

游戏开发经典丛书

世界著名的RPG游戏设计师
传授你开发惊险、刺激的商业RPG游戏的宝贵经验！
带你进入一片人迹罕至的领域，来到充满魔力的地方，世界的边缘！



Swords&Circuitry:

A Designer's Guide to Computer Role-Playing Games

剑与电

角色扮演游戏设计艺术

[美] Neal Hallford, Jana Hallford 著

陈洪 等译



清华大学出版社

游戏开发经典丛书

- 《J2ME 游戏编程》
- 《JAVA 2 游戏编程》
- 《MUD 游戏编程》
- 《C++ 游戏编程》
- 《3D 游戏与计算机图形学中的数学方法》
- 《人工智能游戏编程真言》
- 《游戏美术——2D 艺术与 3D 建模》
- 《Flash 好莱坞 3D 动画革命》
- 《在线游戏互动性理论》
- 《剑与电——角色扮演游戏设计艺术》
- 《游戏脚本高级编程》
- 《游戏编程中的人工智能技术》

ISBN 7-302-12562-7



9 787302 125624 >

定价:34.00 元

游戏开发经典丛书

剑与电——角色扮演游戏 设计艺术

(美) Neal Hallford, Jana Hallford 著

陈 洪 等译

清华大学出版社

北 京



内 容 简 介

本书通过作者自己多年的游戏开发经验,从RPG游戏的制作角度对游戏的设计提出了自己独到的见解。作者用简单幽默的语言系统地介绍了“玩家的概念”、“获取灵感的方法”、“游戏设计及开发的全过程”等各个方面。更加珍贵的是作者采访了多位游戏业界知名设计人员,以访谈录的方式表达了各个游戏设计大师对游戏的见解。在本书的最后,作者将自己负责设计的商业游戏Nox的策划书拿出来与读者分享,并详细介绍了其中的设计思路。这些对于渴望进入游戏设计领域或已经在该领域工作的读者有着非常重要的学习和参考价值。

本书是游戏开发经典丛书系列之一,适合游戏开发人员、业余游戏软件开发爱好者学习,也可作为大专院校相关专业学生的参考书。

Neal Hallford, Jana Hallford

Swords & Circuitry: A Designer's Guide to Computer Role-Playing Games, First Edition

EISBN: 0-7615-3299-4

Copyright 2003 by Premier Press, a division of Thomson Learning.

Original language published by Thomson Learning (a division of Thomson Learning Asia Pte Ltd). All Rights reserved.

本书原版由汤姆森学习出版集团出版。版权所有,盗印必究。

Tsinghua University Press is authorized by Thomson Learning to publish and distribute exclusively this Simplified Chinese edition. This edition is authorized for sale in the People's Republic of China only (excluding Hong Kong, Macao SAR and Taiwan). Unauthorized export of this edition is a violation of the Copyright Act. No part of this publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

本书中文简体字翻译版由汤姆森学习出版集团授权清华大学出版社独家出版发行。此版本仅限在中华人民共和国境内(不包括中国香港、澳门特别行政区及中国台湾地区)销售。未经授权的本书出口将被视为违反版权法的行为。未经出版者预先书面许可,不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

北京市版权局著作权合同登记号 图字:01-2004-2810

981-265-871-8

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

剑与电——角色扮演游戏设计艺术/(美)赫夫特(Hallford, N.), (美)赫夫特(Hallford, J.)著;陈洪等译.

—北京:清华大学出版社,2006.4

(游戏开发经典丛书)

ISBN 7-302-12562-7

I. 剑… II. ①赫… ②赫… ③陈… III. 游戏—程序设计 IV. TP311.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第011114号

出版者:清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社总机:010-62770175

组稿编辑:许存权

封面设计:范华明

印刷者:北京国马印刷厂

发行者:新华书店总店北京发行所

开本:185×260 印张:18 字数:381千字

书号:ISBN 7-302-12562-7/TP·8037

定 价:34.00元

地 址:北京清华大学学研大厦

邮 编:100084

客户服务:010-62776969

文稿编辑:李虎斌

版式设计:赵丽娜

装 订 者:三河市李旗庄少明装订厂

版 次:2006年4月第1版 2006年4月第1次印刷

印 数:1~4000

致 谢

Jana 和我非常感谢以下友人的帮助，如果没有他们，这本书将不能顺利出版。将我们的衷心感谢献给他们。

感谢本书编辑 Emi Smith、Kelly Talbot、Keith Davenport 和 Laura Gabler，他们仔细处理了书中的大量细节，并且提出了很多宝贵的建议；感谢 Jon Gwyn、Jeff Perryman、Shawn Sharp 和 Jim Wible，他们为本书提供了友情帮助和宝贵建议，特别要感谢他们的精彩插图；同时也要感谢 Ellen Siders 为本书提出了许多短小精悍的建议；感谢 Gene Hallford，他从完全不同的角度挖掘出关于电脑游戏产业有趣的研究；感谢 Chris Taylor，当我和 Jana 将要完成这份书稿时，他从“地牢围攻”这款游戏的策划思路中给了我很多建议；感谢 Ken 和 Anji Mayfield，他们把我从无线电事业中解救出来，并且把我带入了游戏设计行业中；感谢 Jon Van Caneghem 和 Ron Spitzer，他们给了我第一份真正的设计者的工作，并且告诉了我一些秘诀；感谢 John Cutter，他一直以来对我的帮助，并且让我知道我并不是太笨；感谢 Ron Bolinger，他多次在我困难时给予援助；感谢 Chris Medinger，他在关键时刻关掉电脑，间接地挽救了我的生命；感谢 Raymond E. Feist，他允许我在 Midkemia 的游戏机上玩游戏，学习专业的幻想类游戏策划师如何构建游戏世界；感谢 Dynamix 公司的 Steve Cordon，编写了游戏“Kronador 的叛徒”，并找到了一份我以为丢失好久的设计文档；感谢 Mark 和 Valerie Tucker，他们在这个工程的早期提出了一些非常有建设性的意见；感谢 Samu 游戏公司的 David Michael，他提出了许多建议，做了许多研究，是一名全面的智囊；感谢 Katz&Worley 公司的 Arnie Katz，他在关于电脑游戏产业的历史发展上有许多独到的见解；感谢 Mike Greene，他为我调查了 D&D（龙与地下城游戏）的发展历史；感谢 Scorpia.com 的 Scorpia，他评论了我过去的游戏作品，他似乎总有魔力得出恰如其分、深合我心的评价；感谢 Andy Caldwell，他向我介绍了美国布卢克海文国家实验室的物理学家 Willy Higinbotham，Higinbotham 为了更好地向公众展示极其高深的物理学，于 1960 年用示波器制作了世界上第一个可以称之为视频游戏的东西。

Jana 感谢 June Mott 夫人和 Margaret Doane 博士鼓励她进行创作，同时感谢 Ronald Johnson、Mike Shea、Anne Wallace 和 Ervin Wheeler 提供完善的医疗服务。

最重要的，要感谢我们的父母 Henry Hallford、Betty Hallford、Joseph Ondrechen Sr. 和 Jacqueline French Ondrechen，他们给予了我们最多的时间、爱心、耐心和理解支持，使我们变成了独一无二的个体。

关于作者

Jana Ondrechen Hallford

对我而言，游戏并不总是等于乐趣。作为大家庭中的年轻一员，想赢得棋牌类游戏，即类似于 *Monopoly*（强手棋）之类的游戏几乎是不可能的，因为它要求有很高的策略思想。而我聪明的大姐 Mary Jo 就知道哪些街区要买下，哪里又要建造旅馆。当她成功地构筑起一座雄伟的金融帝国时，我正哭着把我的苏格兰牧羊犬送进监狱去。在被兄弟姐妹们打击了好几年后，我终于在青年时期翻盘，赢了游戏 *Trivial Pursuit*（一种棋盘类游戏，译者注）（我无法用言语表达这次胜利所带来的深远影响）。但是在这几年玩棋盘游戏下来，街坊邻居的小孩在我们家都会习惯地问：“今天我们玩什么呢？”对我来说，提出环境、角色和故事情节从来都不是问题。很久以前我就听说过角色扮演游戏，并理解一个层层推进的故事情节具有多大的诱惑力，以及故事叙述者具有多大的魔力。

在我成长的过程中，以观察者的角度看到了许多流行的文化，在我周围几乎都是主流文化。至今，我也常常喜欢在镜头后看到的景象。当我在看电视时，广告会间接告诉我许多关于观众的想法。虽然我讨厌被惊吓，但我还是喜欢关于恐怖电影的记录片，特别是关于特殊事件的。著名人物的传记也是令人着迷的，因为它们不只告诉你，伟人做了什么，而且告诉你是怎么做的以及为什么做。

我在大学里主修的是艺术，不过更多的是靠写作为生。我第一次写作是作为一名艺术评论家，写一些大家感兴趣的综合性的素材。数年前，当我还是一名年轻的新闻记者在搜寻素材时，在圣地亚哥的喜剧书展上我找到了自我。我虽然对喜剧一无所知，但是这就是故事的高潮——我总是学习新东西。在书展上，我认识了一些赋有创造性的充满活力的艺术家、作家和出版商。喜剧是当时的主题，但也有其他主题存在，我并不是完全沉溺于喜剧中，但我当时出售小说构思，特别是关于科普小说和幻想类的小说。

当我开始在报纸这行工作时，我开始从事关于公共关系和市场营销的写作了。在出版公司长时间的限制中，我开始进行更有创造性的第二职业了。在我一生中很长时间都热爱看名著，现在新的兴趣是通过参考大量的书籍、古典音乐，甚至 CBS 电视剧“美女与野兽”，把幻想融入到一本创造性的指南手册中。我的代理人将它卖给了有许可证的出版商，但不幸的是，当手稿都已经在印刷机上排完版时，出版商却拒绝了我。不过幸好经验为我打开了另外一扇门，我向 Sci Fi 频道提供背景素材，于是他们邀请我去美国和英国演讲关于科普小说和幻想类的小说。

在我遇到 Neal 后，我才开始了解一些关于游戏产业的东西。由于我的经历，我立即认识到创作游戏的过程和出版业相似。我知道出售一个想法是首先需要被清除的障碍。一些主题名声在外，另外一些，即使是很有前途的，也卖得不好，只有少数的卖得好。

像其他娱乐产业的分支一样，制作电脑角色扮演类游戏的行业也充满了竞争和严格的

要求。同时，它也是一个欣欣向荣的产业，存在很大的创造性的发挥空间。如果你渴望去发展自己的风格和想法，并且有毅力去把梦想变成现实，这将是一份非常有成就感的工作。正如一款优秀的 RPG 游戏，提供多种方式来达到目标，你的职业生涯也有多种选择。并不是只有一种方式去创造一款成功的游戏，但是我希望，这种关键主题的探索，会在发展过程中帮助你找到适合自己的方向。

——Jana Hallford

Neal Hallford

“这里有一条龙”，这些字刻在我的书桌上，每天提醒自己是一名专业的游戏设计者。它是一种鼓励，鼓励我进入一片人迹罕至的领域，走到没人去过的充满魔力的地方，并从那里带回惊奇和财富。但是，这些字也是一种警告，去哪些从来没人涉足过的领域是冒险的。那些土著人很可能邀请你一起晚餐，或者把你当成晚餐。如果你发现自己正坐在一锅煮沸的胡萝卜兔肉汤里时，你才清醒就太晚了。你暂时所需要的是一名在这陌生地方幸存下来的导游，这就是我来到的地方，欢迎来到世界的边缘。

在 1970 年我开始踏上了游戏设计之路。在俄克拉荷马州的 Stilwell，我在 J.L 叔叔的卧室后面，啪的一声打开了 *Dungeons & Dragons*（龙与地下城）的盒子。我清楚地记得当我看到奇怪的多边形骰子、游戏规则手册，以及边界上的要塞模型时，我是多么的惊奇。而我非常困惑的是，它既没有预先印好的卡片，也没有引导标志来指引如何在游戏棋盘上绕行。这和我之前所玩过的任何一款游戏都不一样，我立刻被它迷上了。

在后来的几年里，我迷上了更难的、更让人上瘾的游戏。像 *Advanced Dungeons & Dragons*、*Traveler*、*Runequest* 和 *Call of Cthulhu* 变成了我生活的一部分。当我每周末都在玩策略游戏（如 *Starfleet Battles*）时，出现了许多传统游戏的变种，如 *Nuclear Risk*、*Zombies in Candyland* 和 *Super Powers Poker*。

而使我入门的游戏是 *Spacewar*，它使电脑游戏深深植根于我心中。在后来的几年中，我拥有了一台自己的 Atari 400 电脑，它能执行 BASIC 程序，为制作出优秀的游戏奠定了坚实的基础。惟一的问题是，在 1984 年，你没有地方可以去学习游戏设计。尽管电影描写了很多传奇故事，像 *Wargames* 和 *Tron* 都刻画了制作游戏的英雄们，但是我认识到，在这个行业中找到一份工作的机会实际上非常渺小。在当时，只有少数的公司才需要程序员，而我当时从事的基金规划，也不是我喜欢的工作。

像绝大多数人一样，我也曾认为编程能力是成为一名优秀的游戏设计师所需要的素质。与其浪费了整个大学时期来进行数学的研究，而那个并不是我的强项，我选择了从事新闻界的工作，做广播、电视和电影。1989 年从俄克拉荷马州立大学毕业后，我收到了一个艺术家朋友 Kenneth Mayfield 打来的关键性的电话，于是我打算从事于广播作品这个行业。我们是多年的朋友了，从高中时期就同属于一家科普小说迷协会。他问我是否有兴趣去应聘刚创建的 New World Computing 公司的一个管理层的作家/设计师职位，该公司制作了 *Might & Magic* 系列。这个机会让我很难拒绝。

一进入状态，我的第一份工作是为 *Crusaders of Khazan* 准备资料，这是一款根据 Flying Buffalo 创造的经典纸笔游戏 *Tunnels & Trolls* 再现的电脑版游戏。我研究着操作手册和游戏

攻略，很快连续剧导演 Jon Van Caneghem 让我去帮忙为两个新游戏出谋划策，这两个游戏就是后来的 *Might & Magic III: Isles of Terra* 和 *Planet's Edge*。经过数个月的深入思考和设计工作，我终于认识到我必须先集中精力于一个游戏上。于是叫来长期与我一起玩角色扮演游戏的好友 Ron Bolinger，让他接手 *Might & Magic III*。终于，我在另外一个新的机会到来之前几个礼拜完成了 *Planet's Edge* 的工作。

在俄勒冈州的 Dynamix 公司已经获得最畅销科幻小说作者 Raymond E. Feist 的授权，公司正在寻找一名新的设计师来创造出他流行小说中的世界，并且创造一种交互式的体验。项目主管 John Cutter 认为我是理想的人选，因为他知道我之前 *Planet's Edge* 的工作。经过一段较长的时间后，一阵急促的电话铃声又带给了我一个新的工程，于是我收拾好行囊，向我在 New World Computing 公司的朋友和导师们道别。在 1990 年万圣节的夜晚，我赶往北部，开始创作“Kronador 的叛徒”——一款后来非常畅销、并且多次获奖的 FRP 游戏。

在“Kronador 的叛徒”发行后的几年里，我变得非常忙碌了。我成了一名自由设计师和故事情节顾问，为很多公司服务过，有 7th Level/Sierra 的“重返 Kronador”、Westwood 工作室的 *Nox*、Kinesoft 公司的 *Crimson Order*，以及在 Stormfront 工作室包装下的 *Playstation 2* 的新主题。1997 年，我和 John Cutter 重新组队开始设计对话式的 RPG——*Elysium*，但悲哀的是，这是在西雅图的 Cavedog 娱乐公司的几款本来非常有前途但最终失败的游戏中的一个。在 2000 年的 8 月份，我和 Cavedog 的毕业生，*Total Annihilation* 的作者 Chris Taylor 达成协议，为 Gas Powered Games & Microsoft 公司即将发行的“地牢围攻”设计故事情节和对话。这是一款伟大的 FRP 游戏，在同一时间它的书被抢购一空。

在将近十年里，我从事制作畅销的 FRP 游戏，我才知道了哪里会有恶龙出现。我也应该知道了，我也被它们打败过一两次。但是比简单地告诉你哪里有恶龙要躲避更好的是，告诉你哪些是可以被驯服的！现在，抓紧你的剑，预习一下你的咒语，开始冒险，我们将去一个充满疯狂事物的世界。

——Neal Hallford

可以通过以下方式联系 Neal 或者 Jana。

☐ E-mail: swordsncircuitry@aol.com

☐ Web 网站: <http://members.aol.com/swordsncircuitry>

关于插画家

SHAWN SHARP

Shawn 作为一名插画家在经历了数年送垃圾邮件、画公司标志、编书目、制作商务情节串联图板、为喜剧书配插画的工作后，在 1990 年他退出了广告界，开始从事电脑游戏的艺术指导。在 Dynamix 公司的 9 年半时间里，他工作的范围非常广泛，从冒险类和角色扮演类到飞行类和教育类游戏，包括 *Heart of China*、*The Adventures of Willy Beamish*、*Space Quest 5*、*A102*、*Aviation Pioneers*、*Cyberstorm*、*Red Baron 2*、*Outpost 2*、*Tribes*、*Starsiege* 和 *Tribes 2*，其他至少还有 8 个。

自从离开 Dynamix 公司后，Shawn 又继续他的自由职业，为科幻小说配插图以及进行产品设计和网站设计，目前在 Austin 为 KalistoUSA 从事 PS2 的游戏艺术指导。在他有空的时候，他花时间和家人在一起，骑摩托车、远足、玩游戏，并且有支持民族咖啡产业——喝浓咖啡的习惯。

如果读者有兴趣，想了解更多关于 Shawn 的工作情况，可以访问他的个人网站 <http://home.austin.rr.com/imaginaria/>。在他的工作室里有上百件原创的作品，整个工作室充满了文件夹、盒子、素描本和文件。也可以用 E-mail 联系他：ssharp5@austin.rr.com。

JON GWYN

在过去的 10 年里，Jon Gwyn 在电脑游戏这行中创作出了很多具有极高质量的艺术品，到目前为止，他拥有 6 个不同的荣誉头衔。刚开始在声名狼藉的 Cinemaware 公司（在这行中人们公认的），他吃惊地意识到，人们愿意付钱给他，是因为喜欢他在课本背后乱涂乱画的东西。1991 年，在 New World Computing 公司为游戏 *Planet's Edge* 配插图时认识了 Neal Hallford。在 1990 年中期，Jon 和 New World Computing 公司的另外一个人——Andy Caldwell 合伙创办了 Screaming Pink，一家为 Shiny 娱乐公司的游戏 *Earthworm Jim 2* 制作 Playstation 和 Saturn 两种版本的游戏发展公司，同时为 Disney、Squaresoft 和 Upper Deck 等公司处理业务。最终，Jon 在 Shiny 娱乐公司把自己的经验投入到工作中来，在公司关键的受欢迎的游戏 *Sacrifice* 中担当高级角色画家一职。

若想了解更多关于 Jon 的目前情况，可以访问 <http://members.aol.com/swordsncircuitry>。

JIM WIBLE

Jim 从事商业配画和设计已经有 26 年了，为各种不同的项目贡献了许多素材。在他职业生涯早期，曾是一名原画艺术家，为 NASA 的“空间往返”和“哈勃空间望远镜”项目服务，后来为海陆空三军提供各种技术性的插图。由于长期热爱喜剧作品和连环画，Jim 从事线描业务和给主要的喜剧作品着色，包括 *Black Thorne* 和 *Dark Horse*。最近几年，Jim 作为一名出色的艺术家出席了多个大规模区域性的 SF 会议，并且为圣地亚哥的 Podmaker 公司创作了一个恐怖的幻想雕塑品。Jim 目前在 Mad Catz 公司工作，为他们设计视频游戏。

要想了解更多关于 Jim 的情况，可以访问 <http://members.aol.com/swordscircuitry>。

JEFF PERRYMAN

Jeff 是 Tulsa Illuminati 游戏设计小组成员，为好几款受人喜爱的电脑游戏创作过艺术形象，包括 *Nuclear War*, *Arena*; *The Elder Scrolls*、*Terminator 2029*、*Aeon Flux*、*Aftermath*、*Ares Rising*、*Fading Suns*; *Gunboat Diplomacy* 和 *Might & Magic Crusaders*。他目前正在制作 *Warriors of Might & Magic*，这款游戏由德克萨斯州的 3DO 公司出品。读者可以在 jeffperryman.com 网站上了解到更多关于 Jeff 和他工作的情况。

来自丛书编者的信

作为本游戏丛书的编者，我的目标之一是，不仅要出版关于游戏编程、3D 图形、人工智能等领域的读物，而且还要告诉大家设计师和开发者所需具备的惊人的性格、精神和创造力。我非常高兴地说《剑与电——角色扮演游戏设计艺术》是一本极为珍贵的书，它不仅引领读者完成一趟激动人心的游戏设计世界（主要是 RPG 游戏）之旅，而且将与你分享世界上几位最成功最有才华的游戏设计师们的心得经验，其中包括作者本人 Neal Hallford！

本书同时适合游戏设计师和游戏开发者，从中可以学习到游戏策划的精髓思想方法以及从零开始进行真实 RPG 游戏设计的基础原理。我想我们正在经历一场 RPG 游戏的革命和进步，很多游戏业内人士，包括不少玩家都希望得到这方面的信息。原因之一是，历史上第一次我们的电脑有了这样的技术，可以在屏幕上如实地创造出活动的实体，比照片更真实。从设计者角度来说，如果由一个人来完成的话，RPG 游戏是最复杂的游戏类型。《剑与电——角色扮演游戏设计艺术》就是这么一本书，它不仅教你制作 RPG 游戏的基本过程，还回顾了全世界经典的游戏设计案例、思想方法，以及设计文档。

在《剑与电——角色扮演游戏设计艺术》的创作过程中，我发现在这本书的前半部分讲了 RPG 设计本身。Neal 能非常完美地处理好在设计 and 开发 RPG 游戏中所碰到的数以万计的细节问题，并把它们全部记录下来。他成功地阐述了什么是 RPG 游戏、RPG 游戏的历史、RPG 游戏的设计细节，然后开始详细阐述在现实中，如何与一个庞大的设计小组制作一款游戏。我认为在游戏设计中，如何组建一支队伍并让它开始运作，是一个非常重要的因素，无论这支队伍是两个人还是 200 个人。在文档设计方面应该保持 RPG 游戏的“有趣”和“吸引人”的风格。

本书剩下的部分将重点放在了 RPG 游戏设计的坚实基础以及一些实际的问题上，比如融合小组、时间表、设计文档等，并且采访到了几款在市场上非常成功的游戏的设计者，介绍他们是如何把理论变为现实的。我不得不说这部分内容是我们决定要出这本《剑与电——角色扮演游戏设计艺术》的主要原因之一，换句话说，这是一个平台，能让你直接从源头了解游戏设计，而不经任何转化。这些人都像是有魔法似的，而且他们自我更新，他们知道秘密的公式，如果你能吸收到他们的一点点知识，那么你就能从刚进入这行的大多数设计师中脱颖而出。

结尾是这本书中你将读到的关于游戏设计的最酷的部分。它不仅是一部包含 RPG 游戏设计的入门技术书籍，而且是一部关于真实人物、真实游戏以及他们在开发过程中神奇经历的技术性传记。我推荐这本书给那些想要了解 RPG 游戏设计的人们，以及那些想了解游戏设计师在开发这些庞大的交互式游戏时的经历的人们。

真诚的，
André LaMothe
丛书编者

序

“电脑角色扮演”是一种矛盾的说法，你怎么能自己“角色扮演”自己呢？谁是你的观众？你给谁留下了印象？如果我们回顾一下纸上的角色扮演游戏，最著名的例子是 *Dungeons & Dragons*，你就感到和朋友们玩成人游戏“我们来伪装”时更快乐。你所控制的角色是被战利品或武力驱动着的，可是你是和朋友们一起玩时才快乐的。在游戏中角色的发展之所以那么重要，是由于它能给你带来荣誉以及快乐。

早期的电脑角色扮演类游戏（CRPGs）是模拟纸片游戏的基础类型，但是他们无法在游戏中模拟出实景和人类。贯穿整个 20 世纪 80 年代的电脑角色扮演类游戏（CRPGs）大部分都是解谜类游戏，通常还混合了大量的格斗。背景是某个地方存在着一个阴谋（通常是一个邪恶的巫师想要统治全世界），但是通常阴谋的惟一真实目的是让人物角色杀光充满整个世界的怪物即可。与纸片游戏不同的是，没有庄家或玩伴会对你的才智或技巧留下深刻的印象，这里只有你和 CPU。到最后，你控制的角色几乎都会失去性格。为什么角色的观念和感觉那么重要呢？因为它们为玩家与世界交互的化身。

