：在与新头目战斗时，改变立场的头目为了救你而牺牲自己。因此，你花这么多时间憎恨的角色因为为你牺牲自己，而得到了固定兴趣。





23.3.2 对情境的矛盾心态

下面再看另一个假想游戏案例分析。

你正在培训为太空战斗机飞行员。经过游戏的培训关卡之后，你参加考试并通过，但分数不太高，因此在游戏开始时（培训关卡后一关卡），你牢牢抓住货船的柄。

这时，你的角色（和你，玩家）可能不太高兴，特别是当你发现自己的第一个任务是把两个小孩送到遥远的星球。你本来指挥太空战斗机，现在却成了个小保姆！

在旅行中，你很快发现这两个小孩能够使东西飘浮！这些小孩具有秘密力量，能够瞄准宇宙中每个危险的人物和生物，包括正在从另一个维度攻击你的飞船者。

你要采取行动？不到两秒钟，你已经和这两个生物打得火热。

这个场景是情感复杂的，一开始以为平淡无奇的工作变得复杂得多了。

在后来的游戏中，利用角色诱入技术（使你更愿意接受角色，见第 27 章），我们让情节一变，你发现，分配这个任务不是你考得不好，而是因为你有着杰出的能力和潜力。开始时并没有告诉你，因为这两个小孩的情况是尽量保密的，只让你知道该知道的部分。因此，这个“小保姆”的任务其实是非常光荣的任务。

说明 这实际上并不容易形成。玩家会猜到这个任务并不平淡，知道虽然开始只是带两个小孩，但后面一定会有某种冒险。为了真正实现这种情感体验，可能是冒点险，真正让玩家干一些乏味的事，只要几分钟，让玩家建立一定的沮丧感（测试游戏时可以测定这个时间多长比较合适）。

23.4 发现被骗

我最初的职业之一是在一家电话银行工作，为一个很重要的慈善事业募捐。这个工作不算太好，但我的本事也不多，有钱就好，而且我感到自豪的是，我的工作能够帮助需要的人。

但是，有一天，我冷静下来认真一算，发现这里募到的钱只有 5% 真正进入了慈善机构，而大部分都被开银行的家伙赚走了。发现自己的善意被利用是非常难受的事，我当天就辞职了。

还可以使情感更复杂些。在 *The Road Warrior* 中，“疯狂的” Max Rocktansky（由 Mel Gibson 扮演）被世界末日后世界中敌人包围的和平组织利用了。

这里不准备重复整个情节，他是个熟练的驾驶员，开了一辆坦克，里面装着对和平组织人员的生存起着至关重要的水，因为他们一直在敌人的包围之中。

Max 后来才发现，他被耍了，因为车上装的其实都是砂子。他上当了，为的是拖住敌人，而部落则秘密逃出，去找真正的水去了。

与电话银行的经历不同，骗 Max 的家伙是好人，误导他也许是“对的”。最后他认识到了这一点，但他仍然被利用了，只是被好人好意利用而已。这是个非常复杂的时刻。

如果你在游戏中扮演 Max 的角色，发生这种情况时，你的感觉一定很复杂。

下面是另一个 Top Cow 喜剧中复杂的时刻，Michael Turner 的 Fathom。

Aspen 是个女人，具有魔力，与海洋有着奇怪的联系。她自己也不知道自己的本性和历史。

在囚禁中，她以为 Killian 是朋友，其实是个敌人，诱使她使用她的力量。她不知道自己的力气那么大，一下子把一个人杀死了，觉得十分遗憾。

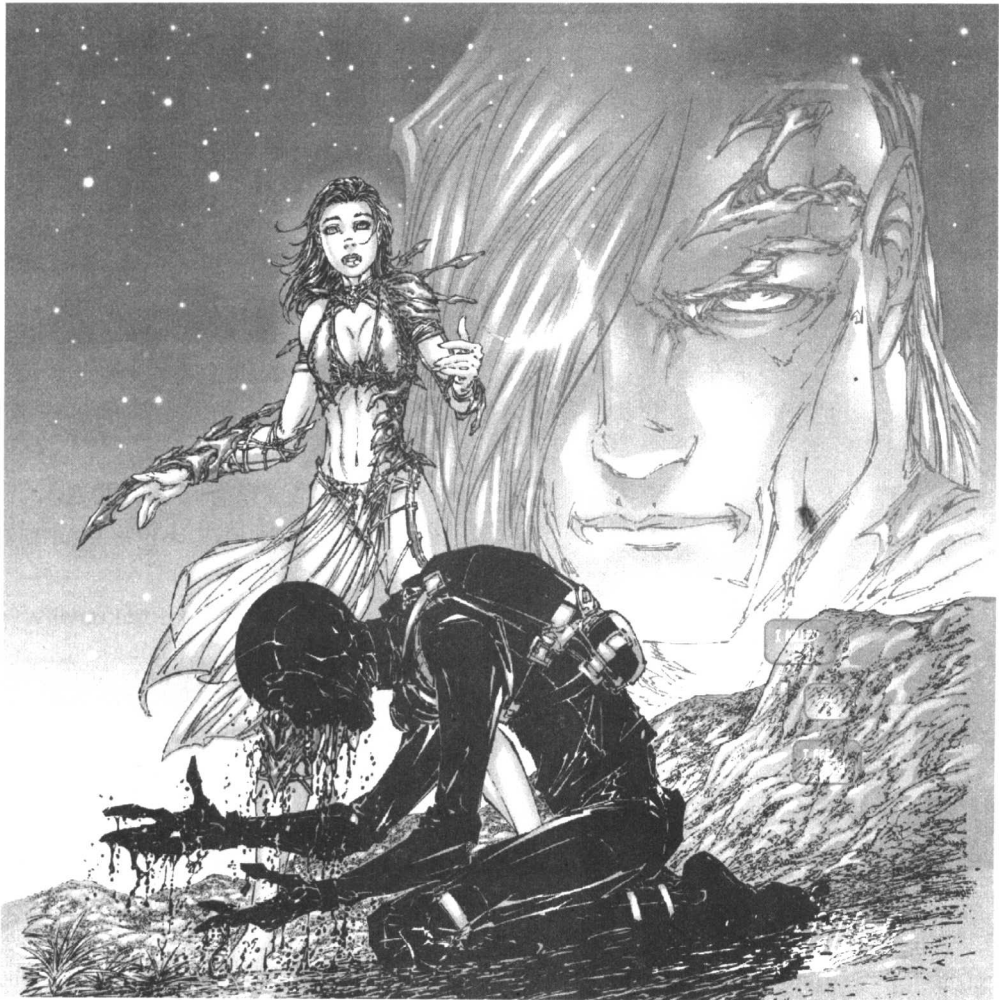
如果把这种情形移植到游戏世界中呢？事实上已经移植到游戏世界。在游戏 Thief II 中，你扮演 Garrett，为 Victoria 干了好几件事之后才发现她是坏人。

还可以使情形变得更复杂些。假设你扮演 Fathorn 的角色，被 Killian 一样的人骗去杀了人，因为 Killian 不喜欢这个人。

当然，你对 Killian 很生气，也对自己被骗很生气。

但你后来发现，杀死的是个坏人，屠杀了许多无辜的人，因此你被坏人利用，但杀掉的是更坏的人。

这时的情感真是非常复杂。



进一步思考

大多数游戏中，你想杀坏人。因此，如果被人骗去杀了好人，一定会让你很震惊，是个情感复杂时刻。

当然，被人骗后，不仅可能做对事（如 *The Road Warrior* 中的 Max），更有可能做错事。

这种骗局也可能和游戏本身交织在一起。例如，游戏开始时，你发现要进行一个危险的任务，有大量的格斗和动作（称为自己的能力而骄傲）。你以为处于危险中的人等着你去救他们。

这样设计游戏：某个技巧用得越多，这个技巧就变得越快越有效，从而鼓励你往某种战斗方式发展。

后来，你发现游戏中除了射击还有别的技能，如砍劈、秘密行动、潜行和使用伪装。请你完成任务的人其实比你更强大，而且骗你锻炼“错误”的技能（他们能够防卫的技能），因此，后面他们启动邪恶的计划时，你无法对他们构成威胁。

因此，你不仅被骗得做错了事，而且被骗得炼错了技能。骗你的人显然太聪明了。总之，你发现自己的许多假设是错误的，包括对这些人和对游戏本身的假设。这是个情感复杂的情形。

这时，为了阻止这伙人，你要学会秘密行动、使用伪装等技能，但你只练好了射击技能（如命中率），而没有锻炼秘密行动的技能。

还可以增加另一层情感复杂度。当你认定骗你的人是坏人时，情节突然一变，其实他们是好人，他们骗你是出于迫不得已。几天前，刚有一个和你很相似的人伤害过他们（可能与你长相相似或服装相似，等等）。因此他们怕你，骗你。

这个例子表明，情感工程技术结合起来可以生成与电影和电视节目具有同样丰富情感的游戏。

23.5 帮不上所爱的人

如图所示的假想游戏发生在古代，你扮演武士，你爱的人被外星人抓走了！她与你相距几千里，你不知道她在哪里，但从魔水中可以看到她的图像。你无法帮助她，至少目前无法帮助她。看到自己关心的人处于危险之中而帮不上忙，这是一种复杂的情感。



下面两页的图是另一个例子。

这是个情感复杂的情形，树只能看到而无法帮助所爱的森林女神。

这里还用了另一个技术，使情感更加复杂。

23.6 谁好谁坏不是一目了然

在女神到来之前，这里原先是野兽居住的地方。他们侵占了他的领地，吃掉了他的食物（他们被人围猎，不得不离开自己的土地）。由于食物减少，仙女的生存受到野兽的威胁，但这是无意的。因此，这里谁好谁坏不是一目了然的。

这个情形中使用的其他技术（技术堆栈例子）

这个情形中，除上述两个情感复杂时刻技术外，还使用了其他情感工程技术：

- 牢笼中的女神心烦意乱，因为她的朋友出事了。她的痛苦使我们认同她，生成 NPC 固定兴趣（第 18 章）。
- 她本人也处于巨大的危险之中，从而建立进一步的 NPC 固定兴趣。
- 这些 NPC 固定兴趣使你关心这个女神。对其负责也使你关心游戏世界，这是世界诱入技术（见第 26 章）。
- 和实际生活中一样，对游戏中的别人负责也增加了我们的深度，这也是第一人称加深技术（第 29 章）。

23.7 被迫失去整体感

在下面图中所示的的假想游戏中，你扮演 Brianna。你和你的兄弟一起在这个遥远的世界中战斗。

但敌人建立了一种战斗机器（是个机械人马怪），刚刚杀死你的兄弟。你（玩家）很喜欢他，因为前面用了 NPC 固定兴趣技术（见第 18 章）和玩家到 NPC 化学技术（第 19 章）。

现在，他死了，敌人就在眼前，要大量拥上来了。

你只有一种逃生方法：骑在杀死你兄弟的那匹人马怪身上。这是情感复杂的事，如果让你选择，你会破坏这个人马怪，但现在你要靠这个杀死你兄弟的人马怪来逃生，从而在一定程度上失去整体感。





23.8 通过不协调建立情感时刻^[1]

发生不协调时，我们的心灵功能试图把它放进故事或情感中，使各个要素显得合理。

不协调的形式很多，有许多用法。我要介绍一种视觉不协调，生成丰富的世界。不协调的其他用法见第 26 章“世界诱入技术”、附录 B“生成趣味的技术”和附录 C“收集”。

景色、声音、语言和几乎任何媒介都可以存在不协调。如果不协调项目本身具有丰富性或情感共鸣，则不协调可以建立丰富的世界^[2]。

例示一：游戏中，向导带你走出浓密的森林，到了一片大草原边上，周围是黛色的山峰，你被眼前的美景吸引住了。他看着你，说道：

我们的伟大领袖 Kalnar 就是在这里被杀的，几千人在这里牺牲了，伤亡就是从这里开始的。

他悲伤的话与这个美丽的草原不协调。图像与言语的情感共鸣使其造成的不协调在此刻建立了情感深度与复杂性。

例子二：在 A 国革命的游戏里，A 国人受到猛烈打击，许多人死在泥泞中，你的首长受伤了，在地上艰难地走着。

突然，一个士兵跑到场景中，向他低声说了句什么。他露出了微微的笑容，大声说道：“我们赢了！”

这里与草地的不协调正好相反。在这个情形中，战场惨不忍睹，很有情感共鸣，而他的话是快乐的。这个不协调同样建立了情感深度与复杂性。

[1] 不协调 (Incongruence) 就是把通常不相关的东西放在一起。

[2] 这个介绍引出下列问题：什么情形能引起情感共鸣？大喜大悲或纪念性事件在许多文化中会引起情感共鸣，如出生、结婚、死亡、战争和肉体上的胜利（例如奥林匹克运动会）。自然要素各方面都有，如青山和森林。

但许多其他图像的情感共鸣则是与文化相关的。例如，一个天使在西方基督教文化中可能引起情感共鸣，但对爱斯基摩人则引不起情感共鸣。鹰的羽毛在印第安人那里可能引起情感共鸣，而对俄罗斯人则引不起情感共鸣。





23.9 最后思考

生成情感复杂时刻与情境是反映生活复杂性的最佳方法之一。
如果来实现情感参与的游戏，则可以从这里入手。

第 16 类情感工程技术

情感趣味技术

如果情节对每个玩家不同，还是个情节吗？

本章介绍

如何增加游戏情节趣味，考虑游戏中特有的不同故事结构——成性、非成性和多路径情节。

把“情节”和“游戏”放在同一句话中让我感到有点局促不安。

情节 (Plot) 指直线移动的事件, 表示外部控制, 表示顺序^[1]。

游戏 (game) 则是开放结局和混乱的, 是滑稽和好玩的^[2]。

把“情节”和“游戏”放在同一句话中就像是把秩序与混乱组合在一起, 就像对
齐大乐队一样。

24.1 这能叫故事

直线式的作家过渡到游戏或开始进入疯狂的浅薄的节目时, 要调整的一个观点就是, 游戏与电影不尽相同。尽管游戏也有情节, 但故事可能以很不严谨的结构转折。

别考虑电影结构, 游戏的故事可能进行下列种种转折:

- 游戏 Capture the Flag
- 侦探罪犯, 可以按多种不同顺序找到线索
- 探索风景, 猜测如何通过难关
- 玩扑克
- 积累武器与咒语, 计算哪个能满足需要 (通常在战斗中动态进行)
- 展开战争, 包括所有战略要素和资源管理方面
- 建城市和保证所有居民具有所要的一切
- 射击游戏
- 更多其他互动结构

这些结构中, 能说有什么情节吗?

创作游戏时, 我和我的同事经常要琢磨下列问题:

在游戏进行过程中, 玩家最终要了解或经历哪些关键情节信息、角色洞察力、角色信息或情感体验?

下面的例子说明了我的意思:

- 情节信息: 这座城市是在另一座城市的废墟上建立起来的, 那座城市摧毁得那么快那么严重, 鬼魂还在求生。
- 角色洞察力: 你的好朋友过去到过这里, 但没有告诉你, 他见过这些鬼魂。
- 情感体验: 你想在战斗中保护朋友, 但他严重负伤。

任何有一定故事的游戏都有许多这种“关键点”。对于有些游戏 (如一些 NPG, 角色扮演游戏), 这些关键点更多。

建立和确定关键信息与体验点之后, 要确定下列信息:

- 游戏中的哪个地方披露什么信息?
- 哪些信息要顺序披露, 哪些信息不要顺序披露?
- 哪些信息只有三种披露方式和三个披露地方? 灵活性是否有一定限制? (如有些信息可以在几个地方披露, 但只能在这几个地方披露)。

[1] 因此, 它表示人们离开一定的轨迹, 无法跳舞, 无法寻找外来的食物。

[2] 因此是逆反的、反叛的、年轻的, 通过显示内衣和文胸而引起注意。

- 可以用哪些不同方法披露信息？
- 哪些信息是每个玩家都要体验的，因此即使在游戏中采用最快路径的玩家也会遇到？
- 哪些信息是可选的，不对每个玩家强制，只让那些对游戏的每个边边角角都了解的玩家获得？
- 如果玩家打破每个规则，按不同于设计方法的方法玩，要让其体验到什么信息？
- 哪些信息只在游戏中了解、发现、遇到或体验两次或三次？哪些用于加分关卡或加分体验？

每个游戏公司的设计员都要考虑这类问题。如果变量太多，交货轮期又赶得太紧，每天加班到半夜，则游戏设计员大都一样：

“歇一会儿，吃比萨去。”

24.2 把不同结构分解为要素

我准备在这些混乱的故事结构中找出游戏中可以使用的一些结构化建筑块，准备通过例子介绍最好的方法：7-11^[1]。

游戏情形如下：

我要到 1 英里外的 7-11 店，只能沿一条路走路到那里。路上会遇到敌人和障碍物。第一个版本是简单的线性结构。

下面是其他一些例子结构：

我走出家门，可以按任何方向走，有许多事情可做，好玩而惊险。到一定时候，我发现有个 7-11 店，可以去逛逛，也可以不去。

这是个非线性结构。

从家里到 7-11 店的中途要经过一座桥，但被拦住了。我要找几个东西（代码、线索等）才能过桥。

因此我返回，向邻居找，经历了各种冒险，收集线索，与敌人战斗，提高技能。这些活动可以按任何顺序进行。最终我学到、拿到或达到了过桥所要的一切。

这是线性与非成性结构的组合。

我有一个选择，可以开始往 7-11 店走，但沿途有许多可以冒险的去处，可以按任何顺序玩。

在这些地方，可以得到金钱、武器，等等，但如果不玩这些地方，也一样可以过桥，因此这些探险在技术上可有可无。

这是一种线性结构与不同非成性结构的组合。

[1] 7-11 是遍布美国的便利连锁店，永远不关门，就像鱼的眼睛一样。

我可以到 7-11 店，但路上会遇到敌人和障碍物，有许多可攻可守的武器和咒语，要进行选择。

此外，可以用不同方式到达 7-11 店。例如，可以潜行到那里，不引起注意，也可以像 Grim Reaper 一样一路充分施展拳脚。

这是多方式结构。几乎任何游戏都在某种程度上是个多方式结构。有时玩家可以扮演不同角色，每个角色有不同方式（武器、技能、防卫，等等）。

我可以到 7-11 店，但在过桥时，我发现实际上有两座桥，走向不同方向，我要选择，而最后都到达同一地方。

这是线性与多路径结构的组合。分叉路径不常用，因为这种方法要创建两次资产，这个钱本来可以用在游戏的其他方面。但有些游戏会在一定时候分叉。

沿线性路线到 7-11 店，快到时，可以选择方向，一个到 7-11 店，一个到其对手 Circle-K 店那里。

这是线性与多结局游戏结构的组合。

我可以扮演英雄或反角。如果是英雄，则要到 7-11 店和杀死反角。如果是反角，则要杀死英雄，杀死方圆五英里内的人。反角可以按不同顺序完成目标。

这是个多角色游戏，英雄角色是线性的，而反面角色是非线性的。

可以到达 7-11 店，打倒沿途的所有坏蛋。但还有另外的任务，可以按任何顺序完成。每个任务本身是个完整的冒险，相互之间关系不大。

这是个模块化结构。

我们的目标是建一座城市，使人民幸福，设施齐全。当然，这个城市有大量 7-11 店。如果你建一座城市，则你和我的城市只是大致相似。

这是个新兴游戏，由于《模拟人生》可以有无限多种结局或根本没有结局，因此基于新兴游戏的游戏是开放结局的。

说明

新兴游戏的例子可以看《模拟城市》和《模拟人生》之类著名的游戏。新兴游戏不是在游戏在提供陈述和测试（如驾驶游戏和体育游戏），而是向玩家提供高级或“智能”的建筑块，让你创建自己的故事。你小时候是否玩过 Lego 游戏？其基本概念是相同的。

与 Lego 不同的是，新兴游戏中通常在系统中建立了某种不稳定性。你可能需要的要素，需要去取得，或者要经常注意系统，以免能量被破坏，等等。这样，许多新兴游戏中要不断采取动作，维护或扩展用建筑块建立的世界或系统。

24.3 是创意工具箱还是精神病的源泉

大多数游戏都组合了下列某种基本结构：线性、非线性、多方式、多路径、多角色、多结局、模块化和新兴游戏。再加上生成各种滑稽的方式（见附录 B “生成趣味的技术”），加上当今和未来游戏设计师的无穷创新，不难看到，可以用无数种方法创建游戏。

因此，来自传统、线性情节的作家在进入游戏领域时，得容易精神分裂。但是，我们不是心理医生，不准备帮助在这些游戏结构中变态的线性作家。

这里的目的是让游戏情节更有趣，并重新定义“情节”，包括上述各种结构。怎么使游戏情节更有趣呢？

当然，一种方法是评估各种不同结构，然后通过混合与匹配达到最适合游戏要求的组合。游戏中很可能一个部分用这种结构，另一个部分用那种结构。

下面是一些利用上述结构的情节变化。

24.4 结构曲折

结构曲折（Structure Twists）就是利用某种基本结构达到让玩家意外的效果。例如，玩家以为是个线性射击游戏，突然发现有一些非常线性要素。

下面通过假想现代战争游戏看几个结构曲折例子。

24.5 假想游戏案例分析

24.5.1 泄露改变一切

你和小分队经过敌占区到达敌人的大本营。上司通过无线电台命令你。

后来发生了泄密：你发现你的电台被窃听了。敌人知道你在哪里，你的下一步计划是什么。

还可以更复杂些，你本来不必自己带电台，但在接受任务时自告奋勇承担了这项工作。由于你带了电台，因此这个变化让你像是“喉头被人一击”。

24.5.2 无辜者正在路上

敌人在人口密集的中央建立了基地，如果你向其开炮，则会伤及许多无辜的人。

24.5.3 一个关键设备坏了

你向敌人的堡垒发起最后总攻，但你主要和惟一可靠的打击武器火箭弹发射器坏掉了。

24.5.4 角色改变立场

继续上面的故事，你转过身，看到敌人就在身边，你一着急，认为他会杀你，因此立即开枪。

他被打死了，但死前，他告诉你，他原先是敌人，但已经改变立场。他告诉你，

有一个进入工事的秘密入口防守较弱。他本来要告诉你准确位置，但来不及了，他死了。

24.5.5 你进入了陷阱

你找到了这个入口，向前冲进去，但敌人已经在里边等好了，这是个陷阱。

24.5.6 人质被抓

你刚进入敌人的堡垒，你的最好伙伴就被抓了。是营救他，还是追敌人？

24.5.7 被迫采取另一套计划

敌人的亲信通过突击抓住你，你处在一个没有任何掩护的地带。你发现完了，因为使用耳机接入了你的通信系统中，正在嘲笑你。

这个亲信说，他要杀死你和你的伙伴（前面被捕的，还在狱中），除非你让你的人离开，让你一个人在这里。

因此，为了救你和同伴的生命，你只好解散沮丧的人们，你不得不采取另一套计划。

24.5.8 小目标

小目标是完成大目标之前要完成的工作。

假设警卫塔中有一个敌军士兵，监视着你的人。向敌人总部开火之前，你要先想办法消灭掉这个士兵。这就是个小目标。

24.5.9 刚出狼窝，又入虎穴

往往解决了一个问题后，又陷入更糟的问题。例如：

- 敌人有个弩炮，当你在墙外时它会炸你。你冲进来了，但无法进入工事中心，因为防卫太严密了。你想：可以让你的人向你空投。你想用空投的机会减慢突袭。这个办法好像不错，但是……
- 你投错了地方，到了弹药储藏区中心。敌人的军队成群拥来，你只能用火焰发射器向他们……
- 射击之后，敌人被击溃了，但弹药着火了，迅速蔓延到你的周围。你从弹药区冲出来，到了更糟的地方。

你一定知道我的意思了。



24.5.10 没有明显答案的问题

在如图所示的假想游戏中，一个破坏性的精灵在你的太空飞船上避难。如果要赶走或伤害他，必然破坏你的飞船。

最后，你只好重击自己的飞船，你没有杀掉他，但给他造成了重创，不幸的是，你自己也失去了离开这个星球的惟一手段。

让玩家面对没有明显答案的问题很有戏剧性和情感参与性。

24.6 薄饼脚本序列

薄饼脚本序列就是在任务中某个时刻（称为节点），让脚本序列像薄饼一样相互堆叠。到达游戏中的这个节点时，可以引发多个脚本序列。

下面举一个例子。

在“沙漠风暴”式的第一人称射击游戏中，你要攻击敌人的雷达天线，有个同伴跟着你。当你俩射击到一伙敌军时，引发几个脚本序列之一：

(1) 敌人扮成了掩护你的同伴。

(2) 或者你打断了雷达，但它掉下来，拦住了你和同伴的最佳退路。

这两个脚本序列是堆叠在一起的，你不知道会触发哪个脚本序列。可以让计算机随机选择，也可以根据游戏前面发生的其他因素进行选择。

这两个脚本序列分别要采用不同的动作。假设发生情况(1)，你拖着受伤的战友找到一个医生，这是下一个节点。在这个节点，又可能发生两个薄饼脚本序列之一：

(1) 医生能救你的朋友。正当一切转好，你庆幸战友没有死时，医生本人被敌人打中而身亡。这时你要找到和突破这个伏击。

(2) 或者你的战友治好了，站起来，注意到队上的其他一些成员在 50 码远的地方不能动弹了，你俩赶紧冲过去帮助他。

不管发生哪一种情况，一旦走出去所要的工作，就会遇到另一个节点和另一系列薄饼脚本序列。

薄饼脚本序列使两个玩游戏的人会遇到非常不同的故事。如果在发生脚本序列的每个节点中都能体验三个（而不是两个）脚本序列，则不同玩家遇到的事情之间变化更大。

薄饼脚本序的主要缺点是需要投入大量编程时间和经费，这些时间和经费本来可以用来改进游戏的其他方面。这个缺点很大，因此大多数开发商不会采用这个技术。这个方法的优点是重复玩游戏时更有意思。

但是，由于大多数人玩游戏只玩一次，因此采用这个方法之前，要先看看人们是否会重复玩游戏。

Electronic Arts 公司发现，许多玩家多次玩他们的 Medal of Honor 游戏，因此该公司在 Medal of Honor-Rising Sun 游戏中引入了一些薄饼脚本序。事实上，我第一次听到“薄饼脚本序”的说法，就是该公司的一位官员介绍 Medal of Honor-Rising Sun 时提到的。由于本书付印时，这个游戏还没有完成，因此我们看了他们的薄饼脚本序是

否能使每个任务中的不同故事线激动人心和扣人心弦。

24.7 有意义的非线性改变序列 (MNR)

有意义的非线性改变序列 (Meaningful Nonlinear Re-Sequencing) 指游戏中的玩家可以选择不同的体验或按不同的顺序完成各种任务 (因此可以按多种方式改变序列, 而且是非线性的)。这些任务与体验可以非线性改变序列, 是有意义的。这里的意义指任务与体验具有情感内容, 好像是情感参与故事的内聚部分一样。

但能真正实现非线性改变序列吗?

24.7.1 以往工作中的问题

薄饼脚本是以不同顺序玩游戏的方法之一, 但也不必搞得这么复杂。

几乎所有游戏都只许玩家在某个时刻经受不同体验或执行不同任务, 是允许非线性改变序列的。例如, 玩家可以在游戏某个时刻选择:

- 取得一个护身符, 以便打开到游戏下一个关卡的门
- 杀死几个敌人, 从而增加进攻或防卫能力
- 找到某些宝石, 后面用其核武器、商品或服务
- 走出去制造混乱, 只是为了好玩
- 寻找 NPC, 向其了解这个地方的历史或了解当前事件

等等。

还可以有几千种变化。目前的游戏设置有自己的脚本。

尽管这类事件与活动可以非线性改变序列, 但它是没有意义的, 即不调动情感 (只是在遇到强敌时有点害怕), 也不进入构成情感强烈故事的体验或洞察力。

24.7.2 宿命论观点

对上述无意义的事情, 人们有一种宿命论观点, 即没有情感内容, 也不构成情感强烈的故事。这种宿命论观点认为:

在非游戏故事中, 如果 Ethan 偷偷想吻 Britt, 后者注意到了, Ethan 最终吻了她, 她们相爱了, 则这是有意义的 (即是有情感内容, 构成情感强烈的故事)。但如果把事件顺序倒过来, 他先吻了她非线性改变序列, 她们相爱了, 然后他偷偷希望她会吻他, 则没有道理了。

因此, 只有没有情感的事件才能非线性改变序列, 如前面列出的游戏体验和任务。否则某些体验与活动的组合是不合理的。

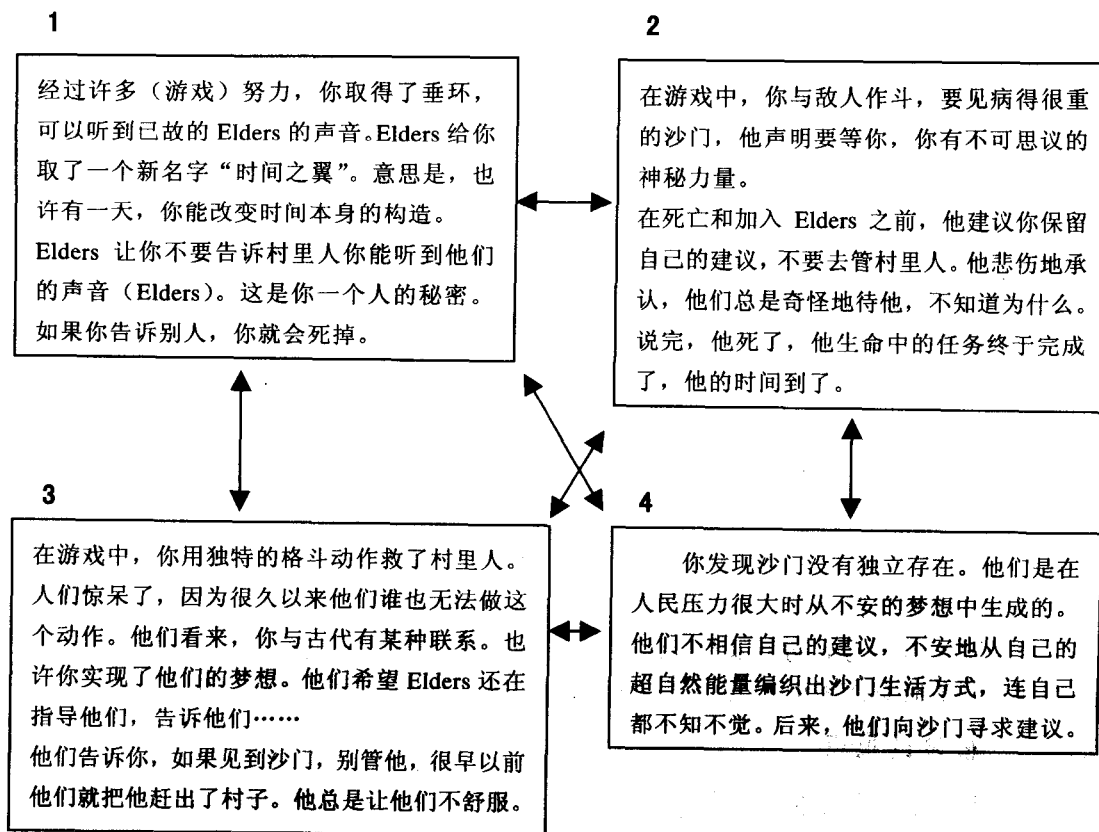
我把这种观点称为“宿命论观点”, 因为它认为无解。把活动和任务进行无意义的串合是游戏中的主要非成性部分, 结果可能是无意义的。别误会, 这不是定罪。下棋、滑冰、躺在沙滩上晒皮肤或打篮球虽然不能构成扣人心弦的故事, 但在不同时间可能非常舒服。

但是, 这样就回到了第 3 章“为何在游戏中建立情感”这个问题。如果要增加游戏吸引的对象, 满足人们对有意义的娱乐体验需求 (他们看电影和电视, 但不玩游戏,

因此他们认为游戏“没有意义”), 则必须跨过这道门槛。

24.7.3 对游戏采用有意义的非线性改变序列

下面看一个假想游戏例子。在这个游戏中, 可以按任何顺序进行下面三个体验, 但仍然有意义:



这四种经历可以按任意顺序体验。顺序不同, 故事和情感也不同, 但每种情况下, 故事都连贯和有情感。

每种顺序各有不同特点。如果经历(1)和(2)之后再经历(3)(1)和(2)可以按任意顺序, 则你具有和 Elders 说话的秘密力量, 村里人认为是不可能的。你知道他们需要你, 而他们一点都不知道。

如果在经历(3)和(4)之后再经历(2)(3、4可以按任何顺序), 则沙门的话(人们总是奇怪地待他)具有某种悲剧力量, 因为你知道原因, 因为他是由他们自己不安的梦想中生成的。显然, 他们的梦想有某种让他们不安之处, 因此他们看到沙门时同样不安。

如果经历(2)之后再经历(1), 则会发现自己持有沙门的秘密。他说他的时间到了, 但你已经知道可能不是这样, 因为 Elders 已经告诉你, 你可以改变时间。

如果经历(2)和(4)之后再经历(3)(2)和(4)顺序随意, 则村里人说沙门

让他们不安是个意外，因为你知道沙门是他们自己的不安生成的。

同样，如果经历（4）之后再经历（3），则更是意外。遇到（3）时，你怀疑你是否在一定程度上像沙门一样。你们都是从村民的梦中生成的，他是直接生成的，而你是比喻式地生成的，即因为他们需要一个英雄。

下面再次改变顺序。如果先经历（3）再经历（4），则顺序仍然有意义，但不再有上述意外。但是，人们因为自己的不安生成的沙门而感到不安，这仍然具有意外。

这四种体验的各种顺序都有意义（情感和连贯）。每种顺序所体验的情感不同，但都有情感。尽管故事稍有变化，但变化不大，游戏中不必采用新的路径。

MNR 中以几种方法实现连贯，一个是上面介绍的讽刺，一个是角色弧（了解到你是特殊的，要起重要作用）。

另一个方法是探索主题，这个例子中至少有四个主题：

（1）一个是秘密。Elders 具有村民的秘密，你有村民和沙门的秘密。

（2）另一个主题是时间，但这个主题刚刚开始出现。沙门说“他的时间到了”，你告诉他，你可以改变时间。

（3）另一个主题是人们不知道自己是谁。例如，刚弄清自己是谁（他们所需要的人）。沙门不知道自己是谁（是村民们不安的心理生成的）。村民也不知道自己是谁（沙门其实也是他们的一部分）。

（4）最后一个主题是人们需要不同的救星（如你和沙门），已经在前面介绍。

24.7.4 小结

简而言之，游戏中完全可以实现有意义的非线性改变序列，包括情感和连贯。

在我看来，MNR 只是某种理想，而不一定可行，也不是每种情形中的最佳解决方案。

MNR 向玩家提供了观众没有见过的电影和电视等线性媒介体验，可以用许多人认为不可能的方式进行故事转折（当然，在可能的情况下通过游戏推进和披露），因为许多人认为，非线性的故事就是没有感情和连贯。

线性作家创建 MNR 的困难在于其线性培训。游戏设计师创建 MNR 的困难在于不了解玩家意识之外的各种不同连续性，MNR 依靠这些不同连续性才能有效工作。

不幸的是，游戏设计师和经验不足的作家同样意识不到这种连续性，经过正式研究的除外。这些隐藏的连续性对 MNR 工作至关重要，包括下列要素：

- 角色弧
- 意外
- 象征，逐渐累积情感力量或增加情感关联
- 结构与结局
- 情感连续性与游戏体验系列的情感对比
- 细节披露
- 故事不同地方和不同顺序的情节转折

➤ 主题^[1]

游戏设计师和开发者还要在互动故事中加入某种经过深思熟虑的混乱和非情感参与。再加上时间、预算的压力，以及要在大团队中创伤故事，因此近期内估计 MNR 不会广泛使用。这是个强大的技术，但现有游戏还很少运用。

但将来是光明的，人们迫切需要具有情感深度与广度的游戏，而有意义的非线性改变序列是创建这种游戏的重要工具。

24.8 最后思考：不能仅仅有转折

有些业余作者以为，只要有情节转折就可以使故事有趣。

但是，没有情感内容的故事很难有趣，不管其中有多少情节转折。Indiana Jones and the Temple of Doom 完满的动作和转折，但总让人觉得空洞无味，虽然其节奏很快。如果没有情感内容，即使动作和危险很多，人们也很难关心这些转折和危险。

游戏的好处在于动作与转折就发生在你（玩家）身上，因此更容易引起关心。

我曾经玩过有大量情节转折而没有情感内容的游戏，怎么也激动不起来。相信你一定也有过相同的体验。

那么，情感工程为什么把情节转折当做一个重要方面？尽管仅有情节转折是不够的，但如果没有情节转折，则会使游戏沉闷无比。设计游戏时，我通常花大量时间考虑如何通过情节转折使玩家出乎意料之外，改变游戏情境和每个关卡及整个游戏中建立令人难忘的时刻。

[4] 术语“角色弧”、“结构与结局”和“主题”已经在本书词汇表中详细定义。

第 17 类情感工程技术

情感加深技术

为什么有些故事能感动我们？

本章介绍

如何让游戏故事具有像电影 Lord of the Rings, Crouching Tiger Hidden Dragon, The Matrix, American Beauty, Blade Runner 和 Casablanca 中一样的情感深度与共鸣。

无论是电影中还是游戏中的故事，情节加深技术都交织在故事流和组织之中。要了解这些技术，最好分析一个有效利用情节加深技术的故事。第6章“为什么“写作”不好，而“情感工程”较好”中曾介绍过电影《卧虎藏龙》(Crouching Tiger Hidden Dragon)，是一个很好的例子，其愉快的情节中充满着细微差别。

第6章简单介绍了这个故事，这里准备更详细地介绍。但是，由于篇幅所限，也只能介绍一个大概（注意：本章主要关心这部电影中使用的情节加深技术，如果你没有看过这部电影，不想知道故事结局，则可以跳过这一章。如果你还没看过这部电影，强烈推荐你看看）。

李慕白（由周润发扮演）是个异乎寻常的剑客，离开修练，重新进入世界中。他爱俞秀莲（由杨紫琼扮演），她也爱他，但由于各种原因，使他们无法相爱。

年轻而天真的玉娇龙（也称为“简”，由章子怡扮演）有个秘密：她也是高超的剑客，身怀各种绝技。她、李和俞练过了特殊武艺，能够飞檐走壁。

简偷了李已故师傅的宝剑，电影中的大量内容是李和俞对简的追踪，既想夺剑，又要阻止她用剑做坏事。他们担心的是，简既顽固又自我陶醉，沿途会伤害许多人，但她对一个年轻的游牧民族首领罗小虎产生了感情，爱上了他。

李不想因为她偷了剑而惩罚她，只是想教她学会道德，不要用自己的力量伤害别人。李和俞都在不同时间与简格斗，但目的是阻止她，而不是杀她，

故事接近尾声时，李保护简，避免被邪恶厉害的“碧眼狐狸”（女）伤害，她既要教简成武士，又嫉妒简的高超武艺。这个女人就是很久以前偷偷杀死李慕白的师傅的人。尽管李救出了简和杀死了碧眼狐狸，但被她的青箭所伤。表白了对俞深深的爱意之后，他死了，当时俞也在场。简感到深深的内疚。她终于认识到，李花了这么大力气传授给她，而她领悟得太晚了。

武当山上有个具有神秘历史的寺院。据说，只要你跳过这座山，你就不会死，但也回不来了，因此谁也不知道会发生什么事。但你的梦想会变成现实。

简想变成她的部落男友，没有成功，因为她没有跳过寺院中的一座桥进入了万丈深渊。我们看她从山上往下游去，但不知道游向哪里，也不知道她的梦想是什么。

下面看看这个电影中采用的一些情节加深技术。

25.1 两个关键角色换位

让角色、对话、关系、时刻或故事加深的技术，和让其变得有趣的情感工程技术是不同的。

由此，李和简换位，两个角色换位可以使情节加深。

25.2 故事使精神力量形象化

在具有精神力量的电影或游戏中，可以把精神力量形象化，让一个关键角色拥有精神力量或影响别人，包括装备更好的人。

《指环王》中的 Gandalf 并不害怕那些武器精良的人。Obi-Wan、Luke 和 Darth Vader

用“力量”战胜武器更好的人，使这种精神力量形象化。同样，在《卧虎藏龙》中，李用的是棍子，简用的是宝剑，但李能战胜简。

但角色拥有的精神力量也不一定在格斗中出现，也可以通过角色的灵感出现。例如，在《卧虎藏龙》中，李接触到简前额的一瞬间，有一股电波流到她身上。

在电影的另一个时刻，由于李的“功力深厚”，使简不管怎么摇树枝，也无法使他从小小的树枝上掉下来。电影中有许多这样的瞬间。和 Obi-Wan 一样，李的精神力量是可以看到的。

25.3 一个符号具有多种情感关联

符号可以在故事中增加情感深度。第 31 章将介绍一些具有深度的游戏例子。这里介绍《卧虎藏龙》中的例子：开头的宝剑很有意义，曾经是剑客的师傅所有。因此，可以认为这是个一流的格斗武器，甚至还有师傅的精神力量。

到电影结束时，要体现精神和道德纯洁性。李在整个电影中一直追简，要得到这把剑。在某个时候，他终于得到这把剑。这时，她说她终于准备拜他为师，但其实只是掩饰自我的另一次爆发。

李告诉她，她不配拥有这把剑，并把它扔到河里。这时的剑表示道德与精神的完美，是他的武功的本质。她不配学这些武功。

因此，就像国旗在许多场合有情感联想一样，这把属于李慕白师傅的剑也是，它是许多情节的焦点。

25.4 我们喜欢的角色死了

这里，李死了，简也可能死了，但她的命运有点不确定。有人恨简，因为她的破坏性，但我认为，应该像李一样同情她。当她为了更大的善举愿意牺牲自己或至少牺牲现世时，显然变得更可爱了。

25.5 苦乐参半的结局

苦乐参半的结局没有一个公式，但我发现许多电影用下列方法实现这种结局：主角变成了他（或她）的角色弧（角色成长历程），但没有达到他（或她）的目标。

李的目标是忘记与俞的生活，但他过早死了，因此无法达到这个目标。但在他死亡前，他对俞作了爱的表白，这样就完成了他的角色弧，从出家心里变成了对她的爱。

俞的目标是与李一起过吗？没有实现。但她失去李之前，终于得到了他爱的表白。

简在整个电影中的宗旨是保持这把剑，称为“绿色命令”，和她的游牧男友罗小虎在一起，继续得到她要的东西。她的目标显然不是跳过武当山，但在此之前，她勇敢地进行精神与道德转变，为了赎罪而牺牲自己。

这样，三个主角经历了类似的命运：完成了困难的角色成长，但没有实现最终目标，这种苦乐参半的结局增加了情节深度。

25.6 不确定的结局

我把开放结局分成1到10级，10是最开放的。The Empire Strikes Back就是10级，因为它曾下了一个巨大的悬念，让我们盼着续集。

当然，George Lucas知道这个电影是可以这样的。通常，结局不应是开放的，否则会让人觉得故事没有完成。玩家投入了这么大的精力，最后发现没有结局，常常会有被骗的感觉。

另一方面，电影《卧虎藏龙》的开放级大约升了级。我知道，当玉娇龙跳入万丈深渊时，会实现她的愿望，但她的愿望是什么呢？

这个问题会让我们具有情感参与，因为每个观众会用不同的方式给故事一个结局。

我想，她如果同意男友的请求，和他一起回他家去，则会是个很重要的愿望。我相信她希望李慕白复活，希望她的所有错事能够挽回。

由于她已经完成了她的角色弧（学会了道德与责任感），因此这是她作出这么大牺牲的合理动机（由于我认为李慕白会复活，因此我不把李的死看成结束。在我看来，电影的结局应另人高兴，而不是悲伤）。当然，我不能证明简的愿望是什么，每个人的看法可能不同。这样，就使电影的结局有一定开放性，但又不会太开放，我们有足够的基础，可以进行合理的猜测。

25.7 意识之外的问候

大多数看过《卧虎藏龙》和被其感动的人并不知道这些情节加深技术是怎么工作的。这个电影演示了只要让人真正有情感参与，他们并不会注意到你使用的特定技术。

前面曾介绍过，尽管情感工程可以大大增加玩家在游戏的情感参与（这里是观众在电影中的情感参与），但所用的技术通常在玩家或观众意识之外操作。如果所有情感工程技术都是一目了然的，这本书就没有必要了。

25.8 《卧虎藏龙》与游戏的关系

也许你觉得奇怪，一本介绍游戏的书会花那么大的篇幅介绍一部电影，虽然这是一部很好的电影。

但是，这部电影中的每一个情节加深技术都可以在游戏中运用。

从这部电影可以学到很多东西。其中一点是可以多种方式使用生成故事的情感深度，即使在对话中所起的作用很小。

另外一点是情节加深技术不是什么魔术，情感工程就是艺术地应用准确技术。

这个电影也演示了一个故事中可以组合多个情节加深技术。



25.9 胜利的侧面

上图描述了一个假想游戏的瞬间。在这个游戏中，你所扮演的角色掌握了一些意念移物技术，你杀死了一个小头目，现在要把自己的剑唤回自己身边。

但这时你的力量非常大，有些人很怕你，虽然你不想伤害他，虽然你们曾经共同对敌作战和建立了友谊，但他们就是很怕你的力量，你对此毫无办法。

你的胜利有一个侧面，就是会吓跑你要亲近的人。

我把它称为“胜利的侧面”或“成就的侧面”，是另一种情节加深技术。

25.10 情感映射

如果较早参加游戏设计过程，我会考虑加进一个情感映射（Emotion Mapping），将玩家带入一个情感历程或起伏。我想知道玩家在哪里会体验到什么情感，保证情感谱线起作用。

情感映射涉及生成情感强烈的时刻。

这里有宏观成分和微观成分，宏观成分就是在故事的关键位置安排这些情感强烈的时刻，而微观成份就是在游戏的特定任务或特定情节中生成这种时刻。

情感强烈的时刻包括：

- 你看到自己别无选择，只能做一些非常勇敢的事，而且做了这种事
- 好像一切都失去时
- 感到终于胜利时——突然发现真正的恶梦才刚刚开始
- 关心的角色离别与重逢时
- 你或你的部队面对武器更强大的敌人拼命地逃命时
- 失去一个或几个亲近的角色而感到痛苦时
- 突然解开大谜团时
- 不会老套的大动作序列
- 难以置信的情节转折，让你惊奇或眩晕
- 其他情感强烈的时刻

情感映射还涉及建立情感时刻与情境，见第 23 章介绍。

但是，如果太迟参加游戏设计过程，则很难再用情感图做多少事了。

25.11 思想映射

思想映射（Idea Mapping）让玩家在游戏过程中经历不同观点，通常是不一致的。我曾经参与设计并编写一个游戏，一个人要去打怪兽。但到我加入时，基本游戏设计已经定型。

我无法做任何思想映射。如果我参加了最初设计小组，则可能提出下列思想：

- 在游戏中某一点，让玩家觉得人是好的，怪兽是坏的。
- 在另外一点，让玩家觉得怪兽是好的，有些人实际上就是兽。
- 在另外一点，让玩家觉得自己就是兽。

前面两点在 *Blade Runner* 中已经实现，最初，我们觉得原本 replicants 是非人的怪兽，但到最后，我们改变观点，发现有些摹本比打他的人还更有人性。

这就是思想映射。

第三点建议在游戏中比较难实现。可以让玩家（即玩家的角色）接近其喜欢的两个人或兽，但他们都处于极端危险之中，而玩家只能营救其中一个。

在游戏后头，这个人或兽的朋友把玩家称为怪兽。也许玩家关心和尊重的几个 NPC 都这样看他（她），使玩家的角色被避开。

要很有艺术的写作才能让所有期待的情感起作用，但如实现了这些情感，则一定

· 可以对“怪兽”的主题进行有趣的探索。

25.11.1 思想映射与“主题”

上例中，思想映射与“主题”是一回事，因为玩家在不同时刻的思想都是围绕一个主题（“怪兽”）。怪兽是这个游戏的主题。这里的“主题”是故事的主题，从不同角度探索，但没有给出最终结论^[1]。

但是，思想映射与“主题”也可以不是一回事。

例如，在这个游戏中，某个时刻可以让一个人觉得要单独进行高尚的事（打怪兽），在另一个时刻，则让他觉得最好一群人一起打怪兽。

这些不同思想是思想映射，但并不是故事的核心，因此不是主题。

如果你觉得这与情感关系不大，则是因为它处理的是思想，在 *Lord of the Rings-Fellowship of the Rings* 中，从多个角度探讨了“力量”的思想：

- 天真的力量（Frodo）
- 友谊的力量（Sam）
- 群体的力量（Fellowship）
- 罪恶的诱惑力（Saruman）
- 罪恶的腐败力量（Ring Wraiths 食是鬼般的、鬼魂般的、消磨的面孔）
- 罪行的力量（Aragorn）
- 爱的力量（Aragorn 与 Arwen）
- 自我约束的力量（Gandalf 拒绝拿指环）
- 魔术的力量（Gandalf、指环、小精灵和他们制造的其他物体）

这个高度艺术的思想映射使情节加深，大大增加了 *Fellowship of the Rings* 的情感范围和影响^[2]。

25.11.2 仅有思想是不够的

需要注意的是，思想本身是枯燥的，不能在游戏中加深情感。思想只有通过我们认同、关心、害怕、憎恨的角色动作或决策产生影响时，才能在游戏中带来情感力量或共鸣。

因此，如果没有巧妙地运用让玩家与 NPC 情感参与的技术（见第 18、19、21、22 与 23 章）和让玩家对扮演的角色情感参与的技术（第 26、27、28 与 29 章），则思想映射并不能加深情感。

25.11.3 早比迟好，迟比无好

情感映射与思想映射和所有情节加深技术一样，必须在初始设计时才能有效地进入游戏。许多情节加深技术都是这样。情节工程的数量、变化和力度取决于在游戏设计和玩游戏时介入得有多早。

如果到最后阶段才让我参与下一个游戏，则可以润色对话和丰富角色，但仅此而

[1] 另一类主题则从不同角度探索，并给出最终结论。

[2] 这里映射的思想是主题（力量）。

已。例如，我无法增加情感映射与思想映射。事实上，我无法运用本章介绍的任何技术。

25.12 最后思考

情节加深和情感工程的许多其他方面一样，不能到游戏快完成时再加进去，而应该从开始就引入故事中。

我们经常遇到故事很有深度的游戏，如 ICO 与 Final Fantasy X。

我不想关心这些游戏有多“好”，因为 20 个人就会有 20 种不同观点。但它们的情节确实很有深度。喜剧 No One Lives Forever 中也有一定的情节加深。

如果你体会到故事有一定深度，不管是游戏、电影还是小说，都是因为其中运用了一种或几种情节加深技术。

情节加深技术的种类很多。事实上，ICO、Final Fantasy X 和 NOLF₂ 都用到了本章没有介绍到的情节加深技术，许多电影也一样，如《指环王》三部曲和 The Matrix。可以做点侦探工作，看看这些情节深度利用了哪些技术。

情节加深技术是丰富游戏故事的有效方法。

第 18 类情感工程技术

世界诱人技术

如果为玩家创建世界，一定要记住铺好迎接玩家的红地毯。

世界诱人技术

旨在让玩家渐渐沉浸到游戏世界中，不是传授技能与武器，而是让玩家在游戏世界中愿意花时间。

诞生。

从母亲角度看，生产就是子宫收缩和婴儿的尖叫。而对我们而言，它就像牙膏一样被挤出来，然后是一个奇妙的世界，戴着口罩的妇科医生在聚光灯下把我们接出来，然后放在大桶上。这样就来到了人间。

不久，开始认识各种声音与图像、地方、情况和人，开始儿时最早的仪式。

我们逐渐知道谁是大人，谁是小孩，谁是男孩，谁是女孩，谁是家里人。不仅我们进入幼儿园，知道老师和学生，发现日子不是随便凑合的，而具有严格的结构，由午餐和放学两个黄金时段分开。

正当你适应这个节奏时，又要进小学了，开始有各种社会压力了。

没完。当你开始生活中的一个段节时，总会有新的规则、仪式、状态和术语。

每个游戏都是在世界情景中发生的，玩家是否关心这个世界？发生在世界末日之后的游戏并不要求玩家花上二十或四十个小时疯狂地扭动回收，然后才成为俄亥俄州某个核武器前哨的主人。

玩家要关心游戏世界，为此要使用世界诱入技术。

下面介绍几个技术。

26.1 创建丰富的世界

世界诱入技术的一个子集是丰富世界技术，就是提供各种东西，使玩家可以扮演、可以做、可以拥有，以及对其增加一段历史。下面看看如何创建丰富的世界。

26.1.1 可以扮演什么

假设在 A 国，你可以扮演：

- 轻率而强壮的保险销售员
- 小说中吸毒过量的“垮掉的一代”
- 讨厌猎的老兽医
- 译码高手，情报专家
- 讨厌钟声的老留级生

还有吗？

可以扮演的角色菜单要比熟食店的菜单还丰富。

游戏中是否提供了不同角色让人选择？是否可以选好人、坏人、男人、女人、人类、外星人、武士或沙门？

能否单独工作或成群工作？能否友好或粗暴？能否改变立场或坚持一种观点？

提供选择可以使玩家在游戏中建立个性，从而增加情感参与。

显然，不是所有游戏都需要或能够选择所有这些角色，我喜欢的许多游戏就没有提供这些选择，但这里只是介绍如何把玩家引进游戏世界。

26.1.2 选择动作

如果游戏具有故事，是否要在故事方式中（按游戏情节）玩，能否找到其他玩法？

游戏提供了哪几种活动^[1]? 能否做下列工作?