在 20 世纪 90 年代早期，这种情形随着日本 CRPGs 的出现而有所改变。这些游戏有很好的故事基础，人物角色间有复杂的关系，并且具有鲜明的个性特色，通常还非常热衷于格斗。与美国游戏相比，有些东西不怎么强烈，比如武士精神。在一段时期里，美国的 CRPGs 游戏非常衰落，许多公司都停止了制作。而日本的游戏，例如 *Final Fantasy* 或者 *Lufia*，提供了比老款的角色扮演游戏更多的元素，游戏中的人物相互关心、坠入爱河甚至组成家庭。

例如，大概到 1995 年时，大部分美国 RPG 游戏的主角还是没有背景故事，他只是冲入这个世界，然后去战斗，赢得胜利。而大部分的日本 RPG 游戏，主角有父母、房子，甚至有孩子和兄弟姐妹。几乎所有的日本游戏都刻画得很浪漫，例如，你的角色有个女朋友！（和当时的美国游戏完全相反。）

但是一旦最初的困惑过去后，日本游戏在标准的定义下还不是真正的角色扮演游戏——虽然你的角色可以和其他人交谈，但是你不能控制它和谁交谈。在角色的交互中，你呆呆地看着电影镜头的展开，只能有极少选择或者根本没有选择。当真的开始玩游戏时，会发现在重复其他 CRPGs 中都会出现的动作。在这些游戏中刻画出来的复杂人物性格和关系只是另外一种形式来证明角色杀死怪物，掠夺战利品的正义性，至少这比以前的其他形式有趣得多。

美国的角色扮演游戏最后又开始回归，例如 *Daggerfall* 或者 *Diablo*，都是非常受人尊敬的游戏，然而无论日本还是美国的游戏都保持着各自的特色。一般情况下，日本游戏重点在于故事情节，而美国游戏重点在于交互性，以及充满选择的冒险。如果设计的好，二者都会很有趣。

在近几年中，通信已经发达到可以通过调制解调器轻松地与其他玩家一起玩游戏。现

在，至少真正的角色扮演游戏已经可以实现了。当你正在玩 *Balur's Gate*、*Asheron's Call* 游戏或者线上 CRPGs 游戏中的某一款时，在你冒险队伍中的其他成员都是另外的人类玩家在控制着。他们可以选择行动或者选择不行动，但是这些游戏中玩家已经有了新的驱动力，这在以前的 CRPGs 中是没有的。

在现代的在线游戏中，玩家的目的和游戏发展之间的关系被颠倒了。直到现在，在一款 CRPG 游戏中，情节还是驱动游戏发展的工具。同时，游戏发展支持着情节与玩家间的交互。

为什么我的朋友们都喜欢玩 *Everquest* 呢？并不是因为杀死怪物或冲破地牢，而是因为可以和其他人一起玩。在游戏中，他们努力使自己的角色升级，这样他们（指玩家，不是游戏中的角色）会变得更加重要，能成为行动指挥，能在自己的团队中受到更大的尊敬。这些游戏又回到了最初的状态，你和其他人一起玩并且从其他人那里赢取报酬，这正如我们以前玩的纸片角色扮演游戏一样。

Sandy Petersen

（Sandy Petersen，一名优秀的角色扮演类游戏设计师，无论是电脑的还是非电脑上的。他与人合作为 Chaosium 公司设计了经典纸笔角色扮演游戏 *RuneQuest* 和 *Call of Cthulhu*。在 1998 年，他开始进入电脑游戏行业，为 Microprose 公司工作，稍后又跳槽到 ID Software 公司，在那里他参与设计了游戏 *Doom*、*Doom 2* 和 *Quake*。）

简介

在你进入未知世界之前，我作为一个旅行向导的第一反应是要你知道前面将会出现什么。我讨厌带你坐着皮筏冒险通过黑暗的 Zhul 死亡沼泽，而你只是希望寻找一辆进入 Tulsa 的马车，当然这些都是很危险的运输方式。但是你本身是谁更重要——你正努力去何方——何时选择自己的方式从 A 点到达 Z 点。

当你真的拿起这本书时，我敢打赌你对角色扮演类游戏感兴趣。你可能玩过，也可能想要设计它们，或者你只是想知道最近出版的 *Baldur's Gate* 这个游戏到底有什么魔力能迷住你的配偶。假如以上有一条或者全部和你相符，那么你找对地方了，接下来你只要确定在你要去的方向上搭上一辆公交车就行了。

正如你看到书名中的“电”字，这本书主要涉及的就是电子游戏的制作。包括电脑上的游戏，像 *Planescape: Torment or Everquest*，也包括控制台游戏，像 *Final Fantasy*，这个游戏需要在 Sega Dreamcast 或者 Sony Playstation 机器上玩。如果你有兴趣写类似于 *Dungeons & Dragons* 和 *3rd Edition* 的游戏，那么你会发现一些关于构造游戏世界的章节非常有帮助，但是你在哪里不可能找到任何关于如何阻止你的角色停止暴乱的建议。

另外一件你需要知道的关于这本书的重要的事情是，它不会涉及到很多具体的编程细节。由于一些奇怪的原因，对于游戏开发陌生的人来说，他们会以为一名游戏设计师就是一个整天坐着编程的人。虽然对设计师来说有时候兼作一名程序员是很平常的事情，但是并不是必须要做程序员。可以这么说，在我们的旅程中，你不会发现一句单纯的 C++ 语句，但是你会发现设计师所需具备的各种坚实的基础。

在开始这次奇特的旅行前，假设你已经具备了大部分求生的技能，你必须非常热爱游戏，即使你不是一名专业的玩家。尽管我们更多的是讨论游戏原理，而不是特别的某类游戏，但如果你熟悉一些电脑游戏或者控制台游戏就更有帮助了。最重要的是，你要非常关心在虚拟现实人们是怎样或为何交互的，以及现实中被称作娱乐的活动是怎样运作的。

这里就有 RPG 游戏……

现在旅行刚开始，我并不是想让你感到害怕，但是我想有些重要的事情你必须要知道，你将要深入研究电脑游戏产业中最难的一种游戏类型。角色扮演类的游戏比其他任何一种游戏类型需要更多的要求、更多的资源、更复杂、更多花费、更难制作。它真的是从零开始建立一个新的世界，而这将是你的责任。听起来很恐怖？但它就是这样的。甚至有的在其他类型游戏中非常有经验的游戏设计师，由于低估了 RPG 游戏的地位，而犯下了错误，达不到预先的期望。关于这点，我愿意与你分享一堂短小的德育课，使你在陷入危险境地之前，了解为什么需要研究这个类型的游戏。

我们的故事开始于最近一千年来的某一年，其实它是 1995 年，如果我们不讲一些术语

的话，一路上还有什么乐趣呢？在星光闪闪的好莱坞王国里，有一家致力于游戏制作的公司。公司是由一名多才多艺的摇滚乐制作人建立的，由电影行业中许多有才华的明星充当职员。在成功地制作了他们的第一款游戏后——一个解谜类游戏——他们决定接着去制作一款高质量的成功的 RPG 游戏，RPG 游戏的许可证很容易得到。这家公司为了版权付了相当可观的现金后，开始征集关于设计和故事情节建议。

在向我展示了令人眼花缭乱的充满活力的样片后，他们询问我对于这个项目的看法。我告诉他们，这个游戏有巨大的潜力，日后很可能一鸣惊人，但是我觉得惟一的障碍是，他们并没有足够的准备来应付这款 RPG 游戏。

一开始，他们坚持认为，向这款游戏中投入他们全部人力的话，将在 10 个月内轻松完成这个项目。而我告诉他们，像他们这样没有一个现成的游戏引擎的话，能在 24 个月里完成就很幸运了。他们举出许多他们在好莱坞取得成功的例子，而我指出他们仍旧需要学习真正交互性的许多规则。他们吹捧起自己开发的解谜游戏的成功处，我解释说，一款融合玩家间关系的游戏远不及创造一个游戏世界困难，你创造的游戏世界，是要可以让玩家随意探索，或者可以让他们做任何他们想做的事情——通常他们想做的事情，设计师们从来没想到过。

事实上，公司的高层一直未认识到制作一款角色扮演游戏最复杂的不是面对大量金钱的耗费。他们不会解散，因为制作人有百老汇的经验，他们甚至不会离开，因为这个团队里有非常有经验的程序员，他们制作了非常有趣的解谜游戏。如果一开始高层就有人具备制作一款特别的角色扮演类游戏所必需具有的经验的话，他们就可能省掉许多发生在自己身上的痛苦的教训了。

最后，这个好莱坞公司几乎花了 48 个月来完成这款 RPG 游戏，它成了一个成功的产品，而在这款游戏上市之前，已经有两家电脑游戏公司倒闭了。这本书是有用的，它能教一些我想与你们分享的东西，而人们也可以在混乱的情况下更加谨慎，在游戏开发这个令人惊奇的领域，这里就有 RPG 游戏。

嗯，每个人都带地图了吗？

如果你到现在为止都没有尖叫过的话，那么你不是半疯就是有令人惊奇的勇气了，我对两种情况都很称赞。游戏设计师必须是那种人，他走过的地方连天使都不敢走，但是，即使是最有冒险精神的人也明白，预先了解一下你即将进入的环境的情况是非常有价值的。老朋友 Scout 的座右铭“时刻准备好”一直回荡在我的脑海里，我想最好有一张完整的地图，是关于我们将要去探索的地方。

本书可分为 4 个部分，每一个部分都是开发一款角色扮演类游戏时不同的重要阶段。

第 1 部分为“过去的阴影”。在这部分中，我将会拆分细说什么是 RPG 类型游戏并且确定什么是一款成功的角色扮演游戏的关键特性。你也有机会看到这个类型的游戏是如何发展的，从 Gary Gygax 在一个星期六下午玩纸笔游戏的业余爱好开始演变成现在涉及众多领域的数百万美元产业。

第 2 部分是到“策划的领土”，在这部分你将近距离地观察游戏设计师的真实工作，并且认识一些重要人物，没有他们这个工作将会困难无数倍。在这里，我还会引导你看到一个游戏是如何从 Denny 的餐巾纸上的想法变成一款完整的、充满活力的、上架销售的 RPG 游戏的整个过程。

一旦我们平安地走过了所有基础的部分，我们就可以进入第 3 部分了，叫做“神的工场”。在这里，我会向你展示一些令人羡慕的专业工具，同时让你了解所有游戏从基础——游戏性的理论到构建故事情节和游戏世界，吸引玩家入迷的秘密。我也会向你展示撰写一份专业设计文档的要素，并且解释在不同的机器上或者不同的市场上，设计文档是如何影响 RPG 游戏的。

最后，你将会闲庭信步般走过第 4 部分，这一部分是附录。我最尊敬的一些同事中的 5 位，不辞辛劳地与我们分享他们在创作 RPG 游戏时积累的经验教训，并且向你展示他们是如何在制作伟大的游戏时，处理好艺术和技术的。你也有机会来研究一些现在刚形成的技术，并且预测一下在将来哪些技术会在角色扮演类游戏制作中发挥重要作用。

朋友，你没有看懂这标记吗？

在你的旅程中，如果看一下主路的两边，你有时就会看到一些特殊的路标，这些路标如果没有帮助是很难解释的。这里有一些在本书中的关于记号的简短纲要。

背景

除非你已经玩电脑游戏很长一段时间了，否则你会对看到的人名和产品感到非常陌生。背景提示框说明了一些信息，用来帮助你理解在游戏产业中这些人和事的出处。

术语

这里有大量的行话，有官方的和非官方的，都在游戏行业中使用到。术语提示框会正确清楚地解释一些特定技术术语的意思。

重点

尽管在这本书中所有的东西都是帮助你了解角色扮演游戏的，但是有一些重点对于你的理解和思考非常重要。你会发现这些信息将会用重点提示框来标记。

痛苦

游戏设计师们和其他人一样会犯一些傻傻的错误。痛苦标记就是要提醒你小心一些东西，有时是突出一些经验教训。

嗨，上车！

现在，你已经大致了解了在这本书中你会学到些什么，你有两个选择，一是回去玩游

戏，并且付给本地的软件商 50 美元来玩那些冒险的设计师们设计的角色扮演游戏；二是可以戴上眼镜与我一起来研究制作一个属于你自己的交互世界，那可以让你与全世界成千上万的人们一起分享。游戏世界的大门已经打开，穿过这道门和我一起……如果你敢的话！

目 录

第 1 部分 过去的阴影

第 1 章 一日王君——角色扮演的吸引力所在	2
1.1 谁是个戴面具的人	4
1.2 探索伟大的美国游戏玩家	6
1.3 他们的饥饿	8
1.4 两个阵营，同一目标	9
1.4.1 铁杆玩家	9
1.4.2 普通玩家	10
1.5 寻常（不寻常）的需求	11
1.5.1 破坏者	11
1.5.2 问题解决者	12
1.5.3 探宝家	13
1.5.4 故事追踪者	13
1.5.5 自我中心者	14
1.5.6 旅游者	15
1.6 玩家的事	16
练习	16
第 2 章 常常期待的部分——游戏类型简史	17
2.1 微型战争，王朝的回归	18
2.2 龙与地下城：与世界的抵触在何方	19
2.3 每个人都可以玩的网球游戏：新技术诞生了	20
2.4 空间大战	21
2.5 盒式磁带和控制台：游戏找到第一个家	22
2.5.1 Pong 的王者之道	22
2.5.2 十字路口的冒险	24
2.5.3 Don Woods 探索碳素世界	24
2.6 Zork 游戏，一个地下帝国	25
2.7 Mystery House：可视游戏	26
2.8 Ultima：Rule Britannia	27
2.9 巫术和部分游戏线索	29

2.10	DraQue: RPG 正如同升起的太阳.....	31
2.11	Ultima Underworld: RPG 进入了一个新的领域.....	31
2.12	最终的联系.....	33
	练习.....	35
第 3 章	定义完美的野兽——角色扮演游戏的基础.....	36
3.1	My Guy: 角色扮演游戏的根源.....	37
3.2	需要定义的要素: 发展扮演游戏玩家角色的特性.....	40
3.2.1	属性和技能.....	41
3.2.2	类别, 等级和角色区别.....	43
3.3	经典 RPG 游戏的七个次重要因素.....	44
3.4	最重要的方面.....	46
	练习.....	46

第 2 部分 策划的领土

第 4 章	人少, 快乐就少——策划和团队.....	48
4.1	一个好的游戏策划者应该具备的 10 个特质.....	49
4.2	加入团队.....	52
4.3	认识团队.....	55
4.3.1	负责人/项目经理.....	55
4.3.2	策划群体.....	55
4.3.3	程序设计群体.....	56
4.3.4	美工设计群体.....	57
4.3.5	音乐和声音带来的影响.....	58
4.3.6	测试群体.....	58
	练习.....	58
第 5 章	RPG 游戏的生命周期.....	60
5.1	创意收容所: 出卖这些疯狂的想法.....	63
5.2	一切为了完成出售的梦想.....	64
5.2.1	从万物中得到授权.....	65
5.2.2	从现有的规则获得授权.....	66
5.3	求助更高的力量: 尽心打造这个提案.....	67
5.4	控制世界的计划: 游戏策划文档.....	68
5.5	无法把握的过程: 产品包装.....	70
5.6	死亡三月: 游戏结束前期.....	71
5.7	结语: 投入市场.....	72

练习.....	74
第 3 部分 神的工场	
第 6 章 它是活的!!! 活的!!! 让玩你游戏的人感到震惊.....	76
6.1 游戏剖析.....	77
6.1.1 游戏至少需要包含两个玩家.....	77
6.1.2 游戏要有规则.....	78
6.1.3 游戏要求玩家做出选择.....	79
6.1.4 游戏向玩家提供报酬.....	82
6.1.5 游戏要有一个目标.....	85
6.2 Shiva 之舞: 规则、构造、平衡.....	86
6.2.1 规则体系无法任意改动, 但它确实是有规律的.....	87
6.2.2 构造游戏中的经历.....	96
6.2.3 平衡角色.....	109
练习.....	117
第 7 章 给神的扳手插上插座——构建活的世界.....	118
7.1 驱逐矮人: 向世界构建者的灵魂致敬.....	119
7.2 “描述这个世界, 并举出三个例子.....”.....	121
7.3 (第) 101 个现实.....	123
7.3.1 上天的安排.....	124
7.3.2 科学、魔术以及社会改变.....	125
7.3.3 增长着的文化.....	126
7.3.4 Kilroy 在这里.....唤起神话般的过去.....	129
7.3.5 饮食、婚姻: 在幻想大陆上的生活.....	131
练习.....	134
第 8 章 幻想的建筑——把所有的组件放在一起.....	135
8.1 揭开控制论的门帘.....	136
8.2 提案.....	137
8.3 策划文档.....	140
8.3.1 第一部分: 说明.....	140
8.3.2 视觉探寻.....	141
8.3.3 故事和游戏的目标.....	141
8.3.4 第二部分: 定义界面.....	147
8.3.5 第三部分: 系统内部.....	157
8.3.6 第四部分: 设计文档的其他方面.....	159

8.3.7 安排设计文档的格式.....	160
8.4 游戏脚本.....	161
8.4.1 片断.....	162
8.4.2 关于游戏脚本的最后几点思考.....	166
8.5 结束语.....	166
练习.....	166

第4部分 游 戏

第9章 John cutter: 克朗多的叛徒.....	168
第10章 Chris Taylor: 地牢围攻.....	176
第11章 Trent Oster: 无冬之夜.....	183
第12章 Sarah Stocker: 光芒之池 II.....	187
第13章 Jon Van Caneghem: 魔法门.....	196
第14章 Carly Staehlin: 网络创世纪.....	202

第5部分 附 录

附录 A 术语表.....	210
附录 B 《Kronador 的叛徒》游戏企划书.....	218
附录 C 设计文档——摘录于 NOX.....	226
附录 D 世界布局——摘自游戏《辐射》.....	250
附录 E 游戏脚本——摘自《Kronador 的叛徒》.....	257

第 1 部分 过去的阴影



-
- 第 1 章 一日王君——角色扮演的吸引力所在
 - 第 2 章 常常期待的部分——游戏类型简史
 - 第 3 章 定义完美的野兽——角色扮演游戏的基础

第1章 一日王君——角色扮演的吸引力所在

“我们滚动着骰子，我们裁剪着卡片——但不要认为这些就是我们做的所有事情
这是最古老的魔法；鼓声环绕在部落的篝火旁
我们为那些故事流血，让它活过来并开始呼吸
我们用危险与欲望编织着织锦

你可以说我们幼稚，也可以说我们白痴
而你也只是选择生活在一个固定规则的世界中
你可以说我们是恶魔，把我们的书扔进火里
这只能表明你的心胸太狭小而不能承受危险和欲望

你看到我们在餐桌上移动那些小人
你肯定会笑吧，但我们却知道他们每个人的姓名
在孩子们的心中诞生，伴随着生动的语言
这些小人已准备好为那些荣耀和名望的梦牺牲

你可以说我们幼稚，也可以说我们白痴
而你也只是选择生活在一个固定规则的世界中
你可以说我们是恶魔，把我们的书扔进火里
这只能表明你的心胸太狭小而不能承受危险和欲望

在郊外的树林中，我们展开野餐的毯子
我们穿过一扇即将引燃的奇迹之门
在客厅里，我们打开了通路
通往那建筑在危险与欲望之上的闪耀之都

你可以说我们幼稚，也可以说我们白痴
而你也只是选择生活在一个固定规则的世界中
你可以说我们是恶魔，把我们的书扔进火里
这只能表明你的心胸太狭小而不能承受危险和欲望”

——“危险与欲望” Allison Lonsdale 1998

当你询问一个八岁的孩子，让他给你画出通过一个迷宫最快的通路，他们会很快地画

一条相反的，从迷宫的终点至起点的线。我们成年人几乎都抵触这种思维方式，但坦诚地说，这确实是解决问题最聪明的方法。当透彻地理解了“在你离开前你将要去哪”这一点后，你就可以避免进入死胡同，避免那些不成功的开端，避免进入那些只能让你回到起点的死循环。如果你想有些成就的话，那么你所必须做的第一件事就是——预见到你的终点在哪里。

大部分的开发者在被问起时都回答说，他们最终的目标就是做出一个伟大的游戏——这好像看起来已经是共识了。我们所有人都想创造出一些非常非常有趣，并很容易让人上瘾的游戏题材，让玩家玩到几乎不能离开；我们都想让我们的游戏系统能让玩家做他们所能想到的所有事情。但这些梦想很轻易破碎的原因就在于：我们一直在寻找专业的游戏策划。

游戏制作不仅是出于他们自己的兴趣——就如跑车不仅是为了好看的外观而制作。当一架'65野马式战斗机的舱盖被钻了孔，当令人惊异的 Lithtec 游戏引擎把绘制过纹理的多边形聚集到阴暗的堡垒的正面时，其中都包含了极大的技术投资，这一点是毋庸置疑的。二者都可以毫无疑问地被称为艺术品！但是，保时捷和 RPG 都是作为展示人类激情的工具而存在，通过这些工具，人们展示出它们拥有博得别人兴奋和惊诧的能力。奋斗的终点线并不在机器本身，而在玩家的情感反应。自始至终，你作为一个策划者的目的就是让你的玩家感到快乐、幸福！

我想现在可能你们中的一些人看到这个盲目乐观的目标就已经开始在地板上翻滚，口吐白沫了，但我要肯定地告诉你这就是做出一款最畅销的游戏所需的最简单也是最重要的因素。你的策划生涯也就依赖于游戏购买人群的好恶感。让他们快乐，他们就买你的游戏；让他们获胜，他们就会为了结局回来；让他们在适当的时机成为英雄，玩家们在未来的很多年里甚至会把你当神来崇拜……永远不要忘记：不管你认为你自己的游戏做得多伟大，在这桩买卖中你会成功还是失败，最终都取决于那些在你构建的世界中艰难历险的人。

根据那些有案可查的资料，我需要声明一下，并不是每个策划都同意我的观点。他们中的有些人认为玩家应该从 Prozac 的制造者中获取他们的快乐，而把电脑游戏留给那些限于“死亡和重新开始”的玩家去玩。我曾经亲眼目睹过一些策划们竟然以仅只有极少数玩家玩穿了他们的游戏而自豪。这些自欺欺人的独立分子弄错了挑战应受的挫折，更糟的是，他们已经全然抛弃了玩家，并为自己树立了一个通向他们自负心情的纪念碑。幸运的是，我们这些剩下的策划们最终由一道法律而成了幸存者，这道由全球玩家理事会颁布的法律是这样的：迎合我们的幻想，否则，苟且地活着吧！

乍听上去，这道法律就像是在胁迫，但当你集中了你的玩家的需求时，就会发现实际上你帮了自己一个很大的忙。你将会拥有一张标有目的方向的清晰的图片，它可以告诉你怎样让你的观众们满意，而不至于在黑暗中点着火把四处摸索，寄希望于能找到些什么提示。你可以利用这些信息作为标准来衡量你的游戏的好坏。如果玩家看起来真的很讨厌你的需求表中的某些方面，例如面部特征 X 之类的东西，那么你应该能找到修改它的办法，以使得它不仅让你的观众们偏爱它，甚至能真正的为之感到兴奋。

当然，难题在于你不能让每个可能玩你游戏的人都坐到你怀里来——你也不会想他们这样。如果制作一款最畅销的游戏的秘密仅是实现每个电脑世界中玩家的想法的话，那么，

坐在策划椅子上的是谁就无关紧要了。可能是你，也可能是你隔壁的邻居，甚至可能是训练过的 Bobo。所有的游戏也将会很快衰退成同一股雾气，毫无新意的一堆垃圾……

要做一个策划，你必须能判断何时该做什么事以满足你的观众，以及何时该进入自己的理想世界。你的工作需要你为你开发的游戏确定一种类型，一种风格，甚至一个可以让其与其他以前已有的游戏截然不同的方向。这将不再是简单地说：“我要做出另一个魔法门，但这次我们将用到的是土豚！”玩家们需要你给他们一种全新的体验，而现在的形势却是：即使需要一个哲学博士来理解怎么玩，游戏也没什么不同。大体上来说，你正被强迫着在走钢丝，钢丝的一端是你自己作为一个玩家的自然的直觉，另一端却是明显的关系到市场的意志。

对你们中的大部分人而言，如何把握这个平衡并不是所有要处理的难题。典型的策划本能和直觉总是与大众的观点和情感协调一致的，所以，如果你认为我们所有人大多时候的出发点与那些献身游戏的玩家一致时，这是一点都不必感到惊奇的。但是就像老鼠在人们为它精心布置的迷宫中迷失方向一样，开发者也可能经常进入误区。偶尔我们也让下属去决定整个游戏的特色和内容，但让大众接受这个新环境却让我感到我的决定不是很明智的。有时候我们确实做了糟透了的策划，因为我们根本就没预先考虑到玩家。任何可能的时候，你都需要回到你那遭受严峻的考验项目中，并每当危急时问自己三个问题：