- 猜谜
- 探索游戏世界的某个部分
- 制造麻烦
- 杀死坏人
- 杀死好人
- 积累财富
- 积累分数
- 潜行
- 炸出一条路
- 赶一个对手

26.1.3 拥有什么

游戏还可以让玩家选择拥有什么, 例如:

- 不同武器、咒语、护身符
- 开各种车
- 改变衣服、弹药或身体

应该量体裁衣, 让玩家进行选择。

26.1.4 增加历史

丰富的世界不仅可为、可做、可有, 还应该在这些东西后面增加传统和历史。

最好能把了解到的历史知识运用到游戏中。尽管这是理想, 但没有绝对的规则。

例如, 假设你是一个穿着高科技军服的士兵。下面看看如何在士兵所为、所做、所有中增加历史。

所为: 你可以是一个像地球而又不是地球这个星球上的士兵。

增加历史: 你戴着一个徽章。摸着这个徽章, 你可以看到你爷爷、父亲或叔叔的全息图, 他们都是士兵。

由于意念照相技术的发展, 虽然他们死了, 但他们的生命力仍然可以通过他们死时散发出的乙醚传递到这些全息图中。因此, 你已故的亲人可以指导你了解武士的荣誉, 甚至对你提供战术建议 (使历史有助于游戏)。

当士兵以巨大的代价得到异常勇猛的本领之后向其奖励一双赫尔墨斯鞋 (Boots of Hermes), 穿上这种特殊的鞋就可以跳到三米高, 而且速度特别快, 这是古代竞技中开发的, 在这个世界上已经一度失传。

了解你的家庭之谜是这个游戏中的一个情节。但随着游戏的进行, 你可能发现自己是古代一个消亡种族的后代。发现这些秘密后, 释放出你身上的其他能力, 是你原先不知道的 (使历史有助于游戏)。

小结: 通过在不同角度增加历史, 使你扮演的士兵更加丰富。

[1] Grand Theft Auto III 与 Vice City are 游戏就让玩家可以做大量的事, 而不一定要按游戏情节玩。

动作：可以杀人，保护，潜行，等等。

增加历史：士兵在这里进行某种传统礼仪动作：站在日出的地方，使第一缕阳光能给他的枪和其他武器增加力量。

这是因为，五个世纪前他们的法典创建者 Telan Ku 发现了 Sentia，这是一种金属，和植物一样，可以得到阳光的滋养。他铸造了第一支生物枪，从此以后成为士兵的武器。只有士兵才可以拥有 Sentia 制成的武器。因此，你的任务之一是保护 Sentia 矿（使历史有助于游戏）。

你的排唱着古老而雄壮的进行曲凯旋回家。

这时，按照传统，小孩向士兵提供子弹和巧克力。当你发射小孩给你的子弹时，可以听到打倒敌人后小孩发出的天真的笑声（使历史有助于游戏）。

小结：我们在士兵的动作中增加历史，使这些动作更加丰富。

拥有和其他物体：可以提供不同制服、枪、其他武器、房子，等等。

增加历史：你有一把曲剑，是最近一次战斗中你英勇格斗，然后将军交给你的。这把剑举过实验时，可以听到杀掉的每个人的哭声，从而吓倒敌人，使他们暂时不能动弹。

Telan Ku 是士兵法令创建者，最初是个农民。他建立了战斗艺术，你按这种艺术推翻压迫政府，这种压迫政府已经消失多时了。

在城外，在第一次大战中，Ku 失去了他的儿子和两个最亲近的朋友。既然他到那口井边，痛苦起来。当你把剑插进这口井中时，它会超级充电一会儿，可以迅速移动，拦住子弹矿（使历史有助于游戏）。

小结：我们对剑增加历史，使其变得丰富。

26.1.5 细节量

细节也可以使世界更丰富。和历史一样，细节最好也能对游戏有影响。

举一个例子：林子中间有一颗大树。站在树枝的阴影下时，你的生命力可以得到恢复。现在增加一些细节量，包括树的现状和过去。

村子里的伟大歌手都在这颗大树下作曲。在月圆时，村民们集中在大树下，进行每月的能量更新。这时，在银色月光下，他们一分钟内赶到他们的小树下，是个非常奇妙的风景。

这颗树是由一位陌生人种的，他是一个和平绅士，1000年前到过这个土地上。当他休息时，长出了具有愈合能力的树。当你的生命力很低时，可以使用这些树。

此外，他走过的路线上标有向导石。只要在这条路线上，就更能够抵抗敌人的武器矿（使历史和细节有助于玩游戏）。

26.1.6 独特文化艺术形式

独特文化艺术形式也有助于创建丰富的世界。继续以崇拜大树的文化为例。与历史和细节一样，独特文化艺术形式也应有助于玩游戏。

有时，你离开村子执行一个任务时，如果受了伤，则村子里的一位歌手能够感到

你的危险。如果你过去对他好，则他可能唱一首愈合歌或曲子，使你在几英里外也能愈合。歌曲可能恢复你的生命力，修复你的武器与弹药（注意独特文化艺术形式有助于游戏）。

这里，独特文化艺术形式可以使文化种族和世界更加丰富。

26.2 用情感共鸣项目通过视觉不协调生成丰富世界

尽管本书避开视觉设计的介绍，但要稍微谈谈艺术方向，介绍如何通过视觉不协调生成丰富世界。

第 23 章“情感复杂时刻与情境技术”介绍了不协调如何生成情感复杂时刻——只要每个元素都具有情感共鸣。

同样，只要每个元素都具有情感共鸣，就可以通过视觉不协调生成丰富世界。

以第 3 页彩色插图为例。湖中间是一个空木舟，涟漪以 360° 的角度喷出。木舟在火上，但没有烧起来。鸟儿在火焰上飞进飞出，但没有被烧着。

这些图形是不协调的。发生这种视觉不协调时，我们心里会想办法把这些元素合理化，使其协调起来。但不协调不适合任何正常框架，因此使我们抛开求真的心理机制。

为了从心理或精神上把作为一个单元的图形组合起来。我们就绘制一个丰富的世界。

但是，这不仅是因为视觉不协调。如果燃烧的木舟中央有一个电冰箱，上面坐着一只米老鼠，则同样也不协调，但没有这样的丰富感。

由于飞鸟、水、火等不协调项目本身都是具有情感共鸣的图像，因此组合起来就生成了丰富的世界。

看看第 2 页插图中人在组装一个塔式怪兽的彩图。如果在怪兽的心脏上看到一个悲伤天使的图像，被陷在那里或给怪兽增加力量，你会怎么想？

美丽的天使与怪兽完全不协调，会使图像完全改变。事实上，它会在图中增加情感深度和带来丰富性，这都是因为怪兽和天使本身都是具有情感共鸣的图像。如果在他心上放一个巨大的酒瓶，则不会生成任何丰富性，因为酒瓶不像天使一样具有情感共鸣。

让视觉不协调与游戏相联系

如何在游戏中利用机械怪兽和其心脏上的悲伤天使构成的视觉上的不协调？这个被捕的悲伤天使正是怪兽的力量之源。

假设怪兽继续破坏大地。要阻止他，就要有较大的非正义行为（当然要经过一场大战），正是这种非正义行为使天使悲伤。一旦天使能从悲伤中恢复过来，就可以最终离开这只怪兽，使机械怪兽动弹不得。天使的悲伤情感上的弱化，使它被捕。

这是“打击”怪兽的有趣的方式。但更重要的是，它表明，游戏中也利用了生成丰富性的要素——其心中的天使的悲伤。

除了丰富世界技术外，还有许多其他世界诱入技术，下面介绍另外几种世界诱入

技术。

26.3 需要猜测的世界

在前面介绍的大树世界中，最重要的是歌手。但他们也要服从梦想者，梦想者通过梦想现实改变世界。梦想者服从武士，而武士服从歌手，从而构成一个循环。

这一切的合成需要花点功夫才能猜出来，大多数复杂文化都是如此。

在 A 国，总统可以用多种方式控制议会，议会可以用多种方式控制总统，宪法中规定了这些限制，但事实上复杂得多。如果总统很受人民欢迎，则议会成员不愿意反对他。因此，总统和议会都会有 A 国法律没有规定的权利。

有些文化不是一眼就能看穿，这就构成了其丰富性。

26.4 对所关心 NPC 的友谊与责任

如果你居住的城市中，你讨厌每一个人，没有一个朋友，你会喜欢这个城市吗？相反，如果你有许多好朋友，你会讨厌在这里居住吗？

对别人的关心是一种世界诱入技术。

第 18 章“NPC 固定兴趣技术”和第 19 章“玩家到 NPC 化学技术”介绍了如何让玩家关心 NPC。

对一个 NPC 或一群 NPC 采用这些技术后，如果游戏提示你对一个或多个 NPC 负责任（如他们很可爱或他们过去帮过你），则你会更愿意参与到游戏世界中。

如果你是 NPC 群体（如班组）中的一员，而且巧妙利用了群体结合技术（见第 22 章），则也是如此。如果你感到自己是群体中的一员，则也会更喜欢游戏世界。

26.5 报 仇

这不是最高尚的动机，但如果你让玩家对敌人足够憎恨，则也会让玩家对游戏世界有更深的情感参与。

26.6 多提供好武器和好玩的事

在有些游戏中，你不断格斗，终于得到了一些好武器。突然，你要与大头目格斗，然后游戏结束了。在这类游戏中，玩家并不能很好地享受最好的武器，为什么不让玩家一开始就拥有一些精良的武器？

即使不让玩家拥有最好的武器，也可以让他有一些好玩的事。以 Grand Theft Auto III 为例，即使在收集可怕的武器店以前，游戏中已经有许多好玩的事，例如：可以把人赶到路边，生成汽车爆炸的连锁反应，用汽车把坏人杀死，把坏人摇到汽车外，开警车追罪犯。

26.7 不要在结局中改变所有规则

在一些游戏中，玩家在不断努力，逐渐进步之后，终于可以打坏蛋了，到最后部分时，突然却要学习新规则。“半条命”（Half-Life）游戏虽然有许多创新和奇妙的玩法，但也有这个问题：你在泥滩上与外星人和士兵格斗，到结局时，突然要在浮动的外星人太空中跳动，其中有许多大门。在 Undying 游戏结尾时，要用新获取的武器在一个岛上对付一个会吐火的多头怪兽。

相反，Max Payne 就避免了这个问题。最后一关是大突围，要面对新敌人和使用新动作，但仍然发生在大地上，没有新的外星人生命，没有新的武器，也不用学习新技能，也不用解谜或跳平台，只要做过去做过的事，只要做得更好。

显然，既必须达到但又很难达到的是平衡。结尾要有足够的转折与意外，以不落俗套，并对辛苦这么久的玩家有所报答。另一方面，不能让玩家觉得又要用新武器和新规则重新开始。

我特别喜欢打破规则的电影人。Pulp Fiction 就几乎打破了所有现成的情节结构规则。最后这两点也一样，要让玩家尽早用好武器和得到好玩的事，不要到结尾再改变规则。这样的游戏就能让人觉得新奇、好玩和带劲。

因此，在我的电影剧本写作班中，我告诉学生，我提供的是工具而不是规则，同样，本书介绍的技术只是工具而不是规则。

26.8 多人联机游戏（MMOG 或 MMO）中常用的世界诱入技术

多人联机游戏（MMOG 或 MMO）也称为持久世界游戏，用本章介绍的几种技术实现世界诱入。但是，它们也用到几种不同的技术，例如：

成为内部人士。有些 MMOG 游戏要花一定时间才能入伍，一旦掌握其线索之后，你就不是新手，而成为内部人士了。这种成为内部人士的乐趣是对在游戏世界中花时间的一种刺激。

参与社交网。有些网络由来已久，有些网络是在每个新游戏体验中建立的，涉及刚刚遇到的以及那些要冒险和探险的人。玩家通常有一些一起联机玩的朋友。

随着时间逐渐建立角色。花大量时间取得和提高角色能力后，就要享受自己的劳动效果。

成为游戏中的社会元群体成员。元群体是讨论群体游戏体验的群体，不玩游戏时，可以通过一些 Web 站点与常玩游戏的人一起交流游戏体会。

其他玩家的赞美与在其心目中的地位。这可能发生在游戏中，由角色能力产生；也可能在元群体交流中，你在游戏中的排名或声誉很高，或你向群体提供了很多服务，从而赢得赞誉和地位。这种服务包括分析可以访问的游戏信息和生成供其他玩家使用的资源。

有人正是为实时与别人一起玩或对抗玩的不可预测性而喜欢玩联机第一人称射击游戏或实时战略游戏。

26.9 最后思考

在生活中，你有一个世界和许多子世界，可以把家庭和工作单位看成“世界”。

游戏设计师面临的一个问题是平衡世界诱入与动人的游戏。设计师不愿意仅仅为了使游戏世界更丰富和值得研究与探索而减慢游戏速度。

但是，看看 Tolkien 如何让人惊奇和动情吧。这些书中用了无数的世界诱入技术，结果大受欢迎。但是，电影中为了保持快节奏，把许多丰富细节抛开了，但保留的部分同样让人难忘。

最后，所要的平衡就是想要多么快的游戏和想要多丰富的游戏世界之间的行为。虽然，本章多次强调，一个解决办法就是在游戏中运用有利于世界丰富性的要素。

第 19 类情感工程技术

角色诱入技术

假装是有艺术的。

角色诱入技术

就是让你愿意认同自己扮演的角色。

你愿意扮演的角色是什么？朋友？丈夫？妻子？父亲？儿子？女儿？

是否有任何不愿意扮演的角色？在家里？在单位？在家族中？

小孩的角色是变得很快的，但到 10 岁时，心理沉淀使他们有了一定的个性，但许多游戏者都能够避开这种文化咒语。

在我看来，有些“角色扮演”游戏其实名不副实。游戏让你选择各种角色，这些角色有不同的脸蛋和身材，有不同的历史，不同的技能、武器、特性、咒语等。

但是，在这些游戏中，扮演一个角色就像抓一手牌一样，不过每张牌是技能或能力而已。角色的选择取决于这个角色能干什么。

你不会觉得自己就像其中某个角色。

有些游戏中的问题正好相反。他们主动让玩家扮演一个角色，要他接受这个角色。例如，游戏中要你做空军战斗中队的最后一个幸存的飞行员，但不一定你就觉得自己是个飞行员，或愿意做一个飞行员。

从现实生活中，我们知道，如果我们喜欢一个角色，则会有更高的情感参与。大学毕业后，我把周末放在群众新兴娱乐大会的表演中，每个星期六和星期日都有上万人观看，两千多人自愿扮演 16 世纪的绅士、农夫、矿工和木匠。

怎么在游戏中创建玩家与游戏角色之间的这种情感衔接呢？

27.1 技能集

假设游戏中要你扮演政府密探的角色。

角色认同的主要部分是学习这个角色的技能。如果能够进行心理移植，则可能会喜欢做心外科医生。当然，要做得有趣和提供悬念，这种教育最好在早期任务或培训项目中进行^[1]。

密探有什么技能？看守？肉搏？掌握各种武器？

掌握一个职业的技能与工具后，我们会开始认同这个职业。

还有许多其他方法可以鼓励玩家在情感上认同角色，下面几节介绍其中几个方法。当然，并不是每种方法都要使用，其中有些方法可以组合，而有些方法不可以组合。

27.2 角色扮演的回报

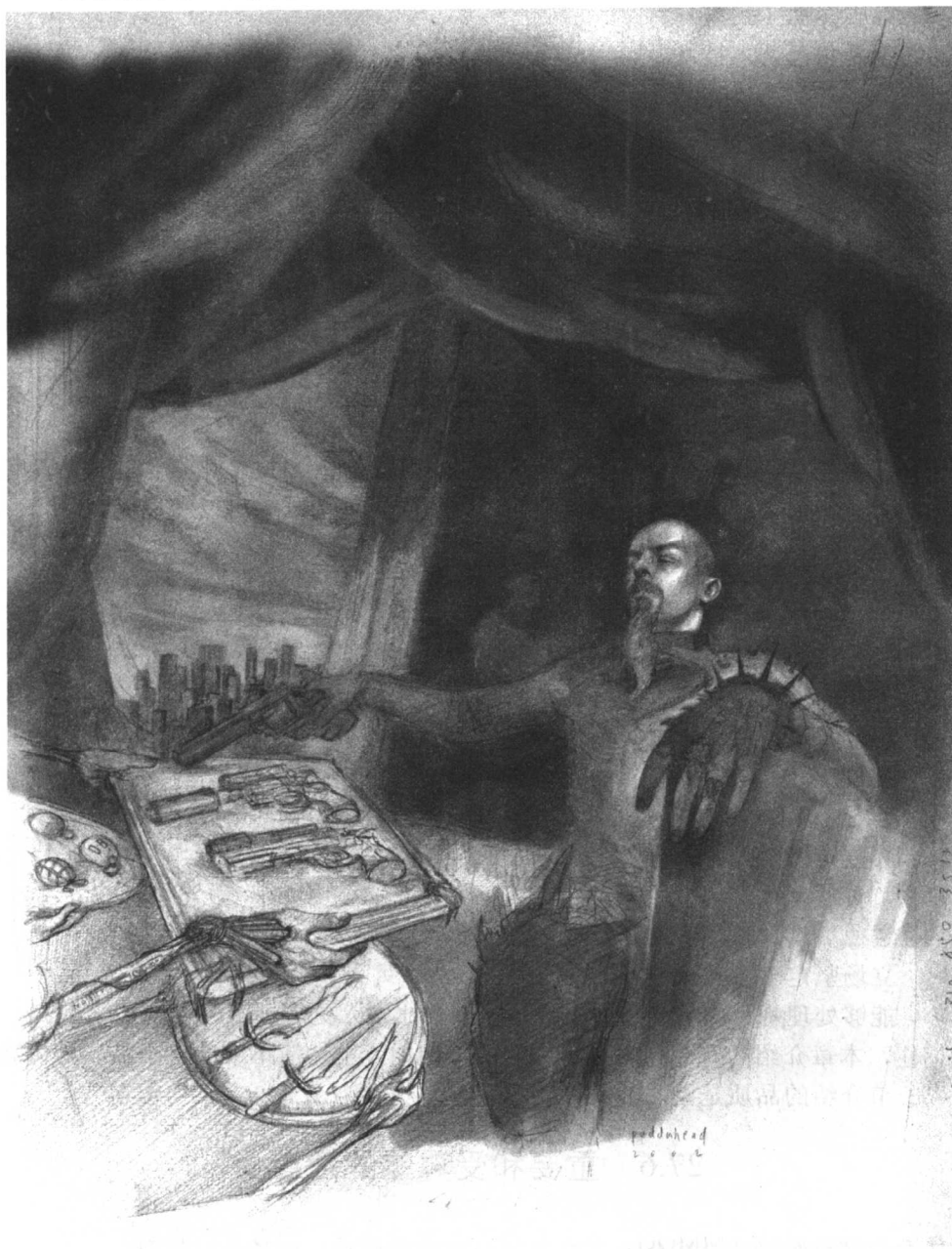
在实际生活中，做了某个角色（如朋友、父亲、母亲、公民等）时，会有明显或微妙的回报。回报还能鼓励玩家适应角色。

这些回报的形式多种多样，例如：

- 陌生人的赞赏。
- 同事 NPC 的赞赏。
- 名声传播到你没有见过的 NPC，使他们见到你时显得尊重（或害怕）。

[1] 最后一点很重要。游戏中的培训项目（如有要做得有趣和提供悬念），并与游戏的主要故事相联系。可以自成小故事，但要与主情节相联系。情感工程要尽量避免让玩家觉得自己是在被培训。

- 异性 NPC 的赞赏或喜欢。
- 做好工作的立即回报，例如，在密探角色中做好工作后，可以得到一辆好车或一组新的武器。
- 访问游戏中别人无法访问的地方，可能是五角大楼办公室。
- 可以免除债务、义务，等等。
- 负面注意。在 Grand Theft Auto III 中，可以引起巨大的混乱，每个城市的警察都追踪你，真好玩。



上页图中是个游戏例子情形。你扮演坏杀手，刚刚摆脱城市中最坏的家伙——一个装备齐全的犯罪集团头目。

现在你受到红地毯欢迎，可以选择最好的高科技武器。

图中显示了几个回报：

- 赞赏
- 承认
- 可以访问特殊地方（阁楼）
- 特质奖励（武器）

这些都是角色诱入技术。

27.3 独立独行

Badass（独立独行的家伙）是不用社会网就可以独立独行的角色，原意独立独行。这是许多玩家喜欢扮演的角色。这个家伙可能要主持正义（如蝙蝠侠），也可能是为自己，如 *The Road Warrior* 中的 Mel Gibson 角色。

实际生活中，即使表面上像个君子的人都暗自承认，扮演独立独行的家伙真好玩。

27.4 成就

让角色擅长某些事，至少能掌握某些本领。例如，在 *Thief* 中，你扮演的角色要掌握偷的本领。如果玩家一开始不太会偷，可以告诉他，水平可以慢慢提高。

27.5 领导态度与能力

我们天生容易认同具有领导态度与能力的人，包括：

- 野心
- 胆量
- 主见
- 信心
- 尊重，把别人看成重要的人
- 负责
- 道德
- 立场坚定
- 能够处理棘手的情形，而不被其吓倒，比别人更能沉着应付。

记住，本章介绍的有些技术是不完全的。例如，上述清单中的几个品质与“独立独行”一节介绍的品质是矛盾的。

27.6 重要和受尊重的角色

在多人联机游戏（MMOG）中，有些人会聚成协会，像我在群众新兴娱乐大会中

一样积极参与。

即使你不是领袖，占有重要和受尊重的角色也是个强大的角色诱入技术。

面包的故事

有位 MMOG 设计师读到 NPC 在游戏中扮演的角色时说：“谁也不想扮演烤面包的厨师。”因此，他认为这个角色可以让 NPC 扮演。

但我表示反对，建议他设想如下社会形式：

- 面包不仅可以让人生存和健康，而且可以在吃完一定面包后具有超人能力（至少在一段时间内）。例如，可以得到寄情透视的能力。
- 主厨控制面包供应，确定谁可以得到多少面包。
- 主厨是城市中最受尊重的人，比市长还受关注。他走到哪里，人们就免费向他提供食品和服务。
- 不同城市的厨师要召开秘密会议，改进生产魔力面包的能力。别人不知道这些秘密会议讨论什么内容，但都非常想知道。
- 厨师的传统悠久而丰富，市场大厅前面的铭文记载了这段故事。
- 厨师可以吃自己烤的面包，随意得到特殊力量，因此可以在需要时显示超常能力，如速度、力量和飞檐走避的能力。

游戏设计师看着我，同意地点点头。在这个游戏中，谁不想做厨师呢？

27.7 打破规则

这个技术与本章前面介绍的领袖特性正好相反。使用这个技术时，角色可以干一些通常受到指责的事。

我们都处在一种文化约束中，打破规则是有风险的。如果不信，试穿上米黄色的伞兵服到街上走走，再玩玩溜溜球，旁边的人一定会以为你是神经病。

从早晨爬起床开始，我们就受到文化约束，许多人只有在梦中才有真正的自由。

当然，文化约束中也不是不好，这是保证抑恶扬善的力量，否则生活中也会像 Internet 一样一片混乱。

但是，游戏中如果能让我们扮演的角色忽略或打破这些社会规则与限制，一定很有吸引力。Grand Theft Auto III 与 Vice City 就采用了这种角色诱入技术。

27.8 迷住新身份

前面介绍的文化约束也包括个性锁定。

在群体新兴娱乐大会中，有个年轻女人在每次聚会时都扮演 E 国皇后。当几十个年轻人抬着她的轿子^[1]经过时，大会上的所有人都静下声来，向她致敬。

记得有一次，身边站着一位冷嘲热讽的新闻记者，他侧身问我，说道：“这个女人多么悲伤，自己要假装皇后。”

[1] 轿子是用两根杆抬起来的坐椅，轿夫把杆放在肩上，坐椅放在杆上。

我记得当时的反应是：这个社会是多么悲哀，居然看不出她具有皇后的高贵气质。

能让人迷住新身份的角色是玩家很愿意承担的角色，当然会根据个人的口味进行调整。即使在群体新兴娱乐大会中，喜欢扮演贵族的人不会去扮演农民，而喜欢扮演农民的人不会去扮演贵族。

在游戏中，我们可以避开文化约束，变成：

- 邪恶而神秘的英雄
- 一个国家最可怕的男人或女人
- 整个社会的暴君或上帝
- 马里奥
- 外星人
- 超级英雄
- 太空部队无畏团的领袖
- 世界一流的小偷
- Britney Spears 舞台上的舞者
- 黑色侦探
- 好玩而有点邪门的动物

以及其他许多通常不能扮演的角色。

27.9 超常能力

超常能力可以使角色更有吸引力。谁不喜欢在 Thief 中让人抓不到？我在 Devil May Cry 中用手枪把敌人炸到空中？

角色菱形

第 9 章“NPC 趣味技术”中介绍了主 NPC 可以用角色菱形提供三种、四种或五种特性，使其个性更有立体感。

角色诱人中也可以有几种使用角色菱形的方法，只要玩家愿意接受这种角色菱形，即使在幻想中。

为了有效地吸引玩家认同你生成的角色菱形，可以把上述角色（领导、独行侠、群体中的重要角色和迷人的身份）稍作变化，避免老套的角色菱形，并加上一些有趣的特性。

例如，一个老是玩世不恭的侦探没有下列侦探有吸引力：

- 经常玩世不恭
- 有时具有惊人的洞察力
- 面对压力从容不迫
- 狡猾和大方

即利用有趣的角色菱形生成不会老套的侦探。

但关键是在角色菱形之外增加至少本章介绍的一种技术，如掌握某个技术、独立独行、具有领导品质，等等。

27.10 角色具有我们认识和认同的情感反应

如果发生了让玩家高兴的大事，游戏中的角色也应该很得意。例如，如果玩家得到了可怕的力量，使他具有惊人的新能力，则游戏中的角色也应该很激动。

但是，如果角色对游戏中的每个小奖励都强烈地反应，而玩家对这些奖励并不那么激动，则玩家仍然会破坏与核心角色的情感联系。

反之亦然，如果你对一个大成就很激动，而游戏中的角色无动于衷，则也会破坏与核心角色的情感联系。

但如果角色菱形不为成败动容，则是个例外。

27.11 自动说话与自动思考

前面曾介绍用一句对白显示角色的内心。可以用自动说话与自动思考^[1]显示角色的角色菱形或独特特性。

这些技术可以增加角色认同。例如，Thief 中有效地用自动说话作为角色诱入技术^[2]。

27.12 话越少越容易让玩家认同角色

第 12 章“对话加深技术”曾介绍过，许多意义和情感都是用言下之意表达的。话越少越容易产生神秘感。

如果扮演的角色自动说话，最好别说太多。话越少越容易让自己投入到角色身上。

要投入到角色身上，最好让角色暗示自己的感受，而不是明说，使我们需要填补空白，从而把我们吸引进去。

如果我们听到所扮演角色的声音，而这个声音有点神秘，则也会使我们需要填补空白，从而把我们吸引进去。

在游戏 Final Fantasy X 中，我们要认同 Titus，是个年轻的英雄，在幻想旅行中领导一群人。但大多数玩家更强烈地认同他的保护者 Auron，因为他的话很少，而且有一种神秘感。

27.13 角色安静（没有自动说话和自动思考）

许多游戏设计师喜欢让角色安静，这样也可以有效地建立角色诱入。

Grand Theft Auto III 只是许多例子中的一个。由于角色没有菱形和言语，每个玩家可以扮演独立角色的角色，自成一套。但我遇到的大多数玩家仍然喜欢扮演 Vice City 中有声音的角色 Tommy Vercetti。

[1] 自动说话就是可以听到你扮演的角色说话。自动思考就是可以听到你扮演的角色思考。

[2] 注意，写得不好作品可能影响自动说话或自动思考的有效性。

27.14 将问题一般化

在 Final Fantasy X 中，你扮演 Titus 的角色，这个年轻人很生气，因为他发现他父亲遗弃了他。

但除非你的父亲遗弃你，否则你很难认同他的愤怒。

但是，如果 Titus 抱怨生活不公平，有人生来贫穷、有人生来富有，有人长命，有人短命，而他的父亲遗弃了他，则把这个愤怒一般化，从而更容易认同。

27.15 使用角色诱入技术的取舍

打开一扇门并不意味着打开另一扇门。角色诱入技术中的每个选择都是一个取舍，让角色安静就无法造成和定义复杂和新颖的角色来让玩家认同，如 Thief 中的 Garrett。

27.16 角色诱入技术案例分析：Thief

事实上，Thief 使用了本章介绍的几个角色诱入技术：

- 打破规则
- 获取
- 超常能力
- 具有神秘感。
- Garrett 的话不多

利用上述角色诱入技术，玩游戏时很容易认同扮演的 Garrett。由于愿意，就可以在游戏中用下列方法提高认同：

- 使用自动说话
- Garrett 的角色菱形具有下列特性：
 - ① 掌握特技
 - ② 为了自己
 - ③ 冷嘲热讽

到游戏结束时，你也会有一些同情心。

27.17 最后思考

如果你根本不认同自己扮演的角色，怎么会有很多情感参与？

当然，可以使用许多其他情感工程技术。

但是，让玩家扮演角色而不认同这个角色会影响玩家的情感参与，而且会失去让玩家在游戏中实现情感沉浸的大好机会。

角色诱入技术和下一章介绍的第一人称角色弧技术是游戏设计中两个最大的障碍，如果能克服这两大难关和让人兴奋，则可以使下一代游戏更上一层楼。

第 20 类情感工程技术

第一人称角色弧技术

让游戏改变玩家。

本章介绍

如何引导玩家在游戏过程中亲身体会情感的增长和变化。

第 17 章“NPC 角色弧技术”介绍了如何在 NPC 中建立情感增长，其中介绍的角色弧是角色的艰难成长历程，要克服恐惧、局限、障碍、负伤（FLBW）的情感。

说明 例如，如果角色开始时很自暴（恐惧、局限、障碍、负伤），然后觉得可以做领袖，则是他的角色弧。

但是，建立让玩家自己改变的体验则要采用完全不同的技术，这是电影与电视中所没有的。

如果能成功地生成游戏，让玩家经历个人成长，则会使游戏扣人心弦。但怎么让玩家经历情感改变呢？

28.1 问题定义

既然心理医生要多年才能改变一个人，我们也很难指望在一场游戏中帮玩家治好很深的情感缺陷。

但是，如果缩小我们的目标范围，则可以做很多工作。从某种程度上，我们看电影时不也通过认同的角色经历了情感成长？即使没有改变，至少也受了其中某个体验的影响。

在电影中体验了角色改变与认同之后，我们自己是否真的发生了改变？例如：

- 看完 *Liar Liar* 中的 Fletcher Reede (Jim Carrey) 之后，我们是否真的更忠实了？
- 看完 *The Matrix* 中的 Neo (Keanu Reeves) 之后，我们是否也受到激励，离开安全和熟悉的环境，去寻找自己的道路？
- 看完 *Groundhog Day* 中的 Phil Connors (Bill Murray) 之后，是否学会了赞赏我们周围的人？
- 看完 *Casablanca* 中的 Rick Blaine (Humphrey Bogart) 之后，我们是否也根据大义而不是私利进行决策？
- 看完《指环王》中的 Frodo Baggins (Elijah Wood) 之后，我们是否也更愿意勇敢地做正义的事？

我想，至少会有一点改变吧。如果这些电影一点都不能鼓励我们或引导我们改变，则那么多剧本作家、导演、演员和其他人员投入的巨大努力都算白费了。

如果游戏的目标与这些电影制作人差不多，我想应该可以成功。

当然，我们已经有了电影制作人所用的工具，可以对一个或几个角色产生同情心（见第 18 章“NPC 固定兴趣技术”），可以让这些角色经历角色弧（第 17 章“NPC 角色弧技术”）。

但我们还想做更多的事。我们要让玩家自己直接经历改变，而不只是对改变的角色产生同情心。

28.2 生成第一人称角色弧的历史

有些游戏已经让玩家体验某种情感成长（角色弧），向玩家提供最明显的弧：勇敢

起来。假设你是玩家，在游戏中通过获取更好的军事技能或武器而完成（或模拟）这个成长。到结局时，你可以完成游戏开头无法完成的大胆动作，因此会觉得更强大，更勇敢。

这可行吗？也许有点可行，也不错。毕竟，从本书可以看到，在游戏中建立情感体验时，应该充分利用每个工具和技术，在任何合适的时候应用。

游戏 ICO 采用另一个方法，使你感到变得更强大：让开头非常可怕的冒烟精灵到结尾时变成怕你，好像你非常可怕。

游戏早期，这些冒烟精灵非常厉害，但经过无数考验之后，你每次拿出武器杀它时，冒烟精灵都会逃跑。

这个方法是否可行呢？也有点用。玩游戏时，看着这些冒烟精灵那么胆小，也感到自己很强大和很自得。

在这个游戏中，玩家把大量时间用在保护年轻而天真的姑娘。这是否让我们更愿意为实际生活中的无辜人员负责？有点，尽管每个人可能有不同反应。

前面说过，我认为游戏和好的电影一样可以改变我们，但电影在这方面比游戏成功得多。

我欣赏每一个想面对挑战建立第一人称角色弧的游戏，但愿今日会有更多有趣的试验。

但我们还是可以做很多工作……

过去工作中的问题

过去工作的问题有以下几个方面：

- 总是让玩家的第一人称角色弧从胆小到胆大，显得很乏味。为什么不能用别的角色弧？
- ICO 中为了让男角色变得强大，只好使姑娘显得柔弱。这样，ICO 就失去了许多客户。据我所知，许多妇女不喜欢这个游戏，因为女性角色显得太无能了。有些小伙子也对这样的女性观表示反对。
- 让玩家从胆小到胆大时，如果玩家一开始就很勇敢很强大，怎么办？这样玩家就无法认同自己所扮演的角色，从而削弱玩家在游戏情感参与。

除了过去使用的第一人称角色弧技术外，还可以使用其他更多技术。

设计人员也许要放弃让一个人变得更勇敢的角色弧，这不仅是因为这样的角色弧太老套，而且大多数游戏中，既然玩家可以死无数次，就很难用死亡来威胁玩家，让他害怕（胆小）。

一些例外

Silent Hill, Resident Evil, 与 The Thing 都想以更复杂的方式建立恐惧（有些比较成功）。在这类游戏中，让玩家学会勇敢也许是合理的和可行的，在情感上实现了第一人称角色弧。这是因为，这些游戏真正建立了恐惧。如果真正建立了恐惧，则要克服这些恐惧。如果没有真正建立恐惧，则玩家不可能去克服不存在的恐惧。

28.3 模仿生活

要看看如何对玩家建立改变，最好看看实际生活中什么力量使玩家改变。

在实际生活中，你是否有改变？我想，每个人都与 10 年前不同了。有时，正是对自己、对别人和生活的观察，让我们发生了改变。我们研究生活，从而不断成长。

但是，更多时候，我们是受到奖罚制度改变的。游戏中也可以建立这样的奖罚制度。

28.3.1 假想游戏案例分析

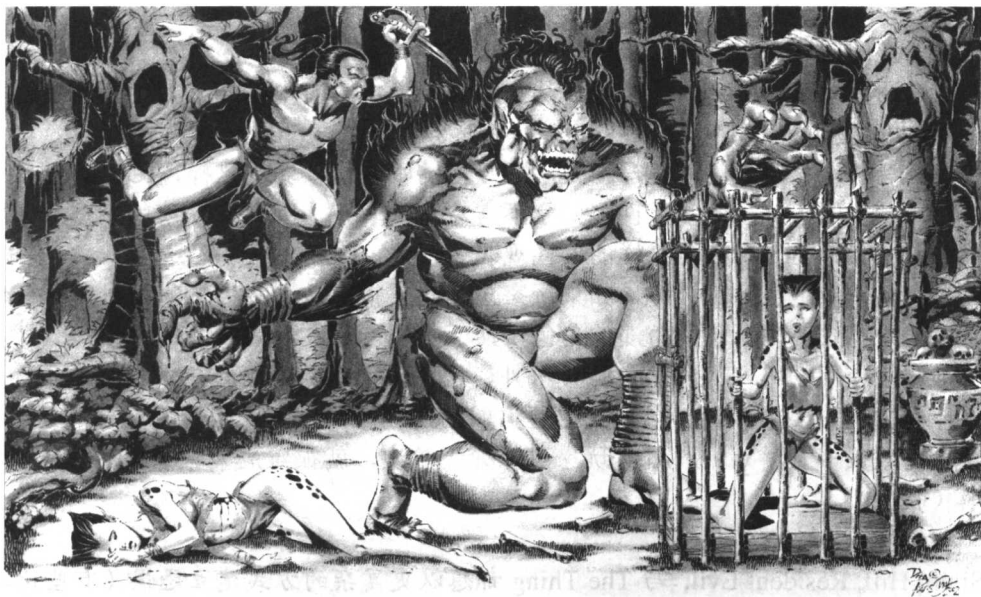
假设要让第一人称角色弧学会对别人负责。在电影《辛德勤名单》中，Liam Neeson 扮演的奥斯卡辛德勒经历了这种角色弧。一开始，他很自私，但到最后则已经成长，认为最大的价值是用自己的力量保护犹太人，使他们免遭屠杀。

但游戏中能这么干吗？不能，辛德勒开始时很自私，但我们不能让玩家在游戏开始时是什么样子，因为他原来是什么样就是什么样。

这样，游戏开始时，玩家具有自己固有的个性，而不是让他假设自己有某种其实没有的个性缺陷或局限。

在假想游戏开始时，玩家自己的自私行为没有好处也没有坏处。

随着游戏的继续，如果玩家开始对别人负责，则奖励不断增加；反之则惩罚不断增加。



28.3.2 另一个假想游戏案例分析

上面的图已经在第 23 章“情感复杂时刻与情境技术”中见过。

我们说过，大树看到森林天使被野兽迫害而无能为力。

下面展开这个故事，假设在游戏开始时，森林天使玩小鬼骗术，偷了你的武器，嘲笑你，让你在某些时候很生气。

你可能自己就想杀几个森林天使，而且也这么干了。

但随着游戏的继续，你开始同情这些角色，野兽经常杀他们，他们显得很无助（上图中是你正在攻击的野兽）。

在游戏中，你慢慢了解他们，了解森林天使被杀时同伙的悲伤感受，并开始了解他们简单而美丽的文化，非常惹人喜爱。

这就让你开始想对他们负责（这种结合是用第 18 章“NPC 固定兴趣技术”介绍的方法实现的）。

但前面介绍过，对他们负责还可以有一些非常具体的奖励：

- 一旦他们信任你之后，就会告诉你穿过茂密森林的捷径。
- 他们会给你魔术或魔力，帮你以飞快的速度穿过茂密森林。
- 他们会教你如何扩展经过森林的“知觉网”，让你能感应和找到森林中的任何生物，包括你的敌人。简而言之，你能感应和了解森林中的生物与树木所感应和了解的一切。
- 当你遇到敌人时，他们会帮你和保护你。

换句话说，承担的责任越多，你就会逐渐收到越多的奖励。

28.3.3 惩罚的作用

也可以在不经历角色弧时采用惩罚。例如，如果不帮助森林天使或杀他们，则会受到惩罚：

- 他们偷你的武器。
- 当你要在森林中潜行时，他们会向敌人通风报信。
- 他们会攻击和伤害你，如果对他们太残暴，他们还可能杀死你。

可以用下列方法诱使你对森林天使负责任：

- 用第 18 章“NPC 固定兴趣技术”对森林天使建立同情心。
- 通过奖惩制度引导你的行为。

当然，如果要对其负责的是人而不是森林天使，或让他们更像人，则还可以采用另一个情感工程工具：可以对其中一两个人产生化学反应，为此要使用第 19 章“玩家到 NPC 化学技术”介绍的方法。

28.3.4 这个角色弧真实吗

离开游戏时，你真的会变得更负责任吗？

我想是，至少会像电影一样让你有所改变。毕竟，游戏模仿的是人生，引导你按生活中的方式改变。

28.4 经历第一人称角色弧对游戏取胜重要吗

这个问题的答案可是可非，每种看法都有它的道理。

这些没有正确答案，只是各人的爱好不同。我希望即使不经历第一人称角色弧，同样能够好玩和取胜。

即使不帮这个森林天使，应该也能取胜，只是更难更不好玩而已。

也许我们会杀一些人，如果杀死三个以上，就很难取胜了。

这只是各人的爱好不同，也可以用许多其他方法设计游戏。

28.5 不同类型的奖惩

生活中有各种类型的奖惩，游戏中也是如此。

下面看看玩家经历第一人称角色弧时可以得到的各种奖励，至于惩罚，只要向玩家拒绝这些东西或失去（减少）这些东西即可。

28.5.1 奖励之一

第一种奖励是帮你赢得游戏的奖励。例如，可以奖盟军，人们拥护你或努力帮助你。只要有足够的盟军，你甚至可以成为他们的领袖。

另一种常见的奖励是增加能力，可以是速度、精度、力量或其他形式的技能效率，例如：

- 格斗（徒手或武器）
- 获取
- 秘密行动
- 控制物体
- 经过大地或建筑的道路
- 提高精神
- 各种魔力
- 防卫能力，如护身符咒

还可以：

- 延长寿命
- 增加任务时间
- 打开新内容
- 看透人心
- 变脸、变身或变衣服
- 减慢、加快或改变时间

还有许多其他形式。

对任务关键的项目是好奖励。例如，可以得到：

- 新武器、弹药、咒语（攻击或防卫）
- 金钱（可以购买武器等）
- 其他东西，可以换武器、咒语等
- 更好的车

最后，各种充电器也可以帮你赢得游戏。

28.5.2 奖励之二

还有其他很好的奖励，与游戏取胜没有直接关系。例如：

- 装修房子/窖洞/碉堡/住处（如有）
- 访问特殊事件或仪式
- 周围的人或其他人赞赏你

可见，对玩家的奖励是多种多样的。

28.6 第一人称角色弧从哪里开始

奖励可以引导玩家沿角色弧走，但第一人称角色弧从哪里开始？

在电影中，角色经历角色弧时，通常从相反方向开始。这样，最后负责任的人，开始通常是怎么的。前面曾介绍过，斯第文·斯皮尔贝格的《辛德勒名单》中，Neeson 扮演的辛德勒就经历了这种角色弧。但是，游戏中不可能这样，辛德勒开始时很自私，但我们不能让玩家在游戏开始时是什么样，因为他原来是什么样就是什么样。

我见过一些游戏，要玩家认同角色的恐惧、局限、障碍或伤害，而玩家并没有这些问题（如胆小），因此行不通。事实上，这不仅不能促进情感沉浸，反而会让玩家远离游戏，因为玩家不能认同这个角色，与角色诱入技术正好相反（详见第 27 章“角色诱入技术”）。但这个问题是可以解决的。例如，尽管我们没有特定缺陷（假设你不会自私），但别人可能因为误会，认为你有这个缺陷。到游戏结束时，其他角色不再认为你是自私的。当然，这不是真正的第一人称角色弧，不是改变自己而是改变别人对你的看法。

但这种办法在某些情境中仍然有用。

28.7 其他角色弧

游戏中的角色弧问题是个大问题，本书不可能详细介绍，有许多有趣和可行的角色弧。我们已经介绍两种：

- 变得勇敢
- 变得对别人负责任

下面再介绍另外几种第一人称角色弧。

28.7.1 变成领袖

例如，你的角色开始时是个咕咕啾啾、无足轻重的人，但每次行动都增加决断性。领袖需要随从，你在经历角色弧时不断获得随从。

28.7.2 了解自己是可爱的

你开始时没有爱，你的父亲很粗暴。随着你不断做好事和英雄行为，不断得分，成为大地上最可爱的人。

28.7.3 达到与世界的精神联系

这是最难的第一人称角色弧，谁能保证给玩家一个精神体验？

但这还是可能的，比如电影《卧虎藏龙》和 The Karate Kid 就是这样，电影《指环王》三部曲和电影 Phenomenon 也可以算上。

下面是一些可能的方法，都是从玩家本身的样子开始，但可以得到下列奖励：

- 注意大自然的细微变化
- 剑术越来越高超
- 巧妙作出艰难的选择
- 不断获得坚强的道德
- 其他精神体验

奖励本身具有一定的精神品质，例如：

- 能看到别人和树中的生命力脉动
- 能听到风中传来几百里外所爱的人的声音

当然，有人认为这些能力和奖励虽然有趣（或有魔力），但没有一点精神品质，这完全要看具体怎么实施。例如，放在水平不高的作者和导演手里，电影《卧虎藏龙》可能完全没有精神品质。

另外，游戏中的精神品质不仅仅来自产生精神品质或特定奖励的体验，而是来自这两者的相互联系。

28.7.4 学会道德

开始时你是个海盗，只为自己，但越来越多的奖惩刺激，使你进行道德选择，最后甚至转而打击过去和你一起多年的海盗，因为他伤害或杀死了许多无辜的人。

28.8 最后思考

是不是每个有故事的游戏都要建立第一人称角色弧？当然不是。

但是，第一人称角色弧是情感工程的前沿技术，如果能成功建立第一人称角色弧，收获是巨大的，但如果不成功，风险也很大。如果建立的角色弧是玩家不认同的，则玩家会拉远而不是拉近与游戏的情感距离。

但是，如果想掌握游戏设计的前沿技术，则应在这方面尝试。

第 21 类情感工程技术

第一人称加深技术

让玩家深入进去。

本章介绍

让玩家探索 and 加深自己的情感深度。

本书介绍了如何对 NPC 增加情感深度（第 9 章），即使 NPC 在整个游戏中只有一句对白（第 12 章）。

尽管加深自己的情感深度比较困难，但也是有可能的。第 28 章“第一人称角色弧技术”中曾介绍过，可以从实际生活中寻找思路。

生活中的情感深度是怎么得来的？从后面几节可以看到，答案可以引出游戏中有用的技术。

29.1 情感与道德决策困难

许多游戏不断为玩家提出战略选择，这样虽然很好玩，但并不能使玩家增加情感深度。

下面介绍情感与道德决策困难，使选择不那么容易。

玩游戏时，我们经常会遇到困难的决策。

例如，是救助最好的朋友，还是救助需要你保护的村民？另一个例子是，坏人抓住了你的姐妹。如果要解救她，就要为坏人执行一个任务，会伤害一个老人，而正是这个老人教给你现在的武功，怎么办？

29.2 假想游戏案例分析:未来女人

看看第 4 页彩图。

在这个游戏中，你扮演的是个卫兵，但却是研究时间旅行的绝密设施卫兵。

每个人都把你看成垃圾，只有 Byron 例外，他是为秘密服务部工作的，对你很好。他说你和他惟一的差别是发枪发证的单位不同，你们都是执法者，因此是同事。

他不仅可敬，而且可亲。他看到一位高级科学家对你不尊重时，为你说话，谴责了那个人。

后来有一天，有人在敲你的门，就是这个处于危险中的年轻女人 Dani（图中的女人）。

她告诉你，她来自 3 年后的未来，她从事的项目和你保护的时间旅行项目是同一个项目。到将来这个时间，这个时间旅行项目会取得成功，她知道这点，因为她是第一个时间旅行者。

Dani 说她只是这个设施的秘书。在第一次和时间飞行员一起参加的时间旅行试验中（时间飞行员为了第一次时间飞行进行了好几个月培训），时间飞行员把她推进了刚刚激活的设备，一下子把她推到了你现在的时段（3 年前）。

她不知道时间飞行员为什么把她推进这个设备，是不小心还是故意，她是否成了某个阴谋的受害者？

更糟的是，在现在这个时间，有个人想杀她，她刚刚逃过一劫。

更为复杂的是，你的两个同事想到了 Dani 年轻时的情况（现在这个时间），根本没有这个人，她也没在所说的现在这个时间经过的公寓中居住，她提到的学校与单位也没有任何相关记录。

Dani 对这些不符合的事实感到越来越烦乱和惊奇，一定是有人抹去了她的历史。

更为复杂的是，要杀她的人就是你的朋友 Byron。他说他不能告诉你为什么她要死，这是个绝秘，但他说“地球”的命运取决于她的死亡。

相信谁呢？Byron？你不认识，但看起来很诚实；Dani？她是你的朋友，看起来也很诚实，而且说杀 Dani 是为了拯救人类。

这是个艰难的选择，不管怎么选，都是个第一人称加深体验^[1]。

另一个技术堆栈例子

顺便说一句，上述情形还用到了另外几个情感工程技术，是很好的技术堆栈例子：

- 由于 Dani 处于危险之中，因此我们同情她，这是个 NPC 固定兴趣技术（第 28 章）。
- 她沮丧和害怕，从而增加情感深度，这是个 NPC 加深技术（第 10 章）。
- 由于你最终帮助她（负责任），因此与她有化学反应，这是玩家到 NPC 化学技术（第 19 章）。
- 由于你对她负责，因此你（玩家）增加了深度，这是另一个第一人称加深技术，将在本章稍后介绍。

在理想世界中，每个人都会在游戏中这样做，但这里有四个难题。

1. 问题之一：一个选择比另一个选择好

如果救 Dani 是具有明显吸引力的选择，则不成为情感选择或困难选择。

解决的办法是让选择更复杂些。因此，我们让 Byron 变成很好很可怕的人，使 Dani 的故事可疑，使她不那么可爱，至少在游戏的那个时刻这样。简而言之，可以调整其固定兴趣拨号器（第 18 章），直到使选择困难。

另外，Byron 可能告诉你，如果不抓住 Dani，他就会被上司杀死。他不该知道 Dani 的这个时间旅行项目，现在知道得太多了。他的上司会认为他有责任，除非他能抓住 Dani，向上司证明自己的清白。你接到了支持证据，知道是真的。

因此，由于会伤害 Byron，选择帮谁变得更复杂了。

2. 问题之二：保存点会减少困难选择的情感

如果在需要决定帮 Dani 还是帮 Byron 时保存游戏，则选择起来就不那么困难了。玩家可以试一个选项，然后用不保存点，再试一个选项。

这样，选择时就没有什么情感，也不会像实际生活中的困难选择一样增加情感深度了。

- 办法之一：让玩家的保存点提早几分钟，放在决策点之前，这样就使决策有一定后果，使玩家会更慎重考虑。

当然，这要求平衡动作和在发布游戏之前进行认真的游戏测试。如果保存点不够远，则差别不大，如果保存点太远，则玩家会在玩游戏时沮丧和生气。

[1] 这类选择的问题是要用很高成本建立支持不同故事线索的资源，稍后将介绍一些解决方法。

➤ 办法之二：这是个更有趣的办法，哪个选择都不是全对或全错。例如，如果救 Dani，则 Byron 会被杀，还有其他不良后果。

如果不救 Dani，则她会被捕，在一个特殊地方被监禁。为了处理这个新的威胁，可能会有一个叫 Richard Hutton（你怀疑是坏人）的人负责时间旅行项目，造成某种可怕后果（见本节稍后介绍）。

但还有另一个问题。

3. 问题之三：这种情境要对两条路线建立资源

这是游戏设计师很少在游戏中采用分叉（多路径结构）的主要原因。为什么要建立许多玩家看不到的资源呢？在这些看不到的地方投下的钱不如花在所有玩家都会遇到的其他地方。

设计师使用多路径结构时，最常见的方法是游戏路径只分叉一小段，然后又合拢到同一路径中。

这可能不是不错的折衷，但所做的选择可能没有什么情节效果和情感效果。实际上，在许多提供多路径结构段的游戏里，不管采用哪种路径，其实差别不大。

如果只分叉一小段，怎么使 Dani 的游戏具有情节效果和情感效果呢？

假设我们相信 Byron，不帮 Dani，则 Dani 想逃出时间旅行舱。她被捕了，但被捕之前，她做了某个动作，使时间流发生了小小的改变。

突然，设备中的另一个保安（是你的朋友）消失在空中了。在这个新时间线中，无论 Dani 做了什么事，反正已使你的朋友变成没有出生过。如果你真正喜欢他，则会产生情感效果。由于这个坏运气，使时间旅行项目的领导被开除，前面介绍的坏人 Richard Hutton 掌权了。

假设采取另一条路径，决定帮 Dani 而不帮 Byron，则前面说过，Dani 的逃跑会使 Richard Hutton 掌握时间旅行项目的领导权，他遣责 Byron 知道太多，他认为欺骗了他。因此，Richard Hutton 杀死了 Byron。由于你喜欢 Byron，因此觉得伤心。

然后，两条路线合拢了。

不管选择哪条路线，都要让你的保安朋友离开，让 Byron 离开，还要帮 Dani，要让 Richard Hutton 最终掌握时间旅行项目的领导权。

我们已经看到，Richard Hutton 在两种情形中都掌握时间旅行项目的领导权，但怎么保证另外三件事都会发生呢？

假设帮 Byron，则 Dani 会被捕。我们知道，Dani 的逃跑企图会使卫兵在时间旅行中消失。但怎么让 Byron 消失和最终帮 Dani 呢？这时，你发现 Byron 是罪恶阴谋的一部分，悄悄地与 Richard Hutton 同流合污，而 Dani 是无辜的，因此你要救他，在此过程中杀死了 Byron。

因此，另外三个条件也全部满足了。

假设你一开始就站在 Dani 一边，我们已经知道，Hutton 会杀死 Byron。卫兵可以升官和离开，从而满足所有条件。

因此，不管采用哪个分叉，很快都能合拢到同一路线，Byron 和卫士都会消失。此外，Hutton 会负责时间旅行项目，你会和 Dani 一起跑掉。

说明

两个路线在短时间内合拢使玩家决策站在哪一边对游戏不会增加太大的成本。尽管如此，这样让玩家决策仍然会增加一定的成本，因此，如果游戏交货期很紧，则通常不会采用这类技术。

虽然如此，Warren Spector 领导和 Harvey Smith 的 Ion Storm 公司仍然努力让玩家决策具有各种长期或短期效果。则本书付印时，Deus Ex: Invisible War 还没有发布，但据说设计师与编程人员准备把玩家决策后果的复杂性提高到游戏界中前所未有的高度。我偷看过他们路标玩家决策的软件，真够复杂的。

进行具有意义的情感与道德后果的游戏决策可以使游戏出名，使玩家愿意买这种游戏。我相信，Ion Storm 公司的游戏会吸引玩家多次试玩，试验不同方式和不同选择的后果。

4. 问题之四：游戏中没有长期效果

这个问题是所有问题中最不重要的。如果解决了另外三个问题，则玩家可以经历我们期望的第一人称加深体验。

但是，如果希望更有艺术性，则可以建立某种长期效果，虽然不一定是情感效果，但可以让玩家觉得游戏中的选择是很重要的。

关键是长期效果不需花太多时间（和金钱）编写和建立资源。下面是例子中可能建立的长期效果：

(1) 如果选择帮助 Byron，则 Dani 无法在时间中旅行，可能改变时间线，使城市中的树木突然失去一大半，再也回不来了。

(2) 如果帮 Byron，则你的同事提升了，游戏到后面时，有人告诉你他看到了这个卫兵在新岗位上混得很好。

(3) 如果选择帮助 Byron，最后又杀死他，到后来遇到他的朋友时，对方向你说了一些很有敌意的事。

这些长期效果很容易集成到游戏中，不需要太多的时间（和金钱）。

5. 案例分析小结

下面是这个案例分析的小结：

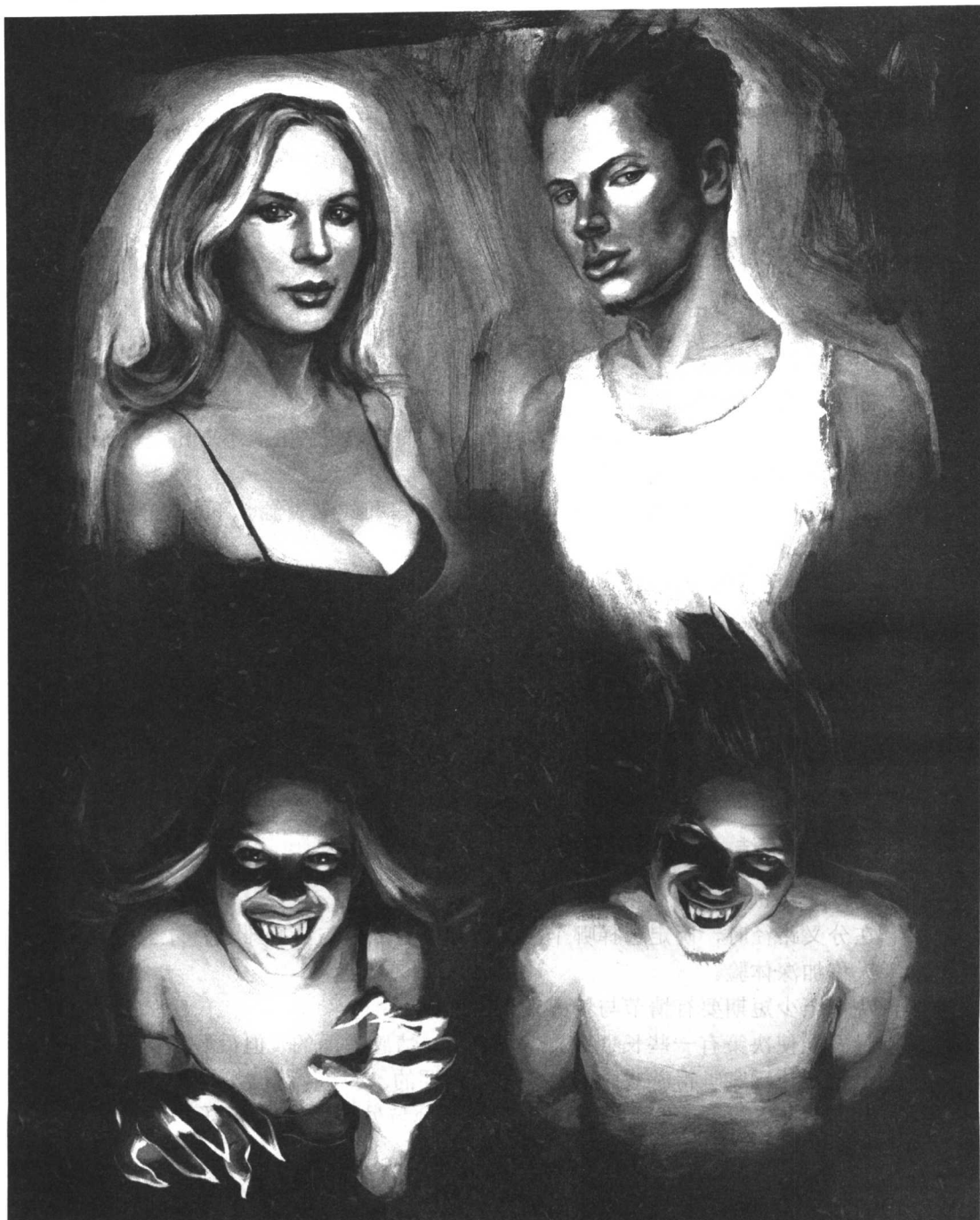
- 在分叉路径时，确定选择哪个路径应该具有战略与情感难度，才能达到第一人称加深体验。
- 决策至少短期要有情节与情感效果。
- 最好能使决策有一些长期效果，即使不是情感方面的（但最好是情感效果）。一定要让玩家觉得游戏中的选择是很重要的。

将动作与效果相联系还可以将游戏的一个部分与另一个部分相联系，是个聚合技术，见第 34 章。

为了进一步演示前面介绍的技术，我们再举一个第一人称加深例子，让玩家进行具有情感/道德方面的困难决策。

说明 Dani 例子底线是某种第一人称加深类型，因为它涉及情感/道德困难选择。

相反，游戏中的大多数选择并不能促进第一人称加深，因为它们只是战略选择，不会有情感/道德困难。例如，战略选择包括是用火力还是用秘密行动变成任务，或确定使用哪些武器。



29.3 假想游戏案例分析:选择玩家角色

在这个例子中,情节并不重要,重要的是要选择玩家角色。可以选择图中的兄弟或姐妹,可以让其为人形或兽形。在游戏之前,可以选择兄弟或姐妹。选择之后,可以在游戏过程中随意选择人形或兽形。

但这是有代价的。虽然每个角色的人形或兽形的能力是不同的。但在游戏中,不同样子的角色具有不同的能力并不新鲜,可以选择玩家角色的每个游戏几乎都是如此。

真正的取舍在于:如果选择人形,则人们(NPC)会发现你很有魅力,会用各种方式帮助你。

如果选择兽形,即使是你的朋友也会怕你。人们或者躲开,或者赶你,谁也不会帮你。但选择兽形时,你要强大得多。

选择哪种形式呢?这是个困难的选择,是第一人称加深技术。

问题与解决方案

也许你会说,这与标准 RPG(角色扮演游戏)中差不多,每个角色有不同技术和能力,人形或兽形只是个战术选择,因此不涉及情感,决定如何选择玩家角色并不会对玩家产生任何深度。

这个观点也许百分之百正确。解决办法可以加上情感痛苦:一个最亲近的朋友在你是兽形时也怕你和赶你。只有你喜欢这些 NPC 和不喜欢他们离你而去时,才会使人形或兽形的选择变得情感困难,从而成为第一人称加深技术。

因此,游戏要采用情感工程技术,使你真正喜欢你的朋友,认为与他们是结合的,这样就要巧妙运用 NPC 固定兴趣技术(第 18 章)和玩家到 NPC 化学技术(第 19 章)。

29.4 假想游戏案例分析:解救少年

看看第 5 页的彩图。

在这个游戏中,你扮演 Terrence Sloan,是个特殊力量技工。James 是你最好的朋友,在战斗中死了,他要你照顾他 17 岁的女儿 Corrina。

遇到她时,她正为她父亲的死心烦,但也对生活的不幸与离群难过。她孤独和不适应环境。

她被 Shadowland 的生物抓住了,这个世界只能在夜晚和黎明之间进入。这里的居民有小神仙和其他神秘的生物。他们原先并不是住在 Shadowland,而是因为人类增加,把他们赶到这里。看到 Corrina 时,她记不起你、她的父亲和她的过去。尽管她对过去的生活不适应,但对这里却很适应。事实上,她的心灵已经融入这个世界,给她带来了新生。她在这里是个皇后。

由于她记不住过去的一切人和事,因此不想和你一起回到过去的世界。

你要进行艰难的选择:

- 把她留在这里,让她幸福,但她的记忆到哪里去了?