- 玩家想在这里发生什么？
- 我怎么做才能让玩家感觉美妙呢？
- 我现在该做什么才能把玩家留在他们的座位上呢？

我们在前进的道路上，应该努力并保持这些问题一直在你的头脑中，而且占据重要位置。当你开始钻研他人的游戏或者形成自己的游戏雏形时，这三个问题对你而言将是很重要价值的工具。如果它们帮助了你，试着把它们记下来，把它们复制到你的电脑屏幕上；如果你喜欢，你也可以把它们刻在你的电脑桌上；甚至你可以把它们纹在日常生活中可能见到的一些物体身上。你以后无论做什么，记得总是要通过预见玩家来试验和考虑你的游戏项目。

1.1 谁是个戴面具的人

那么究竟哪些人是设法满足的呢？他们喜欢什么？他们又讨厌什么？他们从哪里来？究竟应该怎样才能知道他们真正想要的是什么呢？

所有这些问题的答案就是——没有惟一正确的答案。你可能根本就没考虑到，他们正把许多他们喜欢的、不喜欢的、偏见的、偏爱的、期望的等堆到你的桌上。你将会收到玩家气愤的信件，原因是你在你虚构的王国里错误地计算了两个月亮对潮汐造成的影响；你也将被玩家称赞，原因是为你在 *Dungeon of Despair IV* 中放置的秘密隐藏关实际上它只是游戏引擎随机出现的一个 *bug* 而已。如果真的要说什么可以肯定从你的观众那得到的，那就是它肯定遵从海森堡测不准原理。可能你知道它今天在哪，但你绝不能肯定它将会跑向哪个位置。

游戏引擎：

这是个简单的术语，游戏引擎是指那些可以高度复用的程序代码，它提供给设计者，让其设计出真实游戏世界中的集合体和判断体。现代引擎显得格外强大，通常可以完成从屏幕图像的简单渲染到计算在弓箭上反射回来的火把光线。理想一点来说，通过游戏引擎可以简单地来修改某些东西——也就是说，例如一个包含了怪物外形、怪物声音、攻击伤害、可以携带哪些物品的数据文件——游戏设计师可以使用一种游戏引擎来设计成千上万种不同的游戏，每一种都有其独有的外形、体系及感觉。

上溯到 20 世纪 80 年代，那个黑暗的年代，人们不需要什么特别的天赋就可以断定谁是电脑游戏玩家。你可以在一个挤满了人的房间里轻易地认出他们，就像在一个公开的教堂里你会立刻注意到一只紫色的河马一样。他们不会成为学校正式舞会上精心挑选出来的舞王，但他们常被请去帮助别人完成自然学科的家庭作业。游戏玩家们能完整地复述 Monty Python's Flying Circus 的每一段情节，也能理解为什么数字从 0 开始划分并不是一个好主意。1983 年，Matthew Broderick 唤醒了这些“被操纵杆操纵的人”中的一个，他用大屏幕描画了这个令人讨厌的，由这个十几岁孩子用电脑堆砌的一个使人毛骨悚然的战争游戏的英雄，David Lightman。

但 20 世纪 80 年代对于开发者来说，电脑玩家是如此容易把握。同样也仅是接下来一个时期的开始，日益扩大推广范围的 CD-ROM 技术不仅改变了许多美国人家用电脑的配置，同时也给那些正在畅销的游戏带来非常大的影响。1993 年，流行且简单的冒险游戏 *Myst* 打破纪录的销量给游戏开发圈造成了一股冲击波。围绕在这个发展的市场中，*Myst* 这么反常的销量到底意味着什么，到处都展开了激烈的讨论。1994 年，Sony 的 PS (PlayStation) 的到来让这片竞技场更加泥泞，它要把更多不同群体的玩家拉向它的游戏平台。

今天，定义一个“典型的玩家”比以往困难得多。伴随着新的游戏玩家进入市场，原来一直存在的关于玩家喜欢什么与不喜欢什么的老套讨论也土崩瓦解了。Todd Pratt，一个 38 岁的 *Ultima Online* 的游戏迷，代表了游戏工业已经扩张的一种情形——其中包含着灰色的玩家。作为 *Ianstorm.com* 的业主，Pratt 给同他一起玩在线 RPG 的玩家们提供了一个论坛。当他不在游戏世界中杀龙时，Pratt 便在另一个更开放的“竞技场”玩另外一种游戏——他是 New York Mets 队的一名接球手。“我在很小的时候就开始玩‘龙与地下城’，现在，电脑时代更是加倍了我的兴趣。”Pratt 说道，“我每天都要花五到六个小时在 *UO*、*EverQuest* 和 *Asheron's Call* 这些游戏上。”

虽然像 Pratt 这些用业余时间玩的人看起来显示了一些玩家的统计信息，但有些数据资料却暗示着有更激烈的变动将要发生。现在的事实确实是大多数游戏公司都把他们主要的时间和金钱聚焦在 14~25 岁的年轻男性身上，但互动数码软件联盟却于 2000 年 9 月发布了一份有争议的报告，报告中指出现在已有 43% 的游戏玩家是女性，并且这些女性玩家的平均年龄是 29 岁。报告中还说，32% 美国玩家是 35 岁以上，更令人吃惊的是有 13% 的人超过 50 岁。

有趣的是，有些人笨到把这些数据当作手榴弹在同事间扔来扔去，现代的开发者的不得不用很实际的眼光看着这些数据并问道：“好的，那么我怎么利用这些信息来做出一个所有人都想玩的有趣的游戏呢？”

即使是在最辉煌的时期，到底是什么使得游戏富有吸引力仍未有定论。当我们开始进

入一些“girl-friendly 背景”游戏和“gray-friendly 背景”游戏等未知领域冒险时，那不仅是一个有着魔力的未来世界，而且那些玩家在这些游戏中将自然地带有“必须有”的印象。比起任何游戏细节所包含的特殊因素，例如避免虚报年龄、人种、性别，在极少数的方面，比起寻求获得女性玩家的青睐，这种冲突更明显。

多年来，女人和游戏之间的关系最多也只是变得更加僵硬了。Roberta Williams 打破了这个结局，他在 *Sierra On-Line* 中第一次引入了可玩的女性角色——Princess Rosella，那是大型角色扮演系列游戏 *King's Quest* 的第 4 部分。游戏中描写了当男英雄冲进来扭转局势时，他们的女英雄只是一个软弱的、矗立在一旁无用的装饰物。依旧使人悲哀的是，女性角色在游戏中总是被赋予较低的生命值以达到“更真实”或“更客观”，她们的图标也用来作为“简单”难度游戏的选择项，女性与简单被视为等同了。看起来有些游戏策划决定要巩固他们那套陈腔滥调了——“像个女孩一样玩”，这肯定是件坏事。

这里还有一些其他因素，比如缺乏了解女性玩家所注意的重要方面，而做一些当前流行类型的游戏。一些玩游戏的女孩提倡在当前流行的游戏中需要加入一些可以控制的女性角色，那些反对男女平等主义者却指出“女孩不适合去毁灭”是固有的男性高于一切看法的基础。

毁灭：

尽管 *Doom* 及其众多的后期产品受到了广泛的欢迎，这个术语意味着在 Vietnam War 时代杀死或毁坏某些存在的东西。如果你不够幸运，看到了手榴弹纷飞的弹片而因此结束游戏，就被称为“被毁灭”了。

不幸的是，不少女性从来没有尝试打开那扇窗户，投入到正在热卖的游戏里。获得广泛成功的 *Tomb Raider* 系列里的 Lara Croft 是大家所公认的视频游戏角色，虽然它所表现的是一个非常有能力的角色，Lara 最大的成功不在于她是个女性，而是和青年男性一起成长，体现出她超自然的能力，并过分强调了性别的特征。“我从来没有玩过 *Tomb Raider*，它也许是个很不错的游戏。在 Lara 的玩家俱乐部中，有人告诉我，她是一个年轻的女模特。她灵巧、喜欢冒险、不受约束” *Grrlgamer.com* 里的 Chella Kline 说道，“也许确实这样，但我从来没有看到这些获得表扬的性质。我从广告中获得的印象是这个游戏的销售对象是那些有粘粘的双手、多毛的关节，以及整天面对披萨的家伙。”

争论还在继续。

1.2 探索伟大的美国游戏玩家

好，我们已经讨论了几个可能的玩家需求，不过你现在还没有足够的信息去发表一篇有关“玩家”的文章在 APB 上。目前我们所掌握的信息还不足以确定那个“玩家”的身份。他可能为 6 岁，也可能 60 岁，他可能就在本地的披萨饼店做披萨饼，也有可能是在为家乡的棒球队掷棒球。你一直寻找的那个家伙很可能是个女孩，甚至也确实是个女孩。很显然，与只是看一些基本的人口统计图表比起，寻找那些难以捉摸的伟大的美国游戏玩家要做更多的事情。我们需要做更加深入的了解，应了解玩家的头脑在想什么，找出那些深层次的东西，并精确地明白玩家要从玩游戏的过程中得到什么。

如果可能的话，我会给你一个明确的说明：“将特征 X、Y 和 Z 融入你的设计，然后你就会很自然地做出一款轰动的恐怖游戏，并且每个人都绝对会喜欢它。”不幸的是，这并不容易。人类总是会形成自己偏好，并趋向于自己的喜好，这令你我所要从事的工作更加困难。没有人能够设计出一款让世界上所有玩家都认可并喜爱的游戏。当然，设计一个玩家数量超过当今任何游戏的新游戏是完全可能的。如果某人设计出了比畅销游戏 *Diablo* 更成功的 RPG 游戏也是十分可能的。但是在确定游戏中是否应该具有某些特征时，同时也应该考虑到将来游戏玩家的类型。

让我们来看看人们喜欢玩游戏的原因，一些人是想通过英雄式的大胆历险来摆脱日常生活中的烦恼，一些人是希望探索神秘的新世界，而另一些人希望感受游戏中的那种比现实生活更强烈、更巧妙或者更具吸引力的感觉。不管出于什么样的动机，不管是什么样的原因，游戏迎合了玩家需要的某些幻想才会使游戏者投入这款游戏里去。

从广泛的意义上讲，我们将这些玩家的幻想以流派的形式分类，就像在一个书店里将书分到一个特定的区一样。如果某人梦想着做将军，他可能会选择实时战略类型的游戏，这样就可以指挥由忠诚的将士所组成的军队。而另一类型的玩家可能想要成为武术大师，从而比较喜欢打斗类型，因为这样他们会享受到淘汰对手的快乐。在一个特定的主题中描述玩家大体上会具有的经历时，这些笼统的分类是很有用的，但是作为创作游戏的蓝本，这些还不够细节化。*Nox* 和 *Baldur's Gate* 都归为 RPG 类型，但是它们分别定位于不同类型的玩家。

下面以科幻小说类 RPG 游戏 *Deus Ex* 为例来介绍一下。在游戏包装盒后边介绍了那款游戏的特色：

“此游戏是属于角色交互类型的。与 NPC 交互的方式不同将会影响游戏的结果，每一分钟，每个任务，自始至终。”

即使在打开包装盒前，玩家就已经知道在 *Deus Ex* 中要做的大部分事将是与游戏中的角色进行交互。有一类玩家会立刻放下盒子，这是因为他们讨厌同游戏中角色进行交流；但是其他玩家可能非常兴奋，因为他们了解到 *Deus Ex* 具有很好的故事线索。通过明确地将这些特征告诉未来的买家，设计者让人们明白了这是一款为那些喜欢虚拟社会交易的玩家而倾力打造的游戏，更根本的是告诉买家这个游戏是专门为哪一类特定玩家创造的。

Hallford 玩家金字塔：

在 20 世纪 60 年代末期，一个叫 Abraham Maslow 的心理学家通过介绍所谓的需求层次而改变了当时所使用的心理分析思潮。Maslow 层次的基本原则是在达到满足前每个人都有一系列上升的需求，但这些需求应该按照特定顺序予以满足。比如，人们在感受到爱之前，他们必须远离伤害；在远离伤害之前，他们必须满足基本的物质需求，例如有吃的东西或者有呼吸的空气。

从表面上看，可能会觉得 Maslow 的理论同游戏设计毫不相关，但是在将来，从游戏里团队成员间的相关性到游戏世界中那些怪物的人工智能的设定，这个模型对考虑这些事情都非常有用。无论处理什么平台或类型，只需要少量的修改，它就可以成为评估玩家需求的一个便利工具。我喜欢将 Maslow 的 Hallford 玩家金字塔理论称作自己的小天地。

■ 授权

玩家需要感受到他们的交互效果。他们希望自己对游戏的经历起重要作用并通过他们的交互对世界、故事或其他游戏元素产生某种程度上可辨认的效果。

■ 奖励

玩家表现好的时候应该予以奖励。完成某件事情之后给他们一点奖励可以保持他们的积极性，许诺一些值得花时间的奖励会令大多数玩家继续玩那个游戏，即使他们担心前面某个角落会出现什么麻烦。

■ 保险性

玩家需要明白游戏会提供赢得游戏所需要的任何物品。不论他们遇到什么挑战，他们都必须确信游戏中会出现一种工具、一项技能或某些信息来让他们克服前进道路上遇到的困难。

■ 确认

玩家应该确信游戏真实性的风格是公平、一致和全面的。如果他们意识到无论自己如何探索，游戏的内在规律都不会发生变化，那么他们不仅会购买游戏，投入游戏的虚拟世界中去探索，而且他们会更有自信地作出基于可靠信息的合理决定。并且当他们作出有见识的、合理的决定时便会获得更多的自信。

■ 技巧

玩家应该能够通过经历获得技巧。如果玩家不能获得胜利，或至少掌握游戏的一些要素，那么这个游戏就最终没有可玩点。应该清楚地说明目标或机会以便玩家了解他们在为何而奋斗，这是在彩虹末端的金壶，他们应该知道通过努力和坚持便可以到达。

1.3 他们的饥饿

假设你现在是宇宙飞船上的厨师，负责抚慰那些狂野、无法交流的外星人代表，并且要确保它们的生存。你需要负责那些外星人代表的饮食，并确保他们愉快地生存。如果外星人死了，那么银河系数千年的和平将会崩溃，你有可能回到石器时代。也许你可以试着随机地给他们提供飞船上菜单中的某些菜，以便找到他们喜欢的东西，但是人类的食物真有可能将他变得比正常状态更绿或者像 *Creosote IV* 中那个不幸的家伙那样爆炸。较好的办法是先直接研究外星人，仔细查看他，观察他的行为，然后得知他的新陈代谢需求，那么就合成一些东西使他不但可以消化，而且很可能让它喜欢吃。显然后一种方案会需要更多的努力，最后对和平谈判也更有帮助。

玩家就像是饥饿的外星人代表，他们的需求也就是一个游戏设计者必须想办法去满足的基本“饥饿”。你可以将任意的游戏特征集合在一起希望偶尔找到喜欢你作品的人，但是像这样在黑夜里乱开枪是要冒很大的财政风险的。现在电脑游戏的生产动辄耗资上百万美元，而且会花费两年或更长的时间开发。车没油的时候你不会往油箱里边放香蕉，同样的道理，在为玩家们开发游戏之前，了解他们的爱好是很重要的。

当你让游戏策划者来将那些典型的游戏玩家分类时，他们很多就像胸有成竹一样，滔滔不绝地跟你陈述分类的结果。将策划者们答案对比一下，你就会发现几乎每个人都是基于同一个基本原则进行分类的。那不是我们所提供的《玩家分类基本手册》中说的那样，而是那些游戏策划者通常接触的那些人根据他们从游戏中得到的经历，将玩家们划分为没

有显著特点的几个方面。

1.4 两个阵营，同一目标

目前电脑游戏业界存在一些意识形态上的争论，尽管你可能尚未注意到，但几年后很有可能形成为大家所谈论的话题。“危险”完全是非常复杂并相关的一系列问题，比如要接触并精通一款游戏应该有多大难度，一款游戏玩起来、控制起来到底应该有多难，环境的细节程度如何、是否为玩家提供游戏故事情节，掌握控制一个角色需要花费多少经验，事实上由于铁杆玩家和普通玩家争夺游戏业未来的斗争，让游戏设计的每个方面都面临着挑战。但是与爆发真实战争只会留下贫穷和破坏不同，这种思想上的冲突实际上会对为什么制作游戏和为谁而制作游戏的问题带来富有成效的评估。

1.4.1 铁杆玩家

这组名称就告诉你有关他们大部分的故事。这类玩家在吃饭、喝水和睡觉时都在想着游戏经历，他们会花费大多数时间来玩游戏、谈论游戏或者阅读游戏的相关文档。实际上他们应该关心真实生活中的他们驾驶的铲车或者是留意一下卖给他们饮料的那个英俊的金发男子，然而他们可能实际上在想如何才能通过正在守护 the Sacred Crypt of Vandersmirch 的 Vibrating Blue Squirrels。对铁杆玩家来说，游戏就是生命。

由于从游戏开始用磁盘复制器发行的早期开始，铁杆玩家就一直是业界生存的主要基础。如果没有他们，就不会有 Zork、Wizardry 和 Bard's Tale 这样的游戏。计算机用户现在能够享受 SoundBlaster 声卡、Voodoo 3D 加速显示卡、高带宽的网络连接并且具有更高时钟频率的家用电脑与游戏机，这很大程度上要感谢铁杆玩家愿意为游戏支付他们很大一部分收入。今天铁杆玩家仍然担负着领导新舞台的责任，为 EverQuest 这种大规模的多人在线角色游戏投入了大量的精力和时间，这种游戏仍在进化，其社会组成最终会吸引少量有铁杆玩家倾向的玩家。他们来自铁杆玩家阵营，这不是巧合，大多数新的游戏设计者也一直在注意这点。

铁杆玩家的世界观的重点是一个游戏必须提供艰巨的挑战，这项挑战可以是对细节的持久注意、玩家认真准备所花费时间，或为了得到精通某个特定游戏的令人羡慕的权利。玩家愿意做任何事情来征服或得到它们。

需要花费数百小时来完成的称号通常会得到铁杆玩家的高度赞赏，为了达到最好的结果，他们甚至有可能将游戏玩几遍。铁杆玩家对数字很在意，如果游戏策划者没有严格遵守自然界的普遍规律，他们也会非常恼怒。比如说，玩家得到了一个火球符咒，那么铁杆玩家希望能够点燃一切看起来可以燃烧的东西。否则，他们认为进行了虚假的交易，像被骗了一样。对这些铁杆玩家有特殊重要意义的一点是他们应该具有影响游戏最终方向，甚至影响游戏界面的一些方面。让玩家只是依靠一些极其隐晦的线索通过游戏是一个极大的错误。

得不到任何典型铁杆玩家青睐的游戏都不会成功，开发者们长久以来把这句话奉为圣

经。这种态度一点也不令人惊奇，30多年来，铁杆玩家都一直是游戏业界可以长期依赖的一个客户群体。游戏杂志和网站的评论家们都是典型的这类客户，因为他们大多数都在出售游戏的软件发行公司工作，通过他们提供给大众玩家各种游戏。多数设计者也将自己归入铁杆玩家的行列，就如一般的逻辑关系一样，只要制作游戏仍然有利可图，他们就没有理由改变过去习惯的生意对象。

铁杆玩家需要：

- 非常高级别的挑战。
- 提供数小时扩展的游戏。
- 可以实现某种程度可以重新玩的结构。
- 高度的细节性和内在的逻辑环境。
- 可使用字符、对象、符咒以及游戏设计的任何其他数字驱动等信息。

游戏产业爆炸性的发展极大地增强了对日益宝贵的发展空间的竞争，只做畅销主题的压力使得开发和广告费用急剧增加。利润率和市场份额也不再像以前那样，随着空前数目的游戏公司都来争这一块蛋糕，一些主管已经开始对将所有宝押在铁杆玩家身上这一做法进行重新评估，他们越来越多关注一些 RPG 类游戏的成功，比如一夜之间 Diablo 的成功，普通玩家就起了非常重要的作用。

1.4.2 普通玩家

如果我们将具有交互性的娱乐比作一种良性的毒品，很显然铁杆玩家是无可救药的上瘾了。就像他们沉浸于游戏一样，他们玩的游戏也不可避免地附魔于他们身上。在某种程度上，他们真正重视游戏。让我们把视线转移到另一极端的玩家类型身上，来看看一种完全不同的玩家类型，他们只是偶尔在星期六下午跟他们的伙伴玩一下，但是一旦他们关闭了游戏就会立刻从游戏经历中走出来。对于这种玩家——普通玩家——游戏只是生活中有趣的一部分，而不是全部。

尽管在最近几年他们才受到越来越多的重视，实际上普通玩家出现很长时间了。第一代普通玩家就是在 Atari 2600 游戏主机系统上 *Pong* 的玩家，*Defender*、*Rampage* 和 *Gauntlet* 这样令人恐怖的回廊遭遇伴他们度过了少年时光。随着家用电脑具备了显示比较现实图片和数字立体声的功能，普通玩家市场及时地移到了 *Myst* 及其更加暴力和血腥的兄弟游戏——*Doom*。从只是具有一两个按键、简单的容易上手的第一视角，到游戏界面有了很大改变的游戏，在这些游戏的开发过程中，为了增加普通玩家这种革命性事件而注入资金，是发生在 20 世纪 90 年代后期。

这些新的玩家虽然没有正式提出他们对游戏的要求，但是也非常明显，在他们看来有一点是比其他都重要的——简单性。如果要求这些普通玩家在可以开始游戏之前先要阅读一个用户手册，那么你已经失去他们了。从各个方面讲，适合普通玩家的游戏必须易于安装、易于游戏以及在离开一段时间后很容易返回到原来的状态。事实证明允许玩家控制游戏难易程度的滚动条或按钮非常受普通玩家欢迎。故事情节和游戏目标应该以最直接易懂的方式着重描述，并且要达到这样一个目标：如果玩家不小心错过了一些东西，他们仍然可以完成游戏并且得到乐趣。

普通玩家区别于铁杆玩家重要的一点还在于他们愿意在你的虚幻世界里花费的时间多少。与铁杆玩家花费六个小时参加马拉松式的杀怪不同，典型的普通玩家通常只是会玩半个小时或一个小时然后返回到现实生活中。因此，适合这类玩家的游戏必须提供非常快速的升级机会和经常的奖赏以便吸引玩家。从长远观点来看，这会影响到游戏的平衡以及游戏持续的合理时间。也许最初看来这是一个错误，但是实际上它是普通玩家需要的另一点——对“短期革命”的呼唤。

普通玩家需要：

- 简单，简单，简单。
- 短的学习曲线——游戏的界面和游戏的基本控制应该可在短时间内掌握。
- 非常快的升级速度以及频繁的奖励。
- 以外观和感觉为中心的设计。
- 清楚地提供游戏目标。
- 短时间内应该能完成游戏。

普通玩家不想用三个月的时间来完成一个游戏。如果游戏持续时间超过了一个月，他们会完全失去兴趣。他们要求快速的胜利和重大的胜利。

另外重要的一点是普通玩家基本上都是游戏的门外汉，电视电影外观和感觉对他们的影响远大于计算机游戏。你永远不该认为他们知道“最终幻想”，更不用说玩过了。即使你的题目看起来比游戏招牌 X 强 100 万倍，普通玩家仍然喜欢 X-Files、Star Wars 或他们熟悉的其他传统娱乐形式。他们不喜欢源自长期游戏传统的一些表面上看起来非常武断的强制规则。巫师为什么不能用铁链盔甲来装备自己并用大砍刀砍杀怪物，只有你玩过 D&D（龙与地下城）一段时间后才会清楚其中的原因。对一个从未玩过角色扮演类游戏的人来说，这的确有些难以理解和违反直觉。你可以试着将这类事情向他们解释，但是记住，你每提供一个必要的解释就增加了一层复杂度，这也许会将这些玩家吓跑。

你该明白铁杆玩家和普通玩家之间的关系不是相互排斥的。很显然你可以找到喜欢用几个月完成一个游戏的普通玩家，也的确会有一些铁杆玩家会不跟朋友打招呼而离开 *Myst*，关键的一点是对这两个玩家阵营的讨论会启发你去思考玩家态度的巨大差异以及什么样的玩家最有可能接受你的想法。

1.5 寻常（不寻常）的需求

到现在为止我们已经讨论了足够多的背景，但是别怕，我们对玩家的探索已经接近尾声了。你了解他们身边的人并知道他们的一般喜好，现在要做的是缩小你的目标范围。为了方便起见，我会在统计库中删除那些在该领域内反复出现的人。现在是向你介绍我们称之为寻常需求的人们。

1.5.1 破坏者

破坏者的一生中始终伴随着剑、子弹和强壮的肌肉。如果它移动，它就必须被消灭；

如果它不移动，我们仍然需要对它不停地射击、攻击，直到它彻底地被毁灭，以便后边不会引起什么麻烦。在破坏者的周围应该存在盆栽植物和一些褪色玻璃的窗户（破坏者喜欢破坏）。

适合破坏者的游戏必须将战斗系统作为设计实现的中心任务。在场景设计方面应该注意，每个房间都应该有个会攻击的怪兽，或可以打开或撞碎的环境元素。换句话说，游戏中所有的决定都可以通过暴力对抗的方式来实现。要求足够可变通的故事情节，以便允许一些小角色死亡而不会影响玩家需要做其他事情。以这个为根本，着重于独特的战斗移动，各种咒符效果和许多不同类型的怪兽，这样做出的游戏会给策划人带来好的收益。现在麻烦的是如何确保随时有足够的可消耗资源（像魔力或子弹等），即使这个玩家一直不计后果的浪费，也应该为他们提供足够的资源来完成游戏。由于此类主题中应该有足够多的怪兽，策划者应该注意每个怪兽都代表一个独特的威胁，具有一个可以确认的战斗品质，而且所有怪兽都应该具有玩家可以发现的弱点。