- 或把她带回让她感到离群和悲伤的世界……但也可能克服了这些问题而成长了，（按照正常标准）？

这是没有谁对谁错，但这种艰难的选择就可以给玩家一些深度的问题。

技术小结

让玩家进行情感/道德困难决定是许多第一人称加深技术之一，也是其中最难达到的方法。这是因为，它要分开玩家采取的路线，从而需要建立有些玩家看不到的资源（除非他重复玩，每次采取不同路线）。

因此，尽管理论上很容易设计和建立情感/道德困难决定，但要用这种第一人称加深技术建立有意义的选择，就很难做到成本有效。

本章前面曾介绍过，一种办法是让玩家选择有意义的短期后果，加上一些不难实现的长期效果。

但问题是这值不值？当然，这取决于不同游戏，但如果能以成本有效的方式采用这种技术，则我认为一定能够增加游戏的情感深度^[1]。

29.5 责任

想想自己的生活，你是否对年轻时不负责任的人和事负起责任了？承担这些责任（特别是愿意承担的责任）是否让你更有深度了？

这不是一个偶然现象。责任可以增加深度，因为要真正对别人负责任，就要或多或少地了解这个人，他是谁，有什么需求，有什么理想。你要超越自己的观点，用他们的目光看世界，因此会增加深度。

情况可能变得更加复杂。例如下面是做父母的两难问题：你可能从子女角度看问题，但也可能从自己角度看问题。这样，有些问题的有些方面是他们看不到而你都很清楚的。一个两难问题是，你知道最好不要干预他们面对的痛苦与困难情形，让他们自己摸索，虽然你的智慧可以帮他们避免这种痛苦与困难情形。

因此，负责任不一定就是解决别人的问题。也可能是看到他们需要自己解决问题，虽然你爱他们，心里不愿看到他们受苦，而且你很容易不让他们受这个苦。

责任使我们扩大。我们不仅是自己，也在某种程度上是别人，从而有了深度。

游戏让我们对别人负责任时，也使我们有了深度。这里不是说游戏强迫我们对别人负责任，好的游戏应该激励我们对 NPC、对文化、对星球或对别人负责任。

可以用本书各章介绍的方法激励我们对 NPC 负责任，例如：

- 同情他们（见第 18 章“NPC 固定兴趣技术”）
- 与他们化学反应（第 19 章“玩家到 NPC 化学技术”）
- 与他们结合成组（第 22 章“群体结合技术”）

[1] 本书封面画的是个假想游戏，玩家要进行第一人称加深选择，因为这是个情感/道德困难决定。玩家可以选择：（1）救小姑娘，同时又和外星人打；（2）放弃她，以便双手控制武器，更好地保护自己。怎么向玩家提供这个选择，同时又不必建立太多新资源（从而做到成本有效），又能在游戏中在一定效果，见附录 C“收集”。

下棋时，你有责任保护自己的王，但下棋并不能使你具有深度。第一人称加深技术要对人、组织、种族和我们关心的事负责任。因此，要让负责任具有深度，就要同时使用其他情感工程技术以带给关心。

29.6 假想游戏案例分析:Terrellen

星球 Jaan 中居住着和平的 Terrellen 人，他们是这个星球上土生土长的，而这个星球的其他部分由 Terrellen 人租给人类以供采矿。你是个人类学家，在这里进行文化交流。但你要向 A 国星球所防卫队报告，因为你虽然是个人类学家，但同时也是 A 国星球所防卫队的上校。成为人类学家之前，你是个经验丰富的战术家和指挥官（在游戏早期培训到这些技能）。

下面是对 Terrellen 的介绍：

- 他们喜爱体育竞技，有完善的运动员精神法典，非常发达，几乎是个生活法典。
- 家庭很重要，很民主。到 9 岁时，每个小孩要进行一次仪式，改变其在家庭中的地位。从那时起，他就是家庭成员，具有平等投票权。
- 他们的宗教是 4000 年前由 Tylaan 创见的，具有高明的宗教意识。据说他不是来自这个星球，是不朽的，化身为一个 Terrellen 人，传播真理。Terrellen 从人类了解到基督，认为 Tylaan 就是地球人的基督，告诉他们两者不是同一个人，他们自私也不相信。
- 由于他们认为 Tylaan 是访问那个世界的陌生人，因此总是敬重陌生人。因此他们对你很真诚很友好。他们给你提供食品和住宿，甚至教你一些神秘的能力。正是这种对陌生人的真诚使他们允许人类在 Jaan 星球上采矿。

由于采矿团在这个星球上发现少量 $Mitro_3$ ，引起人们对这个星球的注意。在超冷条件下，这种金属会发射出抗重力波，因此可以用于给太空飞船提供动力，是宇宙中最宝贵的金属。

突然，采矿团被 A 军包围，他们想占有所有 $Mitro_3$ 金属。后来，在 Jaan 星球中 Terrellen 人居住的部分发现了大量 $Mitro_3$ 金属矿。

A 国在几个星球上都有一些太空争端，首先请求、然后需求拥有 Terrellen 区 $Mitro_3$ 采矿权，因为这些矿正是在非 Terrellen 居民区发现的。但是，这些矿藏位于 Terrellen 人最神圣的地面下面，因此他们拒绝人类在那里采矿。

Terrellen 人已经有 4000 年没有打过仗了，只有一个人能带领他们保卫家园，这就是你，因为你具有他们所没有的军事和战术知识。你愿意承担这个任务吗？

给群体一个面孔

上述情形中一切都好，但有一个问题：

我们很难认同或关心这个群体，除非我们关心这个群体中的一个或几个人。

因此我们要了解和喜欢或爱上几个 Terrellen 人，然后才能关心这个群体和愿意帮助他们（为他们负责任）。如果你了解和关心他们，自愿这么做，则是个具有深度的体

验。

当然，如果 A 国真的需要 $Mitro_3$ ，因为他们在太空战争中失败了，地球处于危险之中，则我们加进了另一个第一人称加深技术：玩家要进行艰难的选择。

29.7 多个可能矛盾的观点（来自比尔先生）

游戏玩家遇到一个主题、事件、情形、人、群体、计划、物体和生活方面的多个可能矛盾的观点时（或者因为角色固定兴趣使玩家至少对一个 NPC 认同或关心时），也会用到第一人称加深技术。

“多个观点”与“思想映射”

前面曾介绍过，有些技术可以归到多个类别中。例如，负责任就是一个例子，而多个观点则是另一个例子。这个技术不仅使玩家具有深度，而且使情节也具有深度，因此也是个情节加深技术（见第 25 章），第 25 章从情节而不是玩家角度作了介绍，称为思想映射。

但是，“多个观点”与“思想映射”之间有一些微小的差别。例如，游戏中某个时间可能以为基命是好事，另一个时间可能以为基命是坏事。这时思想映射出多个观点是相同的，不仅是个情节加深技术，也是个第一人称加深技术，因为我们在一个主题的不同观点有所变化。

但是，思想映射也可能只是看问题的一个方面。如果主题是英雄，则我们可以看到一个可爱的英雄、愚蠢的英雄、堕落的英雄、为过去赎罪的英雄，等等。

这种情况下，玩家并没有改变观点，成为有深度的人，但通过探索这个主题，显然增加了情节深度。因此这种思想映射是个情节加深技术而不是第一人称加深技术。总之，不同观点产生的第一人称加深技术的条件是我们被生活的细节或关心的主题所折磨，或者因为角色固定兴趣使玩家至少对一个 NPC 认同或关心。

如果只是探索主题的不同方面（如友谊），而没有对这个主题产生情感或道德上的折磨，则只是个情节加深技术而不是第一人称加深技术。

在莎士比亚的戏剧《仲夏夜之梦》中，我们看到许多般配的青年之间冒险和非冒险的爱，我们看到：

- 两个来自贵族的青年 Theseus 与 Hippolyta 之间庄重而正式的爱。
- 作为工具的爱，如 Titania 对一个青年的爱，只是为了让 Oberan 嫉妒。
- Hermia 与 Demetrius 之间安排的婚姻（没有实现）。
- Hermia 与 Lysander 之间热切的爱。
- Hermia 与 Demetrius 之间没有回报的爱。
- Titania 对驴脑袋的工人 Bottom 少不更事的迷恋。
- 戏快结束时，我们看到了 Oberan 与 Titania 之间成熟的爱，尽管有新颖性和原始热情，但让人觉得熟悉和舒服。

这是许多天使看到的爱，要很有智慧（深度）的人才能创作这个戏，我们从他丰富的见识体验到深度。

从不同角度看一个主题（如爱）可以得到深度，游戏中也可以利用这个技术。

说明

这个说明是上一个说明的继续。莎士比亚的戏显示了爱的不同方式，是不是某种“思想映射”能把我们的观点转变，是第一人称加深技术？或者只是从不同角度看爱，而不能增加深度，因此只是个情节加深技术而不是第一人称加深技术？

莎士比亚的例子显示这两个相关技术的区别也不是那么简单的。但要记住，产生的第一人称加深技术的条件是我们对生活的细节或关心的主题所折磨，或者因为角色固定兴趣使玩家至少对一个 NPC 认同或关心时。因此，我认为戏剧《仲夏夜之梦》中的“思想映射”也产生第一人称加深技术。

相反，如果戏中只看到：

- 母亲对孩子的爱
- 两个少年间的爱
- 牧羊人对羊群的爱

这我们只是从不同角度看爱，而没有多个相互冲突的观点，这时的“思想映射”只是情节加深技术，而不是第一人称加深技术，因为我们只是从不同角度看爱，而不会为爱的细节伤神。

29.8 假想游戏案例分析：回到 Terrellens

再回到 Terrellens 人与 A 军作战的游戏。

前面曾提出这样的问题，如果 A 国真的需要 Mitro₃，因为他们在太空战争中失败了，地球处于危险之中，则我们加进了另一个第一人称加深技术：玩家要进行艰难的选择。

假设你先加入 Terrellens 人一方，后来又加入 A 军一方，因为你现在了解到更整体的情况。最初，你想阻止 A 军寻找 Mitro₃ 而破坏他们的圣地。后来，你知道地球面临的危险，因此支持 A 军获取 Mitro₃。现在可以从两个方面看到问题了，这是个“多种观点”，是个第一人称加深技术。

更巧妙地运用这个技术

在游戏中能像莎士比亚在戏剧《仲夏夜之梦》中探索爱一样去探索忠诚与背叛的主题吗？

当然可以。我们首先推出前面介绍的两难问题：是忠于 A 国，还是忠于 Terrellens 人？

游戏中还可以在更细的方面回应同样复杂的问题。例如，如果游戏中的一个战友 Shane 要你保密：他迷上了 Senn，这是一种严重的毒品。如果你告诉上司，则他会被从部队中开除。

但是，为了救 Shane，你必须背叛他，向上司汇报。结果，他被从部队开除，但他的生命得救了。根据游戏的玩法，他可能不一定那么成熟，看不到这是你在帮他。

揭穿 Shane 吸毒的秘密是忠诚还是背叛？

如果在游戏中，我们看到更多忠诚与背叛的冲突，则最后会使我们更有深度。

说明 顺便说一句，如果小情节呼应大情节（如怎样最好地忠诚于 Shane），和是忠于 Terrellens 还是忠于 A 军），则是个情节加深技术。

用多个观点建立第一人称加深的另一种方法

这个小节只是介绍了使用多个观点的一点皮毛。另一种让玩家经历多个可能矛盾的观点的方法是同情多个 NPC，他们对主题、事件、人物和计划具有不同的观点。

29.9 某些第一人称角色弧

每个第一人称角色弧也是一个第一人称加深技术。使情感/道德成长既能增加深度，也能证明这个深度。至少，一个人要有深度才能响应行为和改变行为，或者拒绝改变，保持自己的观点。

有些第一人称角色弧更具有第一人称的加深效果，如学习对别人负责和达到智慧。上一章详细介绍了如何实现对别人负责的第一人称角色弧，下面介绍如何达到智慧。

达到智慧包括掌握动作的情感复杂后果。下面举一个例子。



29.10 假想游戏案例分析:回到城市

在上页所示的游戏中,你扮演英雄,即要回到城市的人。你发现他们为你建立了巨大的雕像,它和城市一起处于火焰之中。

这个城市为你建立了巨大的雕像,因为这里的人民爱戴你。在过去的游戏中,他们掩护你、保护你,因为他们知道你要帮助他们从邻国的统治下解放出来,敌人占领和压迫他们已经有二十多年了。

推翻统治者之后,你成了他们的英雄,他们为你建立了巨大的雕像(这事你现在才知道)。

杀死统治者后,你没有回到这个城市,而是去这个国家的另一个地方执行任务去了。你现在才知道,这个统治者被推翻后,他的儿子掌握了政权。为了惩罚这个城市对你提供的帮助(在你要求下),这个儿子摧毁这座城市,杀死了许多你认识和关心的人。

Jarvis(男)正在这里等着你,你在过去的游戏中见过他,和他交过手。他过去是那位独裁者的卫兵,但他讨厌独裁者的儿子那么残暴,因此他转变了立场,现在愿意帮你杀死独裁者的儿子。

Jarvis 过去有一些过错,在转变立场之前,他按独裁者的命令杀死过一些无辜的人。但你如果要取胜,就需要他的帮助,从而出现了情感复杂情形(见第 23 章)。

总之,你的行动会有一些情感复杂后果。你喜欢的城市被摧毁了,你关心的人民被杀死了,一个坏人在你的感动下转变了立场,愿意帮你做好事。你必须更有智慧和深度。这样,达到智慧的角色弧就成了第一人称加深技术。

29.11 看到不是黑白分明的情形

下一个假想游戏例子中,你的行动也会有一些情感复杂后果,并且具有达到智慧的角色弧的另一个成分。

但我们也要介绍另一个技术:看到不是黑白分明的情形,因此要有深度思想才能帮助需要关心的人。可以看到,看到不是黑白分明的情形与前面介绍的多种观点密切相关。

在情感主题中通过多个观点推动玩家时,可以使玩家逐渐看到事情比初看起来复杂得多,不是那么黑白分明的。这是智慧的基础之一:要看到全局。

下面看看如何使用这个技术。

游戏开始时,玩家(你)觉得情况一清二楚,毫无疑问你做的是正义的事,你在执行任务时对自己的正义性毫不怀疑。老套一点,假设你要救一个被绑架的公主。

随着游戏的继续,你逐渐发现实际上自己搞错了。你发现公主并不是那么光明和美好,绑架的人实际上是为了阻止她的暴政统治。

后来,随着游戏的继续,新的事实再次改变了你的观点。你发现公主不得不对帝国实行严厉统治,因为如果不这样,就会发生大量内战,从而造成暴乱和不安定。

事实上,当你救公主时,内战爆发了,反对她统治的党派发生了叛乱。

你认为：让公主回到王位上，局势就会安定下来。但结果并非如此，国内局势已经失控了，公主对暴乱的过度控制使矛盾进一步激化。

这时，你要想办法力挽狂澜，要打倒几个闹事的军阀，虽然他们有一些合法问题，而不只是作恶。最后，你要把公主赶出王位，击溃她的皇家卫队。

简而言之，经过一系列发现之后，你看到：

- (1) 作为早期决策基础的最简单情形其实引发了比当初更糟的情形。
- (2) 矛盾各方都有合法问题，很难简单地回答帝国面临的问题。
- (3) 为了主持正义，你反面好心做坏事，从而造成要自己来收拾的局面^[1]。

玩家（你）在游戏结束时对世界的看法变得更明智了，你了解到，游戏中的许多问题并不是非黑即白的。

29.12 最后思考

本章介绍了几种建立第一人称加深技术的方法：

- 情感/道德困难决策。
- 责任心。责任心可以是玩家成长而形成的（在第一人称角色弧中）或玩家在游戏开始时就有的（如 Ico 游戏中你对小姑娘的责任心）。
- 游戏玩家遇到一个主题、事件、情形、人、群体、计划、物体和生活方面的多个可能矛盾的观点时（或者因为角色固定兴趣使玩家至少对一个 NPC 认同或关心时），也会用到第一人称加深技术。
- 有些第一人称角色弧更具有第一人称加深效果，如学习对别人负责和达到智慧，达到智慧包括掌握动作的情感复杂后果。
- 看到不是黑白分明的情形，因此要有深度思想才能帮助关心的人。

那么，游戏是娱乐还是艺术？显然，和电影一样，游戏既是娱乐也是艺术。第一人称加深技术可以使游戏从娱乐提升为艺术。

艺术是在不同层次上的交流，让我们具有洞察力、复杂情感体验和可能把我们引向看待问题的新方法。

《指环王》电影是艺术化的娱乐，具有上述所有要素。加上电影提供的动人场面，使观众争相追捧。

当游戏变成艺术后，就更有情感力度，因而也更有娱乐性。只要运用巧妙，第一人称加深技术可以像电影一样动人，但使用的却是游戏独有的体验。

[1] 这个故事并没有什么情感影响，除非玩家开始关心游戏中的一个或几个人，在玩家最初解放公主时使帝国的情况恶化，严重地影响了玩家关心的这些人。

第 22 类情感工程技术

通过动作揭示复杂角色

话是不值钱的，有时是多余的。

本章介绍

如何揭示角色的不同侧面，即使整个游戏中很少有对白或没有对白。

有时需要把角色（NPC 或你扮演的角色）描述成多维的，即使没有对白。我们已经介绍过使用对白时如何把角色描述成多维的。

前几章详细介绍了如何对主 NPC 提供角色菱形，是 3 到 5 个特性的有趣组合（见第 9 章“NPC 趣味技术”）。

我们还介绍了如何让玩家认同具有不同特性的角色（见第 27 章“角色归纳技术”）。

无论是 NPC 还是扮演的角色，有一点要记住，就是有时不用言语也可以表达角色的不同侧面或特性。

本章不重复其他章已经介绍的技术，而主要把其他章介绍的原理运用到不说话或很少说话的角色。

30.1 实际游戏案例分析

参与开发的一个游戏是 Midway 的 *Gladiator-The Crimson Reign*，和游戏中常有的情形一样，这个游戏也夭折了。

这个游戏提供了有趣的挑战，例如：

- 我要对罗马帝国的高度创建 10 个不同角色——7 男 3 女，这些角色都是斗士，大部分都是被迫参加搏斗，但也有几个是自愿的。
- 每个角色具有不同个性，差别很大。每个个性要足够复杂，才能激起游戏玩家兴趣。
- 每个角色都要让玩家愿意扮演。

尽管游戏可以利用机会使用一些有趣的对话，但角色很少有说话的机会。

为了对每个角色生成角色菱形，还有下列困难：

- 如果每个角色都有 3 到 5 个特性，则至少其中 3 个特性要能用非语言方式表达。
- 要对 7 个角色重复，每个角色的个性组各不相同。
- 角色来自罗马帝国，其特性必须适合罗马帝国的文化，甚至要衬托这种文化。
- 如果特性集基于文化，则还要不落俗套。这个特性组合要新颖和有趣。

这 7 大要求很难实现，特别是大多数角色个性要用非语言方式表达。

生成这些角色及其角色弧的重任落到了我的肩上，但小组中的创意专家们很快适应了我的情感工程策略，做出了巨大贡献。

30.2 Khensa

我本来想详细介绍一个武士角色，但不能对 Khensa 说得太多，不是没什么可说，而是害怕律师来找我的麻烦，因为我与 Midway 公司签署了不能披露的协议。

如果他们能按我的主意，做一个巨大的金字塔，让访问的人张口结舌地吃惊几千年，本来不会是这个命运。但上次我检查时，发现他们建立了如此巨大的纪念碑，Midway 的当前业务计划已经可以接到月亮上了。因此，在披露 Khensa 信息时，我还是小心为好。

游戏中，Khensa 是个 18 岁的年轻角色。Khensa 是 Isis 寺院中的学徒，希望有一天成为女教士。但是，她不得不面对一个可怕的选择：

- 与市长结婚，市长对她有强烈的欲望。但如果这样，她就违背了对 Isis 上帝的誓言，即永不结婚和保持独身。如果不与他结婚，则市长发誓要摧毁她所爱的寺院。
- 她可以避免这两种命运，只有去做斗士。但如果这样，她就必须杀人，这也违背了她的誓言，更不符合她的天性。

注意 Khensa 具有固定兴趣（我们同情她），因为她的冤枉的不幸是固定兴趣技术（见第 18 章“NPC 固定兴趣技术”）。

30.2.1 Khensa 的角色菱形

我想用 5 个特性构造 Khensa 的个性，我要让每个角色至少有三个特性不用言语表达。

游戏中有几个地方可以让角色不用言语表达自己：

- 角色进入决斗场时向人群问候的方式（罗马帝国许多大大小小的决斗场都有斗士格斗）。
- 角色嘲弄另一个武士的方式。
- 角色处于优势时杀对手的方式。
- 角色处于劣势时被对手杀的方式。
- 角色离开决斗场的方式。

如果让角色有多种方式做上述事，则可以在更多的地方让角色不用言语表达自己。我选择的前两个特性要用言语表达：

（1）她天真无邪。当然，这可以不用言语，只要能看到她的脸部特写。但除了一些简短的影片片断，没有这种机会。我们主要是在一个个决斗场中看她决斗。

（2）学术敏锐。古代最著名的图书馆是亚力山大市的著名图书馆，Khensa 曾在那里秘密学习过。

她的下面三个特性可以不用言语表达，但我不想用话说，还是看看 Khensa 的三幅图吧，这是 Austin 画的，他是小组中负责主要角色样子的画家。在这些图中，可以看到 Khensa 的另外三个特性：

- （3）性感和美丽。
- （4）孤独。
- （5）神秘，有一些小魔力。



如果我、画家、动画师和编程人员都做得不错，则扮演 Khensa 的人会觉得她是个很有立体感的特性的人，无论是动作还是格斗。

30.2.2 不用言语沟通的深度

她不仅神秘，而且有一定深度，因为五个特性中的两个（孤独与神秘）也是角色加深技术。



30.3 最后思考

无论设计的角色是 NPC 还是玩家扮演的角色，都要注意：

- 他们走和跑的方式
- 格斗动作
- 其他动作

- 闲时^[1]
- 其他动画
- 嘲弄
- 面部
- 衣服
- 武器
- 纹身或其他身体标记
- 住处（如有）

这些非语言沟通方式都可以表达角色菱形中的特性。

[1] 闲时 (idle) 就是停止移动角色时其进行的动作, 使角色不会显得死板和没有生命。在有些游戏中, 闲时动作有时可以提供幽默感。

第23类情感工程技术

通过符号加强情感深度

物体和言语是传递情感之风的窗口。

电影和电视作家

知道用符号给角色、场景与故事增加情感深度以及使符号与情感产生共鸣。游戏中最好更进一步，生成可用符号，不仅有情感力量，而且可以在游戏中使用。本章介绍几种生成这种象征符号的方法。

电影和电视节目会用到符号。在 *The Matrix* 中, Zion 城市是反叛与希望的象征, 虽然我们从来没见过这个城市。

广告要使用符号, 例如麦当劳的拱形就是一个象征符号。

你桌上放的情人照片也是个象征符号。

符号与情感产生共鸣, 是相当强大的。

创建象征符号时, 不是创建智力魔力, 让玩家去猜符号的意思, 否则这种智力游戏会大大削弱增加情感沉浸的效果。

符号应调动感情, 但如果做得漂亮, 则大多数玩家不会意识到你使用的是象征符号。玩家不用注意到这个符号就可以受到它的情感影响。

当然, 可能有少量玩家会注意到你的象征符号, 会去思考这个符号的意义^[1], 但这个符号也应对他们产生情感体验。本章介绍如何达到这个效果。

31.1 可用符号

游戏提供了电影中没有的机会。电影符号可以增加情感深度, 游戏中不仅可以这样, 而且还可以在游戏中的使用这个符号或对其提供某种功能。

下面举几个符号增加游戏深度的例子。

31.2 角色条件或条件改变的符号——视觉或言语

这类符号可以在游戏中特定时刻或情境中使用, 但不能第二次使用。

要使用这类符号, 可以在屏幕上显示一个图像或让角色在游戏中说点什么, 反映屏幕上某个角色经历的情感。

要了解如何使用这类符号, 可以看几个电影与电视中的例子。

31.2.1 电视中的视觉符号

在 *Star Trek-Voyager* 的一集中, Captain Janeway 发现自己正与凶猛的 Feseration 飞船大卫展开激烈战斗。大卫及船员们屠杀无辜的外星人, 目的是想用外星人身上的化学特质推动其飞船。Captain Janeway 吃惊地看到一个训练有素的星际飞船官员会如此粗暴地破坏最基本的同盟道德准则。她对大卫杀死外星人深感气愤。

Captain Janeway 因为不顾一切阻止其他大卫而深受困扰, 以至于跨过了道德与正义的判定边界。为此, 她使她的船员们处于极度危险之中, 从而在她和她的大副 Chakotay 之间产生了一系列争论。简而言之, Janeway 努力阻止凶猛的大卫 (是个可怕的领袖), 使 Janeway 自己成为一个很差的领袖。

在与凶船的一次战斗中, 一个标有 U.S.S.Voyager 字样的金属匾掉到 Voyager 舱壁

[1] 我采用的一个松散规则是, 25%的玩家会注意到你的象征符号, 而 25%不会注意到你的象征符号。当然, 虽然他们没有注意到这个符号, 但也会受到它的情感影响。如果太多玩家会注意到你的象征符号, 则表明刀斧痕迹太浓了, 会削弱或破坏符号带来的情感力量。游戏中最好不要有太明显的符号, 除非有特别重要的原因。

上，这个匾是个符号，是 Voyager 的精神核心，是联盟的道德法典，是太空飞船忠实与人性的传统，是拥有这种法典与传统的人们道德准则，匾掉了，就表示这一切都被破坏了。这是 Janeway 与 Chakotay 的条件或条件改变的象征。

匾掉到舱壁上会影响我们的情感。如果人们只是把匾与抛弃的联盟规则硬性联系起来，则说明作家创建这个符号时不够艺术。

31.2.2 电影中的视觉符号

1957 年获得学院奖的电影 *Bridge on the River Kwai* 中，Alec Guinness 扮演的 Nicholson 上将指挥着一群 E 国士兵，被 J 国人俘虏，强迫他们在 M 国的 POW 营中像奴隶一样工作。

这里不想重述曲折的情节，由于 Nicholson 的自我个性，让他的士兵帮助 J 国建了一座又大又结实又漂亮的桥。他告诉部下，这样可以保证坚持原则和道德高尚，实际上他是想用这个工程与美好杰作体现自己的伟大。

结果，Nicholson 上将在建桥时帮助了敌人。到电影结尾时，由于桥上发生的战争，他终于认识到这点，并自责道：“我都干了些什么呀！”

正在此时，他摸到了他的指挥官的帽子，这是一个符号，表示角色条件或条件改变，他摸到了帽子，表示他又回到了自己的身份——一个忠实的 E 国士兵。

附近发生了爆炸，把他击倒在地，弹片使他受了伤。他站起来，帽子掉在了地上，但他太晕了，没有立即看到。然后 Nicholson 弯下腰，从地上捡起帽子。他摸了摸头，然后到地上捡起帽子，这又是一个象征，表示角色条件或条件改变，表示他再次成了正直的人。

他的转变立即付诸行动，当他被弹片炸死时，他冲向炸药起爆器，炸掉了他指挥士兵们辛辛苦苦建起来的这座桥。

和 Voyager 的例子一样，大多数观众没有注意到这个符号运用，但这个符号仍然给他们的情感体验带来了深度。这是个奇怪的瞬间，作家意识到你要投入大量工作生成情感效果，同时又要让别人不知不觉^[1]。

31.2.3 电影中的言语符号

在非常煽情的电影 *American Beauty* 中，Ricky Fitts（由 Wes Bentley 扮演）是个少年，但没有担心少女的社会压力，而且对周围的美女非常喜欢。从某个方面看，他非常开心。

但是，与表面的开心相反，他贩卖毒品，感情上完全独立，而被死神迷住。事实上，他表面的平静是一种面具（见第 9 章“NPC 趣味技术”）。

在电影中某个时候，Lester Burnham（由 Kevin Spacey 扮演）到 Ricky Fitts 的房子里买一些迷幻药。Lester 对前几天晚上与 Ricky 一起吸毒的那种药劲很足的白粉特别感兴趣。Ricky 取出一袋白粉，告诉 Lester 就是这种。

[1] 当你第一次告诉父母，你要把生命奉献给视频游戏时，他们脸上的表情会如此更加奇怪。

Ricky: 一流的, 称为 G-13, 是基因工程产品, 太够劲了。但只有舒服的兴奋, 没有妄想。

Lester: 是那天我们一起吸的吗?

Ricky: 我只吸这种。

这个对白为什么是角色条件或条件改变呢? 因为 Ricky 在不知不觉中描述了自己。Ricky 本来是个热血青年, 但他在军队的严厉的父亲为了惩罚 Ricky 不听话, 把 Ricky 送到了精神病院两年, 使他染上了毒瘾。

这个经历把他的精神击垮了, 因此 Ricky 本人、被马里安父亲和精神病院击垮的神经都非常的兴奋。这种平静的面具使他的内心保持平静, 因此没有妄想。但和所有化学物质带来的兴奋一样, Ricky 不是真实的。

31.2.4 电视中的言语符号

在电视中, 有时要写一些样本脚本, 显示你能够适应不同节目的写作风格。我曾经写了一个 X-Files 样本脚本, 使我在游戏行业中有接不完的话^[1]。在这个故事中, Mulder 不再与和 Doggett 同心工作, 总是进行超自然的探险, 寻找他分散妹妹的真相。但是, 在我写电影剧本时, 这个案子正在前面的系列中侦破, 因此 Mulder 不再有前进的梦想或野心。

在 Mulder 同 Scully、Doggett 与 Skinner 的一次可怕谈话中, 他们要求 Mulder 离开 X-Files, Mulder 注意对 Skinner 办公室的时钟, 与自己的手表对了对时, 问道, “你的钟准吗?”

谁也没有回答, 谈话还在继续(对话中, 通常并不是每句话都有问必答)。为什么抛出这么一句话呢? 这是个符号, 象征 Mulder 的条件或条件改变。这里, 它象征他与他们不同步, 走不到一起, 言下之意, 他的机会已经过去了。

阅读脚本的人(或看到 Mulder 对白的人)是否意识到这个意思或这句话? 很少, 就像人们很少意识到 American Beauty 中 Ricky Fitts 说的政府范围工程技术一样。和其他例子一样, 符号是在观众不知不觉中起作用的。

[1] 第 4 章“电影剧本作家对游戏的 17 个盲点”曾介绍过, 我认为游戏公司仅仅根据作家在其他游戏中的写作经历而请这位作家, 则是个大错。他可能在许多游戏中有许多蹩脚的创作, 使游戏简历显得很丰富。因此, 游戏公司不仅要读一些他们的游戏作品, 最好还能看看作家所写的线性(电影或电视)脚本, 看看这位作家的水平如何, 能否写出复杂曲折的情感效果, 在故事中不断转折。在游戏创作中这些能力是必要的, 就像创建只有一两句对白的精彩角色一样。

我个人发现, 能写出好东西的作家都是 WGA(美国作家协会)的会员。当然, 也许还有不是 WGA 会员的高手, 但需要大海捞针。就连许多 WGA 会员也只是充数的。真正厉害的作家已经在电影和电视中赚饱了, 很难对游戏感兴趣, 这也是个两难的问题。

31.3 游戏案例分析:ICO

第 19 章“玩家到 NPC 化学技术”介绍了游戏 ICO^[1]。(注意:如果不知道这个游戏的结局,请跳过下面几段。)

到游戏接近尾声时,你扮演的男孩得到了一把魔剑,具有某种神电。这是个符号,表示男孩的条件或条件改变,象征他取得了一种力量:攻击他的怪物要躲开他和避开他的剑,也象征他已经和这个姑娘连在一起,因为剑的神电就像这个姑娘的神秘力量一样,具有同样的魔力。因此,这个剑象征两个条件:男孩得到了力量并赢得了姑娘的心。

由于这个男孩用剑完成最终任务,因此这是个可用符号,有两个作用:加深情感体验和在游戏中使用。

31.4 假想游戏案例分析:悲伤与成就的象征

假设在剑术类游戏中,在拯救一些村民的格斗中,村里最有智慧最受尊敬的老人被杀了。村民们沉浸在悲痛中。这时一片乌云移到太阳前面,在村子中投下一片阴影,象征村民(和你)的悲伤,也许你也觉得这个老人特别可亲(只要运用第 18 章介绍的 NPC 固定兴趣技术,使角色足够丰富,对话足够精彩)。

经过巨大努力和多次艰苦战斗之后,你获得了最高武士级别。这时,一只苍鹰在天上飞过,这也是一个符号,象征你的成就。

重复一遍,别人没有意识到这个符号并不要紧,它们已经使体验加深了,已经产生了情感影响。

31.5 象征小情节

在许多故事中,一些最扣人心弦的时刻正是角色经受其情感 FLBW 的折磨和最终成长的时刻。

说明 第 17 章“NPC 角色弧技术”和第 28 章“第一人称角色弧线技术”介绍了 NPC 与玩家的角色弧,艰难地克服了 FLBW(恐惧、局限、障碍和负伤)。象征小情节的内容利用了这两章介绍的知识。

有些作家在故事中插入了表示角色弧的符号,只是随着角色改变和成长,这个符号也一起改变。象征小情节是个情节加深技术,在全部或大部分情节中继续(而角色条件与条件改变符号则只在游戏中某个时刻或情境中出现)。

在 Star Trek 系列 Enterprise 中,一个船员 Ensign Hoshi Sato(女)具有超常的语言能力。在一个早期情节中,她很难适应太空飞船上的生活,她想回家,回到地球上。

[1] 一个来自不同地方或不同星球的男孩(你扮演的角色)带着一个具有神秘力量的美丽姑娘离开他们被捕的碉堡。他在旅途中克服了许多可怕的障碍,不是为了自己,而是为了解救这个姑娘。

她带了一只宠物——一只小黄蛞蝓(鼻涕虫)。这只鼻涕虫在飞船上的表现不太好,环境条件威胁着它的健康。

到这一集结束时,她发现船员们都需要她,因此慢慢安下心来在飞船上工作。她把鼻涕虫扔到一个像地球样的星球上,它在那里活得很好。

因此,鼻涕虫是个象征小情节。鼻涕虫在飞船上表现不太好时,就象征她很难适应太空飞船上的生活一样。后来鼻涕虫到了新的星球上,活得很好,就象征她在外空中生存和适应下来了。

利用象征小情节,只要检查符号中发生的情况,就可以了解角色在角色弧中的情况。

31.5.1 在意识之外工作

和角色条件与事件改变符号一样,观众和玩家可能注意到或没有注意到象征小情节。

再看看 Star Trek 系列 Enterprise 的例子。在这里,与大多数情况不同,我们很清楚鼻涕虫是个象征小情节,因为飞船上的医生也向 Hoshi 指出了这点。在与她对话时,他把她的困难与鼻涕虫做了一个对比。

这破坏了让象征小情节在意识之外工作的准则。据我看,这是个失误。我认为,如果不点破这一层,Hoshi 的思乡病与鼻涕虫之间的象征会产生强烈的情感。“看,这是个象征”,通常不是个好办法。但是,每个作者都知道,每个规则都有一些成功的例外。

电影 Wonder Boys 有效地使用了有趣的象征小情节。在这部电影中,Michael Douglas 扮演 Grady Tripp,在几十年前写了一部很有名的小说,现在是一个著名文学艺术学院的过时的创意写作教师。他的生活很潦倒,他很沮丧,一直忙着没完没了的小说,始终不见面世。

象征小情节是他正在写的小说,小说就是他的生命。我们知道,几十年前他出过书,但后来其情节漫无目的四处蔓延,就像他的生活一样。小说中有无数细节,都没有统一的线索(像他的生活一样)。

电影到后头,他的手稿(惟一拷贝)飘到风中(表示他的生活散乱了)。再后来,别人问他小说讲的是是什么,他也回答不了,表示他对自己的生活没有任何思路。到结束时,他感到生活又有了意义和方向,又另写了一个新小说,这个小说有力度也有焦点。

31.5.2 在游戏中使用象征小情节

第 28 章“第一人称角色弧线技术”介绍过,对玩家建立角色弧可以打开情感之源。下节假设读者已经熟悉该章的内容。

象征小情节不仅可以反映 NPC 的情感增长,也可以用于第一人称角色弧。这时,符号改变反映角色在其角色弧的固定路径中经历的变化。

记住,第一人称角色弧不仅是你所扮演的角色成长,你本人也会实际体验到这种改变。

假设在游戏中，玩家角色是个武士剑客，掌握了许多武器。他身佩各种刀剑，离开师傅，去救师傅的侄女，她被一个罪恶的军阀抓走了。这个任务开始了一个大情节。

明显的角色弧是让角色（玩家）从新剑客变成一个老手。这是显然的，我们将其忽略¹。

我们改变角色弧：达到与宇宙的精神联系。The Karate Kid 中的男孩就经历了这样的角色弧。他在第一场电影中赢得了最后的决战，不是因为他很强大，不是因为他柔道更好，也不是因为他更勇敢。到电影结尾时，他达到了与宇宙的精神联系。这里的象征符号是他很容易“金鸡独立”，一脚站着一脚踢出，双臂展开。

游戏中，角色达到精神智慧或能力时，世界可能发生某种改变。也许他可以进行某种超常动作，如《卧虎藏龙》中的斗士一样。

能否给这个角色弧一个象征小情节？

可以这样：师傅给你的一把剑，舞动时会发出可怕的声音。但随着角色弧的进展，这个声音变得越来越和谐动听。

也可以到小溪旁边树林里的小屋中补充生命力。游戏开始时，小溪是充满泥沙的，而随着角色弧的进展，溪水变得越来越清澈。

在这两个例子中，玩家可能没有注意到符号的改变，这正是我们希望的：要让象征小情节在玩家意识之外或意识边缘工作。

31.5.3 变成游戏中的可用符号

第一个例子中，剑的声音越来越和谐动听时，可能具有某种超常现象。村子里有个老人，看起来是个普通老农，其实非常厉害。听到这种美妙的声音时，他知道你的修炼到家了，因此会给你特殊武器、弹药、选项或秘密，帮你完成最终的最危险的任务。

从 ICO 中借一点灵感，可能要到剑发出这种奇妙的声音时才能完全充电，可以打击最后最可怕的敌人。

也可以把小屋旁边的小溪变成可用符号。你的师傅在小溪旁建了这个小屋，隐藏了你不知道的魔力。假设你师傅在游戏过程中死了。当你完成角色弧和使小溪变清时，你师傅的脸可以从溪水中看到，可以向你提供完成最终任务所要的秘诀。

当然，游戏中的符号不一定非要使用，因为其主要目的是加深情感体验。但最好同时把它作为游戏要素。

说明

前面的例子中，象征小情节可以提高游戏的艺术与美感，但如果要加深情感体验，就要求第一人称角色弧本身具有真正的情感力量。第 28 章介绍了如何实现具有情感力量的第一人称角色弧。

象征小情节象征 NPC 角色弧时也是这样。小情节可能在故事中增加艺术性，但要加深情感体验，就要在 NPC 克服 FLBW 成长时具有情感吸引力。第 18 章“NPC

[1] 我经常对写作班学生说，对于角色、对白、场景和情节，一个很好的原则是：寻找俗套，抛弃它。这样，师傅也不要那种老套的“东方高人”。

固定兴趣技术”和第 17 章“NPC 角色弧技术”介绍了具体做法。

31.6 游戏案例分析:Aidyn Chronicles

在游戏 Aidyn Chronicles:The First Mage 中，你所扮演角色的一个好友是个 NPC，他是个不情愿的骑士。尽管这位骑士已经厌恶战争的残暴，但还是不得不继续为国王格斗，为了自己的荣誉，也为了支持高尚的事业。他握的杆上标有帝国的国旗或旗帜。作为游戏工具，这个旗帜有一定的保护功能。

但旗帜常常在战争中被撕裂，象征骑士的心常常在残酷的格斗中受折磨。此外，旗帜撕裂时，会使骑士与周围的人讨论战场上格斗与做一个和平人士的道德。旗帜是一个象征小情节，表示骑士为做不做武士而心理受折磨。

在这个例子中，符号也有双重作用，不仅可以加深情感体验，也是在游戏中有用的符号。

这个符号小情节能否加深游戏情感？取决于角色成长和改变时，玩家是否在一定程度上体验到成长和改变。

31.7 预兆中使用的符号

这里是另一个情感加深技术，但只出现在特定游戏时刻或情境中，预示后面的情节中会发生某种事情。在预兆中，我们创建的符号通常也是玩家或观众注意不到的。符号及其发生的变化表明，故事后面会在主角身上发生的事，通常是坏事。

在电影 Shawshank Redemption 中，Andy Dufresne（由 Tim Robbins 扮演）被蒙冤送进监狱，与看守人发生冲撞，成为死敌。在后来的情节中，另一个人也被关进监狱，他的情报可以为 Dufresne 洗去冤情。看守人发现这个情况，在夜里把那个人叫出来，带到院子里。看守拷问这个新囚犯，确认他具有对 Dufresne 有利的情报。

最后，看守人把烟头扔到地上，走过去将其踩灭，然后离开了，这个囚犯被一发来源不明的飞弹打死了。

踩灭烟头是个预兆，表示这个囚犯（或其所带的情报）会被毁灭。看到这种情况时，会让观众心头一紧。

31.8 假想游戏案例分析:武士

回到武士剑客的例子。师傅有一颗盆景树，已经有 150 年的历史，是他的师傅亲手培植和传给他的。你的师傅一直耐心培养这颗小树，增加自己的耐性。

然后在游戏或影片片断中，坏人把树破坏了。这是个预兆，表示你的师傅会被杀。

盆景树也可以变成可用符号，在游戏中起作用，它的魔力可以治愈你的伤口或恢复你的生命力。这样，盆景树被破坏时表示你的师傅会被杀，同时会影响游戏，使你无法愈伤，从而增加危险。

31.9 不断增加情感关联的符号——视觉或言语

这是另一个情节加深技术，也延伸到整个情节中，可以是个物体，也可以是个言语。

国旗的意义是什么呢？很丰富，包括民主、勇敢、选择生活方式的权利、言语、思考与宗教自由、法治国家等。

记住，看到国旗时，我们并没有想到所有这些意义，就像与国旗相关联的情感体验。看到国旗时，我们会感到这些情感关联。

符号不是让你思考，而是调动你的情感。或者既让你思考，也调动你的情感。

如果在情感激烈的时刻不断重现某个符号，则会在这个符号中不断增加情感，使这个符号越来越具有情感关联。

电影中的视觉例子

电影 *Braveheart* 中有一个有趣的符号不断重现——蓟花，然后是绣有蓟花图案的手帕。这个符号（蓟花和绣有蓟花图案的手帕）随着电影的继续而不断增加情感关联。

Braveheart 的主角是 William Wallace (Mel Gibson)，苏格兰历史上的一位革命领袖。当 Wallace 是个小孩时，一个小姑娘 Murron 在他父亲和哥哥的葬礼上送给他一朵蓟花，他们是被不列颠人杀死的。因此，这朵蓟花就与爱相联系。随着年龄的增长，他们开始约会，他还给她同一朵已经干了的蓟花，使蓟花再次与爱相联系。当 Murron 与他结婚时，她送他一方绣有蓟花图案的手帕，仍然与爱相联系。

后来，Murron 被杀了，这方手帕是表示爱的惟一象征，当 Wallace 悲伤地看着这方手帕时，我们都理解和体会到他的愤怒，调动了他（和我们）的情感记忆和对 Murron 的感情、他们爱情的美丽以及她逝去的悲伤。

但是，这方手帕在情节中继续增加情感关联：

- 当 Murron 被英国治安法庭法官杀死时，Wallace 杀死了这个法官，然后凝视着手帕。这时，它又与复仇相关联。
- 当他成为苏格兰人的领袖，为独立而战斗时，仍然带着这方手帕，因此手帕最终又与自由相关联。
- 当 Wallace 被杀后，乏味的地主 Robert the Bruce (Angus MacFadyen) 参加了战斗，克服自己的动摇与懦弱，领导人民参加战斗，手里还拿着这方手帕，这时又与勇敢相关联。

在这部电影中，绣有蓟花图案的手帕不断重现，而且总是在情感激烈的时刻，总是与爱、复仇、自由和勇敢相关联。最后，这方手帕充满了情感。

看着 *Braveheart* 中的那方手帕时，我们不会想到所有这些意义和关联，但手帕调动了我们的所有这些情感体验（Wallace 失去妻子，愤怒复仇，为自由而战等）。

31.10 假想游戏案例分析：垂环

游戏中的符号怎么能够既增加情感关联，同时又能作为有用的符号（在游戏中可

以使用)？

假设游戏采用 Tolkien 式的故事 (的确有点老套, 但我们只是用来教学)。你扮演较弱的 Hobbit 式角色, 面对具有超越自然力量的可怕敌人。

你之所以进行这个英雄式的冒险, 是因为敌人扫荡了你的家园, 你有责任复仇和阻止坏人继续屠杀无辜的人。

你父亲在临终前给了你一个耳环, 上面有你的家族饰章, 是个传家宝。第一次看到这个耳环是在一个影片片断中, 你父亲临终前给你的, 因此它与爱相关联。

当你搜寻坏人时, 你可以带上耳环, 通过捏紧这个耳环来恢复生命力 (但不能太经常), 因此耳环又与生命相关联。

在某个时候, 你要永远 (当时看来是永远) 把这个耳环交给倒下和面临死亡的朋友, 给他恢复生命力。这时耳环又与为朋友牺牲自我相联系。

如果耳环最终回到你手里, 让你在最后决战时具有超强的生命力, 则它又与胜利相关联。

尽管这一切是在玩家意识之外完成的, 但这个符号增加了情感关联, 同时又增加了情感深度。

由于耳环还在游戏中角色作用, 因此它也是个可用符号, 具有双重作用 (增加情感深度, 同时在游戏中起点作用)。

31.11 假想游戏案例分析:Max Payne

Max Payne 中有神秘的 AESIR 公司海报, 包括徽标 (AESIR 中的 AESIR 有个小翅膀) 和一句口号 “A bit closer to Heaven” (离天堂更近)。

最初, 这个海报具有嘲弄市民的情感特质, 表示阶级差别。当你扮演的 Max 发现 AESIR 公司造成了城市的破旧状况和杀死了 Max 的妻子与小孩时, 这个徽标与口号就与敌人相关联了。当 Max 最后获胜和达到某种内心平静时, 这句口号又变成了他自己的口号, 与 “超越” 相关联。