破坏者需要：

- 主要通过战斗解决游戏的目标。
- 主要关注角色的战斗能力。

1.5.2 问题解决者

当破坏者变成带有野性的 Conan 时，问题解决者更多的是在扮演私家侦探，他总是依照游戏普遍规律来寻找一个问题的解决方法。如果问题解决者在地牢中看见峭壁，他会去寻找绳子以便可以攀援而上。如果他看到泰坦神族的怪物站在关口，他会想到爬到附近的岩脊上并将可移动的大石头推到那站着不动的怪兽头上。在任何时候，问题解决者总是比较深入地去思考游戏。

如果你的设计是以问题解决者为中心，那么就需要为玩家提供创造性的选择，允许他们结合目标周围的事物、动作和策略来解决同一个基本问题。一个依靠高级策略战胜纯粹武力的灵活战斗系统会很受玩家的欢迎。如果跟介绍的内在逻辑相同的话，那么难题、谜语和迷宫也会受到欢迎的。为问题解决者提供足够多的关于你发明难题的信息来让他们自己采取主动，而不是直接给他们命令告诉他们如何去做。如果这个迷足够有趣，尤其是它看起来像一个智力挑战，他们会自己探索它。

为问题解决者设计游戏最大的危险是这类问题难以接近而不能得以解决，复杂的系统很快就会变得无法使用。有时候你应该测试工程，如果每个问题都有上千种解决方案的话，那么你可能在发布前全部测试完毕。即使是创作那些可以快速更新的联机主题，但由于你没有时间，没有机会探索出你所设计的游戏中所有隐藏元素，剔除游戏中的一些难点，也同样会让玩家感到不满。要记住的重要一点是：并不复杂的规则有可能产生复杂的结果。通过一个非常简单的规则来说，国际象棋中每方只有 16 颗棋子，却能产生非常惊人的复杂性，第一步有 20 种选择，第二步就有超过 1000 种的选择了。

1.5.3 探宝家

对探宝家式的玩家来说，游戏不过是一个特别的购物商店，整个世界存在的桶、盒子、箱子、袋子和容器都是他们的战利品。某些怪物与商店的售货员不同的地方就是你需要先花费几粒子弹把它打倒，而且通常从它们身上掉出来的宝物在你接下来的游戏人生中有着很大的作用。

探宝家关键的是允许购买、出售或者物物交换多种东西等可以理解的游戏经济的出现。提供一个系统，可以购买、出售以及进行物品交换来解决游戏中玩家的经济问题。商店和商人应该无处不在，而且他们所提供的商品会按照主角状态和所处位置的不同而有所不同。

为了便于让玩家辨认、组织和研究他们历险期间获得的战利品，应该列出一个详细清单。我们可以放大物品、旋转物品或查看有关物品的历史，对探宝家来讲，这些选择增加了他们更好地了解自己所拥有的宝物价值的兴趣。当然，任何特别的存货清单项目的价值是相对的，首先，它取决于玩家为什么收集物品，一些玩家对拥有大量的金子很有兴趣，他们会努力奋斗以便手边有更多的金子。而其他的玩家这么做则是为了能购买通关游戏所需要的关键货物或服务。

探宝家式的玩家需要：

- 频繁分布有价值的物品。
- 具有找到便宜商品并且可以进行精明买卖的灵活的游戏经济系统。
- 具有可以更多了解物品的组织属性和机制清单的系统。

在模拟的经济系统中，宝物值很多钱，当然也有一些玩家是因为它们固有的艺术美而收集它们的。神秘的史前古器物不但非常有价值，同样也可以帮助玩家击败敌人或完成其他关键任务。玩家收集许多材料的惟一的目标就是必须用它来做某些事情。

史前的魔力古器物具有可以使用的力量，如果具有足够强大的史前古器物，那么你就可以开始挑战复杂系统了。过多的金子和宝贝会导致游戏经济中极度荒谬的通货膨胀。事实上，处理大量的各种物品能严重影响目录系统的功能。如果格斗期间玩家不得不通过浏览冗长的物品清单来找所需要的关键物品，那么当他找到所需要的物品时，一直攻击他们的 Slorg 可能已经在大嚼他们的头骨了。这类玩家需要的技巧是，不用浏览整个系统就可以精确地知道何时、何地以及给了他们多少物品。

1.5.4 故事追踪者

故事追踪者是想在游戏中感受一段完整经历的人。在投入所有的时间、鲜血、汗水和泪水来支持英雄的一方后，他们希望确保事情发展的主线会按照它所应该的方向走下去，比如，The Death Star 最后必须爆炸，即使他们犯过几个小错误，Sethanon 之下的 Lifestone 绝对不能够落入 Tsurani 的手中，即使他们不能指出在东部王国那个神秘的望远镜属于谁。最后，故事追踪者总是希望得到一个完满的结局。

如果一款游戏主要是面向故事追踪式的玩家，那它只需要对其内部的工作方式作轻微改动就行了。幕后可能会要求增加一些额外的程序来跟踪谁对谁说话、将什么物体投放到

相应的位置以及那些已经完成或未完成的请求。在为此类玩家精心制作时，控制角色交互的界面趋向更加健壮。如果说有区别的话，如何处理故事内每一个转折点都会极大地影响游戏内的技术问题。游戏采用播放预备的电影和操纵游戏角色来反映当前位置或者使用其他机制来表达高度戏剧的内容，自从项目开始就应该仔细记录交互式和非交互式模式之间的切换。如果不能将他们有效地网织到一起，那么策划者就已经失去了一半的游戏吸引力。

今天故事追踪者喜欢的游戏开发者（游戏销售对象是故事追踪式玩家的游戏策划者）必须面对的一个现实是：设计完全故事驱动的主题游戏是昂贵的，不论你如何想办法削减开支。如果决定要插入一个预备的电影片断——即所谓的 FMV，那么会花费很大一部分预算到图像和动画上。如果要采用像 Resident Evil 那种类型的途径，需要在荧屏操纵角色以及录制角色的对话，那么你会在专业录音室和摄影舞台花费大量的时间。这两种都不是廉价的选择。记住，每录制一行对话就会限制角色能对周围做出的反应。过去，屏幕文字给玩家提供更多种选择是非常有效的，但在将来这种要求玩家去阅读很多东西的游戏只会被遗弃在某个角落里。现代习惯了电视的游戏玩家希望听到他们在屏幕上控制的角色所发出的声音。

故事追逐者需要：

- 能对他们努力进行奖赏的故事情节。
- 精心设计的对话和严谨的故事情节。
- 能够跟游戏角色对话，可以有一个或多个分支情节。

针对故事追逐式玩家所设计的游戏底线是要让玩家觉得在游戏上花费的时间是值得的。没有人会愿意坐下来听你们公司看门人写的一段对话，如果故事情节是如此做作和笨拙以至于比最烂的笑话还乏味，那么玩家很快就会厌倦。你需要一个专业作家，他应该曾经在交互式的媒体受过训并且知道用一种有趣的、引人注目的方式来与他人交流以及自我交互。

1.5.5 自我中心者

自我中心者是真正的 Narcissus 之子，每件事情都要和他们有关，或者至少跟他们扮演的角色有关。王国可以兴起或衰落，但自我中心者真正关心的是他们最后必须成为世界上最强、最酷、最聪明、穿着最好或者最富有的人，其他的任何人或事都不如这个重要。

为了取悦典型的自我中心者，你得为他们提供可以稳定增进的一系列技能或属性，并且他们能够清楚地注意这些技能或属性的增长。如果给他们提供战斗技能，那么需要很多怪物以便让他们知道自己正变得很厉害。若为他们提供黑客技能，他们应该能够知道如何破译越来越高级的安全代码以便获取更多更好的信息。不管你为自我中心者提供什么技能，你必须尽可能频繁地为他们提供能够实验、测试和证实这种能力的机会。

不容置疑，多数 RPG 游戏，至少在战斗技能方面，在迎合自我中心式玩家方面都做得非常不错。今天如果一个角色没有尽最大努力挥动剑或猛投火球的话，想要通关任何游戏都是极度困难的。不幸的是，有很多其他技能都被忽视或者没有充分利用。

目前正在争取测试执行的一些技能，如木雕、伪造以及核物理技术都被认为其采用后会造坏的影响。游戏中那些没有被一直使用的技能最终很有可能只是变成了一大堆没有

意义的、未被玩家碰过的字符。策划者最好找一个 *Navel-gazing* 玩家测试一下，以确保他们在游戏中提供的所有技能都有用武之地。

1.5.6 旅游者

如果有时间或金钱，游戏旅游者将会在布拉格购物或者去西藏之颠去探险，而不会在 *Kyrandia* 中跟妖怪谈话。对他们来说，游戏就是现实的替代，在这儿他们可以探索思想或风景，而这些在现实生活中可能是永远不会遇到的。他们希望你能够展示给他们一些狂热的、特别的和一些不可思议的事物。如果这些都做不到的话，那么他们很希望你能在 *Ally Mcbeal* 放映前的半个小时内想办法吸引住他们的注意力。

到现在为止，我们讨论的各种玩家类型当中，他们的兴趣最不可能影响游戏的故事背景以及故事情节。至多，他们驾驭游戏角色就像是在开着一辆人形的汽车一样。他们的欲望就是去游览异国情调，或者去探寻一个可以吸引他们的神秘、美丽而又恐怖的古怪地方。

为了抓住旅游者的兴趣，应该让他们有身临其境的感觉，比如通过 3D 工具真实地描绘场景和周围的声音来提供一个高度细节、交互性的环境，并融入尽可能多的感觉。如果旅游者在庭院里发现一个弩炮，即使这与游戏目标毫无关系，他们仍想能够将其点火。旅游者想爬上太空船发射降落场最高的塔以便可以看到星际飞船起飞和降落的范围。正是这些让世界变得更真实的小细节让游戏值得探索。无论感知到角落周围更加美丽的景色，还是更加离奇的外星人表演的一些奇怪的礼节，或者是一个更加独特的里程碑，我们应该提供线索去让旅游者想要知道下面会发现什么东西。*Unreal* 这类的游戏通常使用他们强大的 3D 引擎来诱惑旅游者，比如为他们提供造型奇异的塔楼，或隐藏着有希望提供更多探索机会的庙宇。如果处理得好，地图也可以像工具一样具有奖赏作用，比如可以显示玩家已经到过什么地方和尚未探索过什么。

持续向前的动力是旅游者主题的主要能量，我们总是需要玩家去克服一些难度比较低的关卡以便继续探险。不幸的是，这正是针对这类玩家的设计者们最大的误区，因为那些低难度的关卡对游戏剧情没有什么作用，设计者好像正在创造一个 3D 博物馆而不是一个游戏。

这并不是说创造虚拟现实是无用的努力——这的确是非常有趣和迷人的探索之地——但是如果玩家没有遇到任何重大的挑战的话，这的确就不能称之为游戏了。更糟糕的是，玩家可能还感觉到没有任何相关主题的事情发生便失去兴趣，这就是潜在的需要把握的问题。我们应该让玩家持续前进，但是偶尔也应该出现障碍，这样旅行才会显得值得。

旅行者需要：

- 可以探索的足够大的世界。
- 能够引起玩家交互的细节环境。
- 能够显示玩家到过和未到过地方的游戏地图。

现在我们有 6 种主要类型的玩家：破坏者、问题解决者、探宝家、故事追踪者、自我中心者和旅行者，其实还可多挖掘几种类型，但这些就是在接着到来的职业生涯中你有可能屡次见到的人物。这 6 种基本类型的玩家将影响你设计的游戏主题趋向什么方向以及你会在游戏里放置什么元素。每种类型都具有很长的历史和促动他们的特殊动机，更重要的

是，他们的需要正是某一特定类别的玩家想要从游戏中获得的。

这并不是说就不能有人喜欢跨越几种类型的游戏——在浏览这份列表时，大多数人在每种类型中都会发现一些他们喜欢的特别东西。没有哪个人是完全的属于某个类型而不具备其他类型的任何特性。实际上，所有这些玩家类型的共同特点是现在市场上所有角色扮演游戏在某种程度上想要达到的目标。如果你创造的游戏对破坏者的吸引力远大于问题解决者，那么将会达到和 *Diablo* 类似的主题；如果重视游戏追逐玩家，你们将会得到类似 *Planescape: Torment* 的效果。最后，决定你创造游戏最终感觉和风格的是你如何去网罗各种不同玩家的喜好。

1.6 玩家的事

若你没有遗漏任何东西，我希望在以后的游戏设计岁月里你可以坚持本章的内容。若你愿意主动地去注意玩家的需求，那么你会比多数游戏设计新手领先一步，因为他们不得不通过艰苦的途径去学习这些。记住，玩家希望从购买的游戏中得到快乐，他们会注意到你在试图做什么来让他们玩得高兴。如果你可以找出自己和那些购买游戏的公众之间的共同爱好，那么你就会发现你设计出来的游戏，不仅让人爱不释手，而且几年后仍然是人们讨论的话题。

练习

1. 除非有精神感应能力，你需要做些传统的事情以便知道伙伴们在想些什么。在没有必须要做的事情时，每星期花一个星期六下午去主要的游戏网站，并在玩家的留言中冲浪。如果你已经这样做了，那么很好，这是专业策划者应该培养的习惯。

2. 下次玩游戏时，试着想想什么人物可以扮演你遇到的角色，特别是其中任何东西对现存人物或文化模仿的很糟糕的时候。现在假设人们邀请你到一个完全由被扮演的人物组成的大会上发言，你能说出他们的任何优点吗？没有什么可说的是吗？如果是这样的话，在开始策划自己的游戏主题时，我们就应该想办法来改进这些。

3. 通过一些你最喜欢的游戏，然后按照我列出的玩家类型列表来回想一下内容。你认为这个游戏是骨灰级还是普通级？你认为游戏中的情节是为我列出的六类玩家类型中的哪一类创造的？假如要吸引另外一类玩家，你会改动其中的哪些元素？

第2章 常常期待的部分——游戏类型简史

“欢迎来到想象王国。你即将开始在一个世界的旅行，这里魔法和怪物掌握着一切，法律总是与混乱不相一致，对那些在游戏里边搜寻自己需要东西的玩家来说，冒险的经历和英雄主义是很重要的。这个就如“龙与地下城”类的历险游戏……”

——Gary Gygax，在文章中的设计关卡中介绍了“龙与地下城”总关卡，TSR 版权所有 1981（经过 Wizards of the Coast 的允许）

“在差几分钟 10 点的时候，Marion 穿着她丈夫的衣服回来了，抱着一堆有关武器的图标和构成这个历险活动的其他必要数据。‘上帝才会用计算机处理这些东西呢’这位城主嘟囔着。”

——Sharyn McCrumb，摘自 Death Sun 的 Bimboss

“站在路尽头的小建筑物前，周围是森林，一条小溪从建筑物中流出来汇入一条溪谷。”

——Willie Crowther and Don Woods，摘自“原始洞穴历险”的第一个提示

伴随着我的成长，每当我在做项目或者替故事画线时被卡住而感到绝望时，我的父亲就会将我带到一旁，让我坐下，然后安慰我说“事情不会无缘无故地发生”。当时，我觉得这个建议是最没用的。但是现在我有了一点阅历了，回头看看我在这个疯狂行业的 11 年历程，才开始认识到我那已经葬在乡下的父亲的话的真正含义。

我完成这本书不久，Microsoft 和 Gas Powered Games 发行了 *Dungeon Siege*，这是一款幻想 RPG 游戏，我参与创造其中幻想对话的制作。已经拥有着 Chris Taylor 毁灭之神的称号的 *Siege* 将 RPG、实时战略和动作类游戏的特点综合到了这个令人兴奋的游戏中。在很多方面，它给我们的感觉都是完全空前的，因为我们以前从未见过与此类似的东西。但是从另一方面讲，它创造的每个部分都具有回溯至 20 世纪初期的历史。许多人认为应该追溯至更早，甚至追溯至公元 17 世纪印度东北部国际象棋的诞生。

业界每次发展都会利用对过去的创新，并同时为将来创建游戏奠定基础。就像牛顿曾经说的：“如果我能看得更远，那是因为我站在巨人的肩膀上。”这章我们将看看那些巨人是如何将 RPG 游戏变为现实，以及如何根据宽阔的文化背景设置游戏以便使得游戏创新成为可能。

正如你要看到的，这个行业的历史比任何历史都曲折。其中碰到了很多奇怪的事情，它们都以特殊的方式带来了特殊的结果；团队的重要性和不可替代性；任何想法都需要经过测试；我们需要正确的目标来指引自己。

为了那些心急的朋友，请允许我概述本章：你会迅速浏览游戏进化 50 年的历史。如果未提及你最喜欢的主题，我绝对没有轻视它的意思。在发展到大型机和游乐中心后，游戏主题以爆炸式的速率增长，仅在过去的 20 年中，就发行了无数种 RPG 游戏，坦率地说，就是这本书也无法分类和讨论每个对业界产生影响的游戏——就更不用提本章了。

因此，读到这里您应该了解这些游戏业界的重要里程碑都是我个人的评定，而且这很

有可能跟你认为游戏业界的重大事件非常不同。虽然在神话中的技术和智慧之神 Minerva 可以从 Jupiter 带来充满激情的想法，但 RPG 游戏不是某个人空想出来的。无论将什么游戏置入自己的列表，但你应该看到今天的 RPG 游戏来自众多技术和想象的综合。

2.1 微型战争，王朝的回归

1901 年的欧洲尚未见识第一次世界大战的恐怖。几十年来，英国维多利亚女王总能将欧洲大陆的事务当作内部事务解决。作为欧洲半数王室的祖母，她的权威比所有军备和尚未表达的邻国之间的敌意更令人害怕。但是，维多利亚死后，整个西方世界被压抑了几十年的战争欲望浮上了表面，空中弥漫着冲突不可避免的感觉，但是仍然有很多人希望人类找到一种少一点暴力解决问题的办法，他们通过高贵的维多利亚桌面斗争来表达挫折而不是采用令人震惊的战争方式。

有一个人是当时最有名的和平主义者，他也是几篇极具想象力的文章的作者。这些文章设计了女权、性以及人类的命运。尽管由于 *The time Machine*、*The Invisible Man* 以及 *The war of the world* 这些科幻故事而被人们传颂，但是他也被誉为“微型战争”的创始人，这是为业余战争玩家创造的第一款英语规则。

在他的书中写道：“这个友好的小模型比真实世界好多了！……没有被粉碎的东西和血淋淋的尸体，也不会毁坏美丽的建筑和村庄”，这正表达了那些爱好和平玩家的情感，他们至今还在遵守那些规则。

Little Wars 的规则很简单，依据了 19 世纪普鲁士游戏 *Kriegspiel*（战争游戏）的规则，它主要通过骰子来决定各种战斗因素的结果。1870—1872 年的普法战争后这个游戏传到了英国，*Kriegspiel* 的概念主要用作军事训练的工具，但 Wells 觉得它作为业余爱好则有更大可能流行起来。在去除了一些他认为过于复杂和无聊的细节后，他创建了一套规则。这套规则，孩子们也可以理解，大人们也挺喜欢，并在 1913 年发行了一个有趣的新游戏。

但是仅 4 年后，世界完全改变了。由于为世界大战所笼罩，人们战斗和死亡在泥泞的土地上，维多利亚文学高举英国式美德所宣扬的浪漫、不流血的战争永远地失去了光泽。坦克、飞机以及其他战争武器使得远距离杀伤成为可能，有的人甚至尚未见到敌人的面就阵亡了。这个世界再也不是以前的那个世界。由于新事物带有更大恐惧和承诺，旧的方法逐渐凋谢。由于患了弹震症，另一个英国作家于 1917 年返回家园开始创作幻想故事，这个故事对新文化的影响远远超过了 20 世纪的任何一步幻想作品。他的作品为整个新文学类型创建了舞台，后来也作为桌面游戏灵感的主要来源。

Tolkien 成为牛津大学一个著名的英文和文学教授，他的主要兴趣在于早期英文作品的语言学方面，比如 *Beowulf* 和 *Gawain and the Green Knight*。根据在 *The Silmarilion* 中开始的神话和宇宙，他出版了几本关于这些经典的学者气质的语言学和评论论文，并创作了一系列小说。

组成 *The Lord of the Rings*（指环王）的 *Hobbit* 和三卷系列书籍以惊人的现实程度唤醒了 *Middle Earth*（中世纪）的魔力和骇人的世界。与以前大多数作家以随便的和不合逻辑的方式对待英国传统神话故事不同，Tolkien 的故事充满了深度历史、文化以及跟以前出

版的任何东西都不一样的传统。令人惊奇的不同种族，包括侏儒、矮人、兽人、传唱者，每一族都有细心构建出来的它们所特有的语言，“数年不知疲倦的工作后，Tolkien用错综复杂的关系连接并发展了它们之间复杂的联系。贯穿整个故事的魔法甚至都设计得非常真实，浑然一体。正如 Tolkien 自己在文章中说的一样：“对神话故事来说，若其中带有任何讽刺的东西，其中有一点一定不要取笑，就是魔力本身。在故事中必须认真对待这个，既不能嘲笑也无法将它明确解释”。

然而，The Lord of the Rings 的伟大远远超过了其神秘居民的个人生活细节问题，其核心依赖于一个道德故事，故事中讲述了善良和邪恶最后的斗争，关于英雄主义、牺牲和高度历险的游戏。Tolkien 已经为读者塑造了一个比现实中的任何东西都美丽、令人害怕和令人兴奋的世界。他创造了一个读者想自己探索的虚幻世界。

尽管一开始在英国取得了相当大的成功，1965 年在美国出版的第一平装版的 *The Lord of the Rings* 令广大的玩家不知所措。零售商们不知道将其放在什么目录下面，而且因为它与以前出版的任何东西都完全不同，所以难以上架。由 Tolkien 给 U.S 写的一封信而弄得声名狼藉的 Ballantine 版本同样也折磨着销售量。尽管有这些障碍，他的作品还是开始在美国的大学校园里边流通起来，教授们也开始跟他们的学生们分享这个令人惊奇的新英国名著。随着作品的传播，对如何将 Tolkien 的世界带入一个新的、交互式的地方，这些学生很快就形成了他们自己的看法。

2.2 龙与地下城：与世界的抵触在何方

在 Tolkien 出现之前，大多数战争游戏玩家都为历史所困扰。根据 Wells 在 *Little wars* 中设置的旧规则并经近 55 年的修改，少年们操纵小金属人游牧部落在桌面上相互争斗，试图更改 Marathon、Constantinople、Waterloo 和 Gettysburg 那些声名狼藉的战争结果。但是，自从 20 世纪 60 年代中期开始，那些读过 *The Lord of the Rings* 的玩家就在开始重新创造 Helm's Deep 之战的神话了：密谋颠覆 Mordor，并发动粉碎男巫罪恶之塔的战斗。游戏迷们嚷嚷要一个能为他们提供一个简单的世界的系统，在这个世界里边有着魔法和飞龙。很明显，必须设计出一套新规则以便使用新的幻想元素，但是有一个小组的玩家已经开始从事与传统战争游戏有很大差别的某种东西。

1967 年，当发现在游戏的战斗期间为玩家提供不同的动作选择可能会使游戏变得非常有趣时，Dave Wesely 正在运营一款桌面策略游戏。由于吸引了比他期望要多得多的人，他开始努力为玩家拼凑新的部分，并且由于新情况不断出现，使他努力来维持游戏世界。玩家们在角落里乱挤，秘密结盟，执行一些战争游戏几乎不提供的活动。在经历了漫长、复杂的创造游戏世界之后，他为深不可测的试验失败向玩家道歉，但玩家们都喜欢这种经历并要求他将来还要试试。

后来，Dave Wesely 被征兵役了，玩家 Dave Arneson 接替 Wesely 作为游戏制作人并开始增加他自己的规则和修改。他继续发展玩家冒险思想并将游戏的关卡进一步推向幻想领域。“那是在 1968 年，” Arneson 说，“尽管有些粗糙，这毕竟是迈向角色扮演的第一步。”

与此同时，Gary Gygax 和 Jeff Perren 一直坚持不懈地为一个名叫 Chainmail 的战争游戏制定规则，并开始同 Arneson 进行有关游戏细节方面的交流。自从 20 世纪 70 年代早期开始，Arneson 就举行一些活动，让玩家可以跨关卡扮演多个角色，因此他对 Gygax 的地下探险规则早就适应了。

在以后的几年里，Arneson 和 Gygax 在思想方面有很多的合作。为了发行 Chainmail 游戏，Gygax 成立了一个名为 Tactical studies Rules (TRS) 的公司。后来，另一个包含魔力咒语使用指南和幻想特征的分布式版本成为了第一款战争游戏。到此为止，距离创造第一个官方角色扮演系统 *Dungeons & Dragons* 就只剩一步了。

有关 Arneson 和 Gygax 的创造性游戏系统的消息很快地传播出去，很快他们便收到了大量的请求，要求他们为 D&D 制定规则。1974 年 TSR 发行了第一版，尽管用了近一年的时间才卖出了 1000 册，但第二个 1000 册仅用了半年就销售一空。到 1979 年时，D&D 一个月的销量就可达 7000 多册，俨然成为一种新兴的流行娱乐方式。

不幸的是，Arneson 和 Gygax 的合作时代即将痛苦地结束。由于 D&D 玩家会很高兴地在他们喜欢的 RPG 游戏中看到小矮人，Tolkien 的代理人不高兴了。通过对 TSR 的知识所有权，他们强迫公司更改小人物的名字，所以才有了后来版本的“半成年人”。随着 Arneson 和 Gygax 两人创造性越发不同，Arneson 最终离开了 TSR，后来又以未付版税为由将 Gygax 的公司告上法庭。在真实世界解决问题时，D&D 仍然火爆。法律争论对玩家未造成任何影响。只要店铺货架上继续供应规则书籍和期刊，就会有玩家去购买，玩家才不会管里边封面上印的是谁的名字。公众对交互性的幻想游戏渴望已久，而 TSR 的出现正好来满足他们的这个需求。

大约就在 Arneson 和 Gygax 在 TSR 开始出现分裂的时候，我正在位于 Oklahoma, Stilwell 小镇的 J.L.叔叔后屋里经历着思想变化。一连几个小时，我盯着催眠用的小光球不停地来回晃动，嘟囔着没有发生任何所期望的事情。也许有人认为我吃了 Stilwell 这个号称草莓之后第二著名的作物而受到了影响，但事实上我发现了 Atari 2600 游戏系统上的 Pong，这是家庭视频游戏的第一个广泛的突破性成功。

回想起那许多就要被遗忘的时间，记得有一天，我的一个名字叫 Steve Garrett 的朋友走进来，然后在床边扔了一个看起来很奇怪的盒子，又红又绿，封面上边还有龙、男巫和一个武士。我从来不知道 D&D 是何物，尽管我很喜欢这种艺术形式。哥哥最近让我读了 J.R.R.Tolkien 的 *The Hobbit*，我很喜欢，所以在游戏中与 Smaug 这样的龙战斗对我还是很有吸引力。

我尚未意识到那个时刻的重要性，我一手拿着角色扮演游戏的鼻祖，一手捏着第一款成功的商业家庭视频游戏。仅在数年之后，这二者融合形成了一种新的主要游戏类型，我有幸参与了融合过程的后期。

2.3 每个人都可以玩的网球游戏：新技术诞生了

在 1958 年，William Higinbotham 所做的一切目的都是为了让那些不懂科学的大众感

觉到他的实验室更加友好。作为在 Long Island 的 Brookhaven 国家实验室负责计算机工程的著名物理学家，他希望展示自己的研究成果。不幸的是，人们走进来，快速地转了一圈，然后却没有任何评论地走出去。为了准备传统的游客开发日，Higinbotham 产生了一个想法，他要做一些具有交互性的东西，这些东西要能够较长时间地吸引人们的注意力，而不仅是几秒钟。当他沉迷于创造一个让人沉迷的经历时，他不会想到自己的创造除了作为一时的演示还会有什么别的用处，他当然更不会想到自己正在引领一种新的业余娱乐形式。

Higinbotham 的未注册的专利权：

Higinbotham 一生注册了好多专利，但是他从未试图保护计算机游戏 *Tennis for Two* 的专利。十分讽刺的是，如果他申请了这个专利，今天计算机游戏业界拥有的版税将会流入美国政府的囊中。

由于得到同事 David Potter 的帮助，Higinbotham 将一个模拟计算机连接至示波器来制作 *Tennis for Two*，他总共只花两周就完成了这个游戏。一张简单的网和屏幕上黑白相间的球，风速、引力和弹力都会影响球的运动。通过两个控制箱，参观者可以不断撞击球。

这个游戏获得了巨大的成功，使得其他的演示都黯然失色。1959 年，Higinbotham 为公众设计了一个更大的屏幕和更复杂的设置。（玩家甚至可以模拟在木星或月球上玩网球。）然后经过充分的考虑，他拆除了自己的发明，将自己曾经的娱乐彻底忘掉，然后投入了更正式的工作，但是这给许多参观者留下了更加深刻的印象，后来也正是他们为什么去追寻 Higinbotham 更细致的 *Tennis for Two*。

2.4 空间大战

通过 *Tennis for Two*，Higinbotham 成功地将一个传统的运动转换成了一个二维计算机游戏。但在 20 世纪 60 年代的 Massachusetts 技术研究所，探索新计算机图形性能的程序员和工程师不仅将游戏的外观，而且将游戏的内容带入了这个未探索的领域。

1960 年，数字工程公司正在开发对用户相对友好的 PDP-1 计算机，定价为 120000 美元并产生了相当大的轰动。这种计算机具有阴极射线管显示器，这比以前那些笨重的计算机好多了，并能有一个人进行操作，还不需要空调——所有这些在当时都是革命性的进步。

在 1982 年《创造计算》杂志的一篇文章里边，J.Martin Graetz 回想了在 1969 年他和数学家 Wayne Witanen 以及人工智能专家 Stephen R.russell——那时都是 Hingham 研究所的年轻人——都对 PDP-1 的潜力感到兴奋，他们三个开始讨论可以用它来做什么。由于都是 Edward E.Smith 的 *Lensmen* 和 *Skylark* 科幻故事迷，他们三个开始形成了 *Spacewar!* 的概念。部分动作部分策略，它将变成前途无量的计算机游戏的先行者。

Spacewar! 从屏幕相反的方向以简单的线和楔形船轮廓开始，然后玩家可以利用一对简单的控制器来操纵飞船到处游玩。控制器的使用是创造性的，它们是由两个模型电路狂热者设计的。Graetz 写着：“利用控制器，两个玩家可以舒服的分开来玩，每人都有很好的视角。再加上精心设计的控制布局，更加提高了玩家的玩技，让游戏更加有趣了。”

后来，Graetz 向游戏中加入了其他特征，包括普遍的多维空间，现代空间游戏都得具备这个特征。“这个思想就是当你彻底失败时，你可以跳到第四空间然后消失。”

Spacewar!于1962年4月制作完成，它着实让参加5月召开的MIT年度Open House的人兴奋了一番。然后，就在那年夏天，原始的Spacewar!团队解散而各奔前程了。可是种子已经播下了，作为PDP-1上50个单元上的演示片断，Spacewar!给一组具有高度影响力的技术专家留下了深刻的印象。“其他人接过了维护和继续改进Spacewar!的任务，”Graetz继续说道，“该程序在全国已经随处可见，不仅在PDP-1上，只要带有可编程CRT的计算机都可以运行。”

Spacewar!并未成为一个家喻户晓的名词，但是它对程序员、工程师和未来的游戏制作者的影响是巨大的。其控制物体移动、碰撞和同环境交互方法的简单规则成为以后几年图形计算机游戏仿效的模型。

2.5 盒式磁带和控制台：游戏找到第一个家

大约就在William Higinbotham开发*Tennis for Two*时，Ralph H.Baer加入了Sanders联盟，这是一家为军队生产成熟电子设备的公司。受到美国电视机市场增值的鼓励，他开始看到其他新兴的相关技术的希望，于是于1967年成立了一个特殊的团队，开始设计和开发一种其他人从未想过的用具原型，即一种可以连接至普通家用电视机的游戏机。

Buddy，你可以给出示例吗？

尽管盒式磁带式游戏机是一个伟大的创新，但这仅是Baer的几种创新之一。在20世纪60年代末期，他就试图以电缆的方式分发游戏内容，但是，当时这种思想如此先进以至于没有人为此做准备。如果以今天的技术而言，他可以允许预定者通过电缆下载视频游戏图像。游戏制作和网络经过了几十年的发展才最终赶上了这个非凡的思想。

在微芯片时代前，Baer不仅指出了游戏的基本元素，而且发明了很多技术，正是这些技术使得电子游戏风靡一时。通过设计一种游戏机支持的可以拆卸的电路板，Baer创造了第一个盒式磁带驱动控制台。尽管每种盒式磁带仅能支持一种游戏，但他可以出售一种支持上百种不同游戏的游戏机，只是连接盒式磁带的方式有所不同罢了。

盒式磁带游戏机设计好后，Baer接着去说服电视制造商，最后他找到了Magnavox幻想的副总裁。展示了一种乒乓球类游戏的简单原型之后，最终他获得了Phillips北美子公司的信任，并于1971年允许生产一些所发明的奇异设备。在对结果满意后，Magnavox最终支持Odyssey的发展并于1978年获得广泛成功。

2.5.1 Pong的王者之道

几年来，Nolan Bushnell一直毫无结果地从事类似Spacewar!的东西，他认为这会很有市场，但是游戏公司总是嫌他的游戏太过复杂，酒吧里边的人们绝对不会喜欢高度复杂的游戏。如果他想为游戏公司做出点什么，就必须做点简单的东西。

受到Sanders联盟Ralph Baer小组乒乓球类游戏的鼓舞，Bushnell重新回到了画板面前，并最终发明了游戏公司长久以来想要的东西。Pong非常成功，很快就从Bushnell面前传遍了整个美国。由于它如此的流行，Bushnell获得了巨大的收入。

悄悄地，在 Bushnell 的新公司向 Sanders 联盟交纳版税的同时，也正在建造一种将会家喻户晓的品牌名称：Atari。到 1978 年的时候，Atari 2600 在卧室或办公室已经随处可见。Pong 也成为计算机游戏历史上的重要部分，也为美国文化添了重重的一笔。

在我最终可以掌握纸笔版 D&D 所有复杂的规则后，我就看到了其最大而明显的缺点就是很少有人会对玩的游戏负责。玩家认为在游戏中探险时所做的一切而造成巨大的破坏，有时甚至造成的悲惨后果就是游戏的全部。

在我高中毕业的那个夏天的一个活动期间，我们小组的主要城主(DM)召集了許多人。虽然我们中有几个人有其他计划，但还坚持决定尽可能在暑假的每个周末都举行活动。我们在游戏中踢开门、设置陷阱并与各种邪恶战斗，生活得很快活，但我们也需要离开游戏去处理真实生活中的事情。如果我们没有同时出现，James 会变得非常恼怒，但是，他趋向利用游戏来发泄对我们的不满。

DM:

Dungeon Master (城堡主人)的缩写。在“龙与地下城”中代表创造和控制着整个世界，并负责和其他玩家交互的人。

有一次我们聚集在 Nick Luedtke's 的房子里进行传统的地牢逃亡，有好多人未到。由于那些缺席的人，James 的情绪非常糟糕，但是在场的人还是有效地进行着游戏。

地牢中充满了各种龙，而且那天没有任何一条龙有对我们宽容了一点点。尽管它们所做的每一步都已经尽力，但是我们团队中占优势的高级角色利用金银财产、宝石、人造物品和丰富的经验还是成功地逃出了厄运地牢。到此为止，剩下的事情就是简单地由牧师在一个附近的城镇将我们的伤亡人员恢复。一旦我们死亡的复活了，受伤的治愈了，我们就可以庆祝胜利了。

但是在回城路上，James 坚持要捕获一个漫游的怪物。

我们大家刚刚非常非常努力地在地牢中生存了下来，我们没有做什么太愚蠢的事情，并获得了这样大的胜利，他这么做是纯粹的 DM 报复行为。经过在龙洞里边的艰苦战斗后，我们无法与他的想法对抗。结果，由于 James 提供给我们最差劲的怪兽，我们组每个角色都被永远不可逆转地杀死了。

这个疯子。

我们最近更加英雄式的战斗使得我们暂时削弱和混乱，我们脆弱的踝关节已经不能承受细小牙齿的一点刺戳。游戏结果完全取决于规则书，若让人工来控制规则很明显会有些多余。

当然，从另一方面讲，如果不用人工控制游戏，那么将会有更多角色扮演的成分。在脑子里计算骰子转数和打击的可能性无疑可以提高我那孱弱的数学能力，但是这样也妨碍了享受探险的乐趣。有时候，计算一场小战斗的结果竟然要花一个小时。尽管我喜欢探索游戏内容，却不喜欢不停地考虑那些冗长复杂的表格。有关规则的争论会使友好的游戏对话变成吼叫比赛，会在游戏中争论那些遭遇到的敌人。

毫无疑问，纸笔版的 RPG 游戏丧失了许多游戏本身的乐趣，所以我想一定会有更好的方法……

2.5.2 十字路口的冒险

20世纪70年代，盒式磁带已经出现，纸笔版的 *D&D* 还在继续流行。由于令人兴奋地超越 Tolkien, *D&D* 以及其他高科技领域的传播，技术和 RPG 游戏很快面临着一个十字路口。在一些高素质的圈子里边已经开始通过一种叫电子邮件的工具来传播消息。以当初那些 PDP-1 计算机引擎来传播 *Spacewar!* 的方式来组成一个叫 ARPAnet 的内联计算机网络——这就是现代 Internet 的前身。

许多新技术源自波士顿的 Bolt、Beranek 和 Newman。跟许多创新性公司一样，BBN 吸引着许多有着广泛兴趣爱好的聪明人物。Will 和 Pat Crowther 是为 BBN 公司工作的夫妻团队，他们花了许多业余时间探索洞穴。实际上，Pat 已经发现了 Kentucky's Mammoth 洞穴和 Flint Ridge 洞穴之间的联系，这是一个揭示连接 144 英里洞穴的主要发现。Will 业余时间利用 BBN 的计算机为洞穴研究基金会创建了地图，但是洞穴探险和绘图并不是他业余时间惟一的追求。BBN 成立 *D&D* 小组时，Will 也是一个充满激情并有规律参加的玩家。

1976 年 Crowthers 最终离婚时，Will 为他的孩子做了自己能做的一切——将自己的计算机编程技巧投入工作，他要创造一种可以将自己的地下探险经验和角色扮演兴趣结合起来的東西。他将自己设计的简单游戏称作 *Colossal cave Adventure*，同 *Spacewar!* 仅为玩家提供基本的图像和很小的舞台不同，*Adventure* 完全依靠描述性文字来创建其广阔、迷宫式的世界。

尽管孩子们很喜欢 Will 为他们制作的游戏，但他并没有进一步发展这个游戏。当在 California 的 Xerox 公司找到新工作时，他就离开了 BBN 计算机文档中的程序，而从未意识到不久后这个游戏便会获得新生。

2.5.3 Don Woods 探索碳素世界

Stanford 大学毕业生 Don Woods 从朋友那里听说了游戏名 *Adventure*，然后从 Stanford 医学院的计算机上下载了一份。这个只是用了几个周末为小孩子设计的游戏充满了 Bug，并且很难运行。但是其交互性的承诺给 Woods 留下了深刻的印象。他十分好奇，想了解关于它的更多的情况，他不顾一切地想要同创造者取得联系。他在只有雏形的因特网上发了封 E-mail 去寻找 Crowther，最后在 Xerox's Palo Alto 研究中心找到了他，并得到了源代码。

Woods 将所有的 Bug 和小错误都清除了，并加入了一些 Tolkienesque 元素，所有这些大大增加了游戏的难度。迷宫变得更加难以辨认，一些财宝只能通过解密获得。几个月后 Woods 完成了修改 *Adventure* 的工作，并且运行得很好，很快他便同全世界共享这个游戏。

在 Woods 通过 Stanford 的计算机发布 *Adventure* 后，许多玩家都开始认真对待这个经历。据统计，每一个玩此游戏的人都忍不住将工作搁置两周直至解决所有吸引人的迷宫。由于使用 FORTRAN 语言开发，可以像 *Spacewar!* 一样在很多种计算机系统上运行，这样，它便像野火一样很快在网络上蔓延开来。

Woods 和 Crowther 同意并鼓励用户复制游戏,甚至同意用户可以给创造者发 E-mail 求助。以今天的标准来看,这种合作的气氛开放得令人吃惊。很快对这种积极的反馈就有了游戏创造者和玩家的区别,它与 D&D 小组熟知的真实世界中的相互合作游戏类似,其开发过程的公开性为以后流行的 MOD 游戏(如 *Doom*)开创了先河。

MOD:

为了在游戏中创建新的关卡,玩家很容易更改游戏的内容。比如更改艺术感觉、声音,以及其他游戏要素。

Adventure 本身作为历险游戏在不同的平台之间移植了多次,1981 年被移植入了个人电脑并第一次商业出售。数字工程公司用户组(DECUS)从事游戏的发行工作,由 Woods 和 Crowther 签署的产品是官方版本。成功通关的玩家最后会获得一个秘密代码,并可以获得一个巫师证明书。

2.6 Zork 游戏,一个地下帝国

早在 1977 年,Adventure 就已经在 ARPAnet 风靡起来。无数人有了第一个教训:一个简单的电脑角色扮演游戏能够让人把工作、睡觉和人们之间的联系都搁置一边直至玩完游戏。

MIT 的 Marc Blank、Tim Anderson 和 Bruce Daniels 在兴奋地玩完 Adventure 后便将他们的注意力转移到创建他们自己的游戏中来。他们画地图并细化细节,这就是后来的 Zork (以 Anderson 的说法,Zork 是在开发中的计算机程序的一个很普通的主题)。

根据从 D&D 和 Adventure 的设定中得到的灵感,Zork 是一个具有迷宫、陷阱以及其他乡村幻想元素的游戏。游戏中只是呈现简短的关卡,玩家只需输入简短的命令就可以推动情节发展。跟先前的 Adventure 相同,Zork 也没有提供可视效果。若需要地图,那么你可以在探索的同时在图纸上画出来。

这类简单解密游戏真正的美不是在外表上,开发者已经非常仔细和灵活地设计了物体、动作、位置之间的交互,这使得在特定的时间或地点增加新元素非常容易。在发布新版本时,创建者会向游戏中加入新的元素和值得探索的系统。

1979 年,在最后一个支持者加入后,创建者同其他 MIT 同事一起成立了 Infocom,这是最早的计算机游戏公司之一。为了赶上个人电脑的第一个浪潮(包括苹果 I),1980 年,Infocom 同 Personal Software 合伙发行了 Zork。

存储器大事记:

随着计算机的发展超越了共享型大型机平台,并走在家庭市场的前面,人们需要一种简单的方法来携带信息,以方便地从一个地方带到另一个地方。感谢 5.25"软盘的发明,人们可以传输数据并减轻了负担,同时,它也鞭策着个人家庭电脑的发展。

5.25"软盘是基于个人电脑来设计的,用来替代正在使用的 8"软盘。到 1978 年,至少 10 个制造厂商在生产 5.25"软盘。1980 年,硬件冲击着家庭电脑市场,虽然许多年后其中的很多部件还是被看成奢侈品。

1981 年, Sony 研制开发出来的 3.5"软盘驱动器和磁盘再次冲击了市场。1982 年采用了

Hewlett-Packard 技术，它随之成为工业标准，并出现了 3.25"、3"、3.9" 这些竞争产品（准确一些，这是因为从工业角度来说，市场需要微型软盘的标准）。

下一个浪潮，只读型紧凑磁盘，或 CD-ROM 技术，都于 1985 年出现在市场上，但是直到 1990 年，它们还是没有大范围使用。

Adventure 在电脑硬件狂热者中是最著名的，并且后来才以生活消费为市场，这几乎是一个回忆般的感觉。另一方面，Zork 具有个人电脑使用时代降临的优势，通过广告宣传和其他商业支持产品的优势，它变成一个巨大的成功。

2.7 Mystery House: 可视游戏

到 20 世纪 80 年代后期，Roberta Williams 被许多准游戏策划像摇滚明星那样敬重。她和她的丈夫 Ken 在 California 的一个小山区 Oakhurst 建立了 Sierra 在线，这是创立的最早的电脑游戏出版“发电站”之一。但是跟之前的那代电脑黑客英雄不同的是，Roberta 完全是一个新手，是不了解编码的新一类游戏设计者。在开发自己的第一个主题时，在 Ken 向她介绍 Crowther 和 Wood 的 Adventure 之前，她对编程完全一无所知，并且对电脑方面的事务没有任何兴趣。被故事情节驱动的游戏所吸引，在完成 Adventure 后也没有什么新的主题要做，于是她决心开始制作自己的游戏。

那时，Ken 是 Informatics 公司的一个程序员。Roberta 开始草拟新文本驱动游戏的地图、谜题以及角色时，Ken 给她鼓励，同时建议她为了销售此游戏需要有所创新。Robert 只是想将那些有着简单描述的东西在屏幕上画出来，这样人们就可以直观地看到了。Ken 认为这是可行的，然后就开始在自己昂贵的 Apple II 上解决 Robert 的问题，而她自己则集中精力处理剧情。仅在一个月后，Roberta 的 *Mystery House* 成为电脑游戏的又一个里程碑。

尽管 *Mystery House* 的图像跟在屏幕上简单的贴图没有什么差别，但是它提供的文本和图像结合的方式与以前出现的任何东西都是不同的。Williams 自己以小额资本发行游戏，并收到了潮水般的订单，他们家中不停地响起需要提示解密的电话。在 Roberta 从事第二个、规模更大的游戏 *Wizard and the Princess* 时，他们已经有了搬进山里的足够资金。他们的年轻公司很快由 On-Line Systems 更改为 Sierra On-Line，同时也雇佣了他们的第一个雇员来解答那些早上 6 点就打来的电话。

经过 3~4 年的时间，Williams 塑造了一个美国式的成功故事——从一个基于家庭的事业发展到具有 130 多名员工的交互性娱乐公司。他们主要是靠 *Frogger* 和 *Jawbreaker* 这类娱乐游戏成功的。

20 世纪 80 年代早期，家用计算机和游戏控制台市场已经平静，但操作系统之战正在拉开。货架出现了令人昏乱的无数种系统，它们都是互不兼容的。由于面对采用什么机器和系统的问题，我们只有发展有限几种平台的空间。不可避免地，很多早期的玩家将不能生存。

对消费者来说，他们存在很大的风险，买到的机器很快就过时了；对于软件开发者来讲，这就更可怕了，他们决定支持哪种技术具有决定成败的影响。到 1984 年底，Sierra 在

线冒了很大的风险开发基于盒式磁带系统的游戏，而这些盒式磁带系统，比如 Vic-20、Atari VCS 以及 Coleco Adam 已经在家庭市场中失去了优势。如果不是一位披着闪亮铠甲骑士的出现，等待 Sierra 在线的将是彻底的灾难。这位骑士就是 Daventry 的 Graham 先生。

前一年，Roberta Williams 为 IBM 家用电脑 IBM PCjr 设计了一款游戏，为了突出此型机当时令人佩服的 16 色调色板、三声道音效以及 128KB 内存，Sierra 打破常规开发了第一款动画交互卡通游戏，带有完全伴音和音乐。这款游戏名为 *King's Quest I: Quest for the Crown*，描述的是年轻的 Graham（之所以这样起名，是因为 Roberta 喜欢黑客格雷厄姆）骑士寻找丢失珍宝的故事，这个珍宝可以使他成为国王。

刚开始，Graham 先生的探寻几乎失败。在混乱的家用电脑市场上，即使像 IBM 这样的巨人也不能保证成功。PCjr 键盘非常不友好，上边的按键如此小以至于用户经常称呼他们“chiclet”。更糟糕的是，它竟然不能正常运行 IBM PC 软件，PCjr 是个巨大的失败。如果没有 1984 年 Tandy 1000 出击市场的话，就可能毁了 Sierra。

几十年来，Radio Shack 一直是最著名的电子部件发行人，并一直为公众供应电子设备。而 Radio Shack 属于 Tandy 公司所有，因此 Tandy 从事的工作使其他电脑制造商只能望尘莫及，它几乎在全美国每个购物街都放置了用户友好的电脑。兼容 MS-DOS 的 Tandy 1000 很快就成为最流行的家用电脑，对 Sierra 来说也是好消息，因为它也可以运行 PCjr 软件。

很快 *King's Quest* 成为畅销游戏，这使得 Sierra 在线能够在以后的几年里巩固其在探险/角色扮演游戏市场的领导地位。

纵观其发展历程，Sierra 就是一个不断成长的公司，在无数条战线上都闪耀着它的足迹。首先是作家而不是程序员制作开发游戏，这为业界中另一类策划者提供了机遇。其次，其技术创新为先前非可视探险/角色扮演游戏市场带来了视觉冲击。最后，但不是最次要的，它在严酷的市场中生存了下来并成为美国最成功的电脑游戏开发商。

2.8 Ultima: Rule Britannia

20 世纪最成功的电脑 RPG 游戏系列不是源于集体的建议，而是源于记录在一个关于标有神秘标签 D&D28 的工程笔记本中的几行手写代码。

里边是 19 岁的 Richard Garriott 为其第 28 个基于文本的幻想角色扮演游戏写的代码，代码参照了其他纸笔版的 RPG 游戏（比如 *D&D* 和 *Tunnels&Trolls*）的原则。早在 1974 年他就开始编写简单的砍怪、寻宝式的电脑游戏，随后在 1977 年他和几个朋友开始在高中学学习电脑编程课程。