如果玩游戏时, 这个符号只让你想到这些关联, 则它在很大程度上是不成功的 (但仍然可以很好地创建情节深度)。无论是否让你想到这些关联, 只要能够调动这些不同关联所伴随的各种情感, 就是成功的。



31.12 假想游戏案例分析:车篷装饰

在这里描述的例子游戏中,是个乱七八糟的世界,你扮演 Tolkien。A 国已经变成无政府状态,每个人都为自己。

为什么这个国家会变成这样?这是因为一个秘密政府实验室创造了 Hobbit 金属,用作强力燃料,即永远不会用完的燃料。

这个材料本来可以造福人类,但政府把它用到了一个秘密武器项目中。负责这个武器项目的人精神失常了,用这个武器对一系列国内目标构成威胁,想胁迫政府,要求国家领导满足他惊人的经济要求。国家领导不相信他真的会下毒手。

一场大火灾后,这个国家完全被毁了,Hobbit 也是,只剩下一块金属,艺术家把它变成了像赫尔墨斯^[1]的头一样的车篷装饰。

这个车篷装饰放在车盖上前与发动机连接时,可以让车比任何其他汽车快上五倍。在装甲车统治的世界上,这种车篷装饰成为最抢手的东西。它的能量还可以传递到车上的枪中,使车主更加强大得多。

由于 Hobbit 的建设性和破坏都很强,因此车篷装饰会给人害怕与小心的感觉,就像我们现在看到核武器时一样。害怕与小心是它的第一个情感关联。

每个人都追求车篷装饰,但它只能落到杀死原主人的人手里,因此从一个残暴的军阀手里传递到另一个残暴的军阀手里。这样,车篷装饰就成了力量的符号(与力量相关联)。

后来,当一个年轻人拥有这个车篷装饰时,他的家人偷走了这个车篷装饰,隐藏起来,防止他被残暴的军阀杀死。家人的计划落了空,被军阀扫荡了这个家庭,抢走了车篷装饰。

这个家庭过去曾帮过你,你对他们很在意。当他们因为车篷装饰而被杀时,产生了另一个情感关联:悲剧。

这个年轻人是书人的一员,这些书人有一个巨大的十八抢卡车,装满了书,但都是世上还有的书。他们要逃到这个国家的安全地带,开办一所学校,开始教书。他们是所有文明的仓库。

假设在游戏早期,你也曾经自私地争夺这个世界中的权力,即游戏鼓励你这么干。

但你的任务之一突然使两个最有知识的教师死了——只有这些人能够传递知识。

因此,许多书人的情感受到打击,其中有些是过去帮过你的朋友,向你提供重要信息(从书上得来的),使你活过来。

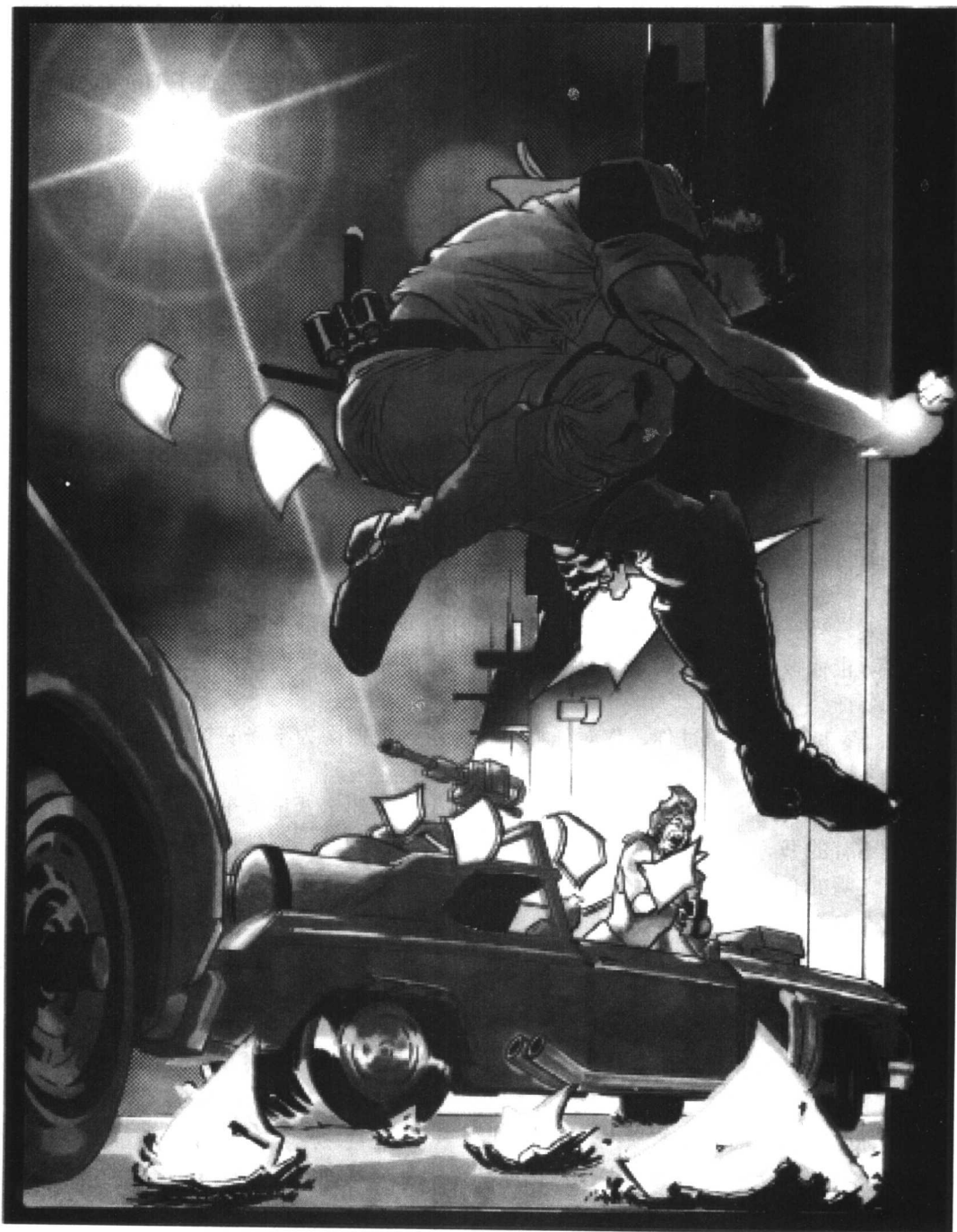
现在,你要弥补对两个老师/领袖突然被杀造成的损失。如图所示,你偷到车篷装饰(军阀从他杀死的家人那里抢走的),放在书人的卡车上,使卡车加速开到安全地方。这时,你弥补了前面造成的损失。

如果情感调动真实,情感工程做得成功,则车篷装饰会产生赎罪的情感关联^[2]。

[1] 在希腊神话中,赫尔墨斯是人与神之间的信使,他穿着带翅的头盔和凉鞋。

[2] 感谢 Terry Hayes, George Miller 与 Brian Annant (The Road Warrior 的剧作家) 和 Ray Bradbury (Fahrenheit 451 的作者) 向我提供了这个例子中的情节。

当书人坐看挂有车篷装饰的卡车从敌方穿过，奔向自由时，车篷装饰又与希望产生了情感关联。



这样，车篷装饰一路上产生了下列情感关联：

- (1) 恐惧
- (2) 小心
- (3) 力量
- (4) 悲剧
- (5) 赎罪
- (6) 希望

就像 *Braveheart* 中的手帕一样，车篷装饰成了一种符号，不断增加情感关联。但是，前面曾介绍过，由于在游戏中用上了车篷装饰，这也是个可用符号。

31.13 最后思考

本章介绍了用符号调动情感深度的四种不同技术，每种用法各不相同。顺便说一句，这几种方法可以组合使用。如果把这类符号集成到游戏中，而且不让别人觉察你的高超的想象工作，则非常好。一般来说，最好能让人不知不觉。

最好避免老套的符号，即见过多次的。老套就不能产生情感，而只会让人觉得很刺眼。例如，一个蒙着黑面纱穿着黑色长袍的神秘老头，遇到一个角色，预示这个角色快死了。这样一身黑色的老头是表示死亡的老套符号。

使用符号时，不是生成智力谜语（让人们猜出符号的意思）。在游戏中途使用这类符号只会使情感分散。利用本章介绍的一种或几种技术，可以加深玩家在游戏的情感体验，让这些符号调动玩家的情感。

简而言之，艺术地生成符号可以影响玩家的情感，而玩家又不一定会意识到这个的存在。

可以看到，这些不同类型的符号经常可以起双重作用，既调动玩家的情感，又在游戏中有用，成为可用符号。

第 24 类情感工程技术

自动创建故事技术

谁来负责，游戏设计师还是玩家？

让玩家觉得

自己在影响或形成故事也称为“让玩家具有能动性”或“向玩家提供能动性”。本章介绍如何让玩家具有能动性，帮助玩家觉得自己在玩游戏，而不是一路被推着走。

游戏或多或少会引导玩家选择和确定玩家动作的可能后果。但是，一定要让玩家觉得自己不是故事中的一个卒子。

第 29 章“第一人称加深技术”介绍了如何让玩家觉得自己在玩游戏，让玩家在游戏中采取的动作产生情感复杂的效果。

动作能产生效果，就能让你觉得影响游戏。这个影响的真实感在一定程度上让你产生了自动创建故事的感觉。

但是，游戏中还可以用许多其他方式产生这种感觉。

初看起来，玩家显然要负责游戏中发生的事，至少也会负责发生的大部分事。但在涉及故事或顺序任务的游戏中，更难让玩家觉得是自己在改变世界，因为玩家要顺着游戏设计师预定的路线走。

玩家会遇到多少故事，能产生多少故事？不同游戏对这个问题的处理方法大不相同。

从某种程度上说，每个游戏都是自动创建故事。即使围棋游戏也像是具有开始、中间和结局的故事一样，很少有两局棋是完全一样的。

游戏中选择武器和弹药时，就是在玩与别人不同的游戏了，因此是个自动创建故事。

但有一些游戏（如《模拟人生》）中，玩家对游戏的影响极大^[1]。

另一个极端可能是 Final Fantasy X。许多玩家都对游戏中丰富奇幻的故事和漂亮的图形所打动，但总觉得自己是在被推着走，而不是真正影响游戏。有时好像游戏的主要功能是把从一个影片片断推向另一个影片片断^[2]。

32.1 影响频谱

玩家对游戏的影响有一定的频谱。

没有叙述性故事的游戏最有影响：如体育游戏、《模拟人生》和下棋。玩一大箱 Lego 积木（包括所有配件）是一个极端的例子。你可以对 Lego 的用法和结果产生很大影响^[3]。

另一个极端可以让游戏有两个不同结局。结尾附近的决策可以确定不同结果。这时也有影响，但影响范围比《模拟人生》小得多。还可以其他形式的影响，确定完成任务是用潜行法还是战斗法，用什么武器，用什么能力，以及选择哪条路。

[1] 从某种程度上说，每个游戏都是故事，但不是每个故事都有开始、中间和结局。《模拟人生》就可以一直玩下去。

[2] A 国玩家比 J 国玩家更不喜欢这样。这是两个国家的不同文化造成的，这里不准备展开介绍。值得一提的是，一般来说，游戏中的能动性较有限在日本是不成问题的。

[3] Lego 积木通常被看成玩具，而不是游戏。事实上，有些游戏设计师认为《模拟人生》也是个玩具，因为它只是操纵各种（智能）建筑块。在这些游戏设计师看来，这不过是更高级的 Lego 而已。我不想界定玩具与游戏，不同的人有不同的区分方法。更为复杂的是，人们在创建游戏时常常使用自己的玩具，如在美国足球游戏中使用 Frisbee（一种玩具，用 Frisbee 代替球）。我不想去想这些问题，我自己手头的事就够多了，宠物问题、谜语和困境就把我折腾得快疯了。因此我不准备界定玩具与游戏。但我要说明的是，大多数人把《模拟人生》看成游戏，我们是多数派。

游戏形式没有谁好谁坏的问题，许多玩家喜欢多种形式的游戏。因此，玩家对游戏的某种影响形式不一定是最好的。你对游戏的影响越“真实”，就越不同于叙述性故事。游戏中的叙述性故事越多，你对游戏的影响就越局限于细节，而不是总体方向和最终结果。

32.2 混合影响方式

Grand Theft Auto III 的成功之处是混合了玩家对游戏的不同影响类型。

跳上警车、追赶罪犯和将其赶到路边时，你对游戏的影响很大。如果只是偷车和越过行人时，也有影响，但可能是直接影响，也可能是间接影响。

当然，游戏的这些部分不涉及故事。

也有一些影响游戏的更有限的要素。例如，如果你为一个黑帮执行任务，则随着名声的传播，对方黑帮的成员会开始向你射击。但这个影响程度要小得多，因为无论谁玩这个游戏，如果执行相同任务，都会被对方黑帮的成员射击。

32.3 完成任务的不同方式

GTA III 提供了许多完成任务的方式，让你觉得很主动（见第 24 章“情节趣味技术”）你是开车还是走路？用什么武器？选哪条路穿过城市？

选择方式的巨大影响平衡了陈述式故事有限的响影。从销售量可以证明，许多人发现这是个很好的平衡。此外，你可以随时离开故事方式（按照陈述式故事走），回到更自由形式的游戏玩法。

32.4 建立自动生成故事的其他方式

我们已经介绍了几种方法，可以让玩家觉得自动生成故事。下面再介绍另外几个方法：

- 多路径结构，使情节实际分叉。
- 用不同方式完成任务。
 - 选择不同武器、弹药、咒语等。
 - 选择扮演不同角色，每个角色提供不同能力和不同武器、弹药、咒语等。
 - 用不同方式完成任务，如潜行或强力。
- 对有故事的游戏提供一些非故事玩法，例如：
 - 可选附带任务。
 - 可以探索环境（通常可以发现一些有用的东西，获得一些技能或级别，使你可以有效地进行故事方式或非故事方式活动）。
 - 微型游戏（游戏中的游戏），可以很有创造性。GTA III 与 Vice City 中可以偷警车，跟踪和杀死罪犯，可以抓一辆救护车去救人，可以用多种方式开车或走路制造混乱。

- 改变游戏环境。
 - 改变声音。
 - 改变所在的物理环境。

32.5 最后思考

游戏设计需要进行一系列取舍。

微型游戏很有趣，但要投入时间和金钱，因此要从游戏其他部分抽出时间和金钱。这个取舍是否值得？

让游戏好玩要进行许多平衡，例如：

- 玩家影响（或觉得影响）游戏的程度。
- 玩家影响（或觉得影响）游戏的方式。
- 游戏指导或影响玩家的方式与程度。
- 玩家作出决策后游戏向其提供预期和非预期事件与后果的方式。
- 某个时刻玩家可用选项与动作的类型和数量。
- 某个时刻玩家可以用武器、咒语、防护等的类型和数量。
- 玩家执行任务或其中的小步骤时，玩家选择如何执行任务或其中的小步骤的选项类型和数量。
- 游戏重复的程度，使玩家可以继续试验一个技能或利用已经掌握的技能，而不是面对新的技能（当然，重复玩法可以用在新的任务类型中或与其他玩法结合起来，做到新旧平衡）。

正确完成这些平衡是个很大的工作，要在其中注入情感与意义以丰富体验则是另一个很大的工作。

这两者是不相关的。例如，玩家如果关心 NPC 及其发生的事，关心自己的角色及其发生的事来关心游戏世界，则会更关心自己对故事的影响。

第25类情感工程技术

激发技术

激发玩家玩完游戏。

激发技术

就是要激发玩家完成游戏。

潮流变得很快，这是好事，否则我们都会像从 The Brady Bunch 走出来的一样。

在有些人看来，游戏的潮流之一是缩短。如果一个游戏要超过 50 小时才能完成，有人认为不如 25 小时就能完成的游戏，甚至是更短的游戏。

产生这个潮流的原因是，许多游戏玩到一半就不想玩了，原因有几个：

- 游戏乏味了，好像玩下去也没什么新花样了。
- 典型游戏玩家的平均年龄稳步上升，成年玩家还有更多事要忙，不可能像年轻人一样把这么多时间花在玩游戏上。
- 他们收入更丰厚，因此有钱买更多游戏。

缩短游戏也许是保证玩家玩到游戏结尾的方法之一。但有些出版商认为这种做法是错误的，正确的做法是把游戏设计成让玩家坐上个把小时（或 15 分钟）就可以有很好地体验游戏，下次再继续往下玩。

之所以提到这两种方法，是因为游戏设计师可能用到这两种方法。

除了长度和分段游戏的问题之外，如果要激发玩家坚持到底，还应该避免一些错误，例如：

33.1 不要中断游戏

电视作家最怕插播广告，这时观众马上会换台，看看别的台在播什么节目。

许多游戏中间都有插播。游戏中很难避免顺序任务，通常是为了装入新资源。

如果可能，应让你觉得游戏没有中断，还在继续。例如，在 Grand Theft Auto III 中，会出现一束蓝光，表示你要到哪里接受下一个任务。这个设备同时完成了多个功能。当你玩游戏时：

- 你处在游戏的都市中
- 你要主动去取任务，任务不会到你身边来。这样，你就会感到主动性。当然，解释任务你是被动的，但这个任务是你找来的，让你觉得自己没有离开游戏 [1]。

Empire, Morrowind 和《模拟人生》都是让游戏保持继续的例子。Everquest 之类联机游戏也可以归到这一类。

游戏设计师会继续用新方法生成连续游戏流感觉。

不要中断游戏也就是要让玩家随时有事可做。

33.2 尽量不要在玩家接收信息时中断游戏

向玩家提供信息时，也可能产生副作用，造成游戏暂停。通常，游戏设计师在关卡和任务之间以口头或书面形式向玩家提供信息。

可以借鉴一些成功的案例。例如，在 GTA III 中，你不仅可以从分配任务的人那里得到信息和任务简介，也可以在开车时从警方电台听到。这样，接收信息时并不会

[1] 但是，如果任务失败，你也无法避开这些影片片断，要再看一遍才能重做任务。

中断游戏。

在 Deus EX 中，你在玩游戏时通过钢盔上的屏幕与各种人交流。在 Command and Conquer 游戏中，屏幕在上角有个小方框，你的同伴可以在游戏期间交流信息。在 No One Lives Forever II: A Spy in H-A-R-M's Way 中，你的指挥官通过在不同地点找你的电子鸟向你传递信息。这样既有效又带劲。在这些例子中，接收信息时并不会中断游戏。

我们都听说过“唠叨的小溪”。在我参与的一个幻想游戏中，我真的用了一个唠叨的小溪，像个多嘴婆一样。你只要靠近它，就可以听它报告其他地方发生的事情。

由于游戏发生在幻想世界中，因此这是合适的，同时又可以提供信息而不中断游戏。

关于信息还要注意另外几点：

- 别人向你提供信息时，要保证这个人具有角色菱形，使他的话符合他的个性。
- 应在紧张时刻传达信息，而不像许多游戏设计师一样在任务之间传达信息（这些游戏设计师的想法是让任务进行时不会中断）。
- 只向玩家提供绝对必要的信息。如果还有其他能改进游戏或角色的可靠信息，应采用更巧妙的方法让玩家去找（只有他愿意时）。

33.3 要多给刺激

除了信息之外，还要多给刺激。游戏可以向玩家提供各种奖励，过去的游戏中已经有很多，未来的游戏设计师还会想出更多。

这些奖励包括增加能力、武器、防卫，也可以让玩家欣赏一段录好的影片片断。

许多人为游戏应尽早向玩家提供各种小成功，使玩家激动起来。但是，也有人认为，奖励应该少一些，要有难度。

无论在游戏中还是生活中，都要逐渐加大难度。玩家通常希望被游戏中大头目多次殴打或刺杀之后才最终取得胜利。

但是，游戏设计师如果认为玩家一定愿意继续下去，这个想法是有危险的。

许多游戏公司靠大量测试来判断什么是好的沮丧，什么是坏的沮丧。

但有些游戏中的问题是持久的，不要舍不得把胡萝卜奖给玩家。

一个相关的问题是，不一定每个敌人都很难对付，也可以有一些好对付的。玩家辛辛苦苦建立了技能、武器和防卫，应该让他享受一下，用他的功夫打几个坏蛋。

33.4 避免重复感觉

上一章曾介绍过，重复游戏不一定是坏事，也可以让玩家继续使用一个技能或享受刚刚掌握的技能。当然，有些游戏要利用重复，如跑道游戏、Tetris 和棋类游戏。

即使要尽量减少重复，有时游戏还要利用重复。毕竟，出版商没有无限多的钱投

入几百种游戏，也没有无限多资源。另外，玩家在游戏中只想掌握那么几种机制^[1]。

在带故事的游戏里，如果游戏过多重复，则显得乏味。前面有一章曾介绍过，许多玩家在玩 ICO 时总是坚持不到底，尽管把情感加进游戏方面有许多突破。主要原因在于，有些玩家认为游戏中有太多的重复。

毫无疑问，游戏中要消除乏味。消除乏味的方法包括：

- 以全新方法改变游戏设置
- 提供各种玩法，如战斗和潜行
- 修改武器或增加武器

这些方法是显然的，几乎所有游戏都这么干。但还有其他消除乏味的方法，下面介绍其中几种方法。

33.5 情节不断转折

我看过一个中东第一人称射击游戏的演示。任务演示花掉大约 30 分钟，要救一个受伤的士兵，被关在敌方。

我玩了 10 分钟就腻了，然后就玩别的射击游戏去了，看不出这个游戏有什么杰出之处。为什么不增加点情节曲折呢？

例如，假设你要杀一个敌军士兵，然后总部用无线电告诉你，这个士兵是个高级叛徒，握有关键情报，他打你是为了自卫。

你停止射击，他也停止射击。但这时敌方有人追上你和他了，因此你要保护这个刚刚要杀的人，希望这些关键情报安全送回。

33.6 有时向玩家动作提供意外效果

与情节转折密切相关的是向玩家动作提供意外效果。

例如，你射击敌人，但他倒下时，砰然一声，惊动了其他敌人，他们本来没有注意到你。这时你得马上溜走。

当然，如果每次都是这样，则不再有意外效果，因此就会失去消除乏味的效果。

33.7 动作谜语

动作谜语是指动作中间发生的谜语。此外，解谜时要积极地做某件事（即达到所要结果）。这不是只要思考的谜语。不是在每个游戏中都适合，但对恰当的游戏，效果非常好。

例如，也许你在 A 国国内战争中格斗，要很长时间重装莱福枪子弹。更好的办法是射中一个敌人，捡起他的枪，用它射击另一个敌人，再捡起他的枪，用它射击另一个敌人……

我喜欢 Star Trek Voyager: Elite Force 中的一个动作谜语。你在外星人飞船上，一

[1] 机制是玩家扮演的角色可以进行的动作。

些非常可怕的外星人从大门进来。如果你破坏大门，则像火鸟一样的漂亮小生物会围到大门上，把它修好，非常讨厌，很难让破坏大门。长长的走廊上有一个装运汽车的长型货车，你要用它离开那里，但它坏掉了。突然，你知道怎么修了：你回到主区域中，开始沿着走廊一路射击东西，这些“火鸟”被吸引到你身边，因为它们会被坏机器和坏设备吸引。

他们修复你破坏的每个东西，直到最后“看到”坏了的长型货车，围上去把它修好，使你得以逃跑。

说明 动作谜语的种类很多，我希望听你介绍你喜欢的动作谜语。如果有这样的动作谜语，请到 www.freemangames.com 中单击 **Participate** 链接。

这不仅是精彩的动作谜语，而且也是个漂亮的情节转折，这些“火鸟”本来是讨厌的，现在突然成了在此危险环境中解决运输问题的惟一方案，真有意思！

动作谜语的一个误区是难度太大，玩家猜不出来，从而造成巨大的沮丧。

33.8 要动点脑筋才能找到的神秘或有趣世界

神秘适用于电影，适用于电视，也适用于游戏。玩 *Thief* 或 *Thief II* 游戏时，你会进入一个充满神秘的奇妙世界，要猜出每个玄机还真刺激。许多游戏都是这样，如 *Myst*, *Morrowind*, *the Panzer Dragoon series* 与 *Grim Fandango* 等。

让玩家面对太多神秘也是危险的，可能造成巨大的混淆。

解决的办法是，一旦玩家了解游戏故事中的某些神秘之处后，就可以引入一些新的神秘之处。

例子

下页所示的游戏中，你是个侦探，要侦查一个贼党头目。你预感他向警察局的某个人塞了钱，让他少受苦少被查。但你发现自己的警察头目向贼党塞钱，怎么回事？

玩家突然遇到一个谜，为了解开这个谜，就会激励你继续玩游戏。

顺便说一句，你的动机会很强，担心原先猜测警察局腐败，会不会对你和你关心的人有不利影响^[1]。

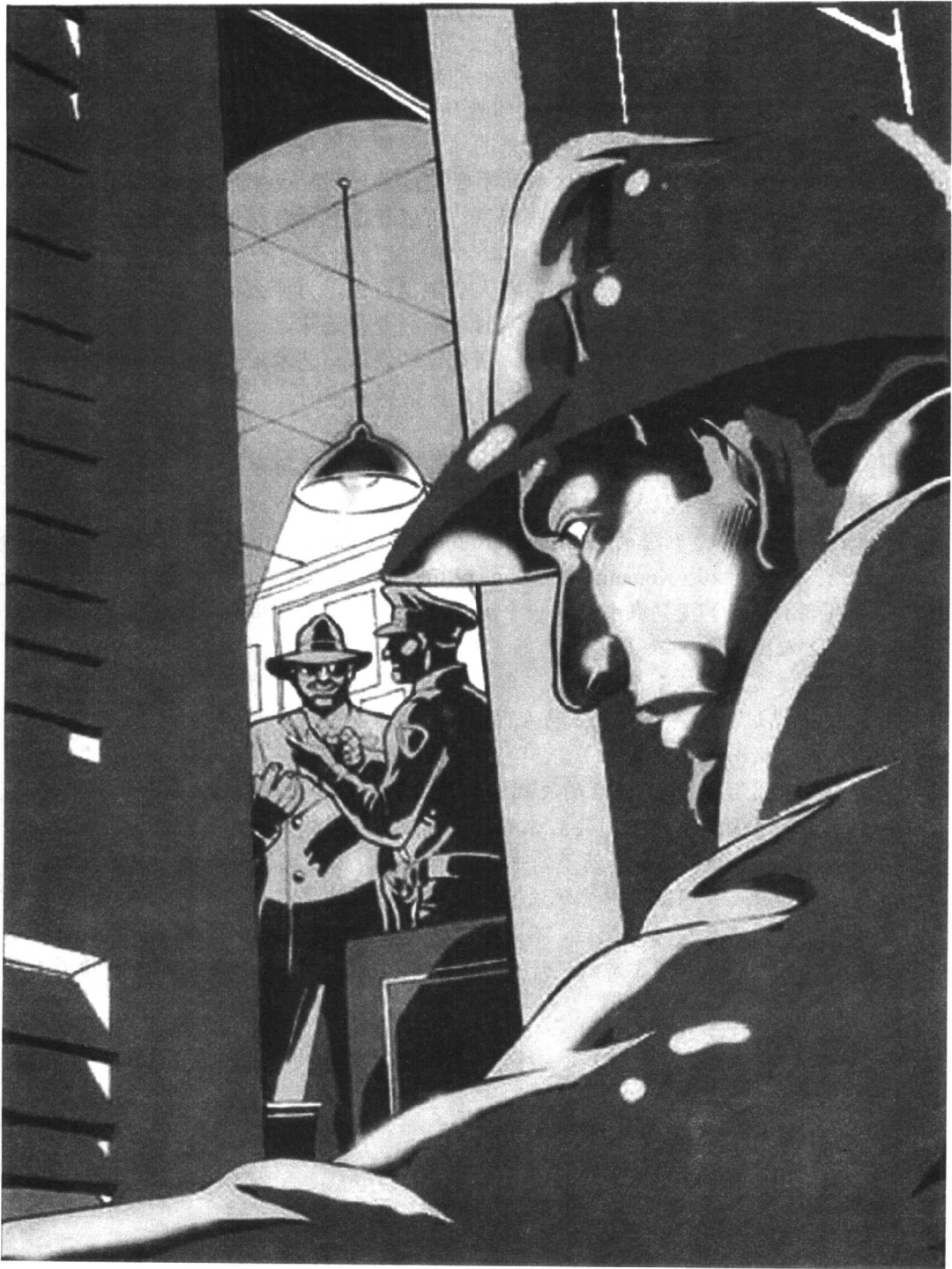
33.9 更高分

值得注意的是，保持动机的一个传统方式是让玩家挑战个人或别人的原有高分。

这个方式是个双刃剑。一方面，玩家想继续得到更高分，但到一定时候，玩家的提高速度会减慢，只能比上次的高一点点，或根本无法打破记录。

这时，驱动玩家的力量（得到更高分）就无效了，因为他已经很难或不可能得到更高分。

[1] 第 37 章在游戏故事要素中注入情感会重新考虑这个游戏故事，增加各种情感变化、细节和深度。



33.10 最后思考

不要以为玩家会自动继续玩游戏。设计师要经常考虑这样的问题：用什么办法让玩家想玩下一个任务/下一个关卡或游戏体验？什么时候会让玩家罢手和觉得乏味？

记住问题区，例如可能让玩家停下来的部分，如关卡与任务间的停顿和信息的提供。试找出更好的办法来处理这些区域而不要把玩家赶到游戏外面。

如果要让玩家停下来才能提供这些信息，可以让信息更有娱乐性或复杂性，使玩家更向往。

本书介绍如何在游戏中增加情感，有人会觉得奇怪，为什么花一整章介绍玩法。但是，观众看电影、魔术表演和杂耍表演时可能会变得乏味。一个人在主题公园骑马时可能乏味。玩家在游戏中也可能乏味。所有这些娱乐与艺术形式的创作者都要知道如何避免乏味，因为乏味是最不利于观众和玩家情感沉浸的。

全局

在具有角色和故事的游戏里，本书介绍的每个激发玩家的方法（游戏与视觉）都会让玩家在没有游戏中投入情感时大打折扣。

下面是《纽约时报》刊登的 Charles Harold 对游戏 *Zone of the Enders: The 2nd Runner* 的评论。这个游戏是 Konami 游戏 *Zone of the Enders* 的续集，后者是两年前发布的。

由于（游戏）提到我刚从第一个游戏中看过的角色与组织，因此使 *Runner* 显得乏人困惑。

尽管续集没有什么情感深度，角色动画也不如第一个游戏，但玩法大有改进。*Zone* 比过去的游戏有更多动人的故事和复杂的角色。这时刚好倒过来了，动作更好，而故事更差。

（关于最后战斗）：最后的决战没什么策略，被杀了几次后，我终于放弃了。我觉得很没有参与感，甚至都不想打最后的坏家伙了。

Charles Harold 用几句话总结了本书的全部要点。他发现情节混淆、角色没味、故事缺乏情感深度，因此，尽管玩法有所改进，但他连最后赢不赢都无所谓了。

要激发玩家热切希望玩到最后，不是本章几个方法就够了，而是要从头到尾让玩家具有情感参与。这不是靠游戏中的几次调整能做到的，而要用到各种情感工程技术。

第 26 类情感工程技术

聚合技术

把它们串在一起。

本章介绍

如何让游戏中时间和空间独立的各个部分联系起来。

把游戏各个部分联系起来好像很简单，这还有问题吗？

我见过许多游戏，各个任务之间好像是分开的，发生在不同的世界中。

在这种游戏中，动作从一个地方移到另一个地方，遇到新角色和探索新地点。新东西当然好，能让体验到新鲜感。但是，不断出现新地方和新角色也有一个缺点。如果角色与设置不断改变，相互之间没什么联系线索，则玩家不会关心游戏中的故事。

好像在一些旅行电影中一样，不过是一连串互不相关的事件，而真正吸引人的旅行电影应该在参加旅行的人和其角色弧之间具有丰富的关系，从而产生情感力量。

但如果设计的游戏在玩家角色与 NPC 之间没有丰富的关系，怎么提供聚合合力呢？

下面是几个解决办法。

34.1 角色得到声誉

例如，游戏一个部分的 NPC 听说你探索过游戏另一个部分，根据你的声誉对你表示友好或敌意，或者只是提到这件事。

34.2 因果报应

因果报应 (Karma) 思想就是善和恶都会有长期的报应。我个人信这种报应，虽然一下子还无法证明。

在游戏中，因果报应是一种聚合技术。例如，如果你在游戏中的一个部分帮过 NPC，则他的朋友或亲戚会在游戏后面帮助你，这就是因果报应。

反过来也一样：如果你在游戏的前面杀了 T-Rex，则其他 T-Rex 凭直觉就知道这一点，后面会来追你。

利用这个技术可以生成一些有趣的情感复杂情景（见第 23 章“情感复杂时刻与情境技术”），例如：

(1) 在游戏早期，你杀了 Zack，他曾经是个好人，但由于经济情况恶化而成了坏人。

如果你知道他本不想做坏人，则已经对你（玩家）有了情感复杂性。更为复杂的是这种经济恶化是因为别人抢劫造成的，而不是因为他自己的错误、失误或乱冒风险。

(2) 在游戏后来，你遇到 Zack 的两个朋友 Conrad 与 Megan。他们不知道 Zack 死了，更不知道你杀了 Zack。如果你喜欢 Conrad 与 Megan（特别是他们在关键时刻帮过你或让你脱离了危险情境），则你对他们不知道你杀了 Zack 的事实具有复杂情感，因此处于情感复杂情境。

(3) 后来他们知道你杀了 Zack，非常生气，想杀死你。现在你要选择是杀掉朋友还是逃跑（避免被他们杀，如果与他们打，很可能被他们杀）。无论是杀是逃，都处于情感复杂情境。

在上述事件中，我采用了一个简单方法（因果报应），然后在其中增加了情感复杂性。我把这个过程称为复杂化 (Complexification)。本书后面第 37 章“有人喜欢一切从简，太乏味了”将介绍这个方法。

34.3 游戏一个部分的 NPC 提到游戏另一个部分的 NPC

让游戏一个部分的 NPC 提到游戏另一个部分的 NPC 是生成聚合的简单方法。例如，你到了一个村子，一个 NPC 担心地问你，是否在发生了大战的前一个村子中见到了她的表哥。

34.4 游戏主题^[1]

故事讲什么？假设玩的是游戏 *Buffy the Vampire Slayer*^[2]，则其中可能提供了多个丰富的主题。

例如，*Buffy* 具有超人本领，她拥有大多数人所没有的力量。如果主题是力量，则我们要在不同任务和辅助任务中探索这个主题。

- 她的朋友之一是否具有利用她（朋友）和使她做坏事的力量？（连续剧中有。）
- *Buffy* 是否发现了她具有克服恶魔的力量，而没有力量恢复两个朋友的关系，他们的爱在哪儿？（思路是，一个人可以在一个方面很强而另一个方面不强。）
- 如果 *Buffy* 遇到另一个变坏的杀手 *Tanya* 呢？如果 *Tanya* 也向 *Buffy* 提供了变坏的强大刺激呢（至少在某个时间）。例如，在短时间变坏后，*Buffy* 可以得到一些暂时的能力，使她以为可以在游戏末尾打败大头目？

简而言之，游戏可以探索各种不同的力量，以及力量的正面与反面。

这个主题要在情节、小情节、角色与游戏中探索。可以在游戏中探索如下：一方面让 *Buffy* 在变化时得到一些更大的魔力，一方面又对不变坏给予奖励。下面进行解释：

将这个思想与上一章的因果报应结合起来，*Buffy* 通过短时间做坏事而增加特殊能力时，会失去对朋友的力量（影响），他们会抛弃她，而她在打开游戏中危险的头目时需要他们帮忙。因此，她在游戏中得到了一种力量（增加能力），但失去了另一种形式的力量（朋友不再帮她打）^[3]。

34.5 人群开始时互不理解，但最终形成了聚合世界

第 18 章“NPC 固定兴趣技术”曾介绍过，有些情感工程技术具有多种功能，可以达到多个目的。这个技术也是上一章介绍的激发技术。

[1] 主题（theme）一词有多个含义，本书有两种用法：

- 故事的中心主题，从许多角度探索，没有对这个主题作出结论
 - 故事的中心主题，从许多角度探索，最终对这个主题作出结论
- 第 25 章“情节加深技术”和第 29 章“第一人称加深技术”具有这个问题的澄清、说明和例子。

[2] 我知道，这个电视连续剧正在播，也许你至少看过一、两集。之所以选择这个例子，是因为这个节目探索了丰富的主题。

[3] 这样探索的力量是思想映射还是多种观点？如果是个有趣的智力练习，则是个思想映射，是个情感加深技术。如果造成玩家的道德与情感斗争，则是多种观点，是第一人称加深技术。关于这些问题的详细讨论，见第 29 章“第一人称加深技术”。

要提供聚合，一种方法是让多种角色、地点和事件初看起来相互无关，玩家逐渐发现它们之间的联系，使情节逐渐串起来。

介绍游戏之前，先看看电影与电视中如何处理这个问题。例如 Go 电影是个时髦的滑稽电影，非常值得一看，介绍了几个青年的各种荒唐冒险。各种情节初看起来毫不相关，最终却串在了一起。电影 Go 的灵感好像来自 Pulp Fiction，后者也是这么干的。电视节目 Seinfeld 也把几个看起来无关的情节以有趣的方式串起来。电影 L.A. Confidential 把几个看起来无关的角色和情节串在了一起。

下面是个假想游戏例子：假设游戏中收集了掉到地球上的彩色流星碎片。这些彩色石头收集到一定数量时，会给你独特的能力。

同时，外星人的飞船越来越频繁地出现在你的周围。

碎石与外星人的飞船好像是无关系的，但你后来发现了一个重要关系：这些就是外星人带来的，他们想开发你的能力，使你在他们需要时能够帮助他们。

34.6 游戏的一个部分使用另一个部分游戏中所能学到的能力

连贯性不仅来自外部源，生活中的连贯性还表现在一个地方学到的技能可以运用到另一个地方。

如果在游戏一个部分学到了潜水，后面在游戏另一个部分的紧急情况中需要这个技能，则可以生成聚合性。

当然，这种技术已经在许多游戏中经常使用。

34.7 提 醒

下面是这个技术的一个例子，你要救城堡中被一群龙扣押的人质。

你要先到外面学习杀其他神秘野兽的技术，提高技能，直到能够杀龙。

如果每过一会儿，你就得到新闻，说城堡中的情况更加危急了，则是一种提醒，使游戏具有聚合性，特别是你关心一个或多个处于危险之中角色时。

34.8 最后思考

如果你玩过《星球大战》游戏和与帝国决斗，则你可以体会到其中的聚合性。你具有持久的敌人、持久的盟友，宇宙中一方的人知道另一方的人，等等。

但并不是每个游戏中都是如此。如果你设计的游戏要让玩家角色冒险，特别是这个冒险让玩家按某种“路线”从一个地方到另一个地方时，就要保证它们之间的关联性，即保持聚合。

如果游戏提供了扮演不同角色的机会，即使这些角色互相不“认识”，这些角色完成不同的任务，也要考虑如何保证聚合性。

生活中无疑具有连贯性，因为其中用到了许多聚合技术。尽管聚合技术非常多，但本章介绍了一些最基本的聚合技术。

第 27 类情感工程技术

“生活真实”技术

真实性带来真实感。

在 NPC 情感动作与反应中
增加真实感可以增加情感沉浸。

过去，让游戏沉浸的主要方法之一是外观、声音和感觉的真实感。

这方面的工作不断进步，软件可以模仿光的折射、建筑的纹理和火与波浪的伴随动画。这个工作使游戏中可以改变天气或把游戏中的白天变成晚上。

至少，真实感可以增加情感沉浸。

在 *Star Trek Voyager: Elite Force* 中，小分队要进行各种危险任务。游戏中有几个地方可以听到其他小组成员执行任务之前的交谈。

在其中一种情境中，角色 Chell 表达了对新任务的恐惧。听到他对新任务的恐惧实际上增加了任务本身的可怕性。

这个故事说明，让 NPC 经历相应情感可以使游戏得更逼真。例如，可以让 NPC 表达下列情感：

- 在可怕的情境或事件之前或中间产生恐惧
- 完成之后的放松
- 回想受伤或被杀的悲伤
- 完成困难任务之后的放松

但要记住，角色表达恐惧、悲伤或其他某种强烈情感时，最好的方法不是让角色直接说出这种感觉。例如，让 NPC 说“我害怕”通常不好，会削弱情感沉浸效果。

同样的情感可以用下列技术更有力地表达：

- 让 NPC 强装不害怕，但他的声音、言词和动作又暴露出他的害怕。
- 让 NPC 对别人宣泄不合适的情感。例如，在一场很可能要输的大战之前，让 NPC A 因为内心紧张而对他的好朋友 NPC B 发火。
- NPC 虽然表面镇静，但实际上很害怕，这是因为另一个 NPC 看到了前者很恐惧的证据。
- 如果 NPC 要表达自己的恐惧，则应该“以少胜多”，少说话可以比多说话更有力更真实地表达强烈的情感。

记住，NPC 应该具有不同的角色菱形，因为表示害怕的方式应各有不同（关于如何使 NPC 显得不同，见第 9 章到第 12 章）。

最后思考

如果角色经历了情感情形而没有相应的情感反应（或根本没有响应），则会让游戏象卡通一样。如果你要这种效果，自然可以，但游戏中的 NPC 象卡通一样反应通常说明设计或写作水平有问题。

确定所要的情感反应后，就要寻找艺术的表达方式。

第 28 类情感工程技术

跨人群技术

少年与成年有相同的地方，游戏也应如此。

本章介绍

如何使游戏做到老少皆宜。

在我参加的一些游戏会议中，人们讨论如何建立畅销的游戏。

发言人是世界上最成功的游戏开发工作室之一的总裁，专门开发平台游戏。他的公司刚刚发布的一个预算很高的平台游戏，虽然卖得不错，但没有达到他们过高的期望值。

公司高层的观点是，游戏中还应增加更多暴力。他指出，四个月前发布的 *Grand Theft Auto III* 之所以卖得这么火，就是因为有大量暴力。他准备在下一代游戏中增加更多暴力，使游戏再次迎合大众口味。

我认为他的分析中一点是对的，三点是错的。

编写本书时，平台游戏的确表现不太好，将来能不能好转还很难预测。

但他的分析中有三点是错的：

- 市场目前不缺少暴力游戏，其中许多卖得不错，也有许多卖得不好。因此，单靠暴力是无法保证游戏销量的。
- *Grand Theft Auto III* 及其续集 *Vice City* 使用了大量情感工程技术，是伟大游戏与情感工程的艺术结合，使这些游戏获得成功，而不是单靠暴力。再举一个例子，许多游戏的暴力成份比 *Max Payne* 多得多，但卖的并没有那么好。
- 人们想从电影行业寻找偏方（简单办法），但总是不成功。许多决策官员不了解故事、角色、悬念和情感体验的建立，而想靠简单公式解决问题，或者认为某种类型是注定会成功的，今年以为是大动作片，明年认为是情感片，百年认为是青年喜剧片，或利用戏剧剧本的电影，或浪漫喜剧，或别的什么片子。

是的，的确有潮流，驾御得好非常有利。但是，这些偏方很少奏效。事实上，电影也需要好的创作^[1]。游戏也要吸取这个教训，想寻找包治百病的灵丹妙药是不现实的。

36.1 跨人群技术

如果有什么偏方，我就不会写这本书了，因为只要总结出一个技术就可以使游戏具有情感沉浸了。

虽然，增加游戏销量的方法之一是在合适的时候（不会总是合适）面向更多人群。许多电影和电视节目既吸引青少年，也吸引成年人，例如：

- 电影《指环王》
- 电影《终结者》
- *Pirates of the Caribbean*
- *Star Wars-Episodes IV, V, 与 VI*
- *The Matrix*（到本书编写时，还很难说续集能否像第一集一样那么吸引不同人群）

[1] 续集可能是个例外。有时，如果第一部电影非常出名，则人们会赶去看续集，即使续集水平很差。

- 电影 Austin Powers
- The Simpsons
- 电影 Toy Story
- 电影 Men in Black
- Shrek
- Buffy the Vampire Slayet
- Angel

这些电影和电视节目吸引不同人群，因为它们使用了“跨人群技术”。

36.2 一般思路

让游戏吸引不同人群的一般思路是，首先要让游戏吸引小孩（如 Toy Story）和少年（如 The Matrix）。

然后在其中增加吸引成年人的成分，这种成份很多，下面介绍其中几个。

36.3 自毁幽默

自毁幽默具有隐含意思，使其本身很滑稽，小孩觉得好笑，大人也觉得好笑。The Simpsons 就经常使用这种技术。

例如，在一个情节中，Bart 的朋友开始使用脏话。他的父母数落了他对 Bart 的母亲 Marge 用过的脏话，说他们的孩子一定是从 Bart 那里学到的脏话。他们说，只能是这个情况，因为他们的儿子不可能从电视中学到这些脏话。当然，这个笑话的好笑之处是，我们刚从电视上听到了这个脏话。The Simpsons 中总是充满这种幽默。

这个情节中还有另一个例子：Bart 和他的班级要到一个乏味的纸箱厂考察旅行。Bart 为了逃避，做了个白日梦，但梦里还是进了这个纸箱厂。他从恶梦中醒来，对电视机破坏了他的想像力深表愤怒。

36.4 给 NPC 角色弧

游戏中扮演的 NPC 或主 NPC 提供角色弧（按第 17 章“NPC 角色弧技术”或第 28 章“第一人称角色弧线技术”介绍的方法）不会赶跑年轻玩家，却可以吸引成年玩家。成年人喜欢角色情感成长的情感复杂性。

36.5 时髦喜剧

大人小孩都喜欢时髦喜剧。之所以说时髦喜剧，是因为喜剧本身通常是时髦的。许多过去的电视节目显得热闹、俏皮和尖刻，而新的节目则没有那么有趣，例如 I Love Lucy, Remington Steel, M*A*S*H, Cheers, Northern Exposure 以及 Seinfeld。喜剧通常是时髦的。

难得 The Simpsons 的作者和其他创意天才使它这么多年保持了旺盛的生命力。

Grand Theft Auto III 使用了 Pulp Fiction 之类电影中常见的喜剧风格。

怎么预测喜剧的下一个趋势呢？没有固定的公式，但我们可以关注潮流，看看哪种潮流最能持久^[1]。

36.6 在丰富世界中发生的游戏

在丰富世界是游戏中多层次的世界，也可以增加对成年人的吸引力。

电影中很难实现 Tolkien 世界的丰富性。但大多数人同意，电影《指环王》已经做到了相致水平，使这部电影远远超出了一部儿童电影的水平。

要了解如何构造丰富世界，可以看第 26 章“世界诱入技术”、第 13 章“群体趣味技术”和第 14 章“群体加深技术”。

36.7 让角色经历成年或复杂情感

有人说是电影《指环王》的英雄式奋斗吸引了成年人。但是，许多因素卡通也充满了英雄式奋斗和探险，因此，仅仅有英雄式奋斗是不足以让故事吸引成年人的。

在电影《指环王》中，可以看到成年或复杂情感。例如，Aragorn（也称为 Strider）因为负疚而强烈希望帮助破坏指环，他的祖先对第一次没有破坏指环负有责任。

在 The Two Towers 中，小精灵拿不定主意是否帮助拯救人类，因为人类在有机会摧毁 Sauron 的指环时自己没有抓住机会，才招致这样的命运。

在 The Two Towers 中，Gollum 在原先的人身（Smiegel）和一个退化的兽身之间进行思想和行动的斗争。

在这两个电影中，都有一个女精灵 Arwen 爱上了 Aragorn。即使她知道自己不会死而他会死，她还是爱着他。她知道到最后，当他离开她时，会给你带来悲伤。

所有这些问题都有某种复杂性，可以吸引成年人。

36.8 使用加深技术

第 8 章“电影剧本所缺，情感工程所补”曾介绍过，加深技术有多种。本书介绍了许多使对话、角色和群体加深的方法。

在游戏（或电影）中增加深度可以赢得成年人而又不会失去年轻人。

作为案例分析，我们看看电影《指环王》中采用的 15 种加深技术（目前已经推出的三部曲），使其吸引了老老少少^[2]。

[1] 人们常说，游戏中很难加进幽默。但游戏中可以运用几种喜剧效果。我估计，没有出现非常有滑稽感的游戏，原因之一是一流的喜剧作家很少创作游戏。当然，即使一流的喜剧作家愿意创作游戏，也还要克服第 4 章“电影剧本作家对游戏的 17 个盲点”提到的所有问题，要研究如何把第 24 章“情节趣味技术”介绍的所有游戏结构变成喜剧工具。

[2] 记住，加深技术通常设计成在观众或玩家不知不觉中操作。你注意到了电影中的几个加深技术？如果你许多都没注意到，没关系，大多数加深技术故意设计成既影响观众，又让观众不知不觉。

- 角色加深: Strider (Aragorn) 的愧疚。
- 角色加深: Gandalf 的神秘能力。
- 角色加深: Gandalf 的神秘能力 Elves。
- 角色加深: 角色舍弃私欲为大义, 许多角色和群体都这样, 如 Ents、Elves 和 (有时) Gollum。
- 角色加深: 许多角色的内心矛盾, 如前面介绍的 Gollum。Gollum 的个人利益与正义感强烈冲突, 过去与现在强烈冲突, 人与兽身强烈冲突, 智与不智强烈冲突。
- 角色加深: 许多角色具有角色弧。例如, Frodo 与 Sam 逐渐成为英雄, Ents 逐渐对世界负责, Elves 克服其狭窄的个人利益, 以及 Gandalf 的精神变化。
- 场景加深: 例如 Fellowship of the Ring 中 Gandalf 与 Fellowship 在雪山边沿几乎被摧毁时的凄惨时刻。还有许多这样的凄惨时刻, 如 The Two Towers 结尾的战争中几乎全军覆灭时。
- 关系加深: Gandalf 与 Frodo 的关系很复杂。一方面, Gandalf 觉得要保护 Elves。几乎像父亲一样; 另一方面, 从某种方面说, Frodo 是他的上司, 具有带指环的纯洁性。
- 情节加深: 指环是个符号, 在电影中不断增加情感关联 (见第 31 章“通过符号加强情感深度”)
- 情节加深: 使用善恶的符号。善的符号是光、树、水, 而恶的符号是暗、机械、火。这类符号称为概念符号。
- 情节加深: 另一个概念符号是 Arwen 给 Aragorn 的耳环, 象征她的爱。
- 情节加深: 电影中的丰富世界, 已经在前面介绍。
- 情节加深: 平行的情节线索。小小的 Frodo 变得无比强大, 小小的指环也变得无比强大。
- 情节加深: 相反的情节线索。Gandalf 与 Saruman 都是巫师, 但 Gandalf 选择善, 而 Saruman 选择恶。
- 情节加深: Fellowship of the Ring 中的主题交织。主题是“力量”, 我们从不同角度看到这个力量的阐释。
- 恶对善的腐蚀力量, 如 Gandalf 的老师 Saruman
- 小组协调工作的力量 (Fellowship)。
- 天真的力量 (Frodo)。
- 魔术的力量 (Gandalf)。
- 军队的力量 (Sauron 与 Saruman 的军队)。

在第二部电影中, 主题就责任。

这个电影还使用了其他加深技术 (如对话加深技术), 这些技术结合起来, 使电影具有情感深度, 从而使其吸引了老老少少。

36.9 最后思考

本章介绍了让游戏老少皆宜的几种方法。要让游戏老少皆宜并不容易，但还是可以有所作为的。

尽管本章介绍了电影和电视中使用的许多技术，但这些技术也适用于游戏。例如，看看《指环王》中所用的技术，每个都适用于游戏。

第 29 类情感工程技术

把情感注入游戏的故事要素中

有人喜欢一切从简，太乏味了。

什么是故事？

就是在每个要素中注入情感。

游戏故事（如有）中的每个要素与成分几乎都可以调动情感。但要了解如何用故事要素产生具有情感的游戏体验，首先要定义什么是故事要素。

37.1 分解故事

不久前，我在旧金山一个大型艺术学院见到了一群学者。讨论的主题是“二维图形中是什么产生了故事感，即使是个抽象的图形？”

我的理论是，故事中通常有一百五十多个要素。其中有些要素是必须的，而有些要素是可选的，但通常出现。

有些在故事中出现一次，有些在故事中出现多次，有些是重复出现的。

如果从故事中截取具有这些要素的时刻，画一个截面图，则可以得到一个图像，能够暗示或调动进行中的故事。

例如，许多故事都有“反对”。图中画两个相对的人或力（即使）表示这种感觉的抽象图形，也能让我们觉得有故事，从而具有情感参与。

37.2 非传统意义上的故事中的故事要素

“竞争”是另一个常见的故事要素。足球游戏中就有这种要素，但这不是传统意义上的故事。

事实上，体育发布人宣布足球比赛或奥林匹克滑雪跳高赛事时，他们的总值就像是个激动人心的故事。

37.3 简单与复杂情感

每个故事要素可能变得更有情感吸引力或情感复杂性。吸引与复杂好像是不相关的，但其实常常是密切相关的。

下面举一个例子。在 *Star Wars-Episode IV* 中，Luke 最终通过一个小孔发射火箭，炸掉死亡星球，这好像既简单又吸引人。宇宙飞船中一个年轻人炸掉死亡星球，不太复杂吧？

但仔细看看，就可以发现，这个事件一点也不简单。下面是 Luke 的最后一击具有丰富情感的复杂细节层次：

- 我们认同 Luke，因为采用了各种固定兴趣技术。例如，游戏开头他的亲人被杀时，是个冤枉的不幸，这是个固定兴趣技术。我们认同高潮中的死亡星球场景，因为他和无数依靠他的人都处于危险之中（固定兴趣技术）。
- 这个场景完成了 Luke 的角色弧：从开头不知道自己是谁到后来知道自己是个 Jedi 骑士。事实上，最后射击靠的是 Jedi 对力量的直觉，而不是用瞄准扫描仪。
- 他之所以能够这样射击，是因为他得到了 Han Solo 形式的备份，Han Solo 正忙完成他自己的角色弧。他经历了从孤独到愿意成为道德群体一员的过程。

- Luke 不是自己孤身一人。不仅 R2-D2 和 Han Solo 会帮助他，就连虚无的 Obi-Wan 也出了一份力。因此，是集体的力量战胜了罪恶。
- Luke 使用力量帮助瞄准火箭，而死亡星球上 Darth Vader 使用力量作恶。因此故事的这个时刻完满精神色彩（是个情节加深技术）和对比情节（另一个情节加深技术）。
- Luke 用他的 Jedi 力量瞄准火箭，表示 Jedi 再先。在电影开头，Jedi 都死了，Darth Vader 是其变坏了的遗迹。Obi-Wan 抛出了毛巾，隐居起来了。而 Luke 的一击则使 Jedi 再先，使希望复活。

总之，这一个场景中汇合了多个故事线索，分别属于：

- Luke
- Obi-Wan
- Han Solo
- Jedi
- 帝国

这些因素的汇合使 Luke 最终炸掉死亡星球的场景显得一点也不简单。

如果游戏设计者不知道如何用这些因素创建扣人心弦的时刻或无法生成这种复杂和影响很大的情感分层情景，则游戏就无法做到这么具有情感吸引力。

37.4 用故事要素增加情感复杂度

下面看几个故事要素如何增加情感复杂度和参与故事体验。怎么用故事要素增加情感复杂度？这个过程称为复杂化（Complexification）。

为了演示这个技术，我选择一组奇怪的故事要素，有些是许多故事中常见的（如“危险”），有些是比较少见的（如“竞赛”）。例子中的故事要素包括：

- 敌人
- 危险
- 竞赛
- 神秘
- 紧张
- 侦探
- 好人与坏人

下面看看如何用这些故事要素增加情感复杂度。

37.4.1 敌人

假设有一个间谍游戏，你要杀的顶级间谍是游戏前面的下一个密友怎么办？



图中是另外一个例子：英雄正在与自己的化身格斗，这个化身以后会回来。他的未来身说他的现在身已经为了人类的利益而死掉了。

如果你在游戏中扮演现在身，则是个情感复杂的时刻，特别是你相信自己的未来身是理智、忠实和准确的。

37.4.2 危险

你是二次大战中的一个士兵，指挥官是你的叔叔，已经救过你两次。你想去执行一个危险任务，但他不让你去。但你还是去了，这个过程让他很生气，你为了做正确的事而伤了爱你的人。

37.4.3 竞赛

在街道竞赛游戏中，一个家伙修好了你的汽车（你的机械工和满脸麻子的头目），他手艺很高，但有时性格令人讨厌。他之所以帮你维修汽车，是因为你们都有共同的敌人，城市中另一个高级爱车手。因此，你在同一时间或不同时间对他有不同的感觉（敬佩与厌恶）、（这个问题见第 21 章“玩家到 NPC 关系加深技术”）。

下面是另一个例子：你多次进行疯狂的街赛，一见到警察就分开，游戏会记录你的分数。你有两个朋友，帮你使汽车保持最好状态，进行所有最新升级。

你的两个朋友被敌人绑架了。如果你不超过自己的最有成绩 10%，则绑架者会杀死他们。

这样，你现在就要与自己竞争了，必须取胜才能救你的同伴。这是个情感复杂情境（见第 23 章）。

这也是个情节加深技术（见第 25 章），情节以有趣的方式深化，你自己的最高成绩反过来给你自己带来了麻烦。但是，如果要增加深度，则还要有下列条件：

- 你关心被绑架的两个朋友。
- 前面取得最高分的经历是动人和重要的，包括对你和帮你取得成功的朋友（现在被绑架了）。

这样就具有讽刺意味了：他们帮你取得的成功却导致他们死亡，使情节以有趣的方式复杂化了。

37.4.4 神秘

游戏开始时，你走在芝加哥街道上。突然，没有任何警告，你发现自己进入了一个大型办公室，里面都是可以操作的太空站，好像谁都认识你。事实上，你看看办公室周围，发现自己已经在这里工作很长时间了。

Rochelle 是个年轻女人，是这个太空站的技师，悄悄地走到你身边，请你帮忙。她说她有危险，你也有危险。她很遗憾擦去了你的记忆。突然，卫兵朝她开枪了。

要不要帮她？这个困难的决策是个第一人称加深技术（见第 29 章）。

第 42 章详细介绍了一个类似的情节。

37.4.5 紧张

这是个小孩游戏的例子：你要保护一个荒唐的动物区，防止敌人袭击。

你建了一个很大的机器，可以喷出魔棒。每个魔术棒具有不同的作用。一个可以使重力反向，把敌人推到空中，一个可以让别人不停地笑，直到笑死；还有一个则会把敌人变成大大的胡萝卜。

每个魔棒只能用两次，因此你要让机器不断生产新的魔棒。但每 20 个武器就有一个废品，一射出来就会爆炸，从而使你的生命力下降。

也可以制造一个只生产正品不生产次品的机器，但生产速度要慢得多，使魔棒不够用，容易遭到敌人的打击。

在机器旁边等待时，你不知道下一个生产出来的武器会不会爆炸和让你受伤，并让你增加等待时间。

由于担心生产次品，因此在机器旁边等待时会显得紧张，但这并不能产生情感复杂性，怎么增加情感复杂性呢？

假设各种其他生物要依靠你，如龟熊（具有壳的熊）、鹿牛（脖子像长颈鹿一样的牛）和猫兔（具有猫头猫爪的兔子）。如果你受了伤，无法抵抗你们共同的敌人，则他们会死掉。

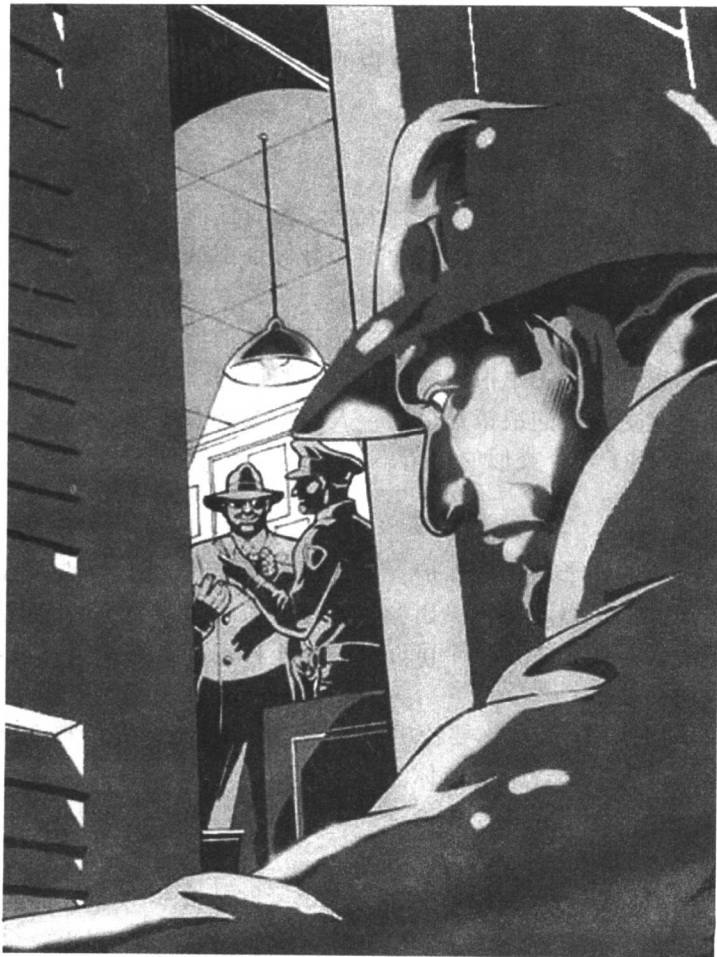
这样就在情境中增加了情感复杂性。

37.4.6 侦察

你用船把敌人打败并赶到一个森林密布的小岛上。路上，你遇到一场风暴，侥幸生还。船坏了，岛上有许多危险的生物。

现在你在侦察敌人，发现他们在认真修复你带来的小船，以便让你逃离险境。这里没有诡计，他们不会秘密地害你。他们为什么要帮你？他是否秘密地走到同你一方了？

这样就使敌人变得更复杂了，也使用了侦察之类故事元素，从而增加了情感复杂性。



37.4.7 好人与坏人（善与恶）

看看上页的插图和第 33 章“激发技术”的假想游戏。你扮演侦探，刚刚发现警察局长向黑帮头子送钱。本来应该是黑帮头子向警察局长送钱，怎么回事？

在那一章，我们说这类神秘可以激发玩家继续玩游戏：下面进一步分析这里的故事要素及其复杂性。

这个例子中，复杂化的不仅有“侦探”，而且有“好人与坏人”。

随着游戏的继续，你观察到的这两个角色会变得更复杂。你发现：

(1) 市政府故意在某个城市建设项目中多付钱，而负责确定合同商的高级官员得到了回报。

(2) 由于腐败，使城市变得很差了。市长和市议会想削弱警力，节约开支，这对市民是个灾难。这样做的另一目的是惩罚警察局长，因为他正在调查市政府的腐败事件。

(3) 为了使警力保持当前水平，警察局长决定故意制造紧张局势，显示他的警力是必须的，让人民拥护他。因此，他向黑帮头子送钱，就是想让他制造暴乱，然后警察再来平息暴乱。

(4) 警察局长对这件事很害怕，但为了市民的利益，他只有冒这个险了。

(5) 黑帮头子收钱之后依约行事。为了帮助制造暴乱，警察将让他的群体单独活动 3 年。

(6) 尽管这样安排，黑帮头子还是对这件事很反感。他一直值得自豪的是，她们偷东西，统一控制，打击其他犯罪组织，而没有伤害这个城市的市民。但在这次制造暴乱时，则可能会伤及无辜，这里显然不符合他的原则。

这就是 Reveals 中的转折。当你（玩家）了解到这些事实后，你发现情况一清二楚了。谁是好人，谁是坏人？最后，这已经很清楚了，但这些人 and 事无疑具有情感和道德复杂性。

37.5 最后思考

这里不是说通过使故事要素更具有情感和道德复杂性来改进游戏。

本章只是建议用各种方法使游戏更有情感参与，可以核查整个故事要素，看看能否使其复杂化，改进游戏。

第 30 类情感工程技术

将故事和游戏与机制联系

玩家的动作应加强故事，反过来，故事应加强玩家的动作。

在有些游戏中，

故事与游戏似乎是不相关的。尽管故事很动人，游戏很好玩，但最好能把两者联系起来。本章要介绍如何将故事和游戏与机制联系。

不将故事和游戏与机制联系虽然不是致命缺陷，但无法更好地提高玩家的情感参与。

许多游戏不必担心这个问题。游戏《蜘蛛人》讲一个人变成蜘蛛人的故事。自然，主要游戏机制使你的角色迅速与摩天大楼相联系，因此故事与游戏机制是密切相联的。

因此，在有些游戏中，这个问题不成问题，而另一些游戏中则需要认真思考。

Final Fantasy X

注意：如果想玩 Final Fantasy X 游戏，请跳过这个旁白，因为这里要介绍关键情节转折和角色披露。

Final Fantasy X 游戏引起了正反两面的强烈反应。许多幻想迷发现这个游戏富于刺激和调动力，游戏世界独特而丰富，情节充满惊奇，但是……

在第 32 章“自动创建故事技术（即能动技术）”，我们介绍了这个游戏会限制玩家的能动性，此外，这个游戏还有另外一些弱点：

游戏中最大的重复性故事要素是梦。事实上，你扮演的每个角色都是另外某个人的梦。梦的主体以许多不同方式交织在故事中。然后，这里没有梦的机制。游戏中还应有下列功能：

- 梦到武器
- 进入某种梦方式，以便接收特殊信息
- 能够逃到梦世界中，在战斗中受伤时接受某种充电
- 到梦方式中，离开身体，进入对手的心，看看他们的弱点
- 投影自己的梦国，使敌人可以暂时看到你们俩，不知道谁与谁格斗（使一半时间进行错误决策）
- 进行某种涉及梦机制的事

但游戏中没有提供这些功能，从而失去了将游戏与故事相联系的好机会。

38.1 对比例子

下面用两个对比的幻想/科幻例子进一步演示将游戏设计与游戏机制相结合的重要性。

38.1.1 明显例子

假设设计一个儿童游戏，具有 Hitchhiker's Guide to the Universe 式的奇妙笑料。

游戏发生在 L 城，你扮演 Tyrone Camden McMeed，所穿的粗毛花呢华丽而又休闲，是个讨厌猫的男人。Tyrone 惩罚大猫（统治所有其他猫的猫）后，大猫把他（你）变成了一只猫，这时游戏开始。

你的目标是阻止一群可爱的维也纳狗满城乱跑。你知道它们实际上是外星入侵者的马前卒。

这群维也纳狗散发一个特殊气味，使 Brits 非常喜欢维也纳狗，因此买了非常多，直到整个国家有几百万只维也纳狗。

街上出现大量维也纳狗在折腾。在城市某些地方，维也纳狗已经在房子与商店中

堆得很高。人们的食品已经被维也纳狗抢光了，人们被维也纳狗挤得喘不过气来。大本钟停了，成了死钟，外星人很快就要来了，E国很快就要被占领了。

这里使用了什么机制？显然，由于你扮演猫，因此涉及在紧张的空间中跳动、抓和挤，双脚着地，用爪子抓，用嘶嘶声追击，以及大学女朋友的各种其他技能。

这里的意思是：由于你是猫，这个机制是明显的，完全可以放进故事中。

38.1.2 不明显的例子

下面举一些更复杂的例子。

假设游戏中你是火星探险者，发现星球中住着许多鬼——人的鬼魂。事实上，你发现一个罪恶的种族把人的灵魂带到这里（在这个游戏中，真的会再生）。把人的灵魂带到这里后，外星人擦去人的记忆，植入新的标识与意图，然后将其发回地球。

外星人的目的是让地球人的先天个性变得完全不同，具有不同目标、不同身份和不懂担忧，逐渐损坏自己和世界，从而使他们弄糟、无效和自毁，从而使地球变成不需要卫兵的囚监星球。

在游戏中，你最初要与某种烦扰的鬼格斗，后来你要到外星去，最后又要回到地球上，与那些和外星人勾结的高层政治领袖格斗。

游戏中可以加进什么样的机制呢？这时不像猫的例子那么一目了然。

这里有两种方法，下面一一介绍。

一种方法是列出一列必要（明显）的机制与武器，例如：

- 防止鬼魂攻击的武器
- 抓鬼的方法
- 杀鬼的武器（奇怪的概念）
- 可以杀伤或杀死外星人的特殊武器，可以防止常规武器攻击

我要让这些东西尽量富有想象力。滑稽和有趣。当然，这是任何游戏设计员都会做的常规工作。

第二个方法比较主题化，我对 Final Fantasy X 提出了这个方法。

Final Fantasy X 是围绕梦进行的，而这个游戏是围绕生、死、身份进行的。因此，我要让一些游戏机制和武器反映这些主题。

例如，可以生成某种光束或设备（Lazarus 光），可以让死人、死动物或植物复活，但只能偶尔使用。或者这个设备会用我自己的生命力充电，为了向别人提供生命力，我自己要减少生命力。

由于游戏中人会变为鬼，因此可以用某种方法临时死亡，至少变为鬼魂。一旦变为鬼之后，就有了新的能力，如可以穿墙而过，侦探本来不容易看到的外星人，或变成可怕的样子。

我要用这种机制在游戏中取胜，让东西复活和暂时变为鬼魂。由于外星人在鬼魂复活之前将其身份重新编制，因此我要用某种方法让他们从这种程序中醒悟过来。

可以使用下列设备或玩法：

- 可以用特殊的镜子显示他的真实灵魂（照妖镜）。

- 可以和他们的假个性（附在他们身上的个性）格斗，打胜之后就可以恢复真身。
 - 另一个工具可以提出两个问题：你最深的梦是什么？什么时候放弃？鬼不需要回答，只要问这个问题就可以让他们从程序中醒悟^[1]。当然，如果有一些比问话更活跃、更危险、更困难东西，当然更有趣。
- 简而言之，我要让机制与玩法联系到生、死、身份的主题。

38.2 有一天

有一天，我与一个成功的开发工作站的创意导演聊天。他告诉我游戏的大致思路。尽管游戏的细节还没有确定，但他的公司已经决定制作这个游戏，已经找到出版商。

为了介绍这个故事，我要把游戏故事、地点、武器等细节进行许多改动，但这里给出一个类似的例子。他向我介绍游戏之后，我用十几分钟向他提出了一些建议。假设游戏涉及一个罪恶的、巨大的智能蟹状生物，住在海底表面^[2]。尽管它们不像人样，但和人一样智能，已经有相当丰富的文化。由于海洋地壳发生了火山腐蚀，使它们聚集在海洋中，准备侵略陆地。

你扮演海洋研究员，突然遇到这个危险群体。根据你的知识，你按照鲷鱼、海蜇和章鱼的攻防系统制造了武器。

在某个时候，你得到了敌人的一个武器^[3]，在紧急情况下使用。这个武器不仅有用。而且是最好的武器。

你没有认识到这个武器本身是活的。对于这些生物，武器本身是家族的一个部分，对家族负责任。你偷来的武器实际上在侦探你的武器，将得到的情报发回敌方。

结果，你的武器被攻破了，因为敌人已经能够防守了（你丢掉的武器是你的有毒触须武器，是按海蜇做成的）。因此，你偷他们的武器虽然得到了短期的好处，但都失去了长期的攻击力。

这是我的第一轮思路，解决了把故事与玩法联系起来的问题：把海底故事与海洋相关武器相联系。

我还在情节中增加了一些情感复杂度，让生物武器原有的优势变成劣势。

但是，故事与玩法联系得还是不够紧密。因此我建议把扮演的角色变成因为喜欢孤独而进行海洋研究，对人的看法不太好，因此在与这些海底生物格斗时，他愿意独自进行。

为了刺激这种行为，游戏开头有两个人对他很不好，嘲笑他的研究。我们了解到，你的角色受够这种嘲弄了。这样，玩家在学会喜欢孤独时就不会破坏与角色的结合。毕竟，当这些 NPC 嘲笑他时，也就是嘲笑你（见第 27 章“角色诱入技术”）。

游戏主要发生在海底，其中有许多鱼，成群游动。建议游戏中定期出现鱼群，这

[1] 如果更巧妙些，还可以让玩家经历第一人称角色弧，到游戏结束时，他自己就会提出这两个问题。见第 28 章“第一人称角色弧技术”。

[2] 而不是住在海底表面的更可爱的巨大的智能蟹状生物。

[3] 武器是故事要素，这里将敌人的武器复杂化，见第 37 章“把情感注入游戏的故事要素中”。

样就表示角色（玩家）要学习符号，要愿意与你成群（见第 31 章“通过符号加强情感深度”）当你要决定单独干还是和别人一起干时，就会出现鱼群。

最终为了攻击海底的侵略者，你要和一些盟友一起工作。和鱼一样，你要从孤独走向群体（见第 28 章“第一人称角色弧线技术”）一些新的盟友是人，其他一方是原先的敌人，但已经改变立场，还有一些海洋生物也愿意帮忙。你与他们合作越多，就越容易取得成功。

每个盟友有不同的帮助方式，可能帮助战斗（如章鱼帮你逃到墨汁后面，鲑鱼让你在攻击时骑在它背上），而人则以更传统的方式帮助。

最后，你会发现自己的鱼群（假设），这样就不再是孤独主义者了。

因此，故事和游戏以多种方式集成起来：

- 你的武器模拟海洋生物，在海底战争中使用。因此，这些武器与故事相联系，提供相关游戏机制。
- 为了战斗，就要和别人合作，他们用自己的技能帮助你战斗。这不仅涉及游戏机制，而且学习了游戏中的一课：要像鱼一样成群工作。
- 有些帮助你的动物是水底生物。故事中可以骑在鲑鱼背上或逃到章鱼墨汁后面，促进第一人称角色弧。
- 即使敌人的武器（用来侦察你）也把游戏与故事相联系。就游戏而言，它使你无法使用自己的武器。就故事而言，敌人的武器也正是你要学习的东西。因此，使用这个武器可以增进游戏机制，它集成到故事中，第一人称角色弧。
- 你认识而不喜欢（到游戏这个时候）的人建议你不要使用敌人的武器。如果遵照这个建议，你就会更好。这个故事转折也会影响游戏，同时也与第一人称角色弧相关。

在我与创意导演的对话中，我关心几个方面，但主要是生成故事、第一人称角色弧和游戏机制，使它们联系起来^[1]。

这位创意导演欣然接受了这些建议，最好的方式感谢我就是让我参加游戏工作。我已经开始投入工作了^[2]。

38.3 最后思考

你的游戏机制与玩法是否扩展了角色或故事？是否回应了故事的主题？最好能够这样。但是，更为复杂的是，本章引入了一些看似矛盾的东西。

我参加的许多游戏开发一开始没有角色没有故事，也没有总体游戏蓝图，只是一组游戏思考与机制，准备放进游戏中。然后再在这个基础上建立故事和游戏。

即使使用这种方法，我仍然强调游戏思想与控制，要把它编织到具有特定关联性的故事中。

[1] 当然，这里还采用了技术堆砌，本节其他地方引用了所用技术。

[2] 顺便说一句，这个游戏并不发生在水下，也与鱼或智能蟹无关。这个例子只是个比喻。根据不可披露协议（NDA），不能介绍这个游戏的细节。另外，我从分子水平上改变生物，因此，如果要描述实际游戏，篇幅也会太长。

因此，无论从故事开始还是从游戏机制开始，方法是相同的。

还有个问题：利用本章的方法，我是否真的能够预见未来、知道维也纳狗的侵略，使你能够准备结局？

第 31 类情感工程技术

编写有力的预先绘制和游戏中的影片片断

在短短的影片片断中堆叠情感层。

本章介绍

更有艺术、要有情感力度和复杂的预先绘制和游戏中的影片片断。

读到游戏中的写作，有些设计师认为只是讲影片片断^[1]。

但是，在调动情感的所有方法中，影片片断是任何游戏中最不像游戏的部分。这不是批评，而是事实。但是，影片片断在许多游戏中起着重要作用，今后一段时间也还会如此。

在有些游戏中，影片片断起着重要作用：

- 在开头设置游戏基调或建立故事本身
- 建立特定角色
- 建立游戏世界及其背景故事
- 沟通上一游戏中的故事（对续集游戏）
- 沟通游戏一个部分与下一个部分
- 奖励到达游戏某个点的玩家

有两类情感工程涉及影片片断，一个在本章介绍，一个见第 40 章“开头影片片断技术”。

39.1 学习电影

效果上，影片片断就是个短电影，因此创作好电影的每个技术都适用于影片片断。包括创建独特角色、精彩对话、动人场景，等等。

写的不好的影片片断可能会这样：

- 生硬笨拙
- 陈词滥用
- 太过直白（直抒感觉，而不是暗示）
- 许多方面不专业，见下面介绍。

下面是创作精彩影片片断的几个准则。

39.1.1 减少语块

按电影剧本格式写作时，对话放在页面中间的列中。如果角色对话有三四行（不是句子），则称为语块（block）。应该减少语块，否则角色就好像在作演讲，而不是对话，除非正式或争论。

[1] 影片片断（cinematic）是游戏中很短的影片片断，玩家无法控制，只能被动地看。影片片断可能只有几秒，也可能表达几分钟。

这些影片片断目前没有一致的术语。影片片断的动画与制片独立于游戏，然后再集成到游戏中，称为预先绘制影片片断、FMV（完全动作视频）、剪切场景或 CG（计算机图形）影片片断。用游戏引擎生成的影片片断称为游戏中影片片断、引擎中影片片断、游戏引擎中影片片断或实时影片片断。有些允许玩家控制镜头角色。

如果说游戏中影片片断是用游戏引擎生成，就还要定义游戏引擎。游戏引擎是让游戏运行的技巧，绘制游戏中看到的内容，绘制声频，控制器的使用和操作，让游戏工作的所有其他系统。有些游戏行业中的人士也用绘制引擎或控制器绘制游戏中看到的内容，称绘制引擎或控制器为游戏引擎的子集（部分）。

39.1.2 让主角具有有趣的角色菱形

角色要具有丰富的个性特性集，确定其对话和行动（角色菱形）。关于角色菱形的信息，见第9章“NPC趣味技术”。

39.1.3 角色间的心理矛盾使影片片断更有趣

在影片片断中，可以让角色对其他角色具有复杂感受。例如，一个角色可以同时另一个角色既欣赏又恼火。

除了简单心理矛盾外，也可以使角色间的关系更加复杂，像下面的例子一样。

39.1.4 用角色间的多层蛋糕使关系复杂超过简单心理矛盾

多层蛋糕指角色相对角色以具有多层感受。这种复杂感受可以同时或不同时出现。关于生成多层蛋糕的详细信息，见第16章“NPC则NPC关系加深技术”。

39.1.5 避免老套和空洞

“你无法避免这种情况！”老套和空洞的话，“怎么样？”空洞的话。这些对话在第一稿、第二稿中可以出现，但影片片断中要尽量避免这类对话。

39.1.6 能否用行动而不用言语表达

随着游戏中面部表情动画能力的提高，这一点将会越来越重要。

39.1.7 如果时间允许，不妨暂时从主题叉开

对话不能总盯着一个主题，有时也要交织其他支流，有的是只作配料的。但是，由于生产影片片断成本很高，而玩家又急于玩游戏，因此影片片断可能无法利用这个写作技术。

39.1.8 不可预测性

让玩家预测不到影片片断的结果，或预测不到达到这个结果的方式。

39.1.9 障碍与中断使影片片断更有趣

如果障碍与中断在看上去很不合适的时候出现，则效果更好，如两个人正在争吵时。

39.1.10 用对话设备使对话更自然

可以用许多技术使对话捕获自然人声，称为对话设备（Dialogue Devices），后面的例子中会使用 and 介绍对话设备。

39.1.11 小结

上面几节介绍的几个技术可以使影片片断更有趣，如果有例子，这些技术，会更容易理解。因此，下面对话设备举一个例子。

39.2 例子

第一个例子场景是我的学生写的（当时是个初学者，请我帮他改），讲的是二次大战时第一个加入海军的妇女，这里采用时已征得了她的准许（顺便说一句，她后来已经成了一位很有成就的电影剧本作家）。

说明 尽管本章场景的每个版本都不一定会变成游戏中的影片片断，但改写版本所用的技术是所有影片片断中最合适的。

原先的场景缺乏许多技术，没有丰富场景的流程、角色、相互关系和对话。

然后我用上述技术和许多其他技术改写了这个场景。

第三个版本与第二版相同，但我指出了所用的每个技术，相当丰富。这里分析时用了许多图形和说明，解释为什么进行某种艺术选择，采用哪些写作技术。

创作精彩的影片片断需要丰富的剧本写作技巧，这里不能一一列举。但是，第三版中将介绍其中一些技术。

可以发现，改写后的场景比原先长许多。由于这里的改写是为了演示，因此故意放进了许多技术。在实际影片片断中，可能只要用到其中某一部分技术。

说明 第三版中用到了许多术语，描述采用的剧本写作技巧。这些术语在本书其他地方用得很少，因此本章最后提供了一个术语表，介绍这些技术。其中大多数术语只在这个术语表中定义，而没有放到书本的词汇表中。

39.2.1 学生的场景

下面是原先学生的场景。

室内，COLBY 海军上将的内部办公室。白天。

豪华的橡木，非常大。在书桌前，JASON COLBY 上将正静静地写作。副将 MADISON DALTON 站在旁边。

COLBY:

我已经决定了，Maddy。

DALTON:

但我的海军不能有女人。

COLBY:

你的任务是在今后九十天内招收九百名女军官。

DALTON:

我们正在为上帝而战。

COLBY:

James Madison Dalton 上将，你是否要和上司唱反调？

DALTON:

不，先生，但是……

COLBY:

没什么, Maddy。你比别人更懂得招人和培训。这事很着急。与总统同名的人, 培训几个女人总没问题吧。

DALTON:

让 McNary 去干吧, 他们会一起失败的。

COLBY:

我有耐心, 但是..... (声音一沉)

给我出去, 这是命令!

DALTON:

这是侵犯。

这个场景表达了所要的信息, 但角色、关系、对话和场景都不够强烈, 也缺乏情感层次。

39.2.2 David 的场景

下面是 David 改写后的场景:

室内, COLBY 海军上将的内部办公室。白天。

豪华的橡木, 非常大。在书桌前, JASON COLBY 上将正静静地写作。副将 MADISON DALTON 站在旁边。

COLBY:

我已经决定了, Maddy。

DALTON:

埃德, 你最喜欢海军的什么?

COLBY:

喜欢?

他想了几秒。

COLBY:

这群蛆虫。

COLBY 和 DALON 都笑了。

DALTON:

看到了吧, 这种压力把人的幽默都挤光了。

COLBY:

(微笑)

开个玩笑, 但 Bertrand 约好三点到这里。

(取出一根烟)

有火柴吗?

DALTON:

(从包里递上几根火柴)

四年了，没见你自己带过火柴。

COLBY:

(点上)

这是我们友谊的基础。

四年，好像四百年……

DALTON:

战争……把时间都压缩了……

(COLBY 点点头)

埃德，女人……

要让涂着口红的水手去德国佬那里体验对上帝的恐惧吗？上帝。

COLBY:

(深吸一口烟，认真地思考)

明白你的意思。

DALTON:

好。

他转身离开。

COLBY:

但我还是要这样做。

DALTON 转脸盯着他，一脸疑惑。

DALTON:

你要把海军怎么样……

(嘲笑地)

“先生？”

门开了，COLBY 的秘书 LORETTA 探出一个头，她已经 67 岁，看上去比较虚弱，但精神都象个 16 岁的小姑娘。

LORETTA:

(连珠炮似的)

Mimi, Eric 的妻子？她刚生下一个女孩，十磅多重，真不可思议。Jeez Louise——

(看着两个男人呆呆的眼神)

噢，打扰了，但我知道你很爱她和 Eric，因此赶紧把消息告诉你。

一个浅浅的微笑，她缩回了脑袋，门关上了。

COLBY:

美人，她……喜欢咖啡。

长长的沉默。

DALTON:

战争是一半荣誉，一半恐惧。

把女人放到战争中……

COLBY:

Maddy——

DALTON:

她们会毁掉荣誉，我肯定，上帝也不愿把她们推进恐惧中。

COLBY:

Maddy——，你第一次要充个大男人了。难道你看不到未来？这就是你的问题——

DALTON:

唉，我知道未来是光明的。

COLBY:

不是指海军的未来。

COLBY:

她们想进来，我们想要她们进来，总有一天，我们需要她们进来。

有节奏的敲击声。

DALTON:

发生维吉他的惨败时——

COLBY:

那是另一个回事

DALTON:

由于你加速培训的政策，我只好背黑锅。

COLBY:

我明白你。

DALTON:

现在你只要让我难受了，只要让我们难受了。

COLBY:

把蜡清干净。你被开除了，水兵。现在。

DALTON 被轻蔑的“水兵”称呼惊呆了，然后盯着 COLBY，看了一会，转身离开了。

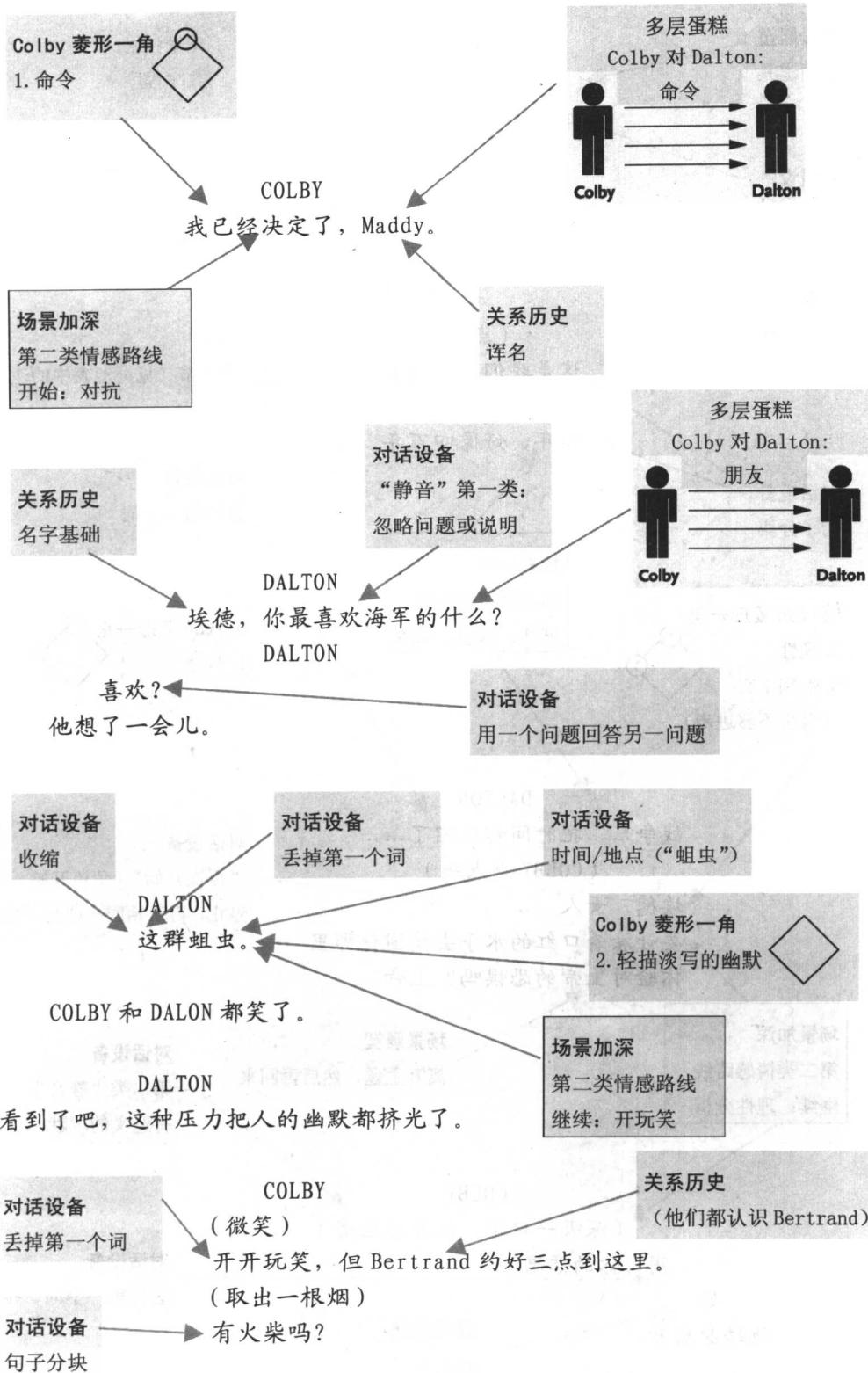
COLBY 的脸沉了下来。

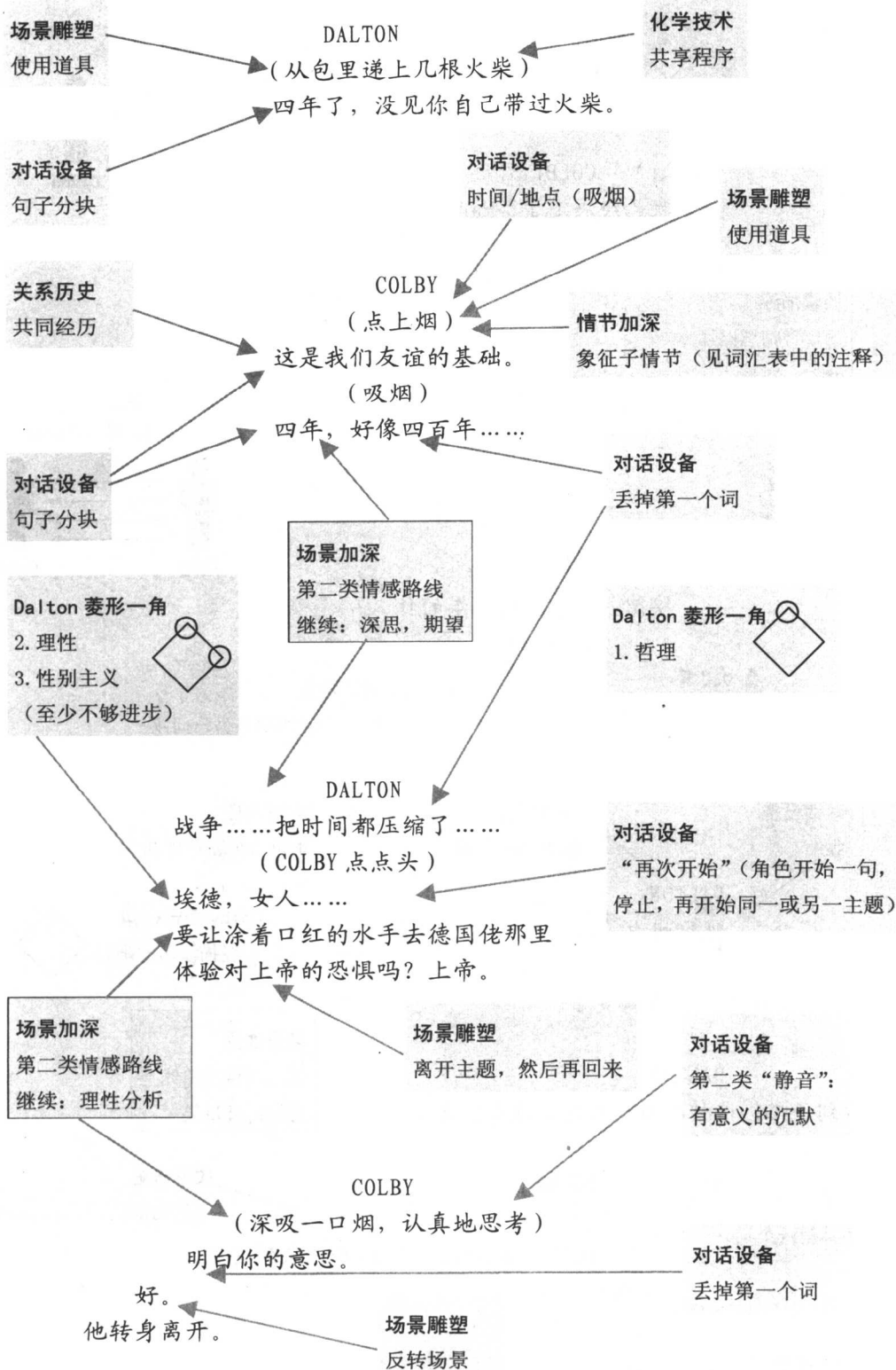
39.2.3 场景分析

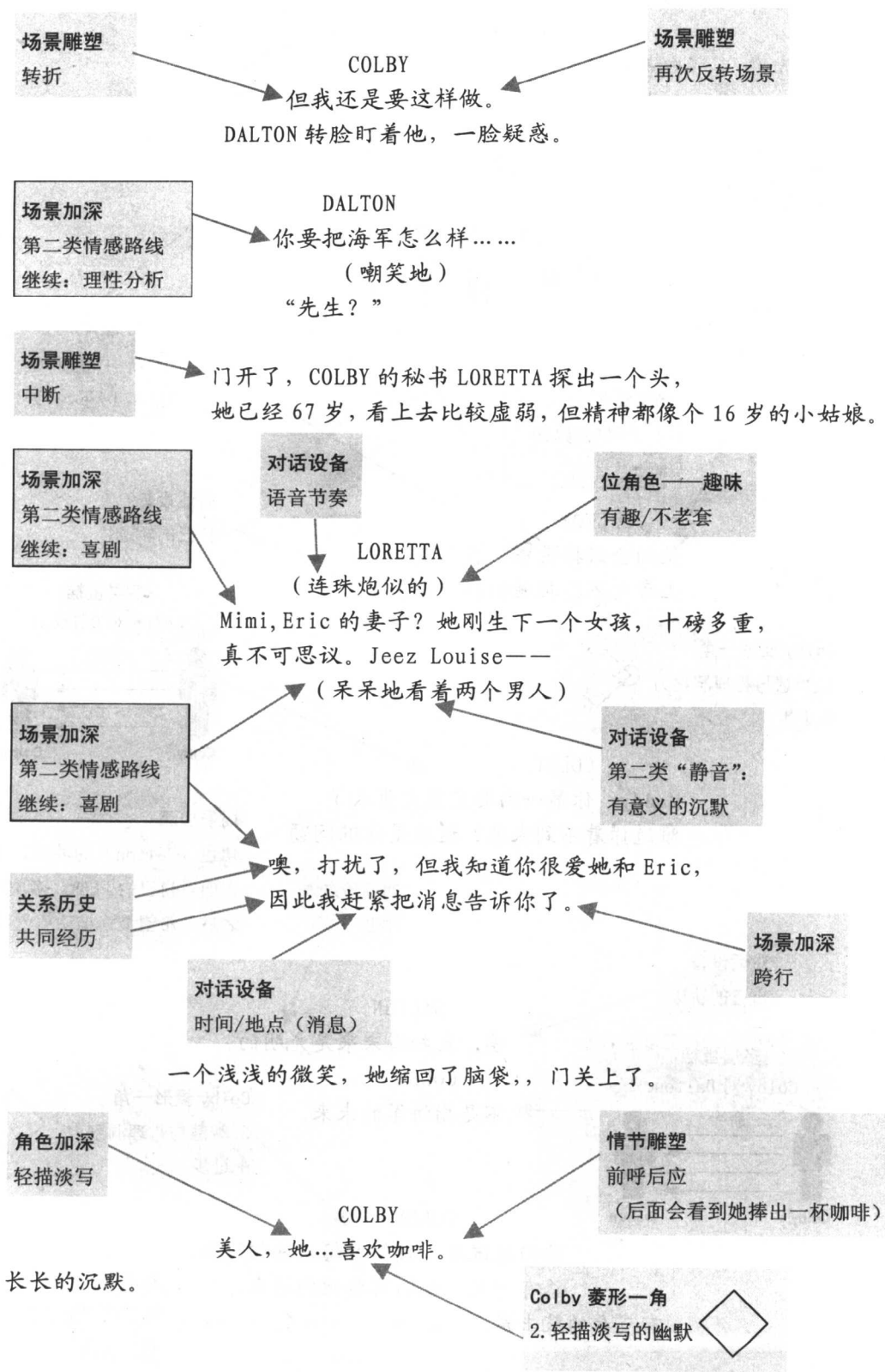
下面是场景分析，指出使用的情感工程技术，不熟悉的术语请看后面的术语表。

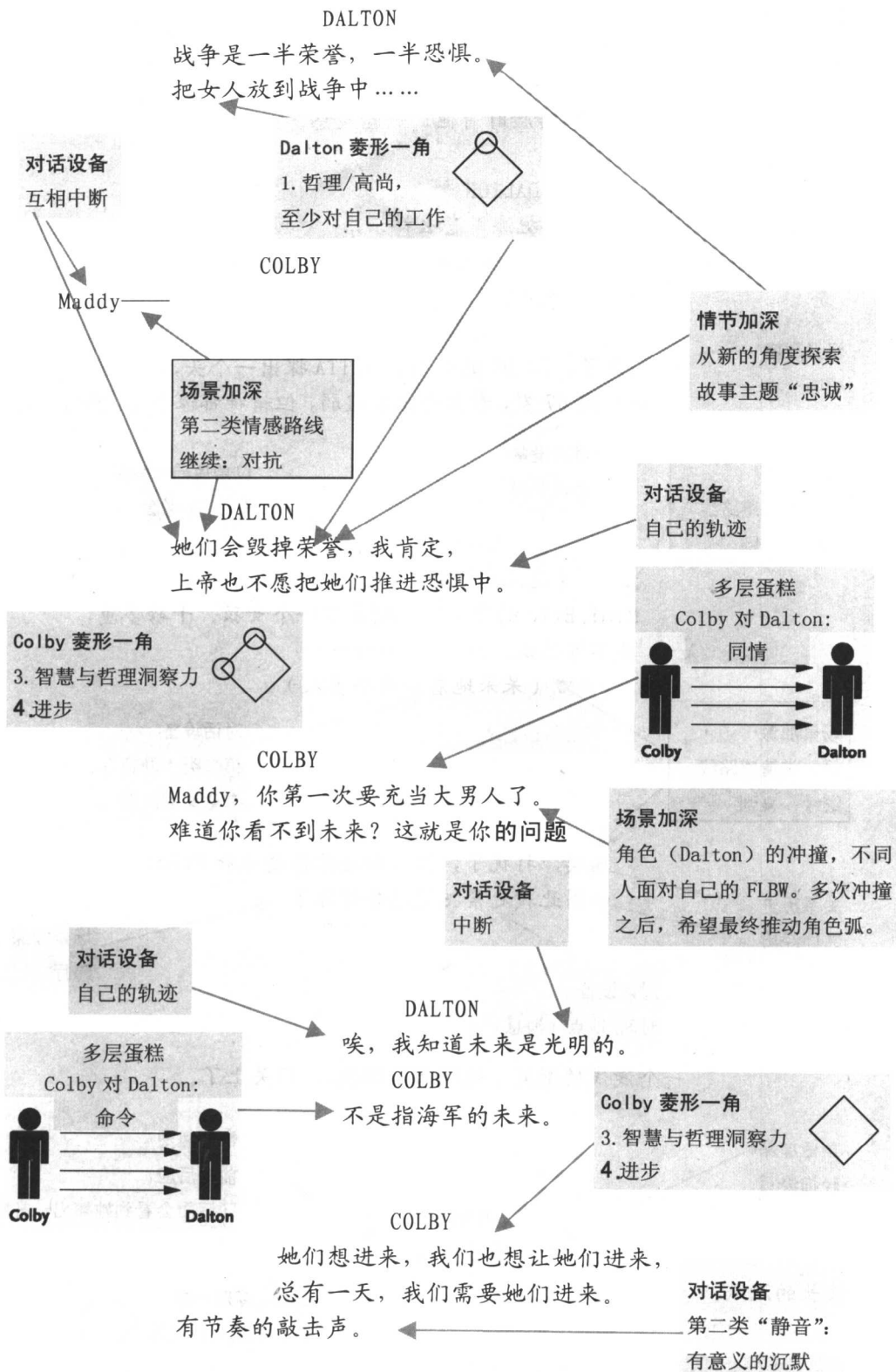
室内，COLBY 海军上将的内部办公室。白天。

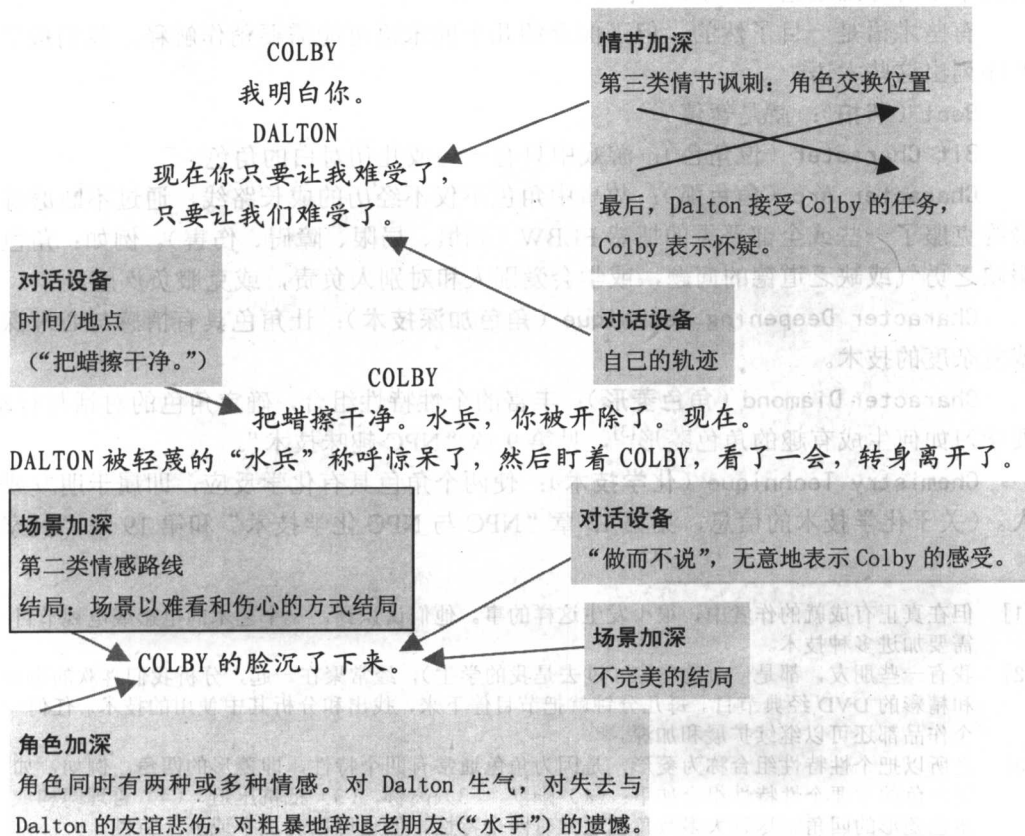
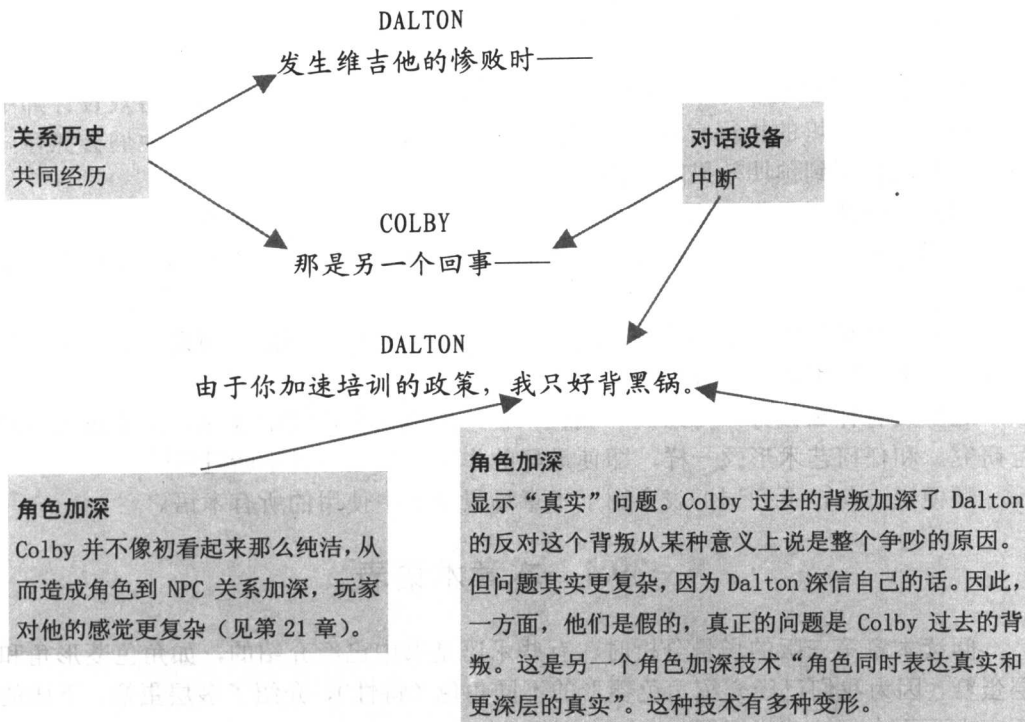
豪华的橡木，非常大。在书桌前，JASON COLBY 上将正静静地写作。副将 MADISON DALTON 站在旁边。











39.3 最后思考

本书前面曾介绍过，有些人想寻找产生精彩作品的“偏方”。不仅游戏设计师中有这样的人，好莱坞的执行官和剧作家们也在寻找这种通用的公式^[1]。他们会抓住一个方法，发现达不到预期效果时，再抓住另一个方法。

解决的办法不是靠公式，而是从很好的设想开始，构思好故事，加进新颖的情节转折，然后不断增加技术，逐渐改进作品的艺术和情感影响。作品的丰富性要依靠技术堆叠。

上面三个场景例子中的第一个之所以太弱，不是作者不好，而是因为她不知道和没有采用下一版引入的所有技术。

这里没有什么偏方，与绘画和编程一样，要成为有成就的作家，需要投入时间进行研究。和任何艺术形式一样，即使最好的作家，也还可以不断进步^[2]。

顺便说一句，下列词汇表介绍了本章场景分析中使用的所有术语。

39.4 本章术语表

阅读本章第三版的场景分析时，有些术语是书中已经介绍的，如角色菱形角和多层蛋糕，因为我们已经介绍角色菱形的不同角色（特性），介绍了多层蛋糕。下面的术语表中不再介绍这些术语了。

有些术语是一目了然的，但下面介绍几个的术语可能需要稍作解释，我们按字母顺序列出这些术语。

Beat（节拍）：就是暂停。

Bit Character（位角色）：游戏中只有一句或几句对白的角色。

Character Arc（角色弧）：故事中角色不仅不经历的成长路线，通过不断磨炼，最终克服了一些或全部严重的情感 FLBW（恐惧、局限、障碍、伤害）。例如：角色克服缺乏勇气或缺乏道德的问题，或学会爱别人和对别人负责，或克服负疚感。

Character Deepening Technique（角色加深技术）：让角色具有情感与心理深度或复杂度的技术。

Character Diamond（角色菱形）：丰富的个性特性组合，确定角色的对话与行动。要学习如何生成有趣的角色菱形^[3]，见第9章“NPC趣味技术”。

Chemistry Technique（化学技术）：使两个角色具有化学反应，即属于朋友或情人。（关于化学技术的信息，见第15章“NPC与NPC化学技术”和第19章“玩家到

[1] 但在真正有成就的作者中，很少发生这样的事。他们认识到，一个艺术的电影或电视节目需要加进多种技术。

[2] 我有一些朋友，都是一流的作家（过去是我的学生），经常聚在一起，分析我们喜欢的电影和精彩的DVD经典节目。每几分钟就把节目停下来，找出和分析其中使用的技术。任何一个作品都还可以继续扩展和加深。

[3] 之所以把个性特性组合称为菱形，是因为角色通常有四个特性，即菱形的四角。例如，如果角色的主要个性特性组合如下：（1）幽默，（3）离群，（3）抵抗压迫，（4）哲理即构成角色菱形的四角。尽管大多数角色通常有四个特性，但也可以有三个或五个特性。