直到 Apple II 发布后，Garriott 才看到了光明，或者说更加精确地看圣光。对新电脑的图形性能感到如此好奇，他开始了将 *D&D28* 转换为图形 RPG 游戏的过程，并将转换后的游戏命名为 *Akalabeth*。通过与 California 太平洋计算机公司的推广、销售该主题复制品的协议，1979 年，Richard 第一次进军游戏出版市场就出售了惊人的 30000 多份。

他采用了一种更专业的方式来发行自己的下一个主题，集合了一致的用户界面和复杂的绘图，这显然是在某种程度上让 Garriott 感到害怕的任务（那时他承认，自己一辈子读的

书加起来也不会超过 25 本)。1980 年, Akalabeth 的续篇终于可以大量发行了, 这次行销采用更易管理的方式, 也正是这种行销方式使得本系列游戏扬名: *Ultima*。

在确定 California 太平洋计算机公司没有付 Akalabeth 和 *Ultima I* 所有的版税给他后, Garriott 宣布系列后续续篇将会离开该公司。他立刻就被感兴趣的团体包围了, 并都愿意付给他要求的 30% 的版税, 但是最终 Ken 和 Roberta Williams 的 On-Line System 抓住了这块令人垂涎的肥肉, 并将 *Ultima* 加入了他们的软件登记表中。

1982 年, Garriott 继续开发 *Ultima I*, 进行 Brittanica 大陆第二次探险, 在前进过程中他继续自学游戏设计和编程。在 *Ultima II* 完成发布后, 他放弃了在 Texas 大学的全职学习而全力投入到 *Ultima III* 的开发工作中, 沿着他兄弟 Robert、父亲 Owen (顺便提一下, 他是 Skylab-3 的宇航员)、在线游戏中的 Atari、巫师 Chuck Bueche 的帮助下, Garriott 于 1983 年发明了 ORIGIN 系统。在取得如此巨大的成功之后, 他终于把自己的工作室从父母卧室的壁橱里搬到了 Texas——Houston 一幢真正的办公楼中。

被围攻的角色扮演:

当 Garriott 发明 ORIGIN 系统, 并准备开始开发 *Ultima IV* 时, 角色扮演正被社会上那些看到其缺点的人们所攻击, *D&D* 在大众中的影响正在慢慢被抹去。

这是起源于 1979 年, 当时由于一个意外, 一个孩子失去了他的青春。由于他对 *D&D* 太过于痴迷而离家出走。这个孩子最终在第二年找到, 却自杀身亡, 那时他才 16 岁。这是一个悲惨的遭遇, 用当时媒体的话说, 他死亡的噩耗是“*D&D* 自杀的日子”。

当第二个年轻人, 一个行为不正常者, 于 1982 年自杀。他的妈妈写下一本书, 介绍了他因为对“*D&D*”太感兴趣而自杀。右进分子拿出这些例子来攻击角色扮演游戏, 指出它对孩子造成了巨大的伤害, 游戏造成的魔力被认为是危险地带的入口。一些有关 *Dark Dungeons*、Rona Jaffe's novle *Mazes and Monsters* 的卡通书籍也进一步将舆论严重化。

角色玩家回应这些带有偏见的攻击, 并联合起来进行抗争, 游戏产业插手这件事情并要求给出这些事情完全是由 *D&D* 造成的证据。调查结果减轻了舆论的负面影响, 证实了游戏中并没有造成任何有关自杀、反社会、犯罪的行为。最终, 正确的观念取得了胜利, 但可惜的是这种负面的影响至今还没有完全消除。

在幻想角色扮演和计算方面成熟后, 通过 *Ultima IV* 的开发, Garriott 将电脑 RPG 游戏发展到一种新的境界。被当时强烈的反对角色扮演的运动所困, 他要设法推翻对自己开发的游戏缺乏道德感或不好的谴责, 他想要提供新的游戏目标。

经过大量的调查和思考后, 他赋予自己的虚构世界道德元素, 这是一种控制游戏世界中任何事情因果元素。玩家以前只能靠抢劫杀人赢得荣誉, 而现在可以通过诚实、同情、英勇、公正、灵性、牺牲、荣誉和人性等诸多方式来实现崇高的追求。当然, 如果玩家想要跟以前一样胡闹也可以, 但是从 Brittanica 这儿开始, 玩家就得自己承受后果。

尽管 Garriott 担心玩家是否会接受自己的新观念, 但玩家们确实感觉到了这种高尚的思想应该有存在的空间。在 *Ultima IV* 中引入的道德化身的概念成为该系列的主要思想, 并且从后来出现的 *Ultima V* 开始一直到该系列的最后一个单人游戏 *Ultima IX: Ascension* 中不断重复出现。

2.9 巫术和部分游戏线索

1982年之前，电脑游戏玩家在游戏货架上只有两种可能的选择，他们或者独自在一个广阔危险的地牢世界中漫游，或者辘辘行驶过充满2000个野蛮人挥剑吆喝的战场。没有任何东西是为这两个极端中间的玩家开发的，就连简单地复制纸笔版RPG的游戏都没有。这些真空由Andy Greenberg和Robert Woodhead的*Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overload*来填充，这是第一个真正面向参与者的电脑RPG游戏。为了公平起见，他们也允许邪恶力量拥有团队概念。

模仿和尝试真实的角色扮演标准，*Wizardry*努力去重新创建一种让玩家伴随多种才能的感觉，每种都需要贡献出他们的技巧和经验去探险。受到多种纸笔版RPG游戏（包括D&D和早期的电脑游戏如*Adventure*）的影响，Greenberg是这样描绘*Wizardry*的开头的：“我舍友Paul Murphy受到一个相当荒谬的挑战。在一个准备考试的星期，他鼓动我去将D&D弄入电脑或其他什么东西。是的，没有人会拒绝挑战，特别是这个挑战可以作为不为考试学习的借口……就这样开始了这个游戏的制作。”尽管由于在闲暇时间也要跟经常跟朋友们测试游戏，几乎得不到充足睡眠，接下来创造*Wizardry*的8~12个月是“我一生中最令人惊奇的岁月”，Greenberg承认。

除了为*Wizardry*提出了基于组的概念之外，Greenberg也加入了许多角色扮演玩家熟悉的其他元素。组中的每个角色都属于特殊的种族（人族、精灵、侏儒等），拥有特定水平的力量和敏捷度，并属于特定角色类别的成员（小偷、战士、魔术师或牧师）。获得经验后，角色可以升到更高的等级。这样没有了同朋友一起玩的快乐，但是同时也没有了随机骰子和对规则的争吵。

*Wizardry I*的图形必须达到最低限度，有着金属构成的墙壁的走廊和不动的怪物都被固定化。攻击需要事先由Apple最简单的声音系统发出响声，而图像则使用了最简单的颜色，怪物只是显示在屏幕中的一角。同时这个游戏的内容做得非常棒，几乎世界中玩家所关心的任何地方，都会有一些东西放在那里。

回顾这些成就，Greenberg认为自己最值得骄傲的是能够将一个*Wizardry*这么大的游戏运行在48KB的Apple II上，“在当时能够做到如此确实太不容易了，因为没有什么好的开发工具，解决方案就是空间换取时间，我们加了一层又一层解释器，并由定义游戏关卡的数据库来解决最高级别的解释器。这不仅在很小的平台上组成了可靠的产品，而且也可以用作开发新游戏的关卡和脚本平台。”

自从设计之初，Greenberg的目标就是提供一种将激励和奖赏组合的最好方法，这样就确保了在游戏过程中不会打破游戏平衡。“这是数据库中关系分割的附属，可以保证能够经常测试游戏。开始我利用一个算法模型来平衡经历、怪物、宝物等类似的东西，并调整从游戏玩家收集到的数据。”

数字9，数字9，数字9……

当*Wizardry I*因为它是电脑RPG中使用多人角色组队模式而大受欢迎时，它也因其使用伟大的“非文本驱动模式”而出名。程序代码中使用一些小的片断所造成的结果让玩家可

以组建包含主教在内的整个地牢探险队伍，这是如何做到的呢？就是在代码中添加了如下的一些片断：

```
if (ch >="1" ) or ( ch <= "8" ) then ...
```

现在主教是角色扮演游戏中的一个角色，它与其他角色没有任何不同，仅是多了一些特殊的技能。当队伍捡起了新的物品，它们都需要给主教来辨认是否是需要的东西（精彩的设计，特别当你使用一个卷轴来攻击兽人之前，需要检查一下它是否可以对兽人造成伤害）。

可叠放的物品数量也做了限制，角色物品栏的每个格仅可以叠放 8 个物品。玩家需要注意，主教辨认几个叠放在一起的物品就需要按几次键盘。如果你需要辨认叠放在一起的 7 个物品，就需要按 7 次键盘，非常简单。

当然，一旦玩家掌握了这些操作手法，他们就会立刻冲向自己的冒险世界，并不再使用普通的剑和盾，而是更经常地使用杖和法帽。

“当我们开发了 PC 版本，我们去掉了 many bug 来维护游戏的平衡” Woodhead 说道，看上去很高兴去掉这些错误，“也许这是策划者第一次说，‘这里没有 bug，全部都是特色！’”

尽管 *Wizardry* 当初是为了朋友而开发游戏的，后来 Greenberg 仍然同 Robert Woodhead 合作来进一步发展它。“我和 Woodhead 开发出了带有一个紧凑关卡的商业原型，并于 1980 年在 Boston 电脑大会上发布了它。”

为了向公众发行 *Wizardry*，Robert Sirotek 和 Fred Norman 于 1979 年建立了 Sir-Tech 软件公司，这将 Greenberg 创造的粗糙小游戏变成了一个更大和非常具有影响力的主题。20 多年后，许多游戏设计者仍然认为是 *Wizardry* 鼓舞他们去创建自己的 RPG 游戏。

坐在朋友 Ron Bolinger 在 Tulsa 的第一公寓地板上，我想起了当初在决定 magic-user 下一步该做什么时思考自己做 DM 的情景。我这个决定可能挽救整个团队的厄运，生还是死就取决于 Fandercast 是试图防卫自己还是冒险使用它最后的符咒，Skara Brae 的情况确实很糟糕。

在草草同共同历险的同伴协商后，我深呼吸了一下，然后告诉了 James 我最后的决定。点头同意后，他转向了 64 船队队长容光焕发的脸，就是他让我们在绿色光下沐浴，很快他触动了相应的键将我的命令传递给了电子伙伴。我们终于成功地躲避了 Fandercast，并且可以生存下来并准备下一轮战斗。

像往常的周末一样，我们角色扮演族的成员围着电脑呈半圆形，每个人都准备向自己屏幕中的伙伴发布命令。James 带队，熟练地带领我们通过了 Interplay's *Bard's Tale* 的历险。尽管当时未意识到，这就是深受 *Wizardry* 影响的电脑 RPG 副产品之一。仅在数年后，我从事 *Might&Magic* 系列，这又是 *Wizardry* 精神的另一种子孙。

尽管有反对者可怕地预言电子游戏会破坏周末的角色扮演谈话时，我就在那儿，跟我长时间的伙伴肩靠肩地，让电脑来运行那些单调乏味的判断计算真是太完美了，这正是先前纸笔版的不足之处。要创建我们大家都喜欢的游戏，技术还有很长的路要走，真实的 3D 环境仍需要几年的时间。

尽管第一个电脑角色扮演经历有这样那样的局限性，但很明显的一点是 RPG 的基本特征可以成功地转化进电子媒体。从此我们要做的就是发展更好更快的技术，以便增加能够与环境自由交互的程度。我们可以粗略地推测电脑需要多长时间来跟上我们的想象，却并

不清楚幕后正在发生什么事情。业界已经准备向多个方向探索，游戏业的面貌将根本的改观。

2.10 DraQue: RPG 正如同升起的太阳

到1982年的时候，角色扮演游戏已经成为美国人日常生活的重要组成部分，并开始影响其他形式的流行文化。在 Steven Spielberg 开创性科学虚构小说 E.T 开幕的前几分钟，就展示的年轻英雄 Elliott 像许多孩子一样在星期六晚上坐在一起玩 D&D 游戏。

当角色扮演在美国已经非常普遍时，在其他国家 RPG 还完全是新事物，就更别提形成吸引众多玩家和稳定收入的产业了。1986—1987 年间引入日本市场的控制台游戏经历了三波三折才算让玩家熟悉了这种思想，但是此后他们充满热情地抓住了这种新类型，并形成了自己独特的日本风格。在后来的几年间，日产 RPG 游戏不仅占据了 Nintendo, Sega 和 Sony 游戏平台的大部分，而且在其涉足的长期控制台游戏生存领域也扮演着举足轻重的角色。实践一次又一次地证明，不能够吸引重要 RPG 开发者的机器很快就会被淘汰了。

尽管哪个是第一个基于控制台的 RPG 游戏还有争议，但是大多数人都会同意是 1996 年 5 月 5 日 Enix 为 MSX 的个人电脑和 Nintendo Famicom 发布的 *Dragon Quest* 引发了日本 RPG 革命。受到 PC 主题 *Ultima* 的高度鼓舞，*Dragon Quest* 去除了美国角色扮演中的海量数据，而选择了一种基于探险和战斗的更快更流畅的游戏风格。作为作家兼关卡设计家 Yuji Morii、著名漫画家 Akira Toriyama 和作曲家 Koichi Sugiyama 的合力之作，*Dragon Quest* 在日本取得了巨大的成功。1989 年在美国首次发行，只是对游戏名称做了稍微改动后，作为 Nintendo 娱乐系统的 *Dragon Warrior* 系列的第一个游戏发行。

那时，*Dragon Quest* 在日本的地位就如同 D&D 在美国的地位一样，是这种游戏类型的鼻祖。无论是不是电脑游戏，玩家们提及任何角色扮演系统时都开始使用术语 DraQue。*Dragon Quest II* 更进一步成为评判未来控制台 RPG 游戏的基准，该系列第三个游戏的发行让其在日本人民心中留下了永久的好名声。

1988 年 2 月 10 日，*Dragon Quest III* 冲击市场时，竟然成为了全国当日的头条。由于孩子们纷纷逃学去买游戏，都行成了逃学风潮。由于零售商尽力去满足 RPG 的快速需求，竟然在几个城市造成了交通堵塞。甚至有报道称，由于游戏脱销，有的玩家竟然不顾一切地去抢别人的游戏。为了维护社会秩序，日本的主要立法机关——Japanese Diet 规定，为了减少对正常教育和商业的干扰，以后 *Dragon Quest* 系列只能在周末或假期发行。事实证明，*Dragon Quest* 不但是一个高度成功的产品，同时也是自 *Godzilla* 在东京湾出现后冲击日本的最大的文化现象之一。

2.11 Ultima Underworld: RPG 进入了一个新的领域

自从 1980 年 Roberta Williams 掀起她的图形式样游戏 *Mystery House* 的面纱开始，设计者们投入越来越多的时间、资金和努力来将他们的想象以可视化方式带入人们的生活。

伴随着各个游戏主题试图在竞争中领先，创新性和不寻常的环境变成了这种游戏类型的特点。艺术家们根据四个基本希腊元素——空气、土地、火和水（并且坚信他们是惟一考虑过这个问题的）设计出了无数的场景。程序员们利用各种工具包来模拟雾气和流水，这就为静态场景增加了活动的幻觉。但是在1992年，ORIGIN Systems 推出技术成熟的 *Ultima* 之前，游戏世界至多不过是具有华丽的背景而已。*Ultima underworld: The Stygian Abyss* 不仅第一次为人们提供了完全的三维角色扮演游戏，并且对游戏设计者的许多重要假设提出了挑战。

在完成 ORIGIN Systems 的一个名为 *Space Rogue* 的游戏之后，Paul Neurath 开发制作了一个第一人称、实时、三维幻想游戏。他从 *Rogue* 的联合空间飞船战略和基于地面的角色扮演系统中学到了一些东西，并且认为自己可以将它们组合成为一个引人注目的游戏。联系到一个名为 Doug Wike 的前 ORIGIN 艺术家从事概念工作，然后又联合了 House of the 10 Dumb Guys 的几个成员，Neurath 在 Salem 的 New Hampshire 建立了店铺，并将自己的新公司命名为 Blue Sky Productions。

项目最大的技术障碍之一就是处理纹理映射，这是 *Underworld* 开发过程中的主要工作。在同自己以前合作过的 IBM PC 天才程序员 Chris Green 取得联系后，Neurath 拜托他来创作新项目的纹理映射算法。

“由于一些不可预知的原因，他（Chris Green）的测试纹理是一张亚伯拉罕·林肯的黑白照片，” Neurath 说，“所以刚开始我们会看到三维场景中有许多扭曲的亚伯拉罕。”

几个月后，*Underworld* 的第一个原型开发了出来。尽管这个演示不过是允许一个角色在三维纹理映射的地牢里边走动而已，但是这已经足够让许多开发者瞠目结舌了，因为以前从没有出现过类似的游戏。

Doug Church 毕业于麻省理工学院，也是 Neurath 当初挑选进入他的团队的 Dumb Guys 之一。“1990年5月，他带着那个月我们三个编写的演示去参加消费者电子展示，” Church 说，“Paul 的初始设计文档有点太富攻击性，比如小鬼站在划艇舰首朝海浪投掷东西，在风中飘舞的绳子上向玩家射箭。我们的首席艺术家 Wike 帮忙减少了那些紧张、具有侵略性的情节，并用 Deluxe Paint Animator 创建了一个30秒的动画。动画演示了主用户界面屏幕和手绘三维场景，出现一个挥舞着剑的小鬼朝摄像机移动过来。”

调查了几个有潜力的出版商后，Neurath 对 ORIGIN Systems 产生了兴趣并于1990年夏天同他们签署了协议。ORIGIN 认为如果与已经取得成功的 *Ultima* 系列相对应的话，对这个项目会有益处。于是在 Neurath 的衷心祝福下，项目更名为 *Ultima Underworld*。

但是同 ORIGIN 签订许可协议仅是这个负责过程的开始而已。“事实上同所有的项目一样，这也需要反复探索。我们尝试了很多东西，如果不可行，然后再去尝试其他的新东西，” Church 说，“完成项目前我们一共写了多个动作系统、几个战斗系统等。我们的编程人员大多数刚刚离开校园，对写游戏还很陌生，所以同时我们也在进步。”

尽管 Church 和他的团队开发的 *Underworld* 最明显的特征是在三维方面，其中也具有很多与传统角色扮演游戏不同的东西。传统的那种轮回式战斗系统已经由一个备受争议的动态战斗形式所取代，在这种形式下玩家和怪物可以实时战斗。与以前在不同窗口之间来回切换以实现处理不同游戏任务的形式不同，现在几乎主视图窗口中的任何事情都可以由

点击鼠标来完成。即使多数角色扮演游戏采用的基本线性结构也受到了挑战，游戏中以基于环境和解决问题的非逻辑难题代之。

经过有着不寻常的开始和 ORIGIN 创始人 Richard Garriott 的热心支持，早期 Blue Sky 同出版商的关系有时是很难堪的。分配到该项目的两个独立的 ORIGIN 生产商让 Underworld 团队陷入了危险的境地，其中一个生产商脱离了 ORIGIN 一个月后才通知 Neurath。如果不是 Warren Spector 对项目的最后支持，您可能永远也不会看到这个创造性的游戏。

“产品开发部的副总裁 Dallas Snell 安排 Jeff Johannigman 开发这个游戏——这是最令我懊恼的——我以局外人的身份有几分嫉妒，” Spector 评价这个项目时说到。“Jeff 离开公司时，我又是请求，又是争辩，甚至抱怨，最后终于得到了生产游戏的任务。”

Spector 的激情得到了回报。他非常清楚 Neurath 在尝试实现什么，所以做了自己力所能及的所有事情来关注 Underworld，提供了一切必要的资源。当 Paul 和 Doug Church（是团队里边的一个程序员，最后成为项目指导）到 ORIGIN 来询问我和 Richard Garriott 有关故事和核心游戏概念的时候，我对项目产生了第一个实质性的影响。从那时开始，我便扮演项目中的一个积极角色，开始有规律地飞往波士顿同那里的团队一起工作并同 Doug 进行很多关于日常事务的交谈。

项目开始大约两年后，Neurath 和他的团队最终完成了 Underworld 并开始向公众发行。这个游戏销售了 50 多万份，并获得了数不清的大奖，它成为迄今为止 ORIGIN 生产的最大的游戏之一。后来，Neurath 和 Spector 分别创造了 *System Shock*，*Thief: The dark Project* 和 *Deus Ex* 等其他著名的角色扮演游戏，但是 *Ultima Underworld* 是第一个三维角色扮演游戏，自那以后开发者们开始以全新的方法看待游戏设计。

2.12 最终的联系

如果以观察父亲与儿子之间如何相像般的细致去研究 *Dungeon Siege* 的话，我们会看到熟悉的家族特征。贯穿于其始终的那种粗俗原始的风格只有可能源于伟大的祖先 Tolkien，或许也带有少量 Arneson 的特征。其中玩家可以利用编辑器随心所欲创造自己的世界，这明显继承自 Crowther 和 Woods，这个违反黑客的标准也是最近才得到疯狂的 John Carmack 兄弟（以 *Doom* 闻名）的接受。*Dungeon Siege* 从伟大的 Graetz 叔叔那儿学到了对象交互的基本物理学，也从其祖先 Neurath 那儿得到了美丽经典的外表和吸引力。对其中的每个特征，我们都可以看到其家族成员，但是同时，这些后来者又具有自己的特色和风格。沿着这个特殊的电子树推理下来没有任何问题，它属于一个足以让任何设计者骄傲的漫长、充满英雄主义的血统。当然有可能它会做的更糟糕。

表 2.1 列出了 1972—2000 年间出版的一些有影响力的游戏。

表 2.1 有影响力的游戏

名 称	出版年份	发 行 商
Adventure	1976/1981	-/DECUS

续表

名 称	出版年份	发 行 商
Zork	1980	Infocom
Mystery House	1980	On-Line systems (Sierra On-Line)
Ultima	1980	California Pacific Computer
Wizardry	1981	Sir-Tech
King's Quest	1983	Sierra On-Line
Temple of Apshai	1983	Epyx
Bard's Tale	1985	Interplay
Gauntlet	1985	Atari
Starflight	1986	Electronic Arts
Might & Magic	1987	NewWorld computing
Pool of Radiance	1988	SSI
Dungeon Master	1989	FTL
Faery Tale Adventure	1989	Microllusions
Drakken	1990	Infogrames
Darklands	1991	Microprose
Eye of the Beholder	1991	SSI
Planet's Edge	1992	New World Computing
Ultima Underworld	1992	ORIGIN Systems
Lands of Lore	1993	Westwood Studios
Betrayal at Krondor	1993	Dynamix
Stonekeep	1995	Interplay
Dragon Quest	1996	Enix
Diable	1996	Blizzard
The Legend of Zelda	1997	Nintendo
Final Fantasy	1997	Square
Fallout	1997	Interplay
Ultima Online	1997	ORIGIN Systems
Baldur's Gate	1998	Bioware
Thief : The Dark Project	1998	Looking Glass Studios
Planescape : Torment	1999	Black Isle
Deus Ex	2000	Aspyr

我可以详细写出游戏历史里上百个不同的角色扮演游戏，但是仍然无法涉及造就了业界今天这样成就的所有绝妙游戏和伟大的思想。我认为这几个著名游戏值得读者自己进一步探索。所有的控制台角色扮演游戏都或多或少地受到了任天堂的 *Legend of Zelda* 或者 Square 的“最终幻想”系列的影响。动作类角色扮演游戏 *Diablo* 和 *Nox* 也从 1985 年 Atari 的投币游戏 *Gauntlet* 和 ORIGIN 的 PC 版 *Ultima* 中学到了很多东西。在 *Betrayal Krondor*，我和 John Cutter 将讲故事发挥到了极致，并对以前游戏中采用的东西进行了改革。最近刚刚发行的游戏，比如 *Fallout*、*Baldur's Gate*、*Planescape: Torment* 和“无尽的任务”等，

我都没有评述，首先这是因为您可以亲自去感受这些游戏，其次从长远讲这些游戏将会对业界产生如何的影响现在还不好说。

我希望读者能从游戏的历史中看到所有这些主题是如何联系在一起的，以及一个游戏的出现如何导致其他游戏的出现。在您绞尽脑汁试图努力创造自己的思想时，请记住：任何人都不能凭空地创造出什么东西。您不必每天都重新发明一个轮子。我前面提到的许多游戏都是建立在一个预先存在的基础之上的，有时您需要做的仅是更改其内容并加上一些创新的特征就足够了。但是这并不是说您应该去简单地抄袭流通的东西——我强烈奉劝您不要如此，但是我们应该时刻注意其他人都做了什么，他们正在忙些什么，这些可以帮助您更好地做出决策。畅销游戏并不是偶然出现的，如果没有什么理由，人们是不会购买上百万份的游戏并授予其众多奖励的（即使大家都发了疯也是有原因的）。也许你对某个游戏不屑一顾，但是其销售情况实在是太好了，以至于商店里的职员还没来到及上货架就被买走了，这时您应该去看看人们为什么喜欢这个游戏。您可以从一个疯子的疯狂中学到某些东西，但是不必跟着他一起疯狂。

练习

1. 仔细研究您现在喜欢的游戏，弄清楚其发行时间，看相同时间内还有什么其他具有类似或相同特征游戏发行。创建一个清单来比较它们的相同点和不同点，然后设法知道这些游戏的销售情况。是否有什么特别的特征可以解释某个游戏比另外的游戏的销售情况更好或者更差呢？您认为有什么因素对游戏本身不会有影响，但是会影响其销售情况呢（糟糕的广告、好看的包装、关于游戏的电视故事等）？

2. 阅读一些业界杂志，看看游戏设计者们都喜欢什么样的游戏。游戏设计者们有没有反复提及某个主题？如果有的话，那么一定要通过合法的渠道取得一份。如果在平常地方没有卖的，那么就到旧货市场和网络拍卖行去碰碰运气，也可以到朋友那儿去找找。（您也可以到出版商的网站上去看看——其中一些公司提供老版本游戏的下载服务。）试玩游戏并做好笔记，主要注意其游戏情节。您认为是游戏中的什么吸引了玩家的兴趣？

3. 去租借一个自己不喜欢而又非常流行的游戏，在自己可以忍受的范围内尽量玩得时间长一点。如果同先前预想的不同，那么究竟是什么让您觉得这个游戏更好或者更差？游戏中又没有你喜欢的东西？如果有的话，您是否会考虑通过修改后应用于自己的游戏中呢？

第3章 定义完美的野兽——角色 扮演游戏的基础

“Gel214th: 通过这些评论看得出您也许不认为这些电脑角色扮演游戏获得的评价太高?”

“Gary Gygax: 现在不是了。它们实际上就是动作冒险游戏,只不过加入了一些角色扮演元素而已。当然,随着人工智能水平的提高,这种情况可能会有所改变。即使现在我也非常喜欢玩这些游戏——实际上我不得不远离这些游戏以便完成工作。”

——Ange “Gel214th” Stewart&Gary Gygax, *Interview with Gary Gygax: RPG Legend*,
www.carigamer.com (2000年10月20日)

“确定就是排除并否认。”

——Jose Ortegay Gasset, *The Modern Theme*

“然后他问道,‘你叫什么名字?’他回答道,‘我叫军团,因为我们有许多人。’”

——Mark 5: 9, *The New King James Bible*

在几年前加利福尼亚州圣何塞市召开的年度游戏开发者大会上,游戏设计者们聚集在一起友好的探讨他们最喜欢的游戏类型。游戏开发业界几个最具才华的人聚在一起讨论角色扮演游戏开发的科学和艺术,人们都期望在离开的时候,自己可以对创造顶级角色扮演游戏的规则理解得更加清楚。理论上讲,这真是个绝妙的主意,但是在进行这个讨论的时候,有个小问题会议组织者完全没有预料到。尽管这个市场招牌已经宣传了近20年,但是没有任何两个与会的人能够就角色扮演实质是什么这个问题达成一致。

圆桌会议的主持人以对 *Diablo* 的猛烈抨击代替了这个讨论。由于 *Diablo* 刚刚被评选为年度角色扮演游戏,但是他认为 *Diablo* 根本不应该得到这个大奖,甚至根本就不应该划归角色扮演类游戏的范围内。反对者们辩论说虽然 Blizzard 从未在游戏包装或者广告中明确指出其游戏属于角色扮演类型,但是 *Diablo* 确实带有很多角色扮演类游戏的特征。还有一小部分人几乎将角色扮演整体否定了,纸笔版的开发者声称压根就没有电脑角色扮演游戏这个概念,为一个根本就不存在的游戏类型去作一些无畏的争论是非常愚蠢的。瞬间,这种说法引起了维护角色扮演游戏类型疯狂的无神论异教徒的围攻。他们又是用手指点画,又是大喊其名字,竭尽全力来维护角色扮演游戏类型。

尽管对目击者而言,这种语义上的争议可能会非常有趣,但是我们应该认真对待这件事情。争论一个游戏究竟属不属于角色扮演游戏类型就如同区分一个宗教中的两个流派一样毫无意义,因为根本就没有什么约定俗成规则说一个角色扮演游戏究竟应该是什么样子的。当玩家们开始他们在游戏中的探险时,他们根本就不会介意这个游戏的基本元素是否符合某个抽象的基本定义,他们真正关心的是要有一个好玩的游戏。

如果我们去仔细关注一下 *Nox*、*Asheron's Cal* 和 *Final fantasize* 这些游戏的话,那么找到的相似之处肯定比它们之间的区别多得多。当然每个游戏都会有独特的外观、感觉和

底层的游戏机制，但是毫无疑问它们都属于角色扮演这同一个游戏类型。我们关键是要看每个游戏为角色扮演游戏类型带来了什么东西，如何学习这些游戏的优点来创造更好的游戏。

现在我冒着失去角色扮演游戏宗师称号的危险给您一条建议，但是这可能会冒犯某些主张正统角色扮演游戏的人。说自己要创造最好的角色扮演游戏就如同说要在明尼阿波利斯市区举办最好的电报通信展示一样，如果只是从一个狭窄定义的类别去构思游戏的话就如同让黑布蒙住了眼睛，这只会妨碍您去探索新的思想。以一个角色扮演游戏为基础去构建自己的游戏本身没有任何错误，但是也要留意其他游戏类型的概念，因为也许这些概念会使您的游戏更加健壮和有趣。所以关键就是不要把目标定为做有史以来最好的角色扮演游戏，而是做最好的游戏，不论是什么类型的，但是运用角色扮演游戏元素对实现您的目标是最有好处的。

其实不论您在设计什么类型的游戏，记住一味地墨守陈规永远也创造不出一个让人们难忘的游戏。尽管 *Diablo* 冒犯了一些卫道士式的设计者，但是它也是第一个销量超过 100 万份的计算机角色扮演游戏。通过引入成千上万的玩家到这个游戏类型来，*Diablo* 推翻了业界那些老爱唱反调的人宣称的角色扮演游戏只有小环境市场，不会吸引到更多的玩家。

小环境市场：

指具有特殊兴趣、统计或者购买习惯的一个特殊群体。

基于其先辈的良好声誉，*Diablo II* 不仅留住了 *Diablo* 吸引的那些新玩家，并且进一步引入了更加冒险的传统角色扮演游戏元素，其网络功能也让大家都受益匪浅。现在不仅大家都在盼望 *Diablo* 系列的第三版的发行，而且很多玩家都定期地玩这个支撑起角色扮演游戏市场招牌的游戏。

尽管角色扮演游戏类型提供了很多的灵活性，但是也不是说就没有任何限制，您的游戏至少应该具备一点可以称为角色扮演游戏的特征。比如游戏的内容只是鞭打着一个旋转的弹力球通过运动场，只要不撞到巨大的银球就可以了，如果在广告上宣传这是一个角色扮演游戏的话，真是什么也不缺，因为在游戏的某处确实存在着一个角色。

如果因为角色扮演游戏招牌应用得太广泛了以至于玩家都不能区分角色扮演游戏、实时战略游戏（RTS）和历险游戏的话，那么对在寻求某种特殊经历的广大买家来讲，这种区分毫无用处。因此当您要在自己的游戏上标上角色扮演游戏招牌时，一定要尝试着至少能够反映一些传统角色扮演游戏的特点以便得到玩家信任。忽略标准角色扮演游戏任何部分对这个角色扮演游戏类型本身毫无伤害，但是游戏的内容同广告宣传的不符会损坏公司的声誉。

3.1 My Guy: 角色扮演游戏的根源

尽管角色扮演游戏第一次正式出现始于 1974 年 *D&D* 的首次发布，但是在有孩子的地方就存在着这种游戏形式。如果我们去掉所有的桌子、类别、世界建筑、珠宝和玩家平衡，如果去掉所有的窗口装饰而只留下角色扮演游戏的核心——你剩下的不会比一个老式的好游戏更全面。根据您的谈话对象的不同，这个老式游戏可能为 *Let's Pretend*，或 *Dress Up*，

或 *Heroes*，但是我最喜欢的是 *My Guy*，只是因为这个游戏名字明确描述了游戏过程中每个孩子最关心的事情——是他们代表的那个人的进步和最终成功。

My Guy 游戏具有一种非常典型的预言式结构，在玩家们开始做任何事情之前，他们首先会坐下来确定每个人在游戏中扮演什么角色。比如要玩银行抢劫游戏，那么参加游戏的人必须确定自己当警官、强盗还是那些天真的呼救者（在我小时候的游戏中，通常扮演出纳员的不会活过 20 秒，因为他们很坚强而不愿意将现金交给坏人）。有时 *My Guy* 会变得超现实主义，会出现孩子们扮演女牛仔、航天员、飞机女乘务员以及暴龙合理击败入侵火星的邪恶 Nazi 风暴部队之类的幻想角色扮演对话。

对比一下角色扮演游戏和游戏 *My Guy* 的开始，我们就会发现二者之间的区别仅在于玩家们建立他们角色（比如，玩家们想在游戏中扮演的角色）的细节程度。在角色扮演游戏中，玩家或者通过类似角色产生系统的形式来创建一个新的角色，或者在游戏预先设计好的一系列角色中选择某个玩家想扮演的角色。如同在 *My Guy* 游戏中孩子们可能选择扮演牛仔或印第安人一样，角色扮演游戏玩家可以选择扮演男巫、公主、私人侦探或者慷慨的猎人。这两种情况都允许玩家暂时扮演虚拟角色——不论是英雄角色，还是邪恶的角色——并可以体验一下这些人物。总之就是允许玩家去体验现实生活中永远不会碰到的情况，去做在现实世界中危险、非法或者不可能的事情。

角色扮演游戏的术语通常显得相当混乱，因为很可能有几个术语可以相互代表本质相同的东西。下面就是对在角色扮演游戏中经常用到的几个与辨别身份相关的术语：

■ Avatar，即化身

由玩家控制的角色在屏幕内的代表。化身会进行破坏、挥舞着宝剑、打开门以及其他玩家要它们执行的动作。

■ DM，即城主

这是一个源自纸笔时代角色扮演游戏的术语。城主负责创建角色扮演游戏环境，并总体负责引导玩家们通关游戏。近年来在电脑游戏领域，尽管传统城主的任务已经由电脑来处理，但是最新一代的电脑驱动角色扮演游戏又允许让城主们自己创建新的游戏并通过网络与其他人共享（*Vampire: The Masquerade-Redemption* 以及 Bioware 即将要发行的 *Neverwinter Nights* 都是这种新的混合角色扮演游戏的例子）。

■ Monster，怪物

指游戏任何试图杀死玩家的动物或者人。熊、龙或者被惹急了的城市卫兵，如果他们试图杀死玩家的化身，那么都可以当作是怪物。

■ NPC，或者非玩家角色

指游戏中遇到的任何不由玩家控制的角色。

■ Player，玩家

坐在电脑前玩游戏的真实世界中的人。

■ PC，玩家角色

这个术语有时候可以与化身交替使用。不论是内容还是目的，它们都指同一件事情。

对 *My Guy* 的所有具有想象力的剧情来说，玩家面临的最大问题就是这个游戏本身缺乏一些一贯的应用规则。尽管孩子们都明白当另一个玩家在野外抓到自己并宣布自己已经

被击中、刺伤、灌醉、棍打或者撕成碎片时，却总会出现这种情况——孩子们总是尽量想办法去改变那些不想要的结局。您可以随便去一个有孩子们玩耍的公园，很有可能听到如下的对话：

玩家 1：咚！我击中你了，你死了！

玩家 2：噢，你的子弹已经用光了！

玩家 1：才不是呢！我一共才开火 4 次！

玩家 2：是啊，但是，我已经从你那儿偷了两发子弹，所以你现在已经用光了！

玩家 1：哦，是的，我就知道你偷了子弹，但是我藏了另外一夹子弹并重新上弹了！

玩家 2：不要紧，我已经弄到了防弹背心！

玩家 1：我知道你的防弹背心藏在什么地方，所以我即时回去从你的防弹衣里边取出金属并塞满爆炸物，所以现在你死了，而且已经被炸的尸骨无存了！哈哈……

在尽力去挽救自己扮演的角色过程中，孩子们表现出了惊人的创造力。在一些正常玩家的努力下，这些交换可以进一步发展为高人一等的娱乐游戏——双方玩家为了达到自己无所不能的目标会不惜扭曲所有时空规律。但是更为普遍的是，这些游戏通常会引起真实的争吵，结果就是让双方的父母来将他们拖着离开，然后教训他们应该好好玩。

角色扮演游戏与这些缺乏构思的孩童时代幻想游戏的区别在于构建游戏故事情节的方法。通过创建一些通用的合理、不允许违反的规则，玩家们可以在角色扮演游戏的交互中取得乐趣。这种形式是公平的，每个玩家都有合理的成功机遇，当然玩家不应该犯一些非常明显的错误，比如让一个毫无经验的农民用锄头去攻击巨龙的膝盖。

在网络游戏 *Everquest* 中，两个玩家参加生死之战时，究竟谁赢谁输不会简单地由一个玩家向另一个玩家说他们被看到，然后他们就已经死了。取而代之的是，两个玩家都要通过操纵自己的电脑来进行战斗，他们会努力去使用自己扮演角色的所有技能以便取得胜利。如果玩家们在用剑战斗，游戏引擎就会考虑双方的角色体能强弱、双方武器的技能以及他们各穿着什么样的装备来决定胜负。随机性对游戏结果也具有很重要的影响，即使是游戏世界里边攻击力最强的角色做事情也不会 100% 成功。与那种仅依靠玩家们互相大声制造新规则来决定游戏胜负的方式不同，游戏只会允许那些最幸运的、最有经验的、装备最好的、最聪明的玩家取得胜利。

角色扮演游戏真正的魅力在于其可以实现玩家梦想中的愿望。在孩提时代小伙伴们在前院玩 *My Guy* 时，我总是希望扮演神速的超级英雄 *The Flash*，但是实际上我扮演的是一个肥胖的侏儒小孩，除非其他玩家绊倒、跑进死胡同或者可怜我，否则我根本不可能抓到他们。尽管我时常梦想自己去扮演 *The Flash*，但是这同我的游戏经历确总是不能相配。

相反，在玩角色扮演游戏时，游戏规则允许我扮演的角色去实现我认为它可以做的任何事情。如果我正在扮演一个男巫，那么他就可以投掷能够通过墙壁的咒语去冰冻那儿的敌人。如果要我去拯救外星人威胁下的银河系，那么我扮演的角色就能够破译最难的外星人电脑密码，可以在 80 码外用标准袖珍爆破筒攻击 *Xarrglebeast*。玩家总是试图去实现一些不平常的事情，一个好的角色扮演游戏应该具有相应的机制允许玩家去实现这些看起来也许不可能的事情。

随机性与角色扮演游戏：

在任何游戏中引入随机性元素都会让游戏变得更加有趣和更加具有挑战性。关于 David 和 Goliath 的圣经故事非常有趣，就是因为机会偏爱 David，他是幸运的，最后终于杀死了 Goliath。在 *Star Wars* 中，如果我们总是 100% 确定 Luke Skywalker 会使用通风孔成功发射鱼雷的话，那么电影的结局就会缺少戏剧性的紧张，也就不会让观众们紧张的坐不稳了。请记住：随机性=冒险=危险=感情投入。游戏中的任何一步都应该让玩家感到自己有失败的可能性，任何东西都不应该绝对确定。

尽管电脑不是利用正式的骰子来产生随机内容，但是我们也经常听说设计者们使用纸笔版角色扮演游戏时代的那些术语。比如允许玩家创建新角色的情况，一些设计者就说成是“rolling up 个人角色”。在涉及一个怪物究竟有多可怕时，可能会听到有人说某个怪物具有“10d6+7 的攻击力”——这就是说具有 17~67 点的攻击力。我是怎么破译这个神秘的范围的呢？10d6+7 是旧式角色扮演游戏中关于“连续 6 次加 10，并再加上 7 就是结果”的速记。通过这个公式我们知道，17 是我们能够得到的最小数目，67 是最大的，所以就是指代 17~67 点的范围。

3.2 需要定义的要素：发展扮演游戏玩家角色的特性

无论我们向角色扮演游戏中混入什么其他的特征，从根本上说，就是要得到玩家对游戏中的角色的认可。玩家们通过这些角色来探索游戏世界，去完成像拯救星球、营救王子或者解开阴影掩盖下阴谋这样的行为。但是玩家在游戏中控制的角色不应该仅是一个具有人形的机器，应该让玩家感觉到这些角色是活着的个体，它们也有自己的需要、感觉和问题。当玩家角色完成的任务失败时，玩家也应该感到痛苦；在玩家角色因为很好地完成任务而升级或者得到奖励时，玩家也应该感到很自豪。在任何角色扮演类游戏的开发过程中，培养玩家对他们角色的亲密感觉应该放在所有工作的首位。正如 Sherry Turkle 在科学杂志中一篇名为《平行生活：在虚拟世界中是一致的》的文章中写道，“您就是您要装扮成为……您就是您要扮演的角色。”

跟真实世界中一样，第一印象非常重要。第一次向玩家介绍他们角色的方式很可能会长期影响他们的感觉。如果只是很平淡的介绍，玩家就不会对这个角色产生比较强烈的感觉。但是如果我们让角色第一次以一个救人英雄或者被错误指责的星际飞行员出现的话，玩家就会对角色和角色将要完成的事业产生很大的兴趣，并形成紧密的依赖性。

这些年来，游戏中向玩家介绍角色的方式从直截了当式慢慢向特殊方式进行转变。*Ultima IV* 具有一个非正统角色产生系统，它要求玩家输入一些基本的道德问题并依据这些来形成游戏中角色的能力。在其他游戏中只是带有一些非常传统的角色产生方式或者根本就是提供一些预先设计好的角色来供玩家挑选。纵览所有角色扮演游戏，有三种基本角色产生方法得到广泛使用，其中每个对角色的初始特征、能力和外表的控制都不同。

□ 角色生成

采用这种方法的典型游戏是 *Baldur's Gate*。在游戏的开始，为玩家提供了几个屏幕，玩家可以通过这些屏幕来选择角色的属性，比如他们属于什么性别、他们长的样子像什么、

他们属于哪个种族、他们的职业和具有的特殊本领，甚至要求玩家通过不停地点击鼠标来“积累”一个新的角色，或者玩家不得不决定在角色的众多属性之间如何分配点数。

优点：游戏本身利用一个角色产生系统将对角色众多初始属性的控制交给了玩家，这在那些对角色扮演游戏非常熟悉的玩家中非常流行。

缺点：对新玩家而言，角色产生系统屏幕看起来过于负责。那些对角色扮演游戏类型不熟悉的玩家，面对着一个充满按钮的屏幕但是自己又不理解各个按钮的含义，他们只能将其关掉，这会妨碍他们快速进入游戏。

□ 类别选择

Diablo II 提供了一个优秀的类别选择器。游戏的开始为玩家提供了几种不同的职业类别（比如战士、魔法师、刺客等），玩家从中选择自己要扮演的职业角色，并可以为它起个自己喜欢的名字。

优点：玩家可以使用类别选择器选择一种基本角色，这样可以快速开始游戏。

缺点：具有类别选择器的游戏本身自带了一套类别等级系统，这就意味着一旦游戏开始选择了角色类别，那么这个角色的技能就只能限制在本类别范围内。

□ 弃儿法

“最终幻想 VII”最先引入了弃儿法。这种方法与在门口发现一个婴儿没有什么区别，玩家完全不能控制角色的初始属性，但是他们可以在游戏中有限度地控制角色技能的发展，因此他们可以培养出自己选择的角色。

优点：玩家不必去理解类别、技能或属性等负责的东西就可以立即开始游戏。

缺点：尽管这类游戏为玩家提供了实现自己特色的一种方式，但是玩家可能不太喜欢最初的角色，所以这也不能完全反映出玩家究竟想要扮演什么。

在生成角色或者向玩家介绍完后，许多玩家接着就会进入游戏里边去看个究竟。也许一个不具备丰富想象力的设计者会认为这只不过是对游戏场景的探索而已，但是聪明的游戏设计者会利用这个机会向玩家介绍他们扮演角色的内部世界。通过提供可以展示这些角色能力的丰富环境，可以为玩家提供了解自己扮演角色的机会。一个乱窜的玩家角色可以踢倒一个对别的角色来说不可能找到的门。若角落里有一个电脑控制台，具有黑客倾向的角色可以利用它来做一些工作，而对其他没有电脑天赋的角色是毫无用处的。关于交互经验，请您牢记 Neal 的角色定义的第一定律：游戏角色是他们能够做到的东西。

3.2.1 属性和技能

在任何角色扮演游戏中历险，角色都不可避免地会遇到危险和挑战。随着经验值的增加，角色应该从他们的成功和失败中取得教训，并根据其所属类别不同而增长不同的技艺。也许在游戏的开始，玩家所扮演的角色不过是一个小小的魔法师，在经历了众多竞争后，在游戏快结束时，她会变成游戏中最具有威力的女魔法师。在角色扮演过程中，为玩家所扮演的角色提供不断进步和发展的机会是非常重要的。如果游戏既不能提供让玩家可以感受得到的角色进步，比如通过游戏情节本身或者通过角色的数据，那么这个游戏就不能称之为角色扮演游戏。

RPG 游戏中反映角色进步最容易的方法就是将角色的所有属性都分解为数字形式，之

后我们只需要随着角色变得更加强壮、更加聪明和能够更加有效率地工作而简单地增加这些数字即可。玩家在游戏的过程中也可以通过这些数字来衡量角色的进步。

我们通常使用术语“属性”来反映一个角色的初始能力，比如角色的力量、速度、灵敏性、健康、智力以及基本外貌以及其他角色本身就具备的、不需要任何训练获得的能力都可以称为属性（对标准属性而言，Call of Cthulhu 也会引起让人兴奋的心智健全商数的增加。心智商数用来衡量玩家失去意识之前能够经受的心理打击）。玩家对健康（或者打击点数）属性的关心超过了任何其他属性，因为它决定了角色在死（在有些情况下只是失去意识）之前可以承受多少物理损害。根据不同的游戏系统，属性可能会增长缓慢，有些属性甚至根本就不会增长。由于角色的抗物理打击能力随时都会受到考验，所以对角色这个属性的重大变化对游戏的另外一方来说可能会引起不平衡。

如果玩家扮演的角色只是简单地带有它们本身所具备的才能和不足，那就没有必要离家远行了。如果不能从外部世界的挑战学习并逐渐适应，那么即使在一些很平常的形势下也会有很多死亡在前边等着它们，正是角色获得技能的能力让他们能够战胜将要面临的挑战。一个盗贼模样的角色应该获得掏包、撬锁以及悄悄移动的技能。一个恒星飞船可能更加注重培养估计破损的离子动力、修复武器系统或者挽救瘫痪计算机系统的能力。玩家为他们的角色选择的技能集中反映了这些角色的是谁以及他们在游戏中的主要任务。

跟属性一样，技能通常也是用数字的形式来表现的，尽管形式上稍有区别。在一个百分比技能系统中会使用 0~100 之间的数字来代表角色的技能等级，这些数字反映了角色在给定任务中的基本成功机会。（因此，如果修道士 Zorg 拥有 20% 的收箭技能，这就是说抓住飞向自己的火焰箭的几率有 20%。若玩家让 Zorg 去抓取飞向自己的火焰箭，而计算机产生的随机值是 34——远大于 20，成功的几率大增——Zorg 也有可能抓不到箭并因此而受伤。）门槛技能系统中根据给定任务的难度来为角色分配基本技能水平，如果难度门槛比玩家能力高很多，那么显然尝试会失败，不论采用什么方法都无济于事。

不论是百分比技能系统还是门槛技能系统，他们都有自己的拥护者跟批评者。一些现代设计者认为百分比系统太过陈旧，对电脑游戏来说并不合适，因为这种情况下玩家在尝试某种技能之前不能存档，这就显得整个游戏的随机性太强了（比如，在许多基于“龙与地下城”的游戏中，每当魔法师尝试去从卷轴中学习一个新咒语时，电脑都会产生一个具有记忆功能的“技能滚动条”。如果魔法师成功了，那么就会记住这个咒语，并加入到魔法师的咒语册中。如果失败的话，那么此卷轴就会消失，并且魔法师以后再也不能尝试修炼这个咒语。但是，如果玩家在尝试记忆这个咒语之前存档的话，那么他们就可以读取存档直至电脑最后允许魔法师记住咒语）。

门槛技能系统成功地抛弃了百分比技能系统中的那种令人讨厌的存档读档循环，但是同时它去掉了所有的幸运因素，平凡的投石者大卫永远也不可能战胜 Goliath，保险箱窃贼新手永远也不会恰巧猜对正确密码。门槛技能系统为游戏系统带来一定程度不切实际的僵化，这对一些悉心准备某些任务的玩家来说有点不太友好。