NPC 化学技术”。

Crossing the Dramedy Line (跨行): 从戏剧跨入喜剧或喜剧跨入戏剧。

Diamond Corner (菱形角): 角色菱形的特性或角 (见角色菱形)。

Drop First Word (丢掉第一个词): 在角色对话中丢掉第一个词。

Emotional Pathway Type 2 (第二类情感路线): 场景在短时间内让我们经历许多不同的情感。

Flipping a Scene (反转场景): 反转场景, 使其与原先的走向相反 (例如, 情人从相吻开始, 最后打起来了)。

Layer Cakes (多层蛋糕): 多层蛋糕指角色相对角色以具有多层感受。这种复杂感受可以同时或不同时出现。

Own Track (自己的轨迹): 角色不管别人说什么, 只管沿自己的主题说下去, 按自己的轨迹往下说。

Plot Deepening Technique (情节加深技术): 使情节更有情感深度的技术。

Plot Sculpting Technique (情节雕塑技术): 使情节更有趣的技术。

Ragged Ending (不完美的结局): 结局不幸福、不好看、不舒服。

Relationship History (关系历史): 显示角色具有共同历史。

Scene Deepening Technique (场景加深技术): 使场景更有情感深度的技术。

Scene Sculpting Techninque (场景雕塑技术): 使场景更有有趣的技术, 使场景以有趣的方式开始、进行或结束。

Sentence Fragment (句子分块): 从角色对话开头、中间或末尾去掉一两个词。

Set-Ups and Payoffs (前呼后应): 在前面的情节中引入一些东西(对象或言语), 这是前呼。故事后面以有趣的方式一次或多次重复这个前呼, 这是后应。

例子: 故事前面, 角色让小孩睡觉, 阅读小白猫的故事(前呼), 后面的故事中, 角色被上千只恶猫攻击(后应)。

另一个例子: 游戏开头, 角色(你扮演)学会了如何投 Frisbee 球(这是前呼), 后面角色要靠推出图形的 Frisbee 或武器才能活下来(后应)。

Slam(撞击): 场景中的一个事件, 可能是整个场景, 迫使角色克服 FLBW(恐惧、局限、障碍和负伤)。

例子: 独来独往的杀手突然发现要保护一群人, 免被敌人攻击 (要对别人负责)。

经过多次撞击之后, 角色通常会使角色弧成长, 克服 FLBW。本例中, 杀手的角色弧克服自我, 学会要对别人负责。

Symbolic Subplot (象征子情节): 表示角色通过角色弧成长的对象或动作 (见第 31 章 “通过符号加强情感深度”)。

在改写的场景中, 吸烟最能表示 Colby 上将, 故事中吸烟时表示他的远见与勇气, 要在海军中吸收女性。随着故事的进行, 副手 Dalton 最初坚决反对, 但后来成为支持者。Colby 最初有远见, 但后来变得保守甚至反对, 开始阻止自己推行的计划。

当他背离进步思想时, 开始戒烟。因此我们使用了象征: 吸烟等于 Colby 最好的时候。

大多数观众和玩家可能希望, Colby 戒烟是为了健康, 表示观点进步, 而不是失

去进步思想。但有时颠倒过来可以增加艺术性和趣味性。

当然，有人以为让 Colby 在最糟时候吸烟，在增加远见之后戒烟可能更好。

但由于这是个常见做法，因此显得老套，应该放弃。我经常对剧本写作班的同学强调这一点。

Time/Place (时间/地点): 让我们感到场景或影片片断具有时间/地点。

第32类情感工程技术

开头影片片断技术

要有一个好的开头。

本章介绍

如何用开头、预先绘制和游戏中的影片片断把玩家吸引到游戏中。

上一章曾介绍过，效果上，影片片断就是个短电影，因此创作好电影的每个技术都适用于影片片断。

说明 第 39 章“编写有力的预先绘制和游戏中的影片片断”介绍的所有技术与准则也适用于游戏开头的影片片断。

电影通常要在前几分钟吸引观众，可以用许多方法让观众很快参与进来。这些技术也适用于游戏。

假设游戏中的反角 Hobson 学会了如何控制自然元素，可以给它们生命，命令它们为他干活。

我们用这个游戏作为案例分析，采用不同方法在开头影片片断中吸引玩家注意力。

40.1 从“假动作”场景开始（用假动作迷惑玩家）

英雄 Gavin（游戏开始时你所扮演的角色）在一条小河上划着皮筏。CIA 总部向他的手机打了一个电话，警告他 Hobson 能够控制自然元素。Gavin 的控制者告诉 Gavin，现在他特别危险，因为他曾经在一次战斗中伤害 Hobson，杀死了 Hobson 最好的朋友和帮手，Hobson 可能会报复。

突然，一股洪水冲向 Gavin，他眼看就要被河水冲向石头，砸个粉碎。

正当河水漫过他身上时，河水突然又恢复平静，使 Gavin 回到了平静的小溪流中，让他感到迷惑。

镜头切换：远处的小河中，两个消防队员固定了被冲溃的防洪堤。

上述场景是个假动作，让玩家感到好像发生了某件事（Hobson 控制了谁），其实是防洪堤跨掉了。假动作过去之后，常常会对玩家产生一种喜剧效果。

但是，假动作也不一定是喜剧性的。电影 Total Recall 开始时，Arnold Schwarzenegger 在火星中慢慢死去，但后来他又醒过来了，观众才知道，这只是他的一场梦。

40.2 从神秘开始

影片片断开始时，Gavin 正在停车场焊自己的摩托车。

镜头切换：Gavin 的厨房里煮了一锅水。水好像活了起来，溜出锅外，沿着厨柜流到地上，沿着地板流出厨房，流到车场，帮他焊接。

这个过程具有神秘感。

40.3 从引入独特角色开始

Gavin 正在停车场焊自己的摩托车。然后，他把车骑到高速公路上，看到警察正在高速公路上朝另一方向追赶。

罪犯从窗口向警车射击。

Gavin 掉转摩托，骑到分开两条高速公路的路堤上，冲上路堤，停在高速公路另

一边，但走错方向了！

正当他紧急刹车时，一辆巨大的卡车冲过来，突然，他往回开了，尽管司机踏了刹车器，但卡车还在冲起来，直到跟前才停止下来。

他回头朝警察追赶的方向开去，速度飞快，与一辆辆车擦肩而过。

最后，他终于赶上了吃惊的警察，对方恼火地看着他（认识这个家伙）。Gavin 推出一根尾龙线，一端的勾子勾住警车的仪表板，将它拖到窗外。

Gavin 加大油门，冲向要追的车，罪恶的 Glock 把子弹射向他的车。

Gavin 靠近司机，把子弹射向敌人的手上。罪犯把车靠近 Gavin，想把他逼出路外：Gavin 小心驾着车，与司机的门靠得非常近，几乎贴在一起了。门终于倒下来了。

Gavin 把枪对准罪犯的头，罪犯终于放弃了，停下车，跳到地上，双手举过头顶。这个影片片断不超过 3 分钟，但很好地刻划了 Gavin 的角色。

40.4 从情节的悬念开始

这个技术一开始就推出正在进行的动作。

图中显示了一个案例。Gavin 在雪山上滑板，向一个要杀他的坏人射击。同时，雪崩已经开始，正在追赶着我们的英雄。

40.5 进入独特世界

我们遇到 Hobson，那个要操纵自然元素的家伙。他在漂亮的阿尔卑斯山一个实验室中。

Hobson 正和 9 岁的女儿一齐走出实验室，他手拿一个设备，在一系列天线和按钮。

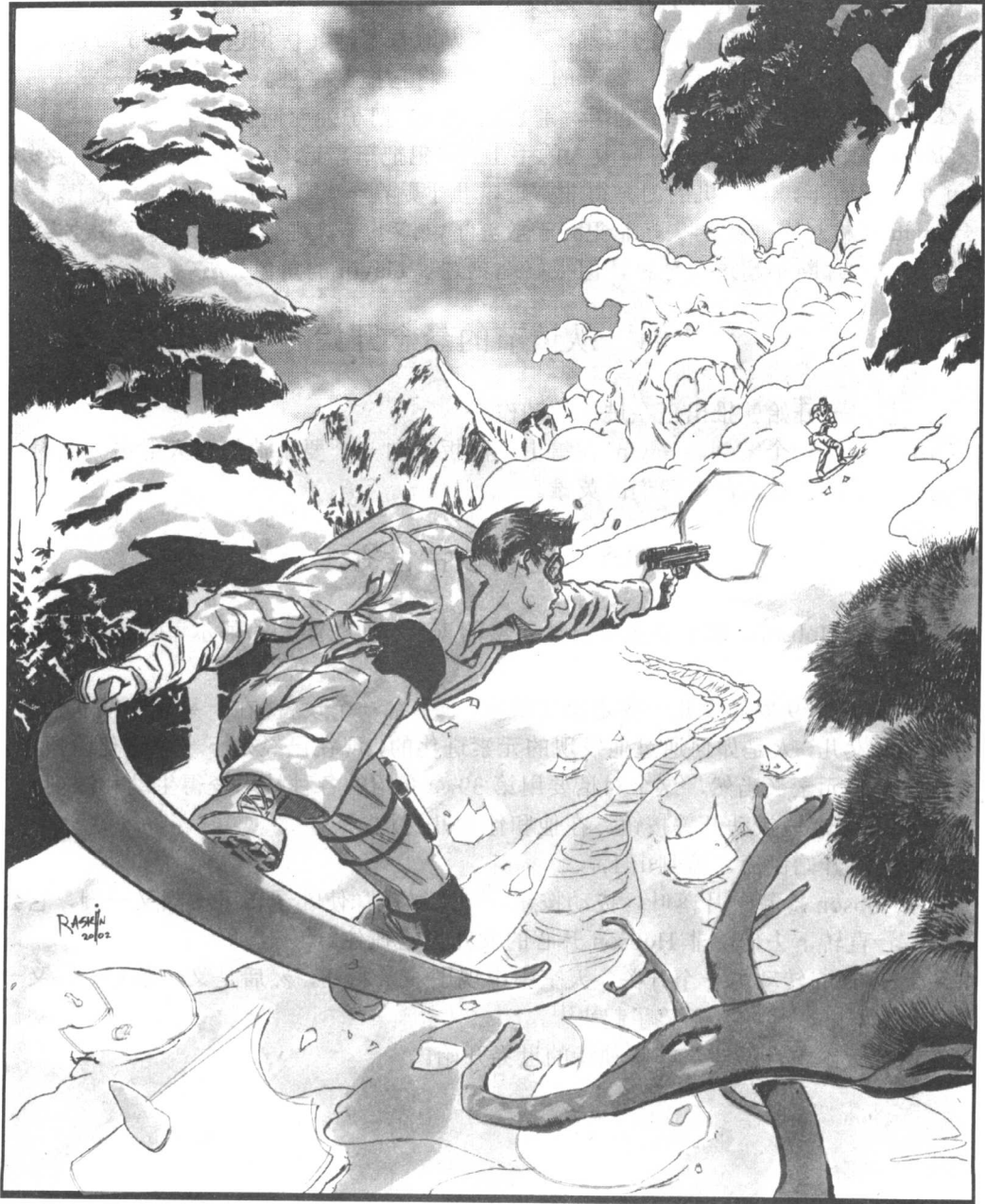
他告诉女儿，人是如何通过他发现的元素进化的，现在已经是下一个进化阶段了，人要构造这些元素（当然，这个对话要用第 39 章介绍的各种技术变得生动和深刻）。

Hobson 边走边拨动开关按钮。在他和他女儿身边：

- 小河开始倒流，流到山上。
- Hobson 捡起一片落叶，拨动按钮，一阵微风，使叶子转了一圈又一圈，它会一直转下去，除非 Hobson 开心的女儿把它抓住。
- Hobson 转动另一个开关，天空中出现了一条彩虹，然后是又一条彩虹，又一条彩虹，他的女儿笑了起来^[1]。

在这个版本中，游戏从非常独特的世界开始。

[1] 尽管 Hobson 使用的技术还比较神秘，但我们知道他在干什么。这不同于前面的例子中水从锅里溜出来，那是更神秘的。



40.6 最后思考

尽管本章介绍的技术并不全面,但已经演示了开头影片片断可以用多种方法处理。设计开头影片片断时,一定要找出最有吸引力的方法,把玩家吸引到游戏故事中。我把影片片断的两章内容放到情感工程最后再介绍,目的是为了削弱其重要性。生成游戏中的情感与故事时,人们很容易想到影片片断。

但是,在游戏中生成很好的影片片断(包括开始影片片断,如有)是游戏中最不像游戏的部分。可以看到,即使最有艺术的影片片断在生成游戏的情感深度与广度时也只是一点皮毛。

40.7 回 顾

这是情感工程技术的最后一章。

我们介绍了游戏中建立情感的许多方法。本书稍后(附录 B“生成趣味的技术”)将介绍如何生成趣味。当然,趣味是游戏的核心吸引力。

但是,本书的目的是在正确的方向上建立丰富的情感体验。我相信,我们要扩大“有趣”的定义,包括让我们兴奋、消沉的体验和各种情感体验,向我们提供新的能力,或增加洞察力。有趣的电影和电视节目从这些媒介出现时起就使用了这个更广义的定义。

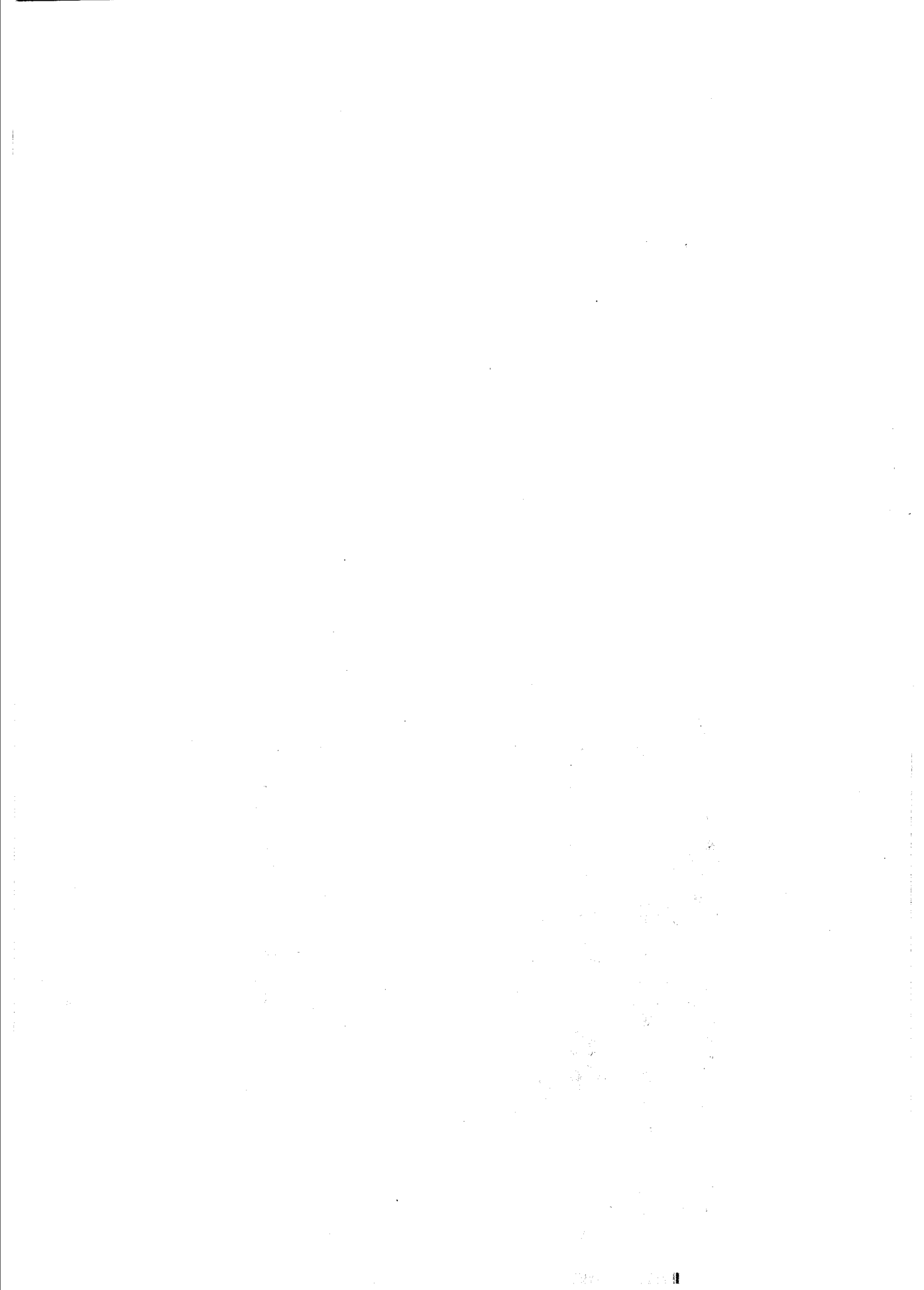
利用情感工程技术,你就可以和我一起在游戏开发大会中提出口号:
“建立更好的游戏。”



第三部分

情感程序





简介

游戏中

最丰富的情感体验是把一种情感工程技术与另一种情感工程技术叠加起来。

本书中印有许多彩色插图，这 8 幅图中有 5 幅已经在第二部分“32 类情感工程技术”介绍。本节要继续同一方法，介绍另外 3 幅图形，演示这个假想游戏的案例分析。

从过去的许多例子可以看到，游戏中最丰富的情感体验是通过分层（或堆叠）不同情感工程而得到的。下面朝这个方向进一步前进，探索几种将情感工程技术交织起来的方法，得到更强大更深入的游戏情感影响。

41.1 现实型游戏与幻想/科幻游戏中的情感工程技术

由于这三个案例分析是以充满幻想元素的图形开始，因此游戏故事也是以充满幻想元素的图形开始。但是，不要以为情感工程技术只适用于幻想/科幻游戏。

本书列举了许多二战假想游戏、美国革命游戏、沙漠风暴或战斗、SWAT 小组和现时的警察局以及电影黑色侦探式游戏^[1]。

这样选择是有意识的，显示情感工程技术可以适用于不同游戏。我的游戏设计与写作顾问公司 The Freeman Group 和我经常参与：游戏既有现实型游戏，也有幻想/科幻游戏。

下面看看如何堆叠情感工程技术，以便按情感工程定义的目标使玩家得到互锁的情感体验序列。

[1] 情感工程技术也适用于每种游戏，我本人对此有亲身体会。我和我的小组长经对 RTS（实时战略）游戏、动作冒险游戏、第一人称射击游戏、平台游戏、格斗游戏、开车驾驶游戏、冒险游戏和联机游戏采用情感工程技术。

陷 坑

看一看

彩图第 6 页具有不协调的软式小飞船的未来城市彩图，上面有一个男人。

42.1 假想游戏案例分析：波士顿物理学家

在这个游戏中，你扮演的角色在现实环境的一个简短影片片断中设置。你是个科学家，具有绝密任务，要研究高级物理学。你的项目在波士顿实验室中进行，包括醒梦、反重力、意念运输和其他尖端研究^[1]。

游戏在未来主义的风格中开始，你参观了各种生命延长方法、超导超冷金属、纳米技术和其他突破性研究，还看到一个插页所示的未来城市。突然，某种真空风向你吹来……

你突然发现，自己实际上就在这个城市中（还在游戏中），这是 2075 年的事。你发现你手里有一种武器（图中的你）。

在这个未来城市中，你很快发现警察在追你。他们知道你来自过去，要杀死你，因为他们知道（至少自以为知道）你为什么到这里，虽然你不知道这个时间旅行是如何发生的，为什么会发生。

你发现你是被一个小型抵抗运动送到这里的，对方想推翻压迫政府，他们需要你，因为你是反重力专家，可以帮他们开发出武器，使你成了抵抗活动的关键支柱，推动秘密战争的潮流。

当然，你（玩家）对反重力一无所知，你扮演的角色在游戏开始时也刚刚进入这个领域。因此，你的角色告诉抵抗运动成员，你帮不上忙。但是，他们认为你是专家，时间会把这个知识悄悄放进你的脑袋中，他们要把它抽取出来。

42.1.1 第一组任务

由于政府突击队在追捕你，因此你别无选择，只能和抵抗组织一起战斗。此外，抵抗组织中有一个非常迷人的姑娘 Katrina，已经爱上你了。她独特而奇妙，你也慢慢爱上她了。

42.1.2 下一组任务

在游戏后来，政府突击队抓到了你，但并没有像抵抗组织说的那样杀死你，而是诚恳地请求你帮助。他们用有力的证据向你证明：抵抗组织骗了你，想制造反重力武器，用它敲诈整个世界。

由于你的实验室发生了一切可怕的灾难，把你杀死了，并造成波士顿城一场地震，因此所有反重力研究工作已于 2018 年明令禁止。

情况变得越来越复杂和奇怪。

还有一些人悄悄访问你，声称是你的朋友，而且告诉你，你和他们其实都不在这里！他们告诉你，你患了脑瘤，使你进入了未来风格的昏迷状态。手术已经取得成功，但你还处于昏迷状态，梦见这个未来世界。

利用你自己帮助进行的醒梦研究成果，他们进入你的昏迷状态心灵中，想把你唤醒。他们向你显示了一个高科技建筑，要你坐在一个非常可怕的装置中，据说这样可

[1] 醒梦就是在做梦时保持清醒或意识，能够控制这个梦。

以从昏迷状态中把你唤醒。

这三个组织都想相互残杀：政府突击队、抵抗组织和你的所谓朋友，你不知道到底要 向谁。

这里采用了多个情感工程技术，下面一一介绍。

42.2 NPC 趣味技术（第 9 章）

Katrina 具有有趣的角色菱形，她的特性包括：

- (1) 勇敢，她是忠诚而优秀的斗士。
- (2) 对别人的敏锐观察力，可以看穿别人的情态。
- (3) 热情、敏感友好。
- (4) 荒唐的幽默感，特别是酒后。
- (5) 秘密的伤心。

42.3 玩家到 NPC 化学技术（第 19 章）

你感到与 Katrina 有许多化学反应，你们相爱了。这里使用了下列技术：

- 共同考验：她和你在残酷的战斗中肩并肩作战。
- 获得角色赞赏：如果你在战斗中很出色，她会赞赏你。
- 对别人负责任：她被抓了，你要救她。

42.4 世界诱入技术（第 26 章）

游戏用几个技术把玩家诱入游戏世界中：

- 神秘：这里非常神秘，什么是真实？你是在未来还是处于昏迷状态的幻觉？如果真在未来，这些告诉你不在未来的人又是谁？如果真在未来谁真的是同路人，是政府还是抵抗组织？这重重谜团把你吸引到游戏中。
- 与别人结合：与 Katrina 的结合也把你吸引到游戏世界中。
- 丰富世界：这里不准备一一列举所用的丰富世界技术（第 26 章），但准备举几个例子^[1]。

为政府执行任务时，你了解到他们的习惯。士兵们每天早晨要向太阳进行效忠仪式。2056 年，人们发现宇宙中每个星球上都有一种精神力量，使这些星球动起来。这种精神力量不是上帝，但可以沟通，如果他们高兴，可以在一定程度上帮助控制地球上的天气。

太阳上的精灵与星球具有共栖关系。星球要靠太阳滋养，但随着生命的进化，太阳中的精灵也会受到动物与植物生命能量的滋养，以及高级生命形式的更复杂情感。

星球与太阳的思想和情感方式与人类的思想和情感方式大不相同，了解这些思想

[1] 这个例子演示了生成丰富世界的各种方法，包括细节与复杂度。记住，这些细节最好在游戏中用上。

与情感方式对解决你周围的谜团至关重要。星球与太阳是用图形和符号进行思考的，构成情感（喜怒，等等）和思想（真、勇、义，等等）。

你必须了解这种新的思考方式（学会解释图形和符号）才能了解世界上发生的事，判断三个群体谁说了真话。毕竟，太阳在地球出生以前早就存在，知道地球的整个历史。太阳对过去、将来之类的谜都有秘密答案。

这个文明已经掌握了空间旅行，任务之一是把带进太阳中，使你可以进入太阳的记忆中。

42.5 第一人称加深技术（第 29 章）

在某个进修，你必须选择是救 Katrina 还是救抵抗组织的其他人，他们多次救你，是你所关心的人。这是个艰难的决策，因此是个第一人称加深时刻。

另外，你发现政府与抵抗组织之间的战争比原先看到的要复杂得多，双方都有自己的道理：

- 政府认为抵抗组织在拖世界的后腿，不参加星球上的精灵，因为他们发现太阳是活的，而且能拿出证据。
- 抵抗组织认为一个人的信念与习惯用不着政府管，这样违背思想自由的政府应该被推翻。
- 政府认为抵抗组织使用武器，应该取缔。
- 另一方面，抵抗组织正是因为无法用和平方式促进改变和让国家重新实现宪法规定的自由时才拿起武器。

由于你看到双方的争论，了解到双方的观点（多种观点），因此更加明智，是个第一人称加深技术。

42.6 玩家到 NPC 关系加深技术（第 21 章）

为抵抗组织执行任务时，抵抗组织领袖 Brandon 很自大，讨人厌恶。另一方面，他很勇敢、有号召力、多次冒着生命危险救你。

你对他同时有多种感觉，如厌恶、敬佩和欣赏，这是个玩家到 NPC 关系加深技术。

42.7 情感复杂时刻与情境技术（第 23 章）

游戏开头，当你为抵抗组织执行任务时，Katrina 被政府突击队抓去了。他们威胁你，除非你为他们服务，帮他们侦察抵抗组织，否则就要杀死她。这样被威胁是个情感复杂情境。

后来，政府组织领导说，他们根本没有打算伤害她。你可以证明这是真的。事实上，通过这些侦察工作，你反而在心里怀疑抵抗组织的动机了。

42.8 情节加深技术 (第 25 章)

游戏中途,你发现了一个惊人的秘密:Katrina 和你一样,也是在另一个时间被带到这里的(如果这是真的)。

最初她没有告诉你,因为和你一样,她也遇到了一个类似的人,告诉她是昏迷状态中,他们甚至让她看了她“实际”生活的照片,包括她的未·夫、她的朋友,等等。这些照片还对她产生了一定的情感影响。但和你不同的是,她无法清晰地记住他们了,只是觉得奇怪,真是昏迷状态吗?

一方面,她是抵抗组织的强大斗士,另一方面,她又是沮丧和迷失的^[3]。

这样,Katrina 的情节与你的情节平行,情节平行是多种情节加深技术中的一种。

42.9 通过符号加强情感深度 (第 31 章)

太阳在游戏中的作用越来越大:

- 是个信息库
 - 可以教你由图形构成的新语言
 - 是个冒险地方,你要进入太阳及其记忆中
 - 是武器,了解太阳语言后,就可以使用与太阳力量相通的武器,射出火来
- 但是,太阳也是个象征符号,随着游戏进行而增加情感关联。

从简单层次看,太阳是 Katrina 的符号。她具有太阳般灿烂的笑脸,至少在影片片断中,她总是满脸阳光。

要介绍太阳的其他情感关联,就要介绍一些情节:

抵抗组织告诉你,由于你的反重力研究,造成了 2018 年的地震,产生了两个结果:

- 爆炸没有杀死你,你在震中,这里是静止的,就·台风的风眼一样。但是,由于震惊,你进入了昏迷状态。
- 地震不仅把波士顿震得粉碎,而且把地球一分为二,使两个地球上的时间在不同维度上运行。你现在处于第二个维度的未来。

但你也会到第一个维度。在这个维度中,爆炸之后才经过 3 年,而不是七十多年。

因此,你在一个维度中处于 2105 年,而在另一个维度中处于 2075 年,两个现实都是真的。

在 2075 年维度中,政府与抵抗组织都不是完全好或完全坏的。在游戏中,你能够给这个世界带来宁静,补修 2018 年大爆炸造成的损失。

当一切过去、宁静消失时,你把阳光带到这个困难的世界里,具有各种言语线索(有人说是你带来的阳光)和视觉线索(太阳温柔地照射,唱着和平的调子)。

这时,太阳又与和平相关联。

当你从昏迷醒来时,你发现自己在医院中,从充满阳光的窗户看到外面漂亮的花园。这时,太阳又与重生相关联。

[3] 这是她的秘密悲伤所在,是她的角色菱形一角。

因此，游戏中太阳具有越来越多的情感关联，包括：

- Katrina 和你对她的温暖感受
- 和平
- 重生

记住，这些符号的情感影响在玩家不知不觉中效果最好。

42.10 最后思考

巧妙运用多种情感工程技术可以在游戏中建立情感沉浸。

在这个假想游戏中，我介绍了 13 种不同的情感工程技术，但实际游戏中通常会用上 20 到 30 种。实际对话中还要采用许多对话趣味技术和对话加深技术。

Styx^[1]

请看一看

彩图插页第 7 页的两幅图，这是个死神的世界，是本章游戏的设置。

[1] 在希腊神话中，Styx 是一条河，死者的灵魂通过 Styx 河到达地下世界中。

43.1 假想游戏案例分析:罗马帝国

你扮演罗马帝国的士兵,你和最好的朋友 Marcus 一起战斗,他是你的朋友,是个很好的小伙子。

你受到了重伤,死神的影子突然包围了你。Marcus 跳到死神面前保护你,然后消失了,实际上就是他替你死了。

这个游戏中使用了几个情感工程技术。

43.2 情感复杂时刻与情境技术 (第 23 章)

你要到死神的领地中救 Marcus,插图描绘了这个世界。在这里,你遇到三个情感复杂时刻和情境。

(1) 第一次进入死神的领地时,你无力救 Marcus。无力救自己关心的人是个情感复杂情境。

(2) 进入死神的领地时,地狱中的 Marcus 想杀你。如果你杀他,他就再也没有重生的机会了。因此你要与他打,又不能杀他,只能伤他。

(3) 此外,这个任务真正情感复杂的部分是你记得他是朋友,又对他很生气,因为他要杀你。

43.3 NPC 加深技术 (第 10 章)

死神的眼睛很大,但不是我们想象中的样子。死神的心灵和力量因为恐惧、悲伤和分解的人肉而变成年轻。

但死神也感到悲伤,因为他知道自己缺少某些东西(生),他作为死神,他并不了解什么是生。因此,死神有深深的渴望,却不知道渴望的到底是什么。

这种渴望是一种 NPC 加深技术。

43.4 NPC 到玩家关系加深技术 (第 20 章)

进入死神的领地时死神能感到你的关心、你的爱、你的希望和你的理想。死者是没有这些思想的。从某种意义上说,死神当然要杀掉你;另一方面,死神又不想杀你,因为他渴望拥有你这样的感觉与生命力。

你要与他的亲信打,但死神并不想杀你(虽然你杀了他的许多亲信)。死神的目标是伤害你和抓住你,以便把你留在这里,吸取你的情感。

43.5 第一人称角色弧和第一人称加深技术 (第 28 章与第 29 章)

最后在战斗中遇到死神时,你可能有机会杀死他(虽然杀死死神是个奇怪的事)。但这时,从影片片断看到,杀死死神后,整个世界会不堪设想,因为活着的人越

来越多，而资源越来越贫乏，变成了比地狱更可怕景象。

要不要杀死死神？

看到这种局面，为了对地球上的所有生命负责，就会遇到第一人称加深体验，同时也促进你的智慧增长，因此是这个游戏中你的角色弧。

逃离死神后的第一人称角色弧

后来，救出 Marcus 之后，他为在地狱中想杀你而羞愧，虽然那时是鬼迷心窍。他看到你时或与你相处时总觉得很不自在。

要恢复朋友的感觉，只能把你自己置于危险中，然后让他救你。

这是非常高级的情感工程，让玩家经历这种困难的“动作谜”是有风险的。因此我提供了许多线索，在运动中没有设置这个机制，让玩家得到 Marcus 再生的友谊情感回报。

第一人称角色弧使玩家变得更有智慧，具有智慧的人才能解这个谜，当 Marcus 恢复自信和恢复友谊后，玩家可以看到自己智慧行为的好处，从而进一步促进智慧。

43.6 情节加深技术（第 25 章）

死神曾经有杀你的机会而没有杀你，因为他想体验你的情感与生命力。

后来你曾经有杀死神的机会而没有杀他，因为你发现死亡是必要的。

情节本身也以有趣的方式重复，这是个情节加深技术（第 25 章）。

另外两个重复

在游戏开头，你和朋友 Marcus 在战斗中救了你的命。

而当你把他从死神那里救出来后，你给了他生命。因此情节再次以有趣的方式重复。

结尾附近他救你时，情况又一次以有趣的方式重复。但由于这个事件是你故意安排的，因此实际上是你救了他的尊严。如果没有尊严，一个人就很难活下去。这样，也就等于你救了他的命。

因此，情节再次以有趣的方式重复。

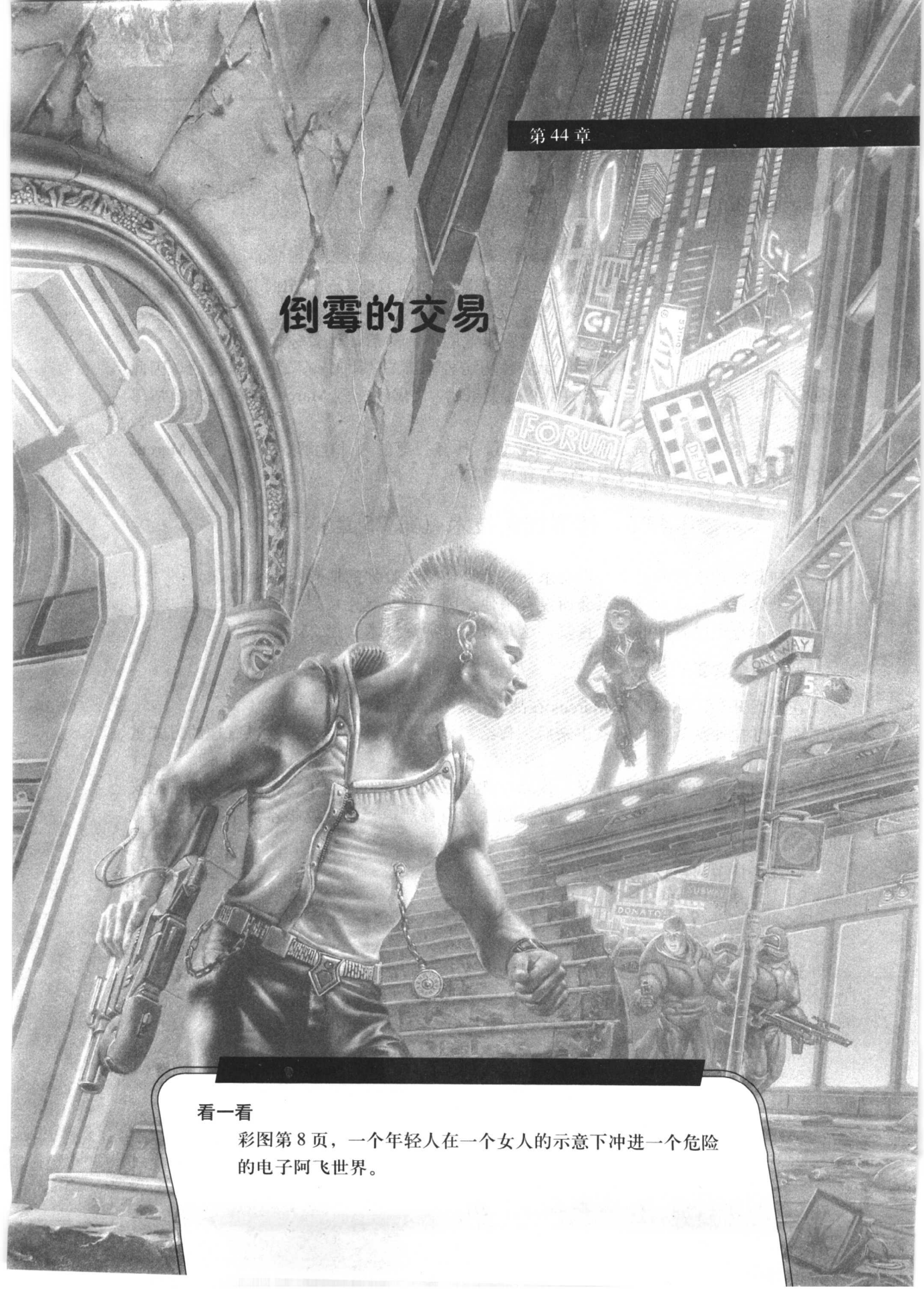
43.7 最后思考

这个游戏案例中的许多情感来自情感复杂情境。当今的许多游戏还没有充分利用这个技术。

倒霉的交易

看一看

彩图第 8 页，一个年轻人在一个女人的示意下冲进一个危险的电子阿飞世界。



44.1 假想游戏案例分析：电子阿飞小说家

你扮演 William Gibson 式的小说家，正在写一个关于电子阿飞世界的幻想小说。你生成的世界是个充满罪恶的世界。

在开始影片片断中，你同意接受本地大学正在进行一个研究项目的测试；这个研究主要是要增加已经很有艺术性的人的创造力。

你收到一个药片，使创造力大增。

然后游戏开始。

你的电子阿飞小说中的某些罪犯真的到你的城市来了。这很奇怪，因为这些罪犯用到还没有出现的武器。

不可能是有人读了你的书，然后按你描述的方法犯罪，因为这些武器还不存在，而且所犯的罪是你还在创作的书中描述的，还没有任何人看过这本书。

是你的意念造成了这些犯罪吗？

不是，你想象的世界太生动了，吃了这个“药片”之后就释放了我们这个种族长期蛰伏的力量：能够把思想变成现实。这个药片只对你有效，而对别人无效，因为你的体质不同，而且想象力特别丰富。

因此，你的小说世界中的罪犯进入了实际世界，开始制造混乱。你觉得这些罪行有责任，因此想赶紧阻止他们。但是，另一个世界上的真正坏人不让你这么干，他拥有超级武器。

但是，游戏中你还是进行了格斗，并杀死了小说世界中出来的几个阿飞。但是，当你了解到你杀的只是他的亲信时，要进入小说世界本身。

你发现自己的脸、身体和衣服上稍有变化，看上去像你的幻想小说中的电子阿飞角色（如图所示）。

在这个世界中，你遇到了楼梯上那个人女人——Maya。她不完全好，也不完全坏。她爱你，但也为大头目做坏事。Maya 把大头目的情报告诉你，但也把你的情报告诉大头目。她只是想生存下去。

你和大头目都知道 Maya 是个两面派，但都视而不见，因为你们都得到了一些好处。但她的感情慢慢受到折磨，因为她爱上你了。她担心大头目会杀她，这个担心是有根据的。

如果她真心献给你，而你抛弃她或无法把她带回你的世界（即使你愿意），怎么办？她就会成为这个世界中的死肉。

你最后要与大头目格斗。最后，你发现，正是这个大头目资助实际世界中给你药片的研究实验室。

因此，游戏结局是个两难问题：

- 是你的心里创造了这个世界，并在吃药后使其成了现实吗？
- 还是这个世界早已存在，只是不能进入我们的世界？世界的大头目在你的意念中植入了写它的灵感，使你的小说为这个世界打开了一扇门，然后他们向

我们的世界投入了一些钱，让他的代理人负责创造性研究。这一切都是为了让你吃药和彻底打开这两个世界之间的连接。

哪个是真的？到游戏结束时，这个问题仍然悬而未决。

这个游戏采用了多个情感工程技术。

44.2 NPC 趣味技术 (第 9 章)

Maya 的角色菱形很有趣：

- (1) 有机警的生存头脑。
- (2) 只为自己，但已开始爱上你。
- (3) 对每个细节观察敏锐，具有惊人的记忆力。
- (4) 性感。

她还有天真、脆弱的一面，在真正信任你之后才表露出来。这是她作为有机警的生存头脑者是隐藏的一面。

44.3 NPC 加深技术 (第 10 章)

你看到 Maya 的坚强是个面具，面具使她具有深度。

44.4 玩家到 NPC 化学技术 (第 19 章)

你与 Maya 结合了，这是玩家到 NPC 化学技术 (第 19 章)：

- 由于 Maya 帮你活下来，因此你与他具有化学反应
- 性感魅力也是一个方面
- Maya 了解你的感觉。可以用多种方式采用这个化学技术。例如，你从残酷的战斗回来后（你的生命力已经很低），她来看你，很快了解到发生的情况，并通过言语或行动表示爱和关心

当你保护她免受伤害时（见“第一人称加深技术”一节），也会增加你对她的化学反应，因为对 NPC 负责可以产生这个效果。

44.5 玩家到 NPC 关系加深技术 (第 21 章)

在与 Maya 的关系中，你对她同时有几种感觉：

- 性感魅力
- 欣赏，当你第一次进入她的世界时，她多次帮你逃避死亡
- 怀疑，因为你知道她也为大头目工作
- 同情，她只能这么干，否则活不了
- 越来越想保护她

多层感觉可以增加关系深度。

44.6 角色诱入技术 (第 27 章)

在这个世界中, 你的身体不一样, 更有耐力、更强大、更勇敢。因此, 你更会被角色吸引。

44.7 第一人称角色弧技术 (第 28 章)

你不断增加对真实世界、对电子世界和对 Maya 的责任感。为了增加对电子世界的责任感, 除了 Maya 之外, 我们还在其中引入其他角色, 是你喜欢的, 他们需要你的帮助, 而且帮助过你。

也可以用其他方法增加责任感。例如, 在电子世界中杀死越多小头目, 那里就有越多的人把你看成英雄。这个正面刺激可以使你更愿意负责任。

44.8 第一人称加深技术 (第 29 章)

你是否鼓励 Maya 依靠你? 帮你已经给她带来风险, 她与你越亲近 (越帮助), 就会处于越大的危险中。大头目想要报复。

如果使用足够的玩家到 NPC 化学技术, 则你会想要找她。如果大头目或他的亲信追捕她, 你就会想保护她。

对另一个人负责任会使第一人称加深。

知道无法把她带到你的世界后, 你就要确定可以让她爱到什么程度。我们可以在游戏中设置一些小事, 你做这些小事可以增加她对你的爱, 但她对你的爱越深, 离别时就越会使她伤心。

享受她的爱自然很好, 但你愿意让她在离别后伤心吗?

这类决策是另一个第一人称加深体验。

44.9 激发技术 (第 33 章)

责任心会激发你不断前进, 阻止实际世界中发生犯罪, 然后到另一世界的源头, 保护 Maya 也是一个动机^[1]。

解决这两个的关系之谜也会激发你不断进行游戏。

44.10 情节加深技术 (第 25 章)

结局是开放性的, 我们还不知道实际发生了什么。是电子世界的大头目设置了整个事件链, 还是你的想象使电子世界出现, 从而使球滚动起来? 第 25 章曾介绍过, 故事末尾留下一点谜是个情节加深技术 (第 25 章)。当然, 这个方法不是每个故事都适

[1] 值得一提的是, 责任心的情感力度要求设计师保证你至少关心实际世界中的某个人 (从而激发你进入电子世界, 到那里阻止犯罪根源), 并使你真心关心 Maya 和电子世界中的其他人。

合，但这个故事适合。

44.11 最后思考

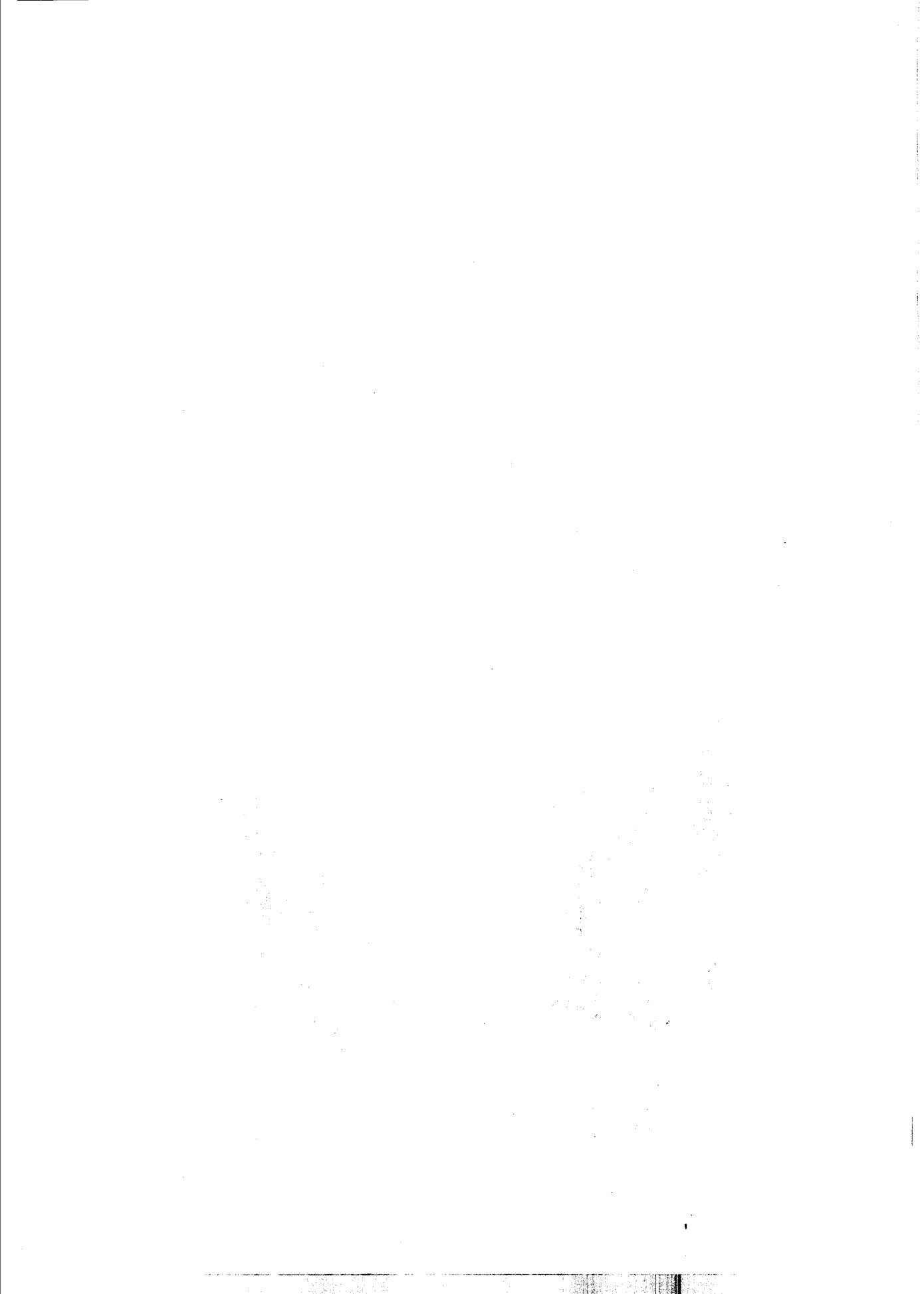
本章结束了对情感工程技术的介绍，但本书需要平衡能量。因此，如果你失去了某个东西（如情感工程），则会得到另一些东西，如下一章介绍的“魔法”。

这一章不会说明创作本书的初衷。



第四部分

魔法



魔法

为什么需要你。

至少

可以使用四种魔法。

出版社最初问我，本书准备给谁看？我列出了通常能想到的读者：游戏设计师、学生、作家、电影制作人、外星人、对机器人感兴趣的森林精灵、会说话的动物……

但我没有把真正的读者告诉出版商：魔法师和正在培训的魔法师，这就是你，我的朋友。

你至少可以运用四种魔法。

你是魔法师吗？下面要介绍一个白人女人的故事。

45.1 真实——什么是真实

这是个秋天的夜晚，下着大雨，雨花打在地上，溅出朵朵水花。马路上闪烁着车灯。

我走进一家温暖的有点豪华的餐厅中，这里正在庆祝我的朋友导演的一部电影发布。我与一位白人女人聊天。她已经称不上“漂亮”，但从她饱经风霜的眼睛，还可以看到多年前的风采。

“我讨厌幻想电影”，她以一种自以为是的口气说道，在她看来，幻想是青少年的事，而青少年是些感情冲动的人。

她列出了她讨厌的幻想电影：指环王、Shrek, Groundhog Day, Toy Story……

我听着她指责所有幻想电影，真想做一个时间警察，回到这个女人的孩提时代，抓住用一万瓦的枪扼杀了她的想象力的人。

我没有对这个漂亮而疲惫的人说出真话：实际上她还是相信幻想——只是别人创造的幻想而已，这个幻想由来已久，只要有足够多人表示同意，它们就标上了“真实”的字样。

下面举几个例子。

我们对浪漫爱情的理解是个幻想，是个文化构造，最初来源于古希腊，后来被行吟诗人发扬光大，前面花了二百多年，直到18世纪末。文艺复兴则进一步完善与发展了爱的思想，特别是莎士比亚的戏剧，从而有了我们今天所说的爱情。

我在戈纳（西非）住了好几年，这里根本没有什么浪漫爱情。当然，男人和女人还是要结合和结婚，但只是为了经济生计、生理和传统习惯。为什么没有浪漫爱情？因为这里没有创造这种幻想。

在1843年查尔斯·迪更斯创作出《A Christmas Carol》之前，圣诞节只是个很小的节日。他把圣诞节看成慈善、家庭、礼物和庆祝的时刻，这种思想波及了整个英格兰，那里的观众请迪更斯一遍一遍地大声朗读他的故事。该书出版不到两个月，就推出了八部话剧。

这本书的普及像野火一样烧遍大西洋，很快波及美国。最后，整个世界都接受了迪更斯的幻想，以为我们现在的圣诞节是真实的。

过去的房子都是又暗又小的，直到有一天，Frank Lloyd Wright幻想出一种新的开放式结构，把空间与阳光谱写成音乐。他的幻想变成了我们今天的真实。

这个讨厌幻想的漂亮而疲惫女人，其实只是自己放弃了幻想，经由别人创造她的幻想而已。实际上，诊断结果更加糟糕，她接近行尸走肉，生活在死人的幻想中。

魔法

为什么需要你。

至少

可以使用四种魔法。

后面。

时间慢慢过去，已经过了一个半小时了。当我们终于能够走进博物馆时，每个人都有一种不愉快的感觉。我担心 21 世纪初的洛杉矶梵高画展会演变成一场暴乱。

暴乱没有发生，但如果发生了暴乱，我也不会奇怪。人群非常拥挤，很容易擦出火花。

但是，当我们走进第一间画室时，人群突然变得肃静，这是绝对和完全的肃静。看着眼前的油画，骚动的人群突然变得鸦雀无声。人们以从未见过的方式轻轻移动，就像被梵高想象的翅膀抬了起来，好像沉醉在他情感交响曲中。

梵高不仅把生命注入了这些画，这些画也像漂亮的房子和装饰一新的老爷车一样，继续散发出情感、散发出洞察力、散发出能量和散发出深度。简而言之，这些画继续散发生命力。

我们可以在东西中注入生命，这些东西又可以对体验的人注入生命。这是个真实的魔法，是第三种魔法，而你，我的朋友，正是这个魔法师。

45.4 最终礼物

真正的艺术把体验作品的人变成艺术家，因为真正的艺术会吸引你参与。

假设看一场电影，Alison 进入与 Chloe 共住的公寓。Chloe 买了一些白色兰花，不知要摆到哪里。

Alison 知道 Chloe 与 Zak 刚有个约会。

Alison: 与 Zak 约得怎样？

Chloe 心满意足地把兰花放到桌子上，挂向 Alison。

Chloe (微笑): 我通常选黄色兰花，但我想，“嘿，为什么不来点新的？”

这里有一个很大的空白要你来填。你看，Chloe 心情很好，她微笑，她买花，而且还要一反平常喜欢的颜色。

因此，可以想象，约会非常成功。

你建立了缺少的部分，因此，读这段对白时，你参与了这个故事的创作，你本人也成了艺术家。

你在玩一个控制台或 NPC 游戏或在探索一个被摧毁的城堡。你听到另一个房间发出咆哮声，前面曾经有人警告你，怪兽正在觅食。这样，你就会联想到，怪兽就在隔壁，甚至可能已经模模糊糊看到它的影子。因此，这时是你（而不是游戏）创建了这个怪兽，给了它生命，你本人也成了艺术家。

下面把游戏称出控制台，插入另一个科幻例子。

你刚刚到金星，真正的金星，这是个具有悠久文明的星球。他们投影了几千年的遗弃星球的图形，蒙骗地球，作为自我保卫措施。这是因为，在地球的第一个纪年中（7.5 万年前），地球曾经侵略过金星。为了自我保护，他们摧毁了地球的武士文化，擦除了我们的星球的文化残杀。关于第一个纪年的所有知识都被删除了。

在金星上，你发现四个方向都有历史，标上男性与女性。北方是武士（男性），西方是梦想（女性），南方是巫师（男性），东方是自由天使（女性）。

每天属于四方之一，天（及相关方向）是依次轮流。根据今天是哪种天，你的武器完全不同。因此，你的感觉也不同，甚至连事件的性质也改变。

例如，在东天（自由天使），颜色是明亮的。在北天（武士），则会遇到危险。在南天（巫师），可以在几里之外有心灵感应。

随着游戏的继续，你会了解更多内容。但我们先停下来，看看更早的地球纪年，地球武士侵略金星文明时……

这里要填补一个很大的空白。地球的早期文化是怎样的？与金星的关系和历史如何？当你开始想象这些新元素时，你就给它们带来了生命，就在联合创作了。

金星上的不同方向有不同历史和不同品质，根据不同的天影响这个世界的许多方面，这会是什么个样子？在你的心中，你会把所有这些元素联系在一起，使其变得有意义。简而言之，尽管存在许多空白，但你会填好它。你像游戏设计师和作家一样创造了这个世界，你给这个世界注入了生命。

当你看着电影《指环王》被故事所吸引时，是你给这些角色提供了生命。当你玩着 Vice City 游戏，指引飞机飞入敌后，发现自己在笑时，你给游戏世界注入了生命。当你看着梵高的油画并受到感动时，是你给画中的世界注入了生命。

前面说过，艺术家提供了生命，但真正的艺术吸引观众或参与者共同创造这个生命。实际上，这里并没有旁观者，每个投入油画、电影角色和科幻世界的人都是联合创作者，因此，也是参与者。在游戏中，参与更多，因为这里需要更多共同创造。

本书正是介绍如何使共同创造更有立体感和丰富情感。

有人希望看到一个国家有许多被动的旁观者，很容易控制，任何新闻和政策都随他摆布。

但也有人（像你）想把每个体验作品的人变成共同创作者。你激发了他们最深天性的最基本方面：使他们赋予生命。赋予生命的同时也就可以从别人那里获得生命，这是第四种魔法，我认为是最精彩的魔法。你使人们成了生命提供者。

45.5 最后思考

亲爱的魔法师，这是一本提供特殊工具的手。相信你的魔法箱里一定充满各种神奇的工具，可以创作出独特的礼物。

记住可以创造的四种魔法：

- 带来新世界、洞察力、新鲜的观点，改善我们的生活，向我们展示新的身份。
- 将人们带回微笑诞生的神秘乐土。
- 实际创造生命，并让你的作品在别人体验时继续散发出生命力。
- 将体验作品变成联合创作者，使他们也创造生命，使体验作品的人自己也完成魔法师，这是最伟大的魔法。

利用本书的工具，你可以艺术地完成上述魔法，采用自己的独特方式。

我觉得自己是最幸运的人，一天天把时间花在创造魔法以及我的魔法天才和巫师

们一起创造更复杂更强大的魔法，这是我们任何人也无法独立完成的。

我总是惊奇和欣喜地看到，这个世界特别欢迎具有天才水平、专业原则和宽阔胸怀的魔法师。你是这样的魔法师吗？如果是，则要感谢你的工作，这个世界需要你的礼物。如果还不是，我们已经为你留了一席之地。

本书介绍了几个魔法工具，希望你能告诉我好不好用。这个世界还需要更多魔法，或期待体验你的魔法。

David Freeman



第五部分

附录





写完本书后，

不是像平常的大项目一样感到满足，而是感到不安和强烈的渴望。

我发现是自己饿了，吃了三明治之后，这种渴望就消失了。

然而，我觉得本书还缺点什么，因此把它放在这个附录中。

附录 B “生成趣味的技术”介绍几个工具，帮你增加创造力。

附录 C “收集”是本书最奇怪的一章，介绍我的一些思路，放弃了成性束缚，在非常不连贯的创作世界中随意拈花捡草。其中一些思路与游戏有关，而有些思路与游戏无关，有些与鼠标有关。

这些章节有一个共同之处：不知道放在书中什么地方好。

有一个小章本来放在本书正文中，后来甚至没有放到附录中，称为“精彩内容”。毕竟，精彩内容可以引起玩家激情和游戏中的参与，因此，这么不重视如此强大的沉浸工具好像有点奇怪。

“精彩”与否是很难判断的，取决于不同文化。无论是游戏还是音乐，今天精彩的东西，明天不一定精彩；洛杉矶精彩的东西，在纽约或巴黎不一定是精彩的东西。精彩与否取决于许多文化因素，因此，我认为很难有一种生成精彩内容的简单办法。

“精彩内容”一章列出了我和几位游戏设计师朋友认为许多游戏中最精彩的特性、时刻和游戏机制。但由于这里并没有提供什么特定技术，因此最后我还是忍痛割爱，把它砍掉了。但是，我接受了印度佛教的直觉，让这一章在我的 Web 站点重生。事实上，只要访问 www.freemangames.com，单击 Participate 并加速你喜欢的精彩游戏体验和机制，就可以使这个清单不断增长。

因此，下面两章将帮你在情感工程世界中加速前进。

如果本书是温和的七月，则最后两章是告别的印第安夏天。

生成趣味的技术

毕竟，这是一本关于游戏的书。

要解决游戏中的

情感沉浸问题，首先要解决大多数人对游戏要求的最基本情感体验：好玩的感觉。

本章介绍如何在游戏中生成趣味，介绍游戏设计师如何利用这个知识在这一代和下一代游戏中继续生成趣味。

最初有了游戏，游戏很好。伟大的游戏设计师看着游戏说：“应该有趣。”

你瞧，远远近近、老老少少，大家放下书包和皮箱，犹犹豫豫地来到伟大的控制台前，这是游戏设计师的圣餐桌。

他们移动游戏杆，觉得好玩。你瞧，他们非常得意非常受鼓舞，要求别再用“你瞧”了，这样好像有点嘲笑味道。

你瞧，谁也没有这样，有趣才是最主要的。但后来，大地上划过一种新的欲望。老少都异口同声地向伟大的游戏设计师请求：“能否更有趣些？”

伟大的游戏设计师怜悯这些平民，而且想使自己的创作更完美，也想在银行账号上伟大的数字后面多加几个零。

因此，伟大的游戏设计师给我发来一个邮件，要我再用一章介绍有趣的问题，我当然欣然从命。

因此这里就要开始了，但首先，我得到了一些帮助。

在一次游戏设计师大会上，我很有幸参加了为期两天的“游戏调整”专题研讨会。小组进行的游戏设计练习非常有意义。

感谢这个专题研讨会聪明而大方的领导人，他们是 Robert Fermier, Austin Grossman, Robin Hunicke, Frank Lantz, Marc LeBlanc, Andrew Leker, Art Min, Tim Stellmach 和 Eric Zimmerman.

这里不想重复专题研讨会建立的每一个有趣挑战，但感谢他们总结了建立有趣的各种不同方法，并做了非常出色的工作。我把他们建立的体制作了一些扩展，感谢他们的工作。

B.1 乐趣的类型

乐趣的类型如下，这里虽然列得不全面，但包括了几个主要类型。游戏中要使用哪几种乐趣的类型？能否利用其他引起乐趣的方式？

➤ 战斗，包括：

- 参加小队
- 打群架
- 瞄准射击
- 混合与匹配：咒语、武器、防卫、格斗动作、选择可以召唤的精灵、攻击战略，等等
- 包括多步攻击的复杂攻击^[1]
- 完成同一任务多种方式
- 与对手一轮一轮的动作
- 与对手的同时动作
- 获得领地

[1] 多步攻击的例子是：(1) 把手枪留在地上；(2) 到角落去；(3) 看到敌人捡手枪的影子；(4) 射击，使角落的液化气罐爆炸，从而杀死敌人。

- 抓住敌人
- 用脚本序列改变任务方向，增加惊人的曲折，如意外被攻击
- 潜行和隐藏，包括伪装、获取很难搞到的东西和破译密码。
- 其他战斗类游戏，包括结盟和破盟，谈判与背叛，虚张声势，或命令几个 NPC 作战
- 不同形式的旅行：
 - 走
 - 跑
 - 骑自行车
 - 开车（开不同的车）
 - 飞（用不同飞机）
 - 水上与水下（用不同运输工具）
 - 游泳
 - 滑雪
 - 雪橇
- 体育运动与竞赛，包括田径、特质和其他运动（如《蜘蛛人》游戏）
- 体育
- 做上帝——建立与管理城市、军队、生态圈，包括资源管理
- 探索与发现
 - 进入视觉强烈的环境，高兴、陌生或恐怖
- 收集一组东西
- 严刑拷打（模拟人生中的工作）
- 非对称力量（不同角色具有不同力量和能力）
- 自我表达
- 建立网络（如连城游戏）
- 禁忌刺激——在人行道上跑，烤法国狗，等等^[1]
- 超人能力
- 叙事/故事/戏剧
- 幽默（许多不同类型）
- 交易
- 改变游戏中的实际地形或建筑
- 让 NPC 听你指挥
- 平衡
- 解谜
- 养活宠物、崇拜者或其他 NPC
- 用骰子、牌等生成半随机动作

[1] 如果你觉得 *Something About Mary*、*National Lampoon Vacation* 电影、*Scary Movie* 电影或这类电影觉得好笑，请别发邮件给我、建立机械（包括汽车）

- 跳舞
- 角色扮演
- 单一路径
- 多个路径
- 非线性结构
- 新兴游戏
- 选扮哪一边（例如好人或坏人）
- 定时任务
- 各种微型游戏（游戏中的游戏）
- 各种联机游戏
 - 社会化

B.2 不协调

第 23 章“情感复杂时刻与情境技术”介绍了通过不协调生成情感复杂时刻。第 26 章“世界诱入技术”介绍了不协调如何形成丰富世界，并引用了彩图第 3 页的插图。

“游戏调整专题研讨会”领导提出了一个使用不协调的练习，但这里把不协调作为磁头过程。

问题如下：如果你选择一种游戏，然后想在其中集成通常用于另一种游戏的玩法，怎么办？

每个人都提出了很有想象力的思路，有些小组提供了看来很有潜力的思路，而有些则提出了全新的游戏概念。例如，很难把“Britney 跳舞动作”（21 世纪初轰动一时的 Britney Spears 舞蹈形式）与二战战斗游戏相结合，尽管有人觉得这个主意很不错。

但成功与否并不重要，重要的是在创建乐趣时增加人们的创造力。

因此，利用不协调的思想，看看混合游戏类型与不协调的游戏活动所产生的效果是一个创意挑战。

B.2.1 这个方法的问题

有些设计师想混合与匹配不同类型的游戏，使得到的游戏谁都不喜欢，而且赚不了钱。游戏行业已经对混合方式游戏形成了固有的阻力。

B.2.2 这个方法的好处

但是，也有人混合不同类型的游戏，使其有吸引力。

Grand Theft Auto III 与 Vice City 也许是最成功的混合例子，组合了徒步旅行、开不同车（包括开车特技、追赶和在车内战斗）、飞行和其他格斗方式。

编写本书时，我正和 The Freeman Group 成员一起参与几十个游戏的开发，横跨六个出版商。在其中许多游戏中，开发人员准备混合不同类型的游戏。我不知道这些体验是否具有代表性，但很明显，这种体验是持久的。

B.3 练习

下例不是一流游戏的建议，而只是演示我所介绍的磁头过程。

我们试混合与匹配不同类型的游戏，看看其所产生的效果。

B.3.1 例一：赛车游戏与建筑、战斗和潜行

你要在世界末日后的 A 国赛车，用一路找到的汽车残骸重建造车。这些车具有武器装备（装有枪支、弹药和防卫弹药），因此游戏中要与敌人进行大量格斗。每辆车只能用很短时间，因此你要用这个车接到其他金属残骸，用来建造下一辆车。列车的使用时间快结束时，你在其中装入爆炸物，作为炸弹，摧毁敌人的汽车或建筑。

你最终能学到潜行方式，使车隐身，要攻击敌人时才让它现身。

B.3.2 例二：格斗游戏与潜行、资源管理和培训 NPC

陌生而残暴的生物攻击并攻克了地球的某个部分。

你用同类生物建起一支军队，作为你的武士，与他们的同类战斗。为此，你要隐身到这个生物的居住区，在他们睡觉时，弄出一个或几个幼体。如果他们的父母醒来，则要在这种危险而狡猾的野兽格斗。

得到幼体后，你要将他们养大，直到成年。将他们养大需要进行资源管理。为了防止别人的攻击和他们父母的营救，还要进行大量格斗。一旦将他们养大后，他们就成为你的军队，可以听你调遣。

B.3.3 例三：联机战斗游戏与超人能力和结盟与叛变（毁盟）

一个人在游戏中可以拥有许多不同的超级能力，例如：

- 可以按超人的速度在地上飞驰。
- 可以在短时间内变形，变成像敌人的样子。
- 可以指挥武器离开你，自己去格斗，但只能在控制的小半径内。

最初的世界没有人，你要和其他超人结盟，整体作战。

问题是，超人整体作战时，集体中的每个人具有不同能力，因此形成一个吗哪环。这是你的群体产生的力量环，在成员所站位置沿各个方向延伸 30 英尺。只要小组成员互相看得到，每个人周围就有这个吗哪环。

敌人如果走进你们的吗哪环内，就可以充电，窃取你们的力量。因此，让你和盟军加强的东西也会给近距离格斗的敌人增加力量。

相反，要与比你们小组更强大的敌军小组格斗，最好的办法是分割敌军的成员，使他们无法利用你的小组成员，然后让小组一个一个地接近他们，窃取他们的超能力（吗哪环），增加自己的力量。

这里用到了结盟与叛变：每个盟军最多不能超过四人。你可能遇到另一个超人，他的能力和力量比现有成员对小组更有利。因此，应该赶走现有成员，把新的超人吸引到组中。也许被赶的人是你，这样就要寻找或建立另一个盟军，保卫自己。

有些群体是不会背叛的，为了友谊或其他原因而保持原有群体。这是可以的，但

这个群体中每个成员的力量会逐渐减弱，因此游戏鼓励不断更换成员。

顺便说一句，这里有个社交要素，迫使玩家与新玩家合作。

B.3.4 小结

前面曾介绍过，这些练习不是一流游戏的建议，而只是演示我所介绍的磁头过程，介绍如何用不同乐趣生成有趣的游戏。

B.4 最后思考

你可以自己玩玩这个创意练习，也许不会厌烦。这个工作本身就像一个游戏，只是集中在创作与建设上而已。

可以用有趣技术作为检查表，看看能否运用到你的游戏中。也可以用这些有趣技术建立不协调体验，点燃创作的火花，使游戏设计打开思路。

我相信，世界中的乐趣永远不会太多。如果你读这本书，我相信你已经是这个地球上笑商较高的人，这个努力是非常值得的。

收 集

情感工程师的工作内幕。

本章是

思想、反应、观察和旅行的小札记。如果你要寻找逻辑与连贯，请到本书其他章节。本章是在小河中间从一个石头跳到另一个石头。如果有任何有用见解，纯属偶然。

如果本书封面的图形表示一个游戏，则会有两个问题。第一，你（人）怎么抓住这个女人的手？我们不想在 ICO 中一样生成抓手机制，因为抓手机制在游戏中很少用到。因此，我们要建立某种输物机制，适合不同用途。

第二，更大的问题是故事线索分支：一个分支是让她掉下去，一个分支是救她。但是，故事线索分支的建立成本很高，合算吗？

解决的方法是，如果让她掉下去，她并不会死，但你要到游戏后头才知道，因此你会感到她离去了，为了减少成本，即使你救她，几分钟后情节也要让你们分开。这样，如果救她，只要对这几分钟建立增加的资源。

如果让她掉下去，则你以为她死了。这个伤心可以用符号来加强。假设在游戏前面，她告诉你她喜欢白猫。在这个任务后头，当你以为她死了时，一只白猫走过来，看着你，让你睹物思人，甚至以为就是她的化身（毕竟你不知道她的力量，而且当你看着她从桥上掉下去时，几乎看到了她的灵魂出窍）。

如果对猫的建模和动画的实现太难或成本太高，则可以采用更经济的符号。她告诉你她喜欢灯光，到这个关卡结束处，你取得胜利时，远处的云雾间灯光闪烁，你以为是她造成的。

猫或灯脚本只在让她从桥上掉下去时才播放，而不在救她的分支中播放。



初一看，Alex 不喜欢变成田里的老鼠。她嫉妒人类，强烈希望再次变成人。由于强烈的嫉妒，她看着人们开车、购物和回家团聚。

他的生活一开始很可怕，很难适应。最后，他抓到了生存方式：逃避鹰和猫头鹰。他发现许多动物都是友好的，如鹅和土拔鼠。当他渐渐适应现状后，他发现自己能感受到这些动物的生命力，这些动物也能感受到他的生命力。这是比言语更加深刻的交流。

一天晚上，他看着一个小小的清澈的水坑。他看到满月的反光，他看到水中的星星。还有比这更美的吗？做人的时候，他没时间关注这些美景。望着这些美景，他好像感受到了所有其他动物的生命力，延伸到几英里以外。他们也被满月和夏夜的美景吸引。

他被感动了，这是他做人的时候从来没有体验过的美丽和联系。突然，他忘记了过去的生活，欣然做一个小田鼠。

正在这时，他的身体再次发生改变，他又变成……



他在高高的山背上吹着芦笛，声音甜美而芳秀。如果我听到它，一定会终日倾听。



柔道和日本画都是以小小的动作产生巨大的效果。在语言世界中，也经常遇到这种格言警句。例如，下面是几个阿拉伯格言：

“狮子的食物会撑死狼。”

“和唱歌的住在一起，你也就会唱歌。”

“给你遮荫的树，不要砍掉它。”

“我就像灯上的芯，照亮了别人，燃烧了自己。”

“有理不在高”。

“狗叫不在自家叫。”

之所以喜欢这些格言，是因为在对话加深情感工程中，可用很少的话表达很多东西。

这里的方法很有趣，几乎所有格言都同时有三四个含义：

- 表示一个意思。
- 通常采用比喻，让我们联系到这个比喻，使我们参与到格言中。
- 比喻带来各种敏感和情感关联，也使我们参与到格言中。
- 我们都运用格言，使我们参与到格言中。因此，每个人对格言可能有不同理解。

下面分析“给你遮荫的树，不要砍掉它”：

- 直接意思：不要抛弃帮助过你的人或事。
- 让我们联想到树的形象和砍树。
- 树、影子和砍掉美好的东西具有丰富的形象（包括视觉上和其他感觉），可能闻到叶子的香味，感到树荫的凉爽。如果你喜欢树，则还会激活这种情感关联。
- 尽管这句话有一个意思，但每个人可以有不同理解。一个人可能在小时候对父母的保护很生气，现在认识到这种生气是不对的；另一个人可能想到自己抛弃的业务伙伴曾经是自己的引路人。

由于格言有这么多层意思，因此特别适合加深。我想，许多人喜欢电影《恋爱中的莎士比亚》，正是因为其中大量对白都起了像这些格言一样的效果。



游戏中可以让玩家根据某种道德标准进行大量深思熟虑的决策，然后让他在完成过程中进行更多情感与道德决策，让他前面做的都是个卖力的破坏机器，怎么样？

很少出版商愿意投资建立多余资产，但这是个很有趣的思想，建立玩家的个性轮廓，根据这个个性调整游戏体验。

许多情感和乐趣来自玩家探索的风景和建筑。例如，你在一个田园诗式的环境中，发现花丛中藏有外星人的重要武器。



5 亿年前的 Cambrian 时代，世界从黑暗变成光明，因为所有动物同时有了视力，谁也不知道为什么，这是个巨大的秘密。

2084 年，发生了另一次巨变。人类世界同时开发出另一种感觉，是从 Homo Erectus

采取让世界服从他的步骤之后的第一个新感觉。

在地球上，男人和女人发现，只要看到一个人或他的照片和图像，就立即知道这个人的意图。这个人是好心还是坏心？

这下子，全世界的人都知道领袖的真实意图了。

不到两个星期，世界上每个政府都倒台了。



第一人称加深游戏体验：你要救一个人，他曾经想杀你，但这是因为他误以为你要杀他。



另一个第一人称加深游戏体验：你爱一个女孩，但她的父亲是个暴君，统治世界，杀死了许多无辜的人。如果你杀他，这个女孩就不再爱你。

植物学家 Simon Knoll 博士只是个谦虚的人，而且越来越谦虚了。他在大学里发挥不了作用，因此它们封他为“荣誉退職人员”，请他吃了一个告别便饭，送给他一块手表，然后就请他离开。

他特别珍惜灭绝的特种，特别想挽救这些特种，对摄政者越来越讨厌，他们把大学的重点放在未来技术，而不是放在过去的植物。

Simon 用他谦逊的方式说明植物是个时间旅行者，带有重要的信息，其 DNA 中编码了它们如何适应和生存的秘密。我们不知道哪个特种持有我们今后某一天需要的钥匙，因此最好保留所有物种。

人们对他的观点充耳不闻。当他离开工作了 37 年的办公室时，只带了一箱纸，还常放在一个坛中的蘑菇，是人们知道的最后一株 Aduvo 蘑菇。它的前代在一次小行星撞击地球时被一扫而光，但这些蘑菇并没有完全枯萎。Simon 认为，这些仅存的小蘑菇可以教我们在今后遇到大灾难时如何求生。

犬子恨不得快点清除 Simon 和他的蘑菇，

但住在 Simon 附近的贫民区观点不同，他们认为有 Simon 这样学问高深的人做他们的邻居是幸事。他们称他为“教授”，对他特别尊重，感谢他把生活投入到这个城市的贫穷和被遗忘的角落。

一场核灾难之后，人类几乎从这个地球上绝迹，只有 Simon 和他的邻居还活着，是这些弱小和几近绝迹的蘑菇教他们学会了生存之道。

5 万年后，人类繁衍到很大数量时，人们经过每个城市建立的 Simon 的雕塑和他的蘑菇的雕塑时，仍然肃然起敬。



本书引发了美国和世界读者的许多讨论，这些游戏设计师发来了他们的思想。我的朋友 Anand Rajan 在电子邮件中说道：

在游戏 Deus Ex 中，你扮演的 J.C. Denton 会遇到 Sandra Renton，是 Renton 先生的女儿，他拥有 Hilton，称为 ‘Ton. 这个房子位于纽约的 Hell’s Kitchen，你和你的兄弟过去住在这里。第一次遇到 Sandra Renton 时，她与本地妓院老板产生了一些纠纷，你去帮了她。就在这天晚上，你飞到香港继续冒险，而 Sandra Renton 离开家乡，到了俄勒冈州的 Eugene 市。

最后，你飞到巴黎执行任务，后来在加里福尼亚州的泛登堡空军基地执行一个复杂任务。在这里，你到了一个废弃的煤气站。你离开纽约已经有两三天了。你在煤气站再次遇到 Sandra，正在用大桶烤两个臀部取暖。这时，她还在怀念 Hilton 的好时光。实际上，仅仅才过两天时间！

虽然游戏中才经过两天时间，但玩家的对话和行动显示了其感觉已经过了很长时间。这是因为他看到和经历了许多事。另外，为了进行 Deus Ex 的四天冒险，需要一周时间，每天玩四到五个小时。这种时间扭曲使这个对话得以实现。

Anand Rajan 的建议提供了许多有趣的机会，也可以说是离子风暴公司（Deus Ex 的作者）的高超的互动故事巫师提供了许多有趣的机会。这个讨论还提供了其他思想……

时间的体验相对于经过的事件质量和这些事件的差别（类型、地点、情感等）。许多不同类型的事件快速发生，你在这些事件中投入了情感，因此可能感觉经过了许多时间。

这个办法如何改变玩家的感觉呢？关于时间的科幻游戏可以颠倒、扭曲和弯曲玩家在游戏中的时间感。短时间可以延长体验（如 Deus Ex 中），长时间也可以缩短体验。

把时间的离合器挂到不同齿轮上……我们总是感到很有趣：我们经常在不同的时间帧中同时操作。在游戏中，如果同时发生下列情形：

- 中期时间帧（大约 15 分钟）：你要救好朋友 Liam，他救过你，而且为此看到他的亲人被杀^[1]。现在，他被关在狱中，如果你不及时赶到，他会被用某种生化过程变成可怕的敌军生物（你的情感：担心）。
- 短期时间帧：你在前面游戏中的错误决策使 Liam 处于目前困境（被抓和被关），他恨你。你不仅要承担这个心理负担，而且还感到对你亲人的死有责任，因为前面曾介绍过，他们是在前面因为他救你而被杀的。因此，你现在救他也是为了长期赢回他的友谊，使你自已弥补他救你所造成的损失（你的情感：负疚）。
- 短期时间帧：你要避开或摧毁遇到的敌人——而他们赢了（你的情感：奇怪）。这样，你（玩家）同时在三个不同时间帧中体验操作，各有不同的情感。

但是，为了真正使体验的情感加深，就要使它们同时层叠在一起（如果有并发情感层，就会引发一种情感深度感）。这样，三个时间帧都向玩家展示出来，各有不同的目标和不同的情感类型。

[1] 为了增加紧迫感，可以让你在战斗中的每次成功触发 Liam 更大的威胁，好像情况越来越迫切了。利用这个技术时，具有讽刺意味的是，你越成功，他的危险就越引人注目。

但是，这个工作说起来容易做起来难，因为通常会会有一个时间帧（及其目标和情感）成为前台体验，这样就会部分或全部掩盖任何其他时间帧。下面是一个例子，三个时间帧保持平衡，从而使你（玩家）同时体验到。

当你与敌人战斗时，你从战斗的地方看到 Liam 正在牢笼中，敌人要将他变成某种可怕的东西（你知道是你害得他被抓了）。如果面对的敌人正是杀死 Liam 亲人的敌人，则会进一步增加你的负疚感。Liam 被发生的事情所迷惑，在他的牢房中看着战斗，悲伤地叫着他们的名字。

因此你处于短期时间帧（奇怪敌人这么厉害）、中期时间帧（担心能否救 Liam，担心他的神智）和长期时间帧（想克服负疚感，赢得他的原谅）。

这三个时间帧具有三种不同的情感色彩，在一个多层游戏体验中相互堆叠。如果游戏设计正确，则你可以同时感到对战斗的奇怪、对 Liam 的担心和负疚感。简而言之，三个充满情感的时间帧会在这个游戏中相交。

这样，这个例子中的时间不仅是个经过时间的测量单位，而是一个情感工程工具，雕塑出相互关联的复杂情感体验。



大路上看到的都是别人都能看到的风景。

有些风景是地图上没有的，这是被遮在落叶下面的世界。有时我们相距千里，坐在悬崖边上，一阵冷风让我们闻到蜜桔的芳香。

后来，圆圆的月亮下面，小河上淌着蓝蓝的光焰。



我受邀参与开发一个基于著名动画电影的游戏，这个游戏针对青少年和学龄前儿童。

这个电影充满不同寻常的幽默，传达了下列信息：关键不是你外表像什么，而是你的内心如何。但是，开发小组可以在游戏中，自由地引入新情境和新角色，使电影变成的游戏有趣得多，而不只是让玩家重现电影中的情境。

开发小组希望我在游戏中引入更多情感。我说，电影中情感的本质是它要传达的信息，因此要在游戏中传达这个信息。

这个小组感到怀疑，“怎么能把信息放进游戏中？”由于这部电影以高超的幽默著称，因此我举了一个例子：英雄进入了一个城市，像洛杉矶的幻想版。这里的所有人用地位象征符号消费，他们都有被太阳晒得黝黑的皮肤。他们嘲笑我们的英雄没有黝黑的皮肤。

要在这个城市中得到黝黑的皮肤，可以到一个黑肤美容院，躺在热狗上。这里的热狗是条野狗，通过通电使它充满能量、紫外线和热量。

如果英雄不离开城市，则一些城里人会与他们打仗，可以用各种好玩的武器，是由高地位公司制造的（各种高级品牌的汽车、鞋子、皮包和邻居稍作改变和歪曲）。简而言之，这些武器是人们的地位象征。

战斗开始了……

但是，英雄发现整个黑肤潮流是热狗自己的阴谋，是伪装富有的花招。

人们发现自己被骗之后，加入英雄的队伍，与热狗作战。这个城市的人还发现，英雄的武器比他们过去使用的地位武器更有效。

最后，他们感想英雄使他们不再需要黝黑的皮肤和地位武器。

上述幽默完全是为了与电影保持一致的基调。尽管这里创造了电影中没有的新情境和新角色（这是开发商允许的），但这个工作正是为了传达电影的信息：关键不是你外表像什么，而是你的内心如何。

开发小组既喜欢这个细节，也欣然在游戏中体现电影的要旨。但是，由于交货期太紧，没有时间在游戏中加进这类思想。最后，这些交货期使我无法写出有趣的对白。



游戏中的情感复杂时刻：你遇到前面救过你的一小群流浪者，现在他们很饿，你又拿不出食品。



游戏中的情感复杂情境：你要与罪恶的军阀暂时结盟，营救一些你关心的人，他用他的武士保证你安全通过另一个敌人的领地，但你欠他一个大人情。为了保证你能回报，他在你的血液中注入了一种液体爆炸物，随时可以引爆。你不知道游戏中他什么时候需要你的帮助，也不知道要你什么，但是，虽然都是让你在道德上无法接受的事。

游戏中的情感复杂情境：你得到 ESP，发现最好的朋友在说谎。

另一个游戏中的情感复杂情境：你要毁坏你爱的人给你的纪念品，因为敌人在其中加了毒。



“我们是奇迹的技师。”

Terinne 在日记中这样写道，并将其发送到传输网中。这是她最后发出的消息。

Ramidor 是围绕 Sirius 旋转的行星，其高层指挥官很不高兴。在他们看来，星系分成不同种族，地球是他们要观察的暴发户之一。因此，Terinne 的任务就是混进去观察。

Terinne 从他们的观点开始，但慢慢改变观点，不再把高级生命形式分成种族，而是按他们对世界贡献的愿望和能力进行分类。在她看来，地球上最有创造力的生命形式是艺术家，与 Ramidor 上的艺术家有许多共同之处。

她拉起小提琴，拉得太好了。他们说，人的眼睛可以分辨七百多万种颜色，但 Terinne 的音乐可以调起人们从来没有体验过的情感。如果真有天使，她们一定会从天上下凡，来听她的音乐。她的心里充满激情，她通过无数次工作与实践，使她的双手成为真正的妙手。她是创造奇迹的技师。

高层指挥官不高兴，但 Terinne 不管那么多。她给自己提出了新的任务。她把地

球当作自己的家，原意为它作贡献。可以做的事太多了，非常有成就感。夜幕降临了。Terinne 非常高兴这个行星是旋转的，而不像 Ramidor 中一样，白天的颜色让位给长夜无穷的秘密。

她打开门，在星河中散步。



NPC 的语言如果能够不落俗套，就可以使角色加深和建立情感复杂时刻。例如，在一个罗马时代的游戏中，守卫士兵进入古罗马图形剧场，屠杀两个囚犯。其中一个囚犯对另一个囚犯说：“他还是小孩的时候我就认识他，他的一只小狗，是沙黄黑色的。”

这里用情感共鸣形象（囚犯等待死亡）和言语（说到武士小时候的狗）之间的不协调形成情感复杂时刻。



关于艺术方向：如果池中只有一只白天鹅，则会表达一种感觉。但如果上面漂着一个细沙发，则会表达另一种感觉。如果池中是一只母鸭和五只漂亮的小鸭，则又会表达一种感觉。在游戏环境中建立情调时，这种表达很有意义。引入一只鸭子就会发生很大的改变。



听吧，读书人，你会知道
爱斯基摩奎因奇怪的传说……

在高中时，我的一位好友叫奎因。我们都叫他“爱斯基摩奎因”，这是从 Bob Dylan 的歌中学来的，Manfred Mann 在这首歌中加进了有趣的情感，使它广为流传^[1]。

尽管我们上同一所大学，但慢慢分开了。我学的是文化人类学，在戈纳呆了一年，而爱斯基摩奎因的专业是物理，读完博士后到杜邦公司工作了，最终在创造防腐地毯上作出了巨大贡献。

几年后，我们重建友谊，爱斯基摩奎因怀着巨大的兴趣阅读了本书的大部分手稿^[2]。尽管这与他的专业（在美国人的起居室中铺上地毯）相距很远，但他对书中采用的创意逻辑方法很感兴趣。

但他对第 5 章“为什么游戏设计师经常觉得创作很难”不太理解。我说游戏行业需要新型的混合游戏设计师/作家，就像羊驼是羔羊与骆驼混合而成的。

这个说法让爱斯基摩奎因觉得伤心。他通过电子邮件告诉我，尽管这些动物是同一家族的，但羊驼不属于骆驼。事实上，这方面的一些专家已经得出结论，说羊驼可

- [1] 遇到爱斯基摩姓名时，小伙子可以用 Nanuk 与 Juat，小姑娘可以用 Kirima, Naqui 与 Apilut。当然，如果叫 Nanuk，就不能叫爱斯基摩奎因，但也可以叫“北方的 Nanuk”，也很不错。
- [2] 虽然不唱“坚强的奎因”或不研究奇妙的爱斯基摩一样可以成为伟大的游戏设计师，但这样人很难想象如何设计游戏。如果想听听这首歌的片断，可以到 www.freemangames.com 网站，单击 Particpate 链接。

能是驯养较久的羊，和我们生活在一起，慢慢变成了独特的种群。他的邮件中还详细提供了科学细节，想准确定义羊驼的本质。

爱斯基摩奎因的这些观察涉及羊驼、科学与艺术家的角色等方面的许多难题。

当然，我提到羊驼是羔羊与骆驼混合而成的可能不太严谨，没有分清动物的分类，缺乏科学精神，但这其实并不重要。

艺术家的工作就是通过比喻阐述具有洞察力和情感的真实，为此甚至不惜偶尔违背科学真实。情感真实更难获得，也更加珍贵，因为它能够丰富人类精神，使生活更有意义。

我认为，科学应该像自行车圣诞灯、口袋之类的工程技术一样，用于提高人类，而不是用逻辑的推土机铲平人类世界的各种奇迹、程度和幽默。如果一个科学家口袋里没有圣诞灯，最好敬而远之。

我要告诉爱斯基摩奎因的事很多，但我不敢与他分享一个古老的秘密，我怕他的整个世界观会被粉碎，使他孤独地在夜晚的街道上徘徊，神经失常，用扭曲的声音表达头脑中的暴风骤雨。

但是，亲爱的读者，我相信你能够理解我的想法，能够相信下列事实：

羊驼就是羔羊和骆驼杂交的产物。汉堡就是奶牛和飞动的盘子构成的。乒乓球就是小球与飞动的拍子构成的。几何就是代数加上乱涂乱画。剃须就是护肤液与除草机的组合。美州西葫芦就是苦瓜加上木头。花生黄油就是黄生加上粘合剂。而吻呢？就是人工呼吸与非人工兴奋的结合。



我的朋友 Jason 不相信天神论者。



犯法比守法更好些。



看看我们发现了什么。

在公园，

在夜间。

我们把他带回家。

我们叫他克拉克。

——Seuss 博士



可以用 NPC 对话与动作：

- 表达游戏的总体情态。例如，炸弹突然落到战区一个平民公寓楼中。你走进去，看到一具具尸体。如果墙角有一个女人，不由自主地抽泣，则会使情调大大加强。
- 加进游戏中，控制信息流。例如，卫兵换班时，你偷听到了门口的口令。
- 通过其行为定义设置和确定游戏。例如，游戏开始时是一家大型著名机场，是个追逐场景，人们尖叫着四散逃走。



游戏中的情感复杂情境：你扮演警察，发现你的伙伴（刚救过你的命）不是好人。你要把他打倒，但你知道，这样做会粉碎他妻子和儿子的生活，你刚见过他们，而且喜欢他们。



二战游戏中的情感复杂情境：你扮演 G 国血统的美国士兵，使用 G 国姓。在战场上，你遇到与你同姓的 G 国士兵，这是战斗期间与抓到的 G 国兵简短交谈时获悉的。事实上，你发现你与这个士兵可能还是亲戚。

杀死这个士兵后，走过去一看，他的脸和你的脸几乎一样。



二战游戏中的情感复杂情境：你要去接应一个 G 国士兵，他与要投靠的 A 国总部有秘密通信。总部计划让他渗透到 G 国军队，然后谋杀一个高级 G 军将军。

你与这个 G 国士兵约会。但是，通过战区护送他时，你发现 A 国方面的通信切断了。A 国士兵游戏得到指示，他们以为你叛变了，投靠了 G 军。他们开始向你射击，包括你过去最好的朋友 Nate（一个 NPC）。

你面临着一个非常特殊的任务：你要采取各种措施把 A 国士兵的火力压下去，但又不能杀死任何一个士兵。

后来，当你回到他们身边，澄清误会后，Nate 因为想过杀你而感到内疚。

执行下一次任务时，你要和 Nate 一起去救一个被捕的 A 国飞行员，他不再为上次的事内疚。当你们最终找到并见到这名飞行员时，他被一个 G 国士兵看守着。对方是个非常厉害的家伙。

你有一个选择（第一人称加深经历）：如果你后退，让 Nate 杀掉这个 G 国人，则可以弥补他的负疚感，使他觉得心理平衡。但是，如果你去杀，则可以体会到成功的快感。

但在这个情节中，游戏结束时，Nate 感到意志消沉，并悄悄离开了，留下一个便条，说他对谁都没用，不如没他更好。他的离开在激动人心的胜利形势中加进了一些苦涩的色调。



在金星的银色高层下面，成长着一种文明。石头中的 Korent 矿使这个星球上的所有生命形式与地球上不同步。因此，地球与金星上的文化互相不知道，各自演变，从而形成各自不同的命运。

厌烦和懒惰最终使所有世界上的时间之河减慢，金星上也不例外。他们最终为自己的行为和思想掘下了深深而停滞的沟槽。

一些金星人不满足于现状，移到 Turan 平原，这里原先被认为只是传说中的世界。在这里，这些定居者遇到了许多奇怪的事。下面是从他们日记中摘录的片断。

Dulak, 男, 37 岁

我遇到 43 个旅行者，自称为“测量员”，一个用美洲量一切，一个用大小测量一切，一个用生活的重要性测量一切，每个人都有不同的测量系统。我问他们，这样测量一切是否让他们觉得幸福，他们被难住了，因为他们没有幸福的测量单位，但他们很快建立了幸福的测量单位。首先他们测量自己，然后发现做测量根本不幸福，因此他们的组织解散了，再也没有重建起来。

Lsala, 女, 24 岁

我沿着 Deneyb 高原散步，一阵风吹过来。我认识到它是活的，便问它需要什么，它说它想要和我一样有点身体。他问我需要什么，我说要像它一样自由。这是我写的最后一段话，因为太阳下山时，我们就要交换身份了。

Rinelle, 女, 31 岁

我遇到一个偏执的女人。她指着云说，它的形状预示着 Ulik 城中有个男孩，他摔得非常严重。她指着地上的石头说，它们的组合预示 Vekoran 会发水灾。突然，她抓住胸前，屈下膝盖，然后死了。我感到悲伤，但并不惊奇。因为在这天早晨，我看到树枝的形状，预兆这事会发生。

Pako, (男孩) 12 岁

我的父母喜欢开阔的沙漠，我们住在这远离文明的地方。我受不了，因此，有一天，我悄悄带了一些东西逃出来。我跑步很厉害，因此跑得又快又远。另一个与我同龄的人正朝相反方向跑去。

我们都停了下来。我问他要去哪里？他告诉我，他是个孤儿，没有真正的家。他按直觉生活，开发出一种意念感物能力。他感到有些父母会很伤心，失去了自己的儿子。因此他希望他们需要他，因此就来了。我在那里站了很久，看着他朝我家的方向跑去，直到变成地平线上的一个小点。

在 Turan 平原上，所有符号都被禁止。符号只能帮你寻找已经想找的地方，而 Turan 的居民要找的是想象不到的地方。



游戏中有些 NPC 行为很荒唐。我向某人走去，他们就开始与你说话。而在实际生活中，通常不是这样。有时我要先开口说话。如果我一到，NPC 就转向我和对我说话，

则会让我觉得超现实和烦躁不安。

游戏中也可以走进办公室，看到文员正在忙着工作，看到了你，然后又转入工作。你可以用自动说话特性先向他提一个问题，而不一定一到就要让他转过来，像机器人一样开始说话。



我到过的地方，也惊奇地让我感动……

希腊，当我的双脚踩在地中海温暖的雪花石时，她知道我的姓名。

戈纳，夏夜甜美的歌声。

苏格兰，人们久已遗忘的 Druids 还在哭泣，在秘密里隐藏了整个欧洲的心跳。

西藏，当吹笛的声音静止，纯洁的旋律还在空中飘动，就像停在珍珠上的例子一样。

请看下面几句话：

他的仁慈是不可动摇的山。

他的仁慈是轻柔而绿色的山谷。

他的仁慈是宽阔的天空。

他的仁慈是谁也不会怀疑的秘密。

他的仁慈是他的眼睛中洞察一切的力量。

风也逐渐慢下来，赞美他的仁慈。

一个“仁慈”可以用在这么多不同地方，而且都可以理解，为什么呢？

这样就提出了艺术的最艺术问题：

(1) 描述与交流真实方面？

(2) 艺术实际上创造真实？

答案是第二个。利用上例所示的语言，可以生成新的观察与体验方法，从而创造出新的生活真实。

我们生活在一个充满真实的岛屿上，只能体验到岛上的东西。但艺术家则会把岛扩大，甚至创造新岛，让我们居住。艺术家为我们创造新的真实。艺术最主要的功能是使生活更生动，但在我们的文化中，这一点一直被终结了。

高中时，我有一本书，题目叫“If We Know Where Poems Come From, Why Don't We Just Go There?”（既然知道诗来自哪里，为什么不直接到那里）。在我看来，这是我们可以提出的最基本问题。



本书开头介绍了我的一位朋友，说他从来不玩游戏，因为他希望娱乐体验有意义。但什么是“意义”呢？

我认为，有意义的体验指的是：

- 这个体验让他经历一系列动作，具有深度和广度。
- 这个体验让他从不同角度的探索问题，并得到有影响的结论。

- 这个体验让他具有新的洞察力。
- 体验中的情感与思想形成多层(技术层叠)。
- 从某种程度上，体验过后会改变他的感觉。

如果游戏要有意义，要吸引像这位朋友一样的人，则要具有上述部分或全部功能。



下面是关于奇迹的奇迹，朋友：

可以用（本书介绍的）逻辑工具创造一些奇妙、运动和智慧的东西，是无法完全用逻辑铸成的建筑块创造一些只有通过心和灵魂才能理解的东西。



我小时候，曾经迟误成熟与严肃有关系。但这是对小孩灌输的最大谬论，是最有破坏性的。

成熟与严肃没有任何关系，而与下列要素有关：

- 智慧
- 责任
- 胜任工作
- 愿意并能够从别人的角度看问题

但不包括严肃。当然，有时也需要严肃，但大多数人需要严肃的时间只有 10 次或 20 次。

或非常喜欢游戏出版与开发界的人，他们大部分都知道成熟与严肃的关系，许多人都具有智慧、责任、能力和同情心，但并不严肃。

由于我经常和这些人共事，因此觉得自己找到了最好的工作。

图片致谢

本附录列出本书插图的作者，按页号列出，下一章介绍这些作者的简历与联系信息，如果你了解他们、访问他们的 Web 站点、给他们写电子邮件或聘请他们，则可以参照这些信息。

本书的所有情感工作技术与假想游戏中所用的黑白插图都是由 David Erceman 导演的，封面的彩图也是。所有其他黑白图形（每个部分和章节的开头）和书中间的彩页插图是艺术家导演的。除另有说明外，否则所有图形的版权属于这些艺术家。

封面

作图: Jason Manley

设计: Arem Howell

彩图

第 1 页: 作图 Jon Foster

第 2 页: 作图 Andrew Peter Jones

第 3 页: 作图 Margaret Nielsen

第 4 页: 作图 Luis Royo

第 5 页: 作图 Steve Roberts

第 6 页: 作图 Stephan Martiniere

第 7 页: 作图 Michael Whelan

第 8 页: 作图 Donato Giancola

内页

文前

第 i 页: 作图 Jason Manley

第 iii 页: 作图 Steve Roberts

第 iv-v 页: 来自 Remedy Entertainment 公司

第 vi-vii 页: 作图 Donato Giancola

第 viii 页: 作图 Andrew Peter Jones

第 ix 页: 作图 Donato Giancola

第 x 页: 作图来自 Shiny Entertainment 公司

目录

第 xi 页: 作图 Andrew Peter Jones

第 xii 页: 作图 Luis Royo

第 xiii 页: 作图 Donato Giancola

第 xiv 页: 作图 Jeff Carlisle

第 xv 页: 作图 Durwin Talon. “Iguana” 角色 (来自 Wasted Lands) © David

Dorman

第 xvi 页: 作图 Steve Roberts

第 xvii 页: 作图 Mitchell Cotie

第 xviii 页: 作图 Stephan Martiniere

第 xix 页: 作图 Dan Parsons

第 xx 页: 作图来自 Remedy Entertainment 公司

第 xxi 页: 作图 Aleksi Briclot

第 xxii 页: 作图 Shiny Entertainment

第一部分

第 1 页: 作图 Luis Royo

第 1 章

第 3 页: 作图 Aleksi Briclot

第 2 章

第 5 页: 作图 Jeff Carlisle

第 3 章

第 8 页: 作图 Dan Parsons

第 4 章

第 11 页: 作图 Durwin Talon. “Iguana” 角色 (来自 “Wasted Lands”) © David Dorman

第 13 页: 铅笔画 Jason Hall; 上墨 Chuck Gibson

第 16 页: 作图 Don Anderson

第 17 页: 铅笔画 Jason Hall; 上墨 Chuck Gibson

第 5 章

第 20 页: 作图 Aleksi Briclot, 来自 Terminator3.com Featured Artist Project 公司

第 6 章

第 23 页: 作图 Sean McNally

第 7 章

第 25 页: 作图 Stephan Martiniere

第 8 章

第 27 页: 作图 Mitchell Cotie

- 第二部分**
- 第 31 页: 作图 Stephan Martiniere
- 第 9 章**
- 第 34 页: 作图 Leslis Minnis
- 第 10 章**
- 第 43 页: 作图 Youngsang Kim(dodowa)
第 45 页: 布局 Atom Gray;作图 David Pursley
- 第 11 章**
- 第 50 页: 作图 Aaron Sowd
- 第 12 章**
- 第 55 页: 作图 Aleksi Briclot
- 第 13 章**
- 第 62 页: 作图 Steve Roberts
- 第 14 章**
- 第 67 页: 作图 Donato Giancola
- 第 15 章**
- 第 70 页: 作图 Jordan Raskin
- 第 16 章**
- 第 76 页: 作图 Luis Royo
- 第 17 章**
- 第 79 页: 作图 Donato Giancola
- 第 18 章**
- 第 84 页: 作图 Mitchell Cotie
第 90 页: 作图 Ryan Benjamin
- 第 19 章**
- 第 92 页: 作图 Youngsang Kim (dodowa)
- 第 20 章**
- 第 99 页: 作图 Aleksi Briclot
- 第 101 页: 作图 Matt Haley
- 第 21 章**
- 第 104 页: 作图 Stephan Martiniere
第 106 页: 作图 Jeff Carlisle
- 第 22 章**
- 第 107 页: 作图 Donato Giancola
- 第 23 章**
- 第 112 页: 作图 Jon Foster
第 114 页: 作图 Kevin “RAZ” Razel
第 117 页: 来自 Witchblade © Top Cow Productions 公司
第 119 页: 作图 Ryan Benjamin
第 120 页: 作图 David Pursley
第 122 页: 来自 Fathom 作图 Michael Turner © Top Cow Productions 公司
第 124 页: 作图 Andrew Peter Jones
第 126、127 页: 作图 Dan Parsons
第 129、130 页: 作图 Kevin “RAZ” Razel
- 第 24 章**
- 第 131 页: 作图 Andrew Peter Jones
第 137 页: 作图 Kevin “RAZ” Razel
- 第 25 章**
- 第 143 页: 作图 Steve Roberts
第 147 页: 作图 Dell Barras
- 第 26 章**
- 第 151 页: 来自 Shiny Entertainment 公司
- 第 27 章**
- 第 159 页: 来自 Remedy Entertainment 公司
第 161 页: 作图 Puddnhead

第 28 章

第 167 页: 作图 Gez Fry 来自“Digerati”
© 2003 作者 Keith A.Giles 与 Lito
Bujanda-Moore. 发行, Plastic Animal
Studios 公司

第 170 页: 作图 Dan Parsons

第 29 章

第 175 页: 作图 Gez Fry 来自“Digerati”
© 2003 作者 Keith A.Giles 与 Lito
Bujanda-Moore. 发行, Plastic Animal
Studios 公司

第 180 页: 作图 Shawn Barber

第 186 页: 作图 Andrew Peter Jones

第 30 章

第 189 页: 作图 Andrew Peter Jones

第 192、193 页: 作图 Chery Austin, 来
自 Midway Games 公司

第 31 章

第 195 页: 作图 Youngsang
Kim(dodowa)

第 204 页: 来自 Renedy Entertainment
公司

第 206 页: 作图 Jordan Raskin

第 32 章

第 327 页: 作图 Donato Giancola

第 33 章

第 212 页: 作图 Stephan Martiniere

第 217 页: 作图 Dell Barras

第 34 章

第 219 页: 作图 Steve Roberts

第 35 章

第 223 页: 作图 Aleksi Briclot

第 36 章

第 225 页: 作图 Steve Roberts

第 37 章

第 231 页: 作图 Jon Foster

第 234、236 页: 作图 Dell Barras

第 38 章

第 238 页: 作图 Steve Roberts

第 39 章

第 244 页: 作图 Mitchell Cotie

第 40 章

第 259 页: 作图 Jordan Raskin

第三部分

第 265 页: 作图 Jason Alexander

第 41 章

第 267 页: 作图 Justin Cherry

第 42 章

第 269 页: 作图 Stephan Martiniere

第 43 章

第 275 页: 作图 Michael Whelan

第 44 章

第 278 页: 作图 Donato Giancola

第四部分

第 283 页: 作图 Youngsang Kim
(dodowa)

第 45 章

第 285 页: 作图 Ryan Benjamin

第五部分

第 291 页: 来自 Renedy Entertainment
公司

附录 A

第 293 页：作图 Cheryl Austin

附录 B

第 295 页：作图 Jordan Raskin

附录 C

第 301 页：作图 Jason Manley

附录 D

第 314 页：作图 Stephan Martiniere

附录 E

第 319 页：作图 Sean McNally

附录 F

第 330 页：作图 Leslie Minnis

封底

David Freeman 照片：作图 Ryan Benjamin

作者简介以及联系信息

上一章曾介绍过，大多数艺术家都是自由职业者，欢迎询问和反馈。本附录提供他们的作者的简历与联系信息。



Jason S.Alexander 目前住在北卡罗纳州。最近 6 年,他在喜剧行业工作,参与 Oni Press 公司的 Queen and Country 之类系列和 Sirius Ent 的专辑 Empty Zone。他完成了 Harris Comics,Image Comics 等的封面与插图。Dalmatian Press 公司的 Alice and Wonderland, Alice-Through the Looking Glass 与 The Time Machine 采用了他的插图。他还为 White Wolf 公司和 Wizards of the Coast 公司完成了许多插图。他目前正在创作一本新艺术书的一系列图形,一系列单独出版的插图习作作品并与好友和工作伙伴 Kent Williams 一起编写和导演独立制作电影。

www.studiosection8.com

jason@studiosection8



Don Anderson 作为自由艺术家已经有十多年的历史,经历过多种职业,开发和创作的作品丰富多彩,有互动电视,也有儿童图书。自从 Internet 出现之后,Don 为 Willy Wonka Candy 之类流量很大的 Web 站点工作,是所有主页首席制图员,并创作了许多游戏与活动。Don 被许多主流广告代理商邀请,画了许多电影海报与 POP 材料的插图。这方面的作品包括 Anastasia,Lethal Weapon 4, Sinbad, The Hulk,与 Daredevil。作为创意专家,Don 的主要职业是情节串连,作品包括 The Journey of Allen Strange,The Jersey 电视节目和 Lilo & Stitch 中的 Burger King 与 Honda。在游戏行业中,Don 为 Wolverine's Revenge, Age of Empires,与 Tron 2.0 之类的游戏设计了印刷广告和盒子封面图形。Don 最近为“艺术冒险之旅”担任艺术导演,这是为庆祝 Crayola 诞辰一百周年而举办的庆典,他设计了从外观包装到桌子、架子等一切,使举国上下的老老少少非常开心。

www.TheDonAndersonStudio.Com



Cheryl Austin 创作计算机生成的图形已经有 11 年了。她利用 Photoshop, Painter, 3D Studio Max, LightWave 与 Maya 构造了许多游戏的角色,包括 Joust, Skins Game, Grey Dawn, Gladiator-the Crimson Reign 与 10th Degree。她目前正在参与 Electronic Arts 公司的 Return of the King 工作。Cheryl 完全是自学成才的,熟悉笔、墨、蜡笔、雕刻之类的传统艺术工具,也熟悉计算机图形。由于对游戏的喜爱,使她参加了游戏行业的工作。她白天参加 Interplay 游戏工作,晚上到画廊,爱上了她的角色。在 Electronic Arts 的工作使她能够充分运用自己的天才与创造力。Cheryl 独立开发了许多角色。

www.Studiodink.Com



Shawn Barber 签名的作品已经遍布广告、图书、杂志、娱乐、音乐和报刊。他在

美国的独唱和合唱节目中亮相, Butler 协会将其作品永久收藏。Shawn 的作品见于 The Society of Illustrators, American Illustration, Step By Step Graphics, American Artist magazine, CMYK Magazine 与 Juxtapoz Magazine。Shawn 还在佛罗里达州撒拉瓦塔市的 Ringling 艺术与设计学院教绘图、插图与油画主题。

www.Sdbarber.Com

www.Magnetreps.Com



Dell Barras 已经在西海岸的多家动画工作室具有十多年的工作经历, 熟悉制造过程的各个方面, 如纸上的角色设计、情节串连、布局与动画和用 Macromedia Flash 软件生成动画。他还担任小组主管、对交货期很紧的项目维护质量流程。Dell 参与过活动动作电影, 最新工作是 Dude, Where's My Car? 的制图和艺术工作。10 年前, 他是 Warner Bros. Ozzy & Drix (Osmosis Jones)(第二季) 的情节串连导演。

www.Barrasandclark.Net

Javlin47@yahoo.com



Ryan Benjamin

喜剧艺术家/三维建模师/动画师

Ryan 1993 年大学毕业后, 开始作为 Image 喜剧公司的喜剧艺术家, 然后为 Marvel 与 Dark Horse 喜剧公司参加了其他喜剧的工作。1998 年, Ryan 开始与 Digital Broome 合办一家喜剧/设计公司。多年来他已经推出大量作品, 包括 Uncanny X-Men, WildCATS, Grifter, Storm Watch, Union, Gen13, IronMan, CaptainAmerica, Turok, Gambit, Cable, Ghost, Batgirl, Vagabond, StarWars 等。1998 年, Ryan 开始研究三维艺术, 并开始为 Xbox 与 Playstation 游戏制作封面图形、游戏中模型和角色与场景设计。Ryan 目前是动画电影领域的自由职业者, 仍然大量参与设计/广告/视频/游戏和喜剧工作。

www.Ryanbenjamin.Com

rbenjmn@msn.Com



Aleksi Briclot 是视频设计行业的概念艺术家和艺术导演, 还是图书、RPG 图书和杂志插图员和喜剧艺术家。最近, 他获得 conceptart.org Terminator 3 艺术竞赛奖并在 Terminator3 Web 站点中出现。他的作品还在 Spectrum Ioth 中出现, 这是幻想艺术的最大年度盛典。他目前在 Todd MacFarlane 制作公司开发 Spawn 喜剧。

www.Aneyeoni.Com



Jeff Carlisle 是俄亥俄州哥伦比亚市的自由概念设计师和插图员，是 Microsoft X-Box Video Game System 公司 Presto Studios Whacked! 游戏的概念与关卡设计师。他的客户包括 Alderac Entertainment Group(AEG), Lucasfilm Ltd.Paizo Publishing, Presto Studios, The Scarefactory Inc, 公司与 Wizards of the Coast。他的作品出现在 Dragon, Dungeon/Polyhedron, Star Wars Gamer, 与 Star Wars Insider 杂志以及 Star Wars: New Jedi Order Sourcebook 与 Star Wars: Power of the Jedi Sourcebook 等星球大战角色扮演游戏中。Jeff 目前从事自由概念与插图工作，以及为小孩创作第一部插图科幻小说。

www.Jeffcarlisle.Com

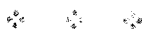
jeff6273@aol.Com



Justin Cherry

www.Nivbed.Com

nivbed@hotmail.Com



Mitchell Cotie 从军 14 年，然后转入艺术行业，使自己的理想成为实现。现在他已经从艺校学习两年，成为 Raven 软件公司的全日制二维/三维艺术家和自由插图员。

mitch@mcotie.Com

www.Mcotie.Com



Youngsang Kim (dodowa) 是个三维动画“渴望”概念设计师，获得日本动画规划奖 (Anime Planning Award, 二等奖, 2003)、Fukuoka 亚洲数码优秀奖 (2001) 和 FAN 动画节最终名单 (2001)、他的作品出现在“Final Evolution”概念艺术展中 (韩国、汉城、Kwan-Hoon 博物馆, 2002)。

www.Orbiterdesigner.Com/bronzeage/

arcaive@hanmail.Net



Jon Foster.他的作品见下列站点:

www.Jonfoster.Com



Gez Fry 是个自由艺术家，住在英国伦敦，1978 年生于日本东京，此后幸运地在多个国家生活过。这种丰富的经历使他掌握了多种艺术风格，受到日本、韩国、法国、英国、美国艺术家的影响。他的作品包括油画、系列连环画和概念艺术。本书包括的两幅图完全是在计算机上生成的，使用了图形输入板。

www.Gezfry.Com



Donato Giancola 认识到视觉艺术扮演的重要文化角色，努力投入科学幻想与幻想艺术的丰富与欣赏，超出了客户的商业要求。他的作品已经进入 LucasArts, National Geographic, DC Comics, HarperCollins Publishers, Sony, Hasbro, Milton-Bradley, Tor Books 与 Playboy Enterprises 等公司。他的插图获过多项奖励，包括 Spectrum: The Best in Contemporary Fantastic 金奖和银奖，艺术家雨果奖 5 次提名和 7 次科幻与幻想艺术家协会 Chesley 奖。Donato 是全世界多所大学、研究所、比赛与科幻会议的贵宾，演示技术，讲解美学知识，与画谜们交流和显示艺术原创。Donato 的工作室位于纽约州布隆克林。

www.Donatoart.Com



Chuck Gibson 他的作品见下列站点：

<http://albums.Photo.Epson.Com/j/AlbumList?u=4036610>
inxrus@hotmail.Com



Atom Gray 于 1920 年代出生在一个书香门第，高中时就辍学做了付费作家，17 岁出版了自己的杂志。1991 年离开艺校，有 10 年的纹身传奇史，获得了 40 多个国际奖，从 500 美元贷款起家，创建了世界知名的工作室。不久他结婚，去掉纹身，迁到洛杉矶，刚刚推出第一部完整的电影剧本，开始怀疑自己是 James Cook 大卫的再生之身。Atom 目前还执导了一系列视觉油画、相册封面和各种奇怪的作品。

www.Voodooplex.Com

atomizer@voodooplex.Com



Matt Haley 10 年来一直从事喜剧行业，生产了一些最真实最细致的四色媒介作品。推出 DC Comics 公司的 Star Trek 图书后，他参与 Dark Horse 之 Ghost 工作，赢得了一批铁杆画谜，促使他进一步投入冒险主题，并为 DC Comics 公司推出了 Birds of Prey, Supergirl, 与 Batgirl 作品。他还为 Ubisoft Games, Adidas, Infogrames (Atari), Showtime Networks, Premiere Magazine, KenzerCo, Wizards of The Coast, TSR 等公司创