不论使用哪个系统，这类系统的价值就在于提供了让角色通过游戏经历提高自身的一种方式。随着角色们在前进的道路上不断克服障碍，他们会一直积累经验点数。这些经验点数可以在玩家选择的不同技能之间分配。在一个类别和等级系统中，在玩家的经验点数

到达某个值后，会自动升级到下一个技能级别。

3.2.2 类别，等级和角色区别

在玩家们确定他们的角色是“谁”的过程中，不同的技能系统都起着很大作用。如果游戏设计的不恰当，就会出现一个问题——所有玩家角色，或者一个多人网络游戏中所有的角色都在修炼同一类别的技能。如果我们对游戏中所有角色的技能数目不加以限制的话，其结果就是玩家会表现得像关切的父母那样。他们希望自己的角色为所有可能的挑战做好准备，因此就会尽力增加角色拥有的技能数目。尽管现实世界中应该提倡这种无休止的自我提高，但是如果在游戏世界中出现这种情况的话，那么游戏中就会到处都是技能优秀的角色，以至于我们都无法将它们同其他角色区分开来。这个问题就是角色区别困境，这些年来游戏设计者们一直在尝试各种方案来平衡玩家的角色选择自由与维持多种游戏角色。

这个问题对古老的解决方案就是引入一个“类别等级系统”。通过这种形式，玩家或者选择或者创建一个新的角色，这个角色所能掌握的技能种类受到其所属类别和职业的限制，有些情况下也会影响角色能不能使用某种物品。虽然这将角色局限在定义的狭窄类别内，但是通常角色也会获得一些意外收获，比如特定角色在某种经历中比在其他经历中进步得更快，或者获得属于他们类别的特定新能力。所以，如果一个空间士兵和一个实验室技术人员一同参加了同外星人的战斗，空间士兵应该获得更多的战斗技能经验，因为这是与他的特定职业相关的。如果战斗中空间士兵获得了足够自己升级的经验值，那么他就会掌握一种新的克敌方式，而且永远都是他能力的一部分了。

解决角色区别的另外一种稍微差点的方案就是“技能限制系统”，这种方案只是限制每个角色可以掌握的技能数目，至于究竟去掌握什么技能完全取决于玩家。这种方法更像是一个带有较少限制的类别系统，但是除非我们要求玩家至少应该掌握几种不同的技能，否则这样的系统会让玩家失望的。比如某玩家非常喜欢像 *Animal Sense*、*Track Beast*、*Food Preparation* 和 *Aardvark Conversation* 这些技能，但是如果他们不选择一些可以保护自己的战斗技能的话，他们就不可能安全地从 A 点到达 B 点。但是如果在网络游戏中就另当别论了，因为我们可以游戏中找到弥补自己不足的角色，这样大家都具备用自己特殊的技能为其他人服务。

如果您不喜欢限制角色技能总数的马尔萨斯主义思想，还有很多其他选择，其中一个就是技能封顶的方法，即一个角色修炼的技能总数越多，每个技能所能到达的水平就越低。使用这种方法玩家可以自己确定是否需要限制技能数目以便获得更高的技能水平。还有一种方法就是古老的“使用否则丢弃”原则。在网络游戏 *Ultima* 中，如果玩家一段时间没有使用某种技能的话，那么玩家的这些技能的水平就会下降。使用这种方式，游戏让玩家自己确定到底要保留哪些类型的技能。

最后一种方法就是从根本上舍弃技能系统，我们需要做的就是授予角色对游戏中特定物品的特殊技能。与超级英雄 *Spider Bob* 先天具有爬墙等特殊能力的不同，我们应该让角色可以在游戏中找到一双靴子，然后就会具有垂直走路的能力。只要 *Bob* 还拥有这双靴子，那么他就是游戏中惟一具备这种能力的人。如果要进一步限制 *Bob* 的动作，那么我们就应该让赋予他非凡能力的物品占据比较大空间，或者让此物品异常笨重，所以玩家不可能同

时携带多于两个这类物品。使用这种方式，Bob 只有具备携带巨大或特殊物品的能力才可以利用它们提供的特殊技能。这种方案的优点是强制每个角色有不同的表现，并根据他们自己口袋装着的物品形成不同的角色。

3.3 经典 RPG 游戏的七个次重要因素

除了本类游戏的标志性特征——竭力完善角色以外，角色扮演游戏类型也同时具有其他七种比较重要的特征。有时候我们在其他游戏类型中也会发现这些特征，但是在创建经典角色扮演游戏过程中，这其中每一种特征都发挥了十分重要的作用。也许其他设计者还主张加入其他特征，但是在我看来，对一个伟大的角色扮演游戏来说，绝对不能够缺少这七种特征。

1. 探险

电视节目 Star Trek 的开场白包含了最优秀的角色扮演游戏所应该具备所有核心和灵魂：大胆地去尝试前人未做过的事情。不论我们将玩家送入恐龙世界或者由恐怖机器人统治的遥远的将来，对角色扮演游戏来说，让玩家具有这种转移到完全崭新世界的感觉是最重要的。其次就是有关角色成长的问题，角色扮演游戏迷们希望自己扮演的角色处于一个令人难忘的、引人注目的、错综复杂并且具有内在一致性的世界中。玩家在游戏中遇见的每个角色和每一件事都应尽量真实，而不仅是为了迎合剧情的发展。

2. 史诗般的故事

奇异的场景只能吸引玩家一时，除非游戏中发生的某些事情同玩家具有联系并可以激起他们的兴趣，否则玩家们没有原因继续呆在游戏世界里。在单人游戏中应该具备让玩家采取行动的重大原因以及能够引起玩家英雄式回应的威胁。这并不是说整个游戏世界都应该充满险情，但是应该具有对角色产生一定影响的事件以便玩家采取行动，比如一个朋友已经被绑架，或者玩家角色的家或名誉受到了威胁。无论游戏中为玩家角色设计了什么大型剧情，我们一定要让玩家感受到游戏需要他们的参与才能解决出现的那些问题。

事实上，我们随便翻看对一款角色扮演游戏的评论，无非就是有关故事情节、搜寻、分支情节和故事线索这四方面。而看起来玩家们最关心的事情是他们可以去什么地方，在什么时间可以去以及他们对游戏中发生的事件具有多大的影响，玩家们不喜欢好像被一根绳子牵着去做一些（游戏设计者们）预先设计好的事情。角色扮演游戏的故事情节应该是被邀请、激起或者鼓舞出来的，但是我们应该把这些动作留给玩家。

3. 战斗

在角色设计完美的角色扮演游戏中，在玩家们看来，角色们都具有足够的自信和活力，这种情况下最能够激起玩家兴趣的方法就是威胁他们扮演角色的生命。如果到了生死攸关的情况，玩家们就不得不做出反应以便自卫。

一个令人兴奋、直觉、快节奏的战斗界面和角色扮演游戏中的其他因素一样，对游戏的成功是很重要的。在很多情况下，您的游戏就是靠这个去吸引某些玩家，如果游戏中战斗是主要部分的话尤其如此。

4. 临时任务

拯救世界需要花费很多时间。玩家平均花费在每个角色扮演游戏上的时间大约为 100 到 200 小时，所以设计者应该在中途为玩家提供一些小型临时任务或搜索，无论这些小任务与玩家要完成的最终目标有没有关系。（在多数多玩家游戏中，设计者就是为玩家分发设计了这些小型任务，这让所有的玩家对游戏都很重要。）临时搜寻任务可以像一个老人让玩家去查清被弄错的神像那么简单，也可以复杂一些，比如联盟总统命令玩家去摧毁一个停泊着护航舰队的星际基地。

无论任务的规模如何，游戏中都应该设置适当的机制让玩家愿意放下正在做的事情然后去执行临时任务。比如，完成任务后奖赏玩家钱、物品项目、资源或者答应在以后玩家需要任何的地方帮他一个忙。临时搜寻是一种安抚角色的方式，让他们去成功完成某些事情会让玩家心情非常畅快。即使现在玩家距离游戏最终目标还很遥远，这些小的临时任务会让玩家保持畅快的心情和游戏的动力以便继续向下玩游戏。

通过提供解决同一个问题的多种方法，我们可以让玩家感觉到可以使用多种方法通关游戏——这种概念对那些具有非常强的线性结构的游戏来说尤其重要。如果您创建的游戏要实现高度的可重玩性，根据玩家角色的不同行为而提供不同的临时任务是一种好方法，这会让玩家们不断地重新开始，以便可以尝试各种方法。

5. 搜寻财宝

探索角色扮演游戏世界应该感觉有点像令人狂欢的探宝。玩家们对他们可以在盒子、桶、板条箱或者书箱里发现的东西非常好奇。任何看起来有可能包含宝贝的容器都会引起玩家的注意力，而正是我们游戏者决定他们过去会找到什么东西。我们可以为玩家提供武器、弹药、具有魔力的物品、珠宝，甚至一种新衣服，不论提供什么，在玩家以后的游戏经历中这些物品应该可以派上用场。要注意尽量避免创建无用储藏（Dead squirrels）。以某种物品作为一个搜寻的目标很不错，但是玩家一旦拥有，便应该可以利用它去做点事情。

无用储藏：

一个物品对玩家来说完全没有用，但是为了完成某个任务还必须使用它。这正好是“郁闷储藏”（Vibrating blue squirrel，指的是可以在容器或杀死的敌人身体上得到随机的普通物品）的反义。

玩角色扮演游戏最主要的乐趣之一就是去搜寻新的物品，然后给角色装备上。有了这些新的物品后，玩家角色应该可以变得移动更快、更灵活、更加坚强或者对他们将要完成的事情变得更加娴熟。永远不要低估玩家们以搜寻的宝贝去装备自己角色所带来的乐趣。

6. 资源管理

自从角色扮演游戏诞生以来，资源管理就是游戏的主要部分。这通常会要求玩家代表他们的角色管理一些琐碎的事务，比如保证角色具有足够吃的，保证角色具有足够睡眠，甚至要保证玩家所有的武器处于战斗状态。近年来，为了让整个游戏更加的流畅，角色扮演游戏开始逐渐减少游戏过程中这些琐碎的事务。

即使在这种简化的趋势下，多数角色扮演游戏仍然要求玩家具有一定的策略，以便管理他们不断增多的资源。由于在游戏中某些物品稀少或者难以获得，所以玩家需要仔细考虑使用电池、弓箭、子弹、血瓶、魔力药瓶或者超自然力量（施加咒语时要使用的一种力

量)。角色扮演游戏通常也会让玩家自己去考虑如何去花手头的钱，比如是花钱去购买更好的武器还是去贿赂那些惹事的城堡卫兵。

7. 解决问题

角色扮演游戏最后一个代表性特点就是玩家在游戏过程中要面临多种类别的挑战。在战斗中，随着遇到更加厉害的怪物，玩家需要不断掌握新的、不同的策略。玩家偶尔会在黑暗的地下城和狂人住宅中遇到考验智力的难题和恼人的陷阱，在这种更加抽象的等级上，玩家应该确定相信那些 NPCs 以及哪些路是走向毁灭的。以手头上现有的资源和信息去确定最好的行动方案占角色扮演游戏中很大一部分，比如如何安排组织行军顺序才能在突然袭击的情况下保证他们的生存。

记住，一个仅是设计好的角色扮演游戏只会让大家短时间内感到兴奋，但是那些可以持续流行的杰出角色扮演游戏总是会不断地出现新的、不同的挑战，因此玩家们就不得不动脑去思考。永远，永远，永远，永远不要让玩家对你游戏产生“一样的材料，不同的等级”这样的印象。

3.4 最重要的方面

在考虑上边所列的任何原则时，我提醒您不要以为您的游戏中应该包含所有这些特征。这些既不是一成不变的处方，也不是雕刻在暴风雨下可怕的山顶上神圣的指示，可以随意取出那些您不喜欢的部分，随便移动任何部分，或者以新思想去代替与您的游戏假设冲突的旧概念。我们讨论这些角色扮演基本元素的目的不是束缚您的思维，告诉您应该做什么，而是要告诉您以前的角色扮演游戏都做过什么了，为您自己创建有趣的游戏概念提供一个起点。

角色扮演游戏的持久力量在于其超越平凡的能力，可以将玩家带入兴奋和有趣的新设计，以家庭、城市、王国或者银河系的形式为玩家提供不同的机会。如果说所有的角色扮演游戏中都隐含着一条消息的话，那么这就是“游戏中的每个人都有很重要的影响力”。不要忘了这个教训，这也是为什么那么多人选择角色扮演游戏的原因，在您的游戏中的每个等级中都应该加强这个方面。

练习

1. 请仔细思考角色划分上的困难，然后看您有什么方案可以用来展示角色/玩家们之间的个性。

2. 请研究一个非角色扮演游戏，然后尝试着看里边是否具有类似角色扮演游戏元素。如果您向其中加入新的角色扮演游戏元素的话，您会加入什么元素？您认为这将会怎样改变游戏？

第2部分 策划的领土



第4章 人少，快乐就少——策划和团队

第5章 RPG 游戏的生命周期

第4章 人少，快乐就少——策划和团队

“世界的历史就是伟大人物的传记。”

——Thomas Carlyle 《英雄及英雄崇拜：上帝般的英雄》

“在你的城市中寻找
你却无法发现委员会成员的塑像”

——David Ogilvy *Ogilvy on Advertising*

我们，是少数几个人，幸运的少数几个人，
我们是一支兄弟的队伍——因为，今天，他跟我一起流着血，
他就是我的好兄弟；不论他怎样低微卑贱，
今天这个日子将会带给他绅士的身份。
而这会儿正躺在床上的英格兰的绅士以后将会埋怨自己的命运，
悔恨怎么轮不到他上这儿来。
而且以后只要听到那个在圣克里斯宾节跟我们一起打过仗的人说话，
就会面带愧色，
觉得自己够不上当个大丈夫。

——William Shakespeare, *Henry V*, Act IV, Scene III

成为一个专业的游戏策划者就像想去和外星人一起做礼拜一样（呵呵），如果你真的可以参加，可不要穿着黑色的运动服，白色的耐克鞋。但无论游戏界以外的人怎么看你，你可能只是那些等着宇宙飞船飞来接走的那个人。

尽可能去解释你是靠什么生活的，除非跟你谈话的是深入电脑娱乐方面的人，其实你也很难让人明白你到底是在说什么。当我在火车上遇到一些陌生人并当他们问我是做什么的时，我通常只是告诉他们我写一些技术手册而不去管他们怎么想。有些时候我实实在在地告诉他们我是做游戏设计的，但换来的也只是一些怀疑并带些藐视的眼光，有些气愤的人甚至把你当作是那种没有价值、不学无术、思想怪诞的人，通常还伴随着那些已经被公众认可的看法：整天玩游戏还有钱赚，那一定很好。我经常要“咬断自己的舌根”而去确保我不会回敬他们。的确那样是很好，我也非常的渴望每月可以只靠玩游戏就能拿到我的工资。

事情的真相是，玩游戏和开发游戏根本是截然不同的两种事情。人们不会去认可看一部影片可以等同于导演一部影片，但令人吃惊的是，那却是大多数人对游戏设计过程的误解。好像我们游戏策划者整天坐在办公室里愉快地玩着游戏，同时一台神奇的游戏设计机器可以制造出各种新款的游戏，只要我们点击，就能得到可以带来百万收益的未发行的 *Diablo* 第 17 代 (*Diablo XVII*)。相信我，如果这种恐怖的设备真的存在的话，我就买上 10 台，布满我的办公室，而我就可以无所事事地玩着游戏。不幸的是，还没有人发明出这种像圣诞老人一样的游戏制造机，和其他人一样，我也要在一周内做好应该做的成千上万的

事情，只有那样，那些游戏迷们才可以坐下来，接通电脑，尽情地玩着一款全新的角色扮演冒险游戏。

无可否认，大部分时间，一个游戏策划者的工作中可以找到很多乐趣，同时也可以设计自己喜欢的东西。虽然你辛辛苦苦的工作两年，但当你看到来自世界各方的人沉浸在你所设计的虚拟世界中，而且得到无尽的欢乐时，那种满足不是任何奖励可以替代的。虽然没有性、巧克力，不能站在威斯敏斯特教堂（Westminster Abbey 英国名人墓地）的影子下悠闲地吃着豆型软糖，但你们却有着难得的经历，你们的构思被驳回，你和队友一起奋斗，你看着自己的构思从纸上的粗略概括发展成为完全可以发行的虚拟世界。所有的这一切更加激动人心。

除了获得这些奖励，游戏界内个人声誉的收获，专业技术的提高，你也应该意识到游戏策划者需要长时间的工作，勇于献身，并完成很多很多艰苦的工作。我不知道很多设计者可以只有5~9个时间表，对大多数人来说一天10多个时间表是很平常的事。而我也早就习惯了早上3点起床苦心研究一些将来有可能铸就里程碑的问题，否则可能因为进度表上时间的一个滑动而损耗公司百万多美元。据我所知，其他很少有什么工作可以因为压力和疲劳引起的疾病而经常把一些20几岁的工作者送到医院。所以在你打算作一个游戏策划者之前，你应问一下你自己是否可以真的胜任这个工作，它有可能压得你喘不过气来。如果你不能或是不愿意投入你110%的时间，那这个工作将不适合你。如果不管怎样你都愿意偶尔地睡在桌子底下，放弃任何的社交机会，花费你大部分的时间和伙伴在一起，将你的创造力用于别人的娱乐……那么你就有可能成为那些很少的、令人自豪，但也会更多依靠咖啡因的小群体中的一员。

4.1 一个好的游戏策划者应该具备的10个特质

当你整天对着电脑时，你的肤色有可能变得有点像吸血鬼，要是你对这一点不是很介意的话，这里还有几个所有好的游戏策划者所共有的特质。如果你真的认为自己适合游戏策划者的生活方式，那么我强烈推荐你修习这些特质：

□ 你是一个渴望并喜欢玩游戏的人

以前我也声明过这一点，现在我将继续坚持下去并贯穿整本书，但也不能过重强调这一点。

通过里程碑（或者朝此目标努力）：

当你正在开发一款游戏时，管理者通常要你把自己需要做的所有事情划分成一个个小块，其中的每一部分就被称作“里程碑”。每一个里程碑其实代表着游戏开发中的一个阶段，所以负责人或是项目经理可以借助于此来跟踪和控制游戏的开发进度。

准时到达里程碑也就是按时完成预定的任务，这经常是值得庆祝的。令人遗憾的是，历史上很少有哪个游戏项目可以在预定的时间内，按照当时的预算开发出来。这其中很大一部分责任要归咎于团队中一些人制定的不切实际的目标，以及上层的一些领导没有对此做出准确的判断。无论什么时候，当团队中某个人对你说 he 负责的事情只要多长时间可以完成时，你就应将 he 所说的时间增加一到两倍，因为那样也许才刚刚够。（引自 Scotty's Rule #1）

没有按时到达里程碑是很平常的事情。但作为一个策划者，你不可以把它看得很轻。没按时到达一两个里程碑，也许不会是世界末日，但如果你将完成任务所需的时间拖得很长或者你没完成的任务很多，而且你又任其发展不加控制，最后你可能真的会丢掉整个项目。尽可能去阻止这种时间的流失，而且，当你所制定的目标看起来已经不可能完成时，你应该知道如何去修改进度，重新做好游戏的阶段性任务的划分。宁可将一款不如你最初想象中那样完美的游戏拿出去发行，不要因为抓着一两个不重要的问题不放而贻误了商机。

要想成为一个好的游戏策划者，你不但要喜欢玩游戏，对游戏有兴趣，而且在玩游戏时要有深度和广度。所谓深度，就是专心玩好几个游戏，仔细研究那些规则如何架构，以及游戏运行中采用的是那种策略。所谓广度，就是要玩很多种不同类型的游戏，不要只是局限在RPG(Role-Playing Game, 角色扮演游戏)上。可以玩实时战略类游戏(RTS: Real-Time Strategy)、冒险类游戏、益智类游戏、模拟射击类。如果你有孩子，可以和他们在卡门世界中探险。离开电脑一会儿，玩一些传统的棋盘游戏，比如：*Risk*、*Diplomacy*和*Talisman*，甚至可以向隔壁邻居的小孩挑战，玩几局*StarFleet Battles*或者是*Magic: The Gathering*。不论游戏是好是坏，你通常都可以从中学到一些在游戏设计方面的东西。

□ 你是一个勇于创新的人

一些新的、不同的游戏总是游戏玩家所期盼的，所以他们会觉得有些电脑游戏感到不满。如果玩家不表现出不满的情绪，也许他们将不得不一次又一次地玩一些类似的游戏，那样也就不会有百万美元资产的公司每年设计出成百上千的新游戏。所以作为游戏策划者的你，必须要有创新能力。其实有很多方法可以让你成为一个有创新头脑的人，你可以创造一个全新的游戏运行模式，或是创造新的角色扮演的环境。另外一个方法是用那些已经存在的概念结合在一起形成一个新的模型，比如将一个游戏的样式和另一个游戏中的元素融合起来。总之最重要的事就是你要使玩家感觉到它所玩的游戏是以前从也没玩过的。

□ 你是一个充满好奇心的人

所有角色扮演游戏的设计者在其他很多不同的领域中都有所研究。多了解一些中世纪的历史可以让你在游戏中设计的东西更让人信服，比如攻城机、城堡、骑士、弩以及捕兽器。研究心理学和社会学能让你更好地理解人们在赌博时是怎样想的，还可以帮你想出一个更好的方法来解决玩家和游戏或是玩家之间的交互。如果设计者可以花些时间去了解天文学、遗传学和微型技术，那么所设计出来的游戏可能会因此而更放光彩。不管你在做的RPG的主题是什么，看看书，或者是出去走走，做一些你想在屏幕上展现出来的事，对你来说肯定是没什么坏处的。对周围的世界要充满好奇，或者你可以试着用你学到的东西去影响和改变那些你所了解的规则。如果有机会的话，你可以进入大学，用更多的知识充实自己。一个更高的教育对你的游戏设计以及你的事业目标都会有帮助的。

□ 你是一个有判断力，喜欢思考的人

古语有言：上帝也会犯错。游戏策划者可以将自己和神相提并论，他们必须能够轻松地应付一些问题并能找出最简单最合乎逻辑的解决方法。看问题有时应将各部分拆开，从而了解它们是怎么产生的。思考是很重要的，看电影时，你可以试着在侦探告诉你之前找到凶手。游戏策划者应该能够一眼看出游戏的规则，明白游戏中存在的逻辑错误，并找出有益于玩家的解决方法。客观性对游戏策划者来说是必需的，只有那样，游戏才会展现出

各式各样的特性，在经过不断的修改后才会更加完美。

□ 你是一个有雄心壮志的人

所有成功的公司不会在他们的产品上贴上标签说，这是今年第二好的角色扮演游戏，或是说他们的游戏和某某游戏一样好。因为没有哪个玩家会买一款第二好的游戏，就像没有哪个小组喜欢去开发一款这样的游戏一样。当你走进门提交简历要申请一个公司总监时，他们就知道你的目标不是要开发出一款还可以的不是很糟的产品，而是要开发出一款最好的、最畅销的产品。那些所谓的第二好的东西只是在浪费公司的资源和开发者的时间。当然首先你要对自己有一个好的评估，你应清楚地知道自己的才能，但如果你希望在游戏设计的这条路上走得更远，就必须胸怀大志。

□ 你是一个有组织能力的人

做 RPG 游戏设计需要一个很大的工作群体，所以如果想让你的游戏开发按时、按预算、有效率地进行，就必须要有组织能力。一个会调兵遣将的人有时可以抵得上 10 个大力士。比如在做一个怪物的设计时，你应清楚地知道美工、程序员、音效师是否都按时地完成了他们自己的工作，而且你也应该知道在项目的修改过程中什么被加了进去，什么被删除掉了。在游戏脚本开发中，一点点的滞后都可能影响接下来几个月的时间流程，如果这种情况在不断地发生，这时你就应该清楚地明白是否应该解雇某个人。很多方面都需要你去思考、分析和整理，关心了解游戏和开发者的需要也是至关重要的，比如团队内部交流时，你必须知道谁需要什么样的信息，然后有针对性地将资料发过去。

□ 你是一个好的领导者

每个游戏项目都需要一个好的舵手，他不仅可以提出好的构思和建议，而且还要是那种别人乐意为他马首是瞻的人。作为一个领导者让人尊敬总是好于让人畏惧，不要让你的下属做一些你自己都不喜欢做的事情。在你周围有些人你也应该记住，他们在一个项目的开发中只是做临时工作，而且他们的付出可能并没有得到完全的回报。对你来说每周可以有一个长假，每年做一些需要做的事情就可以领取很多的工资。如果你要一个替补的工作者去做同样的事情，结果却只能拿到一半的工资，而且得不到很好的福利。所以如果你想让别人做些职责外的其他工作时，你就应该给他们一个同样优越的条件，给他一个很好的理由去完成工作。

□ 你是一个关心玩家感受，懂得收集反馈意见的人

有时你应该从项目中抽身出来，暂时忘