作插图。Matt 与 Production 的 MAGE 制作者 Andrew Cosby 一起悄悄地建立了喜剧和电影专利，包括其创作拥有项目 Jack Hunter: G.I.SPY。

www.Matthaley.Com



Jason Hall 生于 1974 年 9 月 17 日，最初为 Wildstorm/DC 与 Marvel 的各个喜剧片工作，并为 Spilled Milk 公司绘制了四个问题坏女孩系列的插图。他还为 Hewlett-Packard, Garnier, Whirlpool 等多家知名客户进行互动设计、情节串连和插图工作，包括国际知名的广告代理商 Publicis Dialog 公司。28 岁的他已经在旧金山有自己的家庭工作室。

Jason.hall@mindspring.Com

<http://vanian.Home.Mindspring.Com>



Andrew Peter Jones 是个概念艺术家和国际绘画艺术家。从五岁至今不断创作各种形象。他的工作单位包括 Industrial Light 与 Magic 艺术部、Interplay 的 Black Isle Studios 和任天堂甲方开发商 Retro Studios，是“Metroid Prime”的主题概念艺术家。他的电影经历包括 Jason Wen 的世界知名和获奖短片 F8 的概念艺术家。自由时，Andrew 背着画夹环球旅行，在意大利维也纳街头写生。Andrew 的天数肖像作品已经挂到地球上几乎每个国家的人家中。

Andrew 的最新作品见 www.Conceptart.Org，他的艺术传奇把他带进创意、耐力与自我陶醉之中，“每日画一幅自画像”，每天创作和推出一幅自画像。他的贵宾肖像博物馆邀请世界上许多艺术家参加他的艺术表达与自我发现冒险。

Andrew 目前居住和工作在德克萨斯州奥斯汀。他的工作是对美、恐怖与想像的追求，与世界共享，推动下一代梦想与艺术。

www.Conceptart.Org

ajones@spectrum.Net



Jason Manley 是 Vivendi Universal Games 的创始人，这是个非盈利 web 站点，专门帮助艺术家开发技巧和显示概念作品。他目前是 Vivendi Universal Games 公司的首席概念艺术家。Jason 是许多 PC 与控制台游戏的核心艺术家、他的 web 站点小组是游戏与娱乐概念思想开发与视觉开发的当前权威。他有 4,000 多个学生和一流教授，在 www.Conceptart.Org 发表作品和教学。他出生在明尼苏达州，在 Jim Garrison 与 Ringling 艺术与设计学院学习传统精细艺术。

www.Massiveblack.Com

www.Conceptart.Org

jasonmanley@onebox.Com



Stephan Martiniere 的技巧与经历变化很快，从异想天开到核心科幻、从卡通到真实、从概念插图员到导演。近二十年来，Stephan 以他的全能、天才和想像力而著称，在工作中不断获得认识与赞赏，客户与项目不断增加，包括星球大战（第 2 集和第 3 集）、The Time Machine, Red Planet, Virus, 与 Tirus A.E. 作为动画导演，他获得多项奖项，包括 1991 年的儿童动画荣誉奖、人道奖、观察选择奖、ACT 奖和五个动画音乐配音专题“Madeline”的爱米提名。作为插图员，他获得 1997 年 Spectrum 奖和 2001 年 Thea 奖。从 1994 到 1997 年，他还是全球辛迪加喜剧系列“Where’s Waldo”的插图员，其成为增长最快的星期日节目。最近，Stephan 是 Cyan 公司的创作视觉导演，参加新创的实时联机游戏 URU: Ages Beyond Myst.

www.Martiniere.Com



Sean McNally 是加利福尼亚州维纳斯 Blur 工作室的概念艺术家，参与各种项目的开发，包括视频游戏影片片断、电视广告和室内造型开发。他 2002 年毕业于哥伦比亚艺术与设计学院，专业是插图。在艺校期间，Sean 是 American Legion Magazine 的插图员和 LucasArts 娱乐公司的图案艺术家。

srmcnally@yahoo.Com



Leslie Minnis 创作幻想形象，是革新独立互联网视频游戏公司 Hypernova 的首席概念艺术家。她还为行业设计公司 LFX 工作，在“Sanitarium”项目中构思、设计、制造了令人难忘的房子。这个项目中有几个实际尺寸的木偶、戏装、发疯玩具和未来主义的服饰。Leslie 毕业于科罗拉多艺术学院。

plofaldes@yahoo.Com



Margaret Nielsen 是个艺术家与教育家，作品已经在全国和世界许多博物馆展出。她完成了多个大型公开艺术项目并得到国家艺术成就奖之类奖项。她毕业于加利福尼亚艺术学院。在大学教绘画，并领导了针对个人艺术语汇开发的专题研讨会。她的作品不断探索心理与情感真实。她的居住和工作地在洛杉矶。

Nielsen97@aol.Com



Dan Parsons 是个艺术家、插图员和作家，以创作拥有的喜剧系列 Harpy 著称。他还完成了 Battlestar Galactica 之类喜剧系列和 First Wave 科幻频道的封面图形和内部插图。最近，Dan 参加了各种交易卡项目，包括 “WitchBlade: Disciples of the Blade,” “Top Cow Universe,” “Lexx,” “Battle of the Planets,” 和 “The Crow.” Dan 目前经常为 Dark Horse/Lucasfilm 公司的星球大战系列喜剧作图，并继续为各种创作拥有项目工作。

www.Amryl.Com

parsonstudio@earthlink.Net



Puddnhead 是一位自由概念开发艺术家，住在加利福尼亚州好莱坞市，为娱乐公司创作了高度发达的概念图形和油画。他的专业包括生物与角色设计、游戏环境概念、板边画和情节串连。他的客户包括 Lucasfilm, Sony Pictures Entertainment, Columbia Pictures 与 Hasbro。

www.Puddnhead.Com

kev@puddnhead.Com



David Pursley 从能握笔开始就开始画画，擅长传统艺术、数码绘画和三维建模与动画。他主要是个视频游戏艺术家，曾经在 Blizzard Entertainment, Black Isle Studios, 与 Electronic Arts 公司工作，有幸参与了 Starcraft, Diablo, Icewind Dale, BG: Dark Alliance, Command and Conquer: Generals, EAs Lord of the Rings, 等许多游戏、图书、海报和网站工作。

Dpursley@artistemail.com



Jordan Raskin 从 90 年代初开始做艺术工作，参加了行业中几乎每个主要喜剧出版商的工作，包括 Marvel, DC, Image, 与 Darkhorse。90 年代中期，Jordan 离开喜剧扩展自己的艺术职业，参与广告、创作各种客户的演示与投影板，然后又转入动画，在 Courage the Cowardly Dog 与 Teenage Mutant Ninja Turtles 等制作中作为背景设计师。目前，Jordan 正努力把自己的商业化专利变成成果。他创作和开发了完整的电影剧本 “Industry of War,” 目前推出了影片片断喜剧小系列。

www.Jordanraskin.Com

www.Industryofwar.Com



Kevin “RAZ” Razel 是多才多艺的插图员，适应各种艺术与媒介制作，参与了多

部幻想艺术与喜剧项目以及电影/视频/电视和 videogame 制作的情节串连和开发工作(真人动作和动画)。客户包括 Power On Softwari, American Heart Association 与 Red Cross, Time Warner, Carnegie Mellon, 与 FPG 系列, 并参加了下列公司的喜剧与幻想项目: S.Q.Productions (Gallery Giel 系列, Demonlust art Portfolio), Sirius Comics (Primal Rage), CFD (Sensual Mystique Portfolios 1 与 2), 和 Savage Planet from Basement Comics/Amryl Entertainment. Kevin 目前是个自由职业者, 为各种专业客户工作, 并为喜剧/幻想/科幻迷和艺术收藏家进行各种私人服务。其他项目与兴趣包括 Frank Frazetta 电影文档 (www.Cinemachine.net) 的制作助理和多个乐队/工作室项目的配音/音乐师 (www.Stronghold-metal.com) 他的最新项目是个图形小说/艺术书, 推出 Frazettas 要发表的 Frazettas Death Dealer 角色。

www.Razuniverse.Com



Steve Roberts 是个自由插图员, 在传统媒介、设计与计算机方面具有丰富的经验。他推出了许多生物、神话人物和角色扮演角色。Steve 是视觉与技术方面的天才艺术家, 完全是自学成才的。他认真学习了儿童英雄作品, 如 Frank Frazetta 与 Brothers Hildebrandt 之类著名幻想艺术家的作品。Steve 只在 Ringling 艺术学院接受了一些正式培训。Steve 生于佛罗里达州中部的小镇 Palmetto, 是从墨西哥湾抛出的一块石头。和大多数艺术家一样, 他孩提时代就开始画画。最近, Steve 参与 Palladium Books 等图书与游戏出版商的工作, 参与了“Rifts” series 系列的许多项目。Steve 工作过的其他出版公司包括 Tyranny Games LLC 的 Sack Armies RPG 游戏。他还完成了两个著名“Of Honor and Treason”系列的图书封面, 一个是 C.J.Merle 的 Of Death and Duty, 在“Speculation Press”出版, 一个刚刚完成的是 Dragon Reborn 的图书封面, 在 Dragon Moon Press 出版。

www.Fantasy-graphic.Com

steve@fantasy-graphic.Com



Luis Royo 于 1954 年生于西班牙的 Olalla, Teruel, 在 Zaragoza 工业学技和应用艺术学校学习技术制图、油画、装修和室内设计。Luis 为美国、英国、瑞典等国的客户工作, 为美国各大出版商制作图书封面, 还为美国杂志(如 Heavy Metal)和欧洲杂志(如 Cimoc, Comic Art, Ere Comprimee, Total Metal)制作封面, 并为不同国家制作视频与 videogame 包装设计。Luis is 是下列图书的作者/插图员: Women, Malefic, Secrets, III Millennium, Black Tarot, Dreams, Prohibited Book series, 与 Conceptions. Luis is 还创作或参与了多个卡片集的创作, 如 From Fantasy to Reality, The Art of Heavy Metal, The Best Of Royo, III Millennium, 与 Royo Secret Desires, 场在 Comic Images 公司出版。Luis 目前在 NBM 推出第十二本著作 VISIONS。他的全球代表是 Norma Editorial S.A, 可以通过美国办事处的 Alan Lynch 联系:

(607)257-0330

alartists@aol.Com



Aaron Sowl 是 Stan Lee Media 的获奖艺术导演,和 Stan 本人一起设计了 The Stone Man。Aaron 精通不同形式的情节串连,完成了 Austin Powers in Goldmember 与 Friday vs.Jason 的情节串连。Aaron 是个概念设计师,参与了 Steven Sodergh 与 James Cameron 的电影 Solaris,以及 Human Nature 与 Virus。Aaron 的作品见诸 New York Times, People, Time, Hollywood Reporter, Gear, 和 Playstation 杂志。他的最新作品是动画节目 Masterminds, 见 www.Masterminds.Us。Aaron 住在加利福尼亚州维纳斯市,可惜忙得没时间欣赏这里的美景。

www.Aaronsowd.Com

aaron@aaronsowd.Com



Durwin Talon 为 Oni Press 公司的 Batman: Officer Down for DC 和 Skinwalker 与 Queen and Country 创作封面,还为 TwoMorrows 出版公司创作了 Panel Discussions: Design in Sequential Art Storytelling。他是个副教授,目前为印第安那大学、普渡大学、Indianapolis, School of Informatics, New Media 讲授顺序艺术、视频游戏和多媒体译。

dtalon@iupui.Edu



Top Cow Productions (TCP)公司是个喜剧出版公司,是由一流的喜剧创作家与艺术家 Marc Silvestri 创办的。TCP 目前在 55 个国家用 21 种语言发表喜剧作品。公司的 21 部原创作品在行业中排行前七名,其中七部排在第一名,这是近二十年来任何其他出版商都无法匹敌的。TCP 公司零售额达到 25 亿美元,销量超过一亿件,是 1963 年行业巨头 Marvel Comics 创办以来最活跃最有创新力的喜剧出版公司。

TCP 的标志性作品 Witchblade 是 2000 年 TNT 的第一号原创电影,现又推出了第二期网络电视连续剧,比第一期反响更加强烈。Top Cow 的几乎所有其他作品都推出了特性电影、真人角色电视和动画,如 Inferno, The Darkness, Rising Stars, No Honor, The Cleaner, Fathom, 与 Felon。

TCP 公司目前正领导用计算机进行彩色与 FX 制作的行业标准。通过引入喜剧过程的这个部分和培训艺术家使用现代计算机设备与技术,TCP 使喜剧行业发生了革命。

www.Topcow.Com



Michael Turner's 喜欢插图,使他发现了喜剧,最终进入了 Top Cow 制作公司工

作。Turner 最初的工作是不艺术家 Marc Silvestri 的著名喜剧作品 Cyberforce 做背景。Turner 的第一个独立工作是 Ballistic 小型系列，使他找到了运气为止最大的题目 Witchblade。在 1995 年 10 月帮助创作与推出 Witchblade 时，Turner 为其成功作了重要贡献，这个项目很快成为最著名的项目之一。然后 Turner 转入第一个创作拥有项目 Fathom。Fathom 很快取得成功，成为 1998 年的最畅销喜剧作品，很快被导演 James Cameron 选为主要动作形象。2002 年 11 月，Turner 离开 Top Cow 制作公司，成立了自己的公司，最终命名为 Aspen MLT 公司，这是按 Fathom 中的主角 Aspen Matthews 命名的。现在，Michael 把主要精力放在推出新作 Soulfire 与 Ekos 以及等待 Fathom 的回报。

www.Aspencomics.Com



Michael Whelan 年仅 24 岁，已经为图书、日历、杂志和相册推出了几百幅作品。在此期间，他得到了国际幻想与科幻领域的几乎所有插图与艺术奖。Michael 十五次获得 HUGO(世界科幻奖)，二次获得最佳专业艺术家奖，三次获得 HOWARD(World Fantasy)奖的最佳艺术家奖。1992 年，他获得 HUGO 的最佳原创作品奖，获得“SuperHugo”的近五十年最佳专业艺术家奖。LOCUS 杂志读者奖他评为近 22 年最佳艺术家奖。1994 年，Michael 获得 Grumbacher 金奖，最近又获得插图协会的金奖和 1997 年通信艺术年度优秀奖，以及 SPECTRUM 金奖。

www.Michaelwhelan.Com



术语

了解与应用的秘密在于了解术语的意思（和无数的实践）。

Action Puzzles（动作谜语）：动作谜语是指动作中间发生的谜语。此外，解谜时要积极地做某件事（即达到所要结果）。这不是只要思考的谜语。

Agency（能动性）：让玩家觉得自己在影响或形成故事也称为“让玩家能动性”或“向玩家提供能动性”。本章介绍如何让玩家能动性，帮助玩家觉得自己在玩游戏，而不是一路被推着走。第32章“自动创建故事技术”介绍如何达到这个效果，游戏或多或少会引导玩家选择和确定玩家动作的可能后果。

Ambivalence（矛盾心理）：表示对生活中的人和事同时具有对话加深技术，正反两方面的感觉。

Beyond Structure. (www.beyondstructure.com) 是洛杉矶和纽约最著名的电影剧本编写和电影/电视开发专题研讨会 www.beyondstructure.com。这个专题研讨会有时也在世界其他城市召开，如伦敦和悉尼。

Boss (大头目): 游戏中要格斗的大坏蛋野兽。

Character Arc (角色弧): 故事中角色不仅不经历的成长路线, 通过不断磨炼, 最终克服了一些或全部严重的情感 FLBW (恐惧、局限、障碍、伤害)。例如: 角色克服缺乏勇气或缺乏道德的问题, 或学会爱别人和对别人负责, 或克服负疚感。

Character Diamond (角色菱形): 一组特性 (个性), 通常是四个, 但也可能是有三个或五个, 确定的世界观、想法、言论与行动。三到五个特性的角色菱形能使角色具有立体感。角色菱形使角色有趣, 但没有加深, 除非有些角色特性也是加深技术 (见加深技术)。主 NPC 和玩家扮演的角色可以用角色菱形。有时角色菱形的特性称为角或菱形角。角色菱形也称为角色的菱形。

Chemistry Techniques (化学技术): 使两个角色具有化学反应, 即属于朋友或情人。

Cinematic (影片片断): 是游戏很短的影片片断, 玩家无法控制, 只能被动地看。影片片断可能只有几秒, 也可能表达几分钟。这些影片片断目前没有一致的术语。影片片断的动画与制版独立可游戏, 然后再集成到游戏中, 称为预先控制影片片断、FMV (完全动作视频)、剪切场景或 CG (计算图形) 影片片断。用游戏引擎生成的影片片断称为游戏中影片片断、引擎中影片片断、游戏引擎中影片片断或实时影片片断。有些允许玩家控制镜头角色。

Cohesiveness Techniques (聚合技术): 使游戏中时间或空间相距较远的部分聚系起来的技术。

Complexification (复杂化): 在任何角色或游戏故事中增加情感与心理复杂度。

Cross-Demographic Techniques (跨人群技术): 使游戏老幼咸宜的技术。

Deepening Techniques (加深技术): 传统线性情节中增加情感或心理深度与复杂度的技术, 针对:

- 角色
- 对话
- 角色关系
- 场景
- 情节

在游戏中, 许多其他元素也可以加深, 如游戏时刻或玩游戏的人。也称为让事物具有情感层次、深刻、有精神、情感复杂、心理复杂等。

Dialogue Deepening Techniques (对话加深技术): 让次要 NPC 的一句对话表达 NPC 的增加情感或心理深度。

Dialogue Interesting Techniques (对话趣味技术): 让次要 NPC 的一句对话表达 NPC 的趣味, 从而使 NPC 的对话有趣。

Diamond (菱形): 角色菱形的别名, 见 Character Diamond。

Diamond Corner (菱形角): 特性的别名, 见 Character Diamond。

Eavesdrop Mode (窃听方式): 指偷听两个或多个 NPC 的读话。有些游戏用这个方法向玩家提供信息或增强此刻的情感。例如, 在 Star Trek Voyager: Elite Force 游戏中, 可以听到一个角色向另一角色说他到新的任务很害怕, 使这个任务显得可怕。

Emergent Gameplay (新兴游戏): 新兴游戏的例子可以看《模拟城市》和《模拟人生》之类著名的游戏。新兴游戏不是在游戏在提供陈述和测试(如驾驶游戏和体育游戏),而是向玩家提供高级或“智能”的建筑块,让你创建自己的故事。你小时候是否玩过 Lego 游戏?其基本概念是相同的。

与 Lego 不同的是,新兴游戏中通常在系统建立了某种不稳定性。你可能没有经常需要的要素,需要去取得,或者要经常注意系统,以免能量被破坏,等等。这样,许多新兴游戏中要不断采取动作,维护或护层用建筑块建立的世界或系统。

这是个新兴游戏,由于《模拟人生》可以有无限多种结局或根本没有结局,因此基于新兴游戏的游戏是开放结局的。

Emotioneer™: David Freeman 或其游戏设计与创作顾问公司 The Freeman Group 的任何成员对游戏或其他互动体验采用情感工程技术,动词的含义指 David Freeman 或 The Freeman Group 成员对游戏或其他互动体验采用情感工程技术。Emotioneer™ 是 David Freeman 的注册商标。

Emotioneering™: 情感工程是 David 创建和提炼的技术,可以为游戏者和参与者生成游戏和其他互动体验中的情感深度与广度,或可以让游戏玩家与互动参与者沉浸到某个世界或某个角色中。David Freeman,情感工程的目标是把游戏者推进相互联系的情感体验序列中^[1]。

Engine (引擎): 见 game engine。

First-Person Character Arc Techniques (第一人称角色弧技术): 使玩家到达游戏结束时经历情感转变。

First-Person Deepening Techniques (第一人称加深技术): 使玩家到达游戏结束时经历情感加深。

角色的 FLBW (恐惧、局限、障碍与伤害),是角色的情感误区,如缺乏自信、缺乏道德、愤世嫉俗、害怕被爱,等等。

Game Engine (游戏引擎): 游戏引擎是让游戏运行的技巧,绘制游戏中看到的内容,绘制声频,控制器的使用和操作让游戏工作的所有其他系统。有些游戏行业的人士也用绘制引擎或控制器指绘制游戏中看到的内容的代码,称绘制引擎或控制器为影片片断的子集(部分)。

GDC (计): 游戏开发人员会议 (Game Developers Conference) 是世界上最大的游戏设计师与其他游戏工作者会议(详见 www.gdconf.org),每年召开一次,通常于每年三月在美国加利福尼亚州圣荷塞市召开。除了讲座、专题讨论会与展览之外,会议还为游戏设计师提供了主线评论咖啡会,并通过同行间的切磋扩大视野。

Group Bonding Techniques (群体结合技术): 使小分队之类群体更团结。如果玩家是群体的成员,则玩家也会感到与群体更团结。

Group Deepening Techniques (群体加深技术): 使小分队之类群体或一个种族/文化实体感到更有情感深度。

[1] 情感工程就是用各种语言、视觉、声音与动作要素在游戏或其他互动体验中生成情感特殊效果,是多面性的创意动手术,可以改进玩家的沉浸力度与范围或参与者的介入深度。

Group Interesting Techniques (群体趣味技术): 本章介绍如何增加群体趣味, 包括小分队或大家族, 甚至整个文化, 群体 (group) 一词不是指几个朋友, 还是有不同特点的任何人群集合。例如, 凯尔特人是个群体, 马里安人也是个群体。

Idle (空闲动作): 所扮演的角色不动时进行的动作, 主要是为了使角色更有生气, 不会死板。在有些游戏中, 好的空闲动作可以增加幽默感。

Incongruence (不协调): 把通常不般配的东西放在一起。例如: 被屠杀的战士身上放一只白色鸽子或五个小孩, 在黑暗中独自大笑, 在夜晚的小巷里尖叫, 等等。不协调的种类很多。

In-Game Cinematic (游戏中影片片断): 见电影。

Interesting Techniques (趣味技术): 使线性故事情节的下列五要素更有趣的技术:

- 角色
- 对话
- 角色关系
- 游戏场景、时刻或情境
- 情节

趣味 (interesting) 也称为独特、有想象力或原创。在游戏中, 趣味还适用于其他元素, 如玩家与一个或几个 NPC 的关系。另一个例子: 群体、文化或种族也可以有趣味。

Layer Cakes (多层蛋糕): 多层蛋糕指角色相对角色以具有多层感受。这种复杂感受可以同时或不同时出现。

Mask (面具): 掩盖真相的假面具或假个性。角色面具使生活更可管理, 使痛苦掩盖起来。大多数情况下, 角色并不知道戴着假面具, 当你提醒他 (她) 注意时, 对方会予以否认。在电影 *American Beauty* 时, Wes Bentley 扮演的的问题少年 Ricky Fitts 就用轻松的面具掩盖他的麻木 (这是个 FLBW)。这种麻木是因为他被误差到精神病院和吸毒。在同电影中, Annette Bening 扮演的 Carolyn Burnham 也是个戴着假面具的人, 表面上是个快乐、成功的上班族和生活美满的家庭妇女, 但实际上她的生活得很消沉, 对自己和别人充满厌恶 (FLBW)。面具的种类很多, 如果巧妙运用, 就可以给角色增加深度, 因此是 NPC 加深技术的子集。

Meaningful Nonlinear Re-Sequencing (MNR): 有意义的非线性改变序列: 有意义的非线性改变序列 (Meaningful Nonlinear Re-Sequencing), 指游戏中的玩家可以选择不同的体验或按不同顺序完成各种任务 (因此可以按多种方式改变序列, 而且是非线性的)。这些任务与体验可以非线性改变序列, 是有意义的。这里的意义指任务与体验具有情感内容, 好像是情感参与故事的内部分一样。

Mechanics (游戏机制): 机制是玩家扮演的角色可以进行的动作。

NPC: 非玩家角色 (non-player character), 指游戏中不由玩家控制的任何角色。

NPC Character Arc Techniques (NPC 角色弧技术): 使 NPC 具有角色弧的技术。

NPC Deepening Techniques (NPC 深度技术): 使 NPC 具有深度的技术。

NPC Interesting Techniques (NPC 趣味技术): 使 NPC 有趣味的技术。

NPC Toward NPC Chemistry Techniques (NPC 到 NPC 化学技术): 这个技术不用对话而让两个 NPC 具有化学反应, 像一对朋友或情人。

NPC Toward NPC Relationship Deepening Techniques (NPC 到 NPC 关系加深技术): 这个技术不太用对话而让两个 NPC 具有丰富而复杂的关系。

NPC Toward Player Relationship Deepening Techniques (NPC 到玩家关系加深技术): 让玩家觉得主 NPC 与其具有情感复杂关系的技术。

Open-Ended (开放结局): 有时游戏(或电影/电视)故事结尾有一些神秘, 让玩家(或观众)不知道故事中到底发生了什么事。让所有玩家(或观众)猜测故事中的角色会有什么结局或故事会有什么结果。我们把这类结局称为开放结局。结尾的谜团越大, 故事就越有开放结局。

Open-Ended Game (开放结局游戏): 见结局游戏。

Plot Deepening Techniques (情节加深技术): 让游戏故事具有情感深度与共鸣, 就像某些电影中一样, 如《卧虎藏龙》、The Matrix、Lord of the Rings、American Beauty、Casablanca 或 Blade Runner。

Plot Interesting Techniques (情节趣味技术): 让游戏故事具有趣味, 考虑游戏特有的各种故事结构, 如线性、非线性、多路径, 等等。

Player Toward NPC Chemistry Techniques (玩家到 NPC 化学技术): 使玩家觉得与 NPC 具有化学反应, 即具有浪漫或非浪漫的亲密关系。

Player Toward NPC Relationship Deepening Techniques (玩家到 NPC 化学技术): 使玩家与主 NPC 具有情感复杂的关系。

Pre-Rendered Cinematic (预先绘制影片片断): 见影片。

Reveal (披露): 游戏期间提供的信息, 可以是关于故事、背景、角色、事件或对象等折信息。在游戏中, 通过披露可以使玩家更好地体验, 使故事合理化。通常有些是可选的, 能够增加游戏情感或情境的趣味、信息或游戏情感或情境的信息, 但不是玩家体会故事意义所必需的。

Role Induction Techniques (角色诱入技术): 使玩家愿意认同自己所扮演的角色。

Rooting Interesting Techniques (固定兴趣技术): 使玩家固定(认同, 同情)一个角色。听起来好像玩家喜欢具有固定兴趣的角色, 这只是玩家认同角色的副作用。因此, 具有固定兴趣的角色是我们同情的角色(这个术语和“角色弧”是本书从电影行业借用的两个术语)。

Scripted Sequence (脚本序列): 每次以相同方式玩游戏时都会一样发生的大(或小)动作序列。通常, 脚本序列在玩家角色采取某个动作或到达游戏中某一点时触发。例如: 玩家角色 A 的生命力为 B 时拿武器 C, 前面采取动作 B, 到达位置 E 时, 则敌人 F 会从树背后跳出来, 采取某个动作。

下面是假想游戏中一个更具体的例子: 玩家角色 Darius(A)的生命力快完了(B), 带有从 Vladamir(C)拿来的亚当之剑, Darius 原先用它杀了 Vladamir 的父亲(D), 进入清理区(E)。如果发生这些条件, 则 Vladamir 会从树背后跳出来, 对 Darius 誓言要替父亲报仇, 并用箭瞄准 Darius。

Vladimir 从树背后跳出来并誓言要替父亲报仇是个脚本序列。如果 A 到 D 有任何一项没有发生（在这个复杂例子中），则这时 Vladimir 不会从树背后跳出来，或者虽然从树背后跳出来，但说的内容不一样。脚本序列并不要求这个复杂例子的所有成分。脚本序列的关键特性是游戏中发生了某些事情，是玩家的动作触发的，但发生时，玩家仍然可以控制自己的角色（而影片片断中则不同，玩家不可以控制自己的角色。）

Self Auto-Talk (自动说话): 自动说话就是可以听到你扮演的角色说话。

Self Auto-Thought (自动思考): 自动思考就是可以听到你扮演的角色思考。

Set-Ups and Payoffs (前呼反应): 在前面的情节中引入一些东西(对象或言语)，这是前呼。故事后面以有趣的方式一次或多次重复这个前呼，这是后应。

Story Element (故事元素): 故事元素有 150 多个，如对抗、探险、障碍，等等。

Symbolic Subplot (象征子情节): 表示角色通过角色弧成长的对象或动作。

Technique Stacking (技术堆栈): 情感工作同时叠加或在相近时间内运用，从而生成复杂情感影响？

Theme (主题): 有多个含义，本书有两种用法，故事的中心主题，从许多角度探索，没有对这个主题作出结论。故事的中心主题，从许多角度探索，最终对这个主题作出结论。

Trait (特性): 角色个性的主要方面，角色菱形的角。一组特性(个性)，通常是四个，但也可能是有一个或五个，确定的世界观、想法、言论与行动。

World Induction Techniques (世界诱入技术): 让玩家情感沉浸到游戏世界的技术，不是指教习技巧和武器，而是指让玩家想在游戏世界中花时间。

[G e n e r a l I n f o r m a t i o n]

书名 = 游戏情感设计

作者 = (美) David Freeman 编著 邱仲潘译

页数 = 335

SS号 = 11303405

出版日期 = 2005年02月第1版

出版社 = 经旗出版社

书名
前言
目录

第一部分 简介

第1章 交流、探索、帮助、术语、范围

- 1.1 交流
- 1.2 探索
- 1.3 帮助
- 1.4 术语
- 1.5 范围

第2章 情感工程简介

第3章 为何在游戏中建立情感

- 3.1 原因之一：吸引更多人
- 3.2 原因之二：更多传闻
- 3.3 原因之三：更多文章
- 3.4 原因之四：使游戏更专业
- 3.5 原因之五：激励与鼓舞士气
- 3.6 原因之六：用户对品牌的忠诚度是宝贵的财富
- 3.7 原因之七：不必为潜在利润烧掉几百万美元
- 3.8 原因之八：竞争优势
- 3.9 原因之九：不会落伍
- 3.10 小结

第4章 电影剧本作家对游戏的17个盲点

- 4.1 电影剧本作家要学习的游戏知识
 - 4.1.1 直线也许是最短距离，但谁喜欢直线
 - 4.1.2 创建可玩的角色
 - 4.1.3 电影与游戏中的对话
 - 4.1.4 至少可以编写影片片断
 - 4.1.5 不同类型的过程
 - 4.1.6 好莱坞 & 1
 - 4.1.7 不仅如此
- 4.2 聚焦
- 4.3 电影剧本作家招聘指南
- 4.4 最后思考

第5章 为什么游戏设计师经常感到创作很难

- 5.1 游戏设计师也常常有相同的问题
- 5.2 游戏不是电影，因此有所不同
- 5.3 最后思考

第6章 为什么“写作”不好，而“情感工程”较好

第7章 天衣无缝，巧匠无痕

第8章 电影剧本所缺，情感工程所补

- 8.1 深度不等于趣味
- 8.2 从剧本写作到情感工程

第二部分 3.2 类情感工程技术

第9章 NPC趣味技术

- 9.1 主要NPC（在游戏中重复出现的NPC）
- 9.2 再谈特质

- 9.3 假想游戏
- 9.4 假想游戏二
 - 9.4.1 澄清几个误会
 - 9.4.2 艺术还是任意
 - 9.4.3 “特质”与“怪行”
 - 9.4.4 次要NPC
 - 9.4.5 “游戏玩家喜欢老套角色”
- 9.5 最后思考
- 第10章 NPC加深技术
 - 10.1 痛苦
 - 10.2 技术堆栈例子
 - 10.3 遗憾——隐藏秘密
 - 10.4 欣赏——智慧
 - 10.5 用假情掩盖真情
 - 10.6 组合NPC加深技术
 - 10.7 情感与玩家动作和决策
 - 10.8 最后思考
- 第11章 对话趣味技术
 - 11.1 NPC对话增加色彩
 - 11.1.1 较差的例子
 - 11.1.2 改进对话
 - 11.2 NPC对话提示动作
 - 11.2.1 较差的例子
 - 11.2.2 更好的对话
 - 11.3 分解信息
 - 11.4 常见的谬误与问题
 - 11.5 最后思考
- 第12章 对话加深技术
 - 12.1 实现NPC深度
 - 12.1.1 担忧
 - 12.1.2 深深怀疑
 - 12.1.3 遗憾
 - 12.1.4 自我牺牲
 - 12.1.5 智慧与洞察力
 - 12.2 假想游戏
 - 12.3 组合情感工程技术
 - 12.4 技术堆栈例子
 - 12.4.1 担忧
 - 12.4.2 技术堆栈例子
 - 12.5 NPC内心情感
 - 12.6 假想游戏
 - 12.7 矛盾心理
 - 12.8 最后思考
- 第13章 群体趣味技术
 - 13.1 Klingons的基本思想
 - 13.2 游戏的相关性
 - 13.3 两个重要考虑

- 13.4 特性与怪行——群体
- 13.5 假想游戏案例分析
 - 13.5.1 宗族之三：Blades人
 - 13.5.2 宗族之四：Tabrene人
 - 13.5.3 宗族之五：Korimutay
- 13.6 是否每个群体都要一个菱形
- 13.7 群体菱形与个体菱形
- 13.8 最后思考
- 第14章 群体加深技术
 - 14.1 给群体增加深度
 - 14.2 假想游戏
 - 14.2.1 智慧
 - 14.2.2 美感
 - 14.2.3 高贵感
 - 14.2.4 加深群体
 - 14.3 最后思考
- 第15章 NPC到NPC化学技术
 - 15.1 角色的思路相同
 - 15.2 争斗
 - 15.3 当一个人不在时，另一个人热烈地谈论着这个人
 - 15.4 一个技术堆栈的例子
 - 15.5 一个人能看到另一个人内心的感受
 - 15.6 他们有共同段子
 - 15.7 最后思考
- 第16章 NPC到NPC关系加深技术
 - 16.1 角色菱形比喻
 - 16.2 一句话可以表示多层感受
 - 16.3 两个角色的多层蛋糕之间可以没有关系，也可以有关系
 - 16.4 最后思考
- 第17章 NPC角色弧技术
 - 17.1 角色弧来之不易
 - 17.2 游戏相关性
 - 17.3 节
 - 17.3.1 一个弧
 - 17.3.2 起伏式成长
 - 17.3.3 快乐的事也能导致成长
 - 17.3.4 逐渐成长
 - 17.3.5 成长的黑暗
 - 17.3.6 隐藏局限的面具
 - 17.3.7 做而不说
 - 17.3.8 失败的角色弧
 - 17.3.9 反面角色的一致性
 - 17.4 例外
 - 17.5 最后思考
- 第18章 NPC固定兴趣技术
 - 18.1 你是我们中的巫师
 - 18.2 与角色菱形的关系

- 18.3 让NPC遇到危险
- 18.4 自我牺牲
- 18.5 冤枉的不幸
- 18.6 了解其过去的痛苦经历
- 18.7 勇敢
- 18.8 两类技术
- 18.9 注入生命的角色
- 18.10 负责的角色
- 18.11 关于多功能技术
- 18.12 利用固定兴趣和相反技术上调/下调NPC的可爱和认

同程度

- 18.13 最后思考
- 第19章 玩家到NPC化学技术
 - 19.1 NPC赞赏你
 - 19.2 NPC懂你的心
 - 19.3 NPC与你共同之处
 - 19.4 NPC预料到你的需要
 - 19.5 NPC使你成长为更好的人
 - 19.6 最后思考
- 第20章 NPC到玩家关系加深技术
 - 20.1 感觉层次
 - 20.2 假想游戏案例分析：世界末日之后的A国游戏
 - 20.3 假想游戏案例分析：侦探
 - 20.4 假想游戏案例分析：另一个例子
 - 20.5 最后思考
- 第21章 玩家到NPC关系加深技术
 - 21.1 假想游戏案例分析：世界末日后的杀手
 - 21.2 假想游戏：二战中混合情感
 - 21.3 最后思考
- 第22章 群体结合技术
 - 22.1 共同外观要素
 - 22.2 共同目标
 - 22.3 共同仪式
 - 22.4 经历共同考验与冒险
 - 22.5 采取英雄行动保护别人
 - 22.6 互补技能
 - 22.7 在背后说好话——不是面对面
 - 22.8 电影片断中的嘤嘤对话
 - 22.9 共同指代
 - 22.10 基于小队第一人称射击游戏中的群体结合问题
 - 22.11 最后思考
- 第23章 情感复杂时刻与情境技术
 - 23.1 不得不做坏事
 - 23.1 不得不通过不喜欢或对其具有矛盾心理的人的眼睛看世界
 - 23.2 对“朋友”的矛盾心理
 - 23.3 对敌人的矛盾心理
 - 23.3.1 另一种用法

- 2 3 . 3 . 2 对情境的矛盾心态
- 2 3 . 4 发现被骗
- 2 3 . 5 帮不上所爱的人
- 2 3 . 6 谁好谁坏不是一目了然
- 2 3 . 7 被迫失去整体感
- 2 3 . 8 通过不协调建立情感时刻
- 2 3 . 9 最后思考
- 第 2 4 章 情节趣味技术
 - 2 4 . 1 这能叫故事
 - 2 4 . 2 把不同结构分解为要素
 - 2 4 . 3 是创意工具箱还是精神病的源泉
 - 2 4 . 4 结构曲折
 - 2 4 . 5 假想游戏案例分析
 - 2 4 . 5 . 1 泄露改变一切
 - 2 4 . 5 . 2 无辜者正在路上
 - 2 4 . 5 . 3 一个关键设备坏了
 - 2 4 . 5 . 4 角色改变立场
 - 2 4 . 5 . 5 你进入了陷阱
 - 2 4 . 5 . 6 人质被抓
 - 2 4 . 5 . 7 被迫采取另一套计划
 - 2 4 . 5 . 8 小目标
 - 2 4 . 5 . 9 刚出狼窝，又入虎穴
 - 2 4 . 5 . 1 0 没有明显答案的问题
 - 2 4 . 6 薄饼脚本序列
 - 2 4 . 7 有意义的非线性改变序列（MNR）
 - 2 4 . 7 . 1 以往工作中的问题
 - 2 4 . 7 . 2 宿命论观点
 - 2 4 . 7 . 3 对游戏采用有意义的非线性改变序列
 - 2 4 . 7 . 4 小结
 - 2 4 . 8 最后思考：不能仅仅有转折
- 第 2 5 章 情感加深技术
 - 2 5 . 1 两个关键角色换位
 - 2 5 . 2 故事使精神力量形象化
 - 2 5 . 3 一个符号具有多种情感关联
 - 2 5 . 4 我们喜欢的角色死了
 - 2 5 . 5 苦乐参半的结局
 - 2 5 . 6 不确定的结局
 - 2 5 . 7 意识之外的问候
 - 2 5 . 8 《卧虎藏龙》与游戏的关系
 - 2 5 . 9 胜利的侧面
 - 2 5 . 1 0 情感映射
 - 2 5 . 1 1 思想映射
 - 2 5 . 1 1 . 1 思想映射与“主题”
 - 2 5 . 1 1 . 2 仅有思想是不够的
 - 2 5 . 1 1 . 3 早比迟好，迟比无好
 - 2 5 . 1 2 最后思考
- 第 2 6 章 世界诱入技术

术

- 2 6 . 1 创建丰富的世界
 - 2 6 . 1 . 1 可以扮演什么
 - 2 6 . 1 . 2 选择动作
 - 2 6 . 1 . 3 拥有什么
 - 2 6 . 1 . 4 增加历史
 - 2 6 . 1 . 5 细节量
 - 2 6 . 1 . 6 独特文化艺术形式
 - 2 6 . 2 用情感共鸣项目通过视觉不协调生成丰富世界
 - 2 6 . 3 需要猜测的世界
 - 2 6 . 4 对所关心NPC的友谊与责任
 - 2 6 . 5 报仇
 - 2 6 . 6 多提供好武器和好玩的事
 - 2 6 . 7 不要在结局中改变所有规则
 - 2 6 . 8 多人联机游戏 (MMOG或MMO) 中常用的世界诱入技术
 - 2 6 . 9 最后思考
- 第 2 7 章 角色诱入技术
- 2 7 . 1 技能集
 - 2 7 . 2 角色扮演的回报
 - 2 7 . 3 独立独行
 - 2 7 . 4 成就
 - 2 7 . 5 领导态度与能力
 - 2 7 . 6 重要和受尊重的角色
 - 2 7 . 7 打破规则
 - 2 7 . 8 迷住新身份
 - 2 7 . 9 超常能力
 - 2 7 . 1 0 角色具有我们认识和认同的情感反应
 - 2 7 . 1 1 自动说话与自动思考
 - 2 7 . 1 2 话越少越容易让玩家认同角色
 - 2 7 . 1 3 角色安静 (没有自动说话和自动思考)
 - 2 7 . 1 4 将问题一般化
 - 2 7 . 1 5 使用角色诱入技术的取舍
 - 2 7 . 1 6 角色诱入技术案例分析: Thief
 - 2 7 . 1 7 最后思考
- 第 2 8 章 第一人称角色弧技术
- 2 8 . 1 问题定义
 - 2 8 . 2 生成第一人称角色弧的历史
 - 2 8 . 3 模仿生活 & 1
 - 2 8 . 3 . 1 假想游戏案例分析
 - 2 8 . 3 . 2 另一个假想游戏案例分析
 - 2 8 . 3 . 3 惩罚的作用
 - 2 8 . 3 . 4 这个角色弧真实吗
 - 2 8 . 4 经历第一人称角色弧对游戏取胜重要吗
 - 2 8 . 5 不同类型的奖惩
 - 2 8 . 5 . 1 奖励之一
 - 2 8 . 5 . 2 奖励之二 & 1
 - 2 8 . 6 第一人称角色弧从哪里开始

- 28.7 其他角色弧
 - 28.7.1 变成领袖
 - 28.7.2 了解自己是可爱的
 - 28.7.3 达到与世界的精神联系
 - 28.7.4 学会道德
- 28.8 最后思考
- 第29章 第一人称加深技术
 - 29.1 情感与道德决策困难
 - 29.2 假想游戏案例分析：未来女人另一个技术堆栈例子
 - 29.3 假想游戏案例分析：选择玩家角色
 - 29.4 假想游戏案例分析：解救少年
 - 29.5 责任
 - 29.6 假想游戏案例分析：Terrellen
 - 29.7 多个可能矛盾的观点（来自比尔先生）
 - 29.8 假想游戏案例分析：回到Terrellens
 - 29.9 某些第一人称角色弧
 - 29.10 假想游戏案例分析：回到城市
 - 29.11 看到不是黑白分明的情形
 - 29.12 最后思考
- 第30章 通过动作揭示复杂角色
 - 30.1 实际游戏案例分析
 - 30.2 Khensa
 - 30.2.1 Khensa的角色菱形
 - 30.2.2 不用言语沟通的深度
 - 30.3 最后思考
- 第31章 通过符号加强情感深度
 - 31.1 可用符号
 - 31.2 角色条件或条件改变的符号——视觉或言语
 - 31.2.1 电视中的视觉符号
 - 31.2.2 电影中的视觉符号
 - 31.2.3 电影中的言语符号
 - 31.2.4 电视中的言语符号
 - 31.3 游戏案例分析：ICO
 - 31.4 假想游戏案例分析：悲伤与成就的象征
 - 31.5 象征小情节
 - 31.5.1 在意识之外工作
 - 31.5.2 任游戏中使用象征小情节
 - 31.5.3 变成游戏中的可用符号
 - 31.6 游戏案例分析：Aidyn Chronicles
 - 31.7 预兆中使用的符号
 - 31.8 假想游戏案例分析：武士
 - 31.9 不断增加情感关联的符号——视觉或言语
 - 31.10 假想游戏案例分析：垂环
 - 31.11 假想游戏案例分析：Max Payne
 - 31.12 假想游戏案例分析：车篷装饰
 - 31.13 最后思考
- 第32章 自动创建故事技术

- 3 2 . 1 影响频谱
- 3 2 . 2 混合影响方式
- 3 2 . 3 完成任务的不同方式
- 3 2 . 4 建立自动生成故事的其他方式
- 3 2 . 5 最后思考
- 第 3 3 章 激发技术
 - 3 3 . 1 不要中断游戏
 - 3 3 . 2 尽量不要在玩家接收信息时中断游戏
 - 3 3 . 3 要多给刺激
 - 3 3 . 4 避免重复感觉
 - 3 3 . 5 情节不断转折
 - 3 3 . 6 有时向玩家动作提供意外效果
 - 3 3 . 7 动作谜语
 - 3 3 . 8 要动点脑筋才能找到的神秘或有趣世界
 - 3 3 . 9 更高分
 - 3 3 . 1 0 最后思考
- 第 3 4 章 聚合技术
 - 3 4 . 1 角色得到声誉
 - 3 4 . 2 因果报应
 - 3 4 . 3 游戏一个部分的 N P C 提到游戏另一个部分的 N P C
 - 3 4 . 4 游戏主题
 - 3 4 . 5 人群开始时互不理解，但最终形成了聚合世界
 - 3 4 . 6 游戏的一个部分使用另一个部分游戏中所能学到的能力
 - 3 4 . 7 提醒
 - 3 4 . 8 最后思考
- 第 3 5 章 “生活真实”技术
 - 最后思考
- 第 3 6 章 跨人群技术
 - 3 6 . 1 跨人群技术
 - 3 6 . 2 一般思路
 - 3 6 . 3 自毁幽默
 - 3 6 . 4 给 N P C 角色弧
 - 3 6 . 5 时髦喜剧
 - 3 6 . 6 在丰富世界中发生的游戏
 - 3 6 . 7 让角色经历成年或复杂情感
 - 3 6 . 8 使用加深技术
 - 3 6 . 9 最后思考
- 第 3 7 章 把情感注入游戏的故事要素中
 - 3 7 . 1 分解故事
 - 3 7 . 2 非传统意义上的故事中的故事要素
 - 3 7 . 3 简单与复杂情感
 - 3 7 . 4 用故事要素增加情感复杂度
 - 3 7 . 4 . 1 敌人
 - 3 7 . 4 . 2 危险
 - 3 7 . 4 . 3 竞赛
 - 3 7 . 4 . 4 神秘
 - 3 7 . 4 . 5 紧张

	37.4.6	侦察
	37.4.7	好人与坏人(善与恶)
	37.5	最后思考
第38章		将故事和游戏与机制联系
	38.1	对比例子
	38.1.1	明显例子
	38.1.2	不明显的例子
	38.2	有一天
	38.3	最后思考
第39章		编写有力的预先绘制和游戏影片片断
	39.1	学习电影
	39.1.1	减少语块
	39.1.2	让主角具有有趣角色菱形
	39.1.3	角色间的心理矛盾使影片片断更有趣
	39.1.4	用角色间的多层蛋糕使关系复杂超过简单心理矛盾
	39.1.5	避免老套和空洞
	39.1.6	能否用行动而不用言语表达
	39.1.7	如果时间允许,不妨暂时从主题叉开
	39.1.8	不可预测性
	39.1.9	障碍与中断使影片片断更有趣
	39.1.10	用对话设备使对话更自然
	39.1.11	小结
	39.2	例子
	39.2.1	学生的场景
	39.2.2	David的场景
	39.2.3	场景分析
	39.3	最后思考
	39.4	本章术语表
第40章		开头影片片断技术
	40.1	从“假动作”场景开始(用假动作迷惑玩家)
	40.2	从神秘开始
	40.3	从引入独特角色开始
	40.4	从情节的悬念开始
	40.5	进入独特世界
	40.6	最后思考
	40.7	回顾
第三部分		情感工程
第41章		简介
		现实型游戏与幻想/科幻游戏中的情感工程技术
第42章		陷坑
	42.1	假想游戏案例分析:波士顿物理学家
	42.1.1	第一组任务
	42.1.2	下一组任务
	42.2	NPC趣味技术(第9章)
	42.3	玩家到NPC化学技术(第19章)
	42.4	世界诱入技术(第26章)

- 4 2 . 5 第一人称加深技术 (第 2 9 章)
- 4 2 . 6 玩家到 N P C 关系加深技术 (第 2 1 章)
- 4 2 . 7 情感复杂时刻与情境技术 (第 2 3 章)
- 4 2 . 8 情节加深技术 (第 2 5 章)
- 4 2 . 9 通过符号加强情感深度 (第 3 1 章)
- 4 2 . 1 0 最后思考

第 4 3 章 S t y x

- 4 3 . 1 假想游戏案例分析：罗马帝国
- 4 3 . 2 情感复杂时刻与情境技术 (第 2 3 章)
- 4 3 . 3 N P C 加深技术 (第 1 0 章)
- 4 3 . 4 N P C 到玩家关系加深技术 (第 2 0 章)
- 4 3 . 5 第一人称角色弧和第一人称加深技术 (第 2 8 章与第 2 9 章)
- 4 3 . 6 情节加深技术 (第 2 5 章)
- 4 3 . 7 最后思考

章)

第 4 4 章 倒霉的交易

- 4 4 . 1 假想游戏案例分析：电子阿飞小说家
- 4 4 . 2 N P C 趣味技术 (第 9 章)
- 4 4 . 3 N P C 加深技术 (第 1 0 章)
- 4 4 . 4 玩家到 N P C 化学技术 (第 1 9 章)
- 4 4 . 5 玩家到 N P C 关系加深技术 (第 2 1 章)
- 4 4 . 6 角色诱入技术 (第 2 7 章)
- 4 4 . 7 第一人称角色弧技术 (第 2 8 章)
- 4 4 . 8 第一人称加深技术 (第 2 9 章)
- 4 4 . 9 激发技术 (第 3 3 章)
- 4 4 . 1 0 情节加深技术 (第 2 5 章)
- 4 4 . 1 1 最后思考

第四部分 魔法

第 4 5 章 魔法

- 4 5 . 1 真实——什么是真实
- 4 5 . 2 诞生微笑的秘密地方
- 4 5 . 3 无中生有，科学家很难，你很容易
- 4 5 . 4 最终礼物
- 4 5 . 5 最后思考

第五部分 附录

- 附录 A 简介
- 附录 B 生成趣味的技术
- 附录 C 收集
- 附录 D 图片致谢
- 附录 E 作者简介以及联系信息
- 附录 F 术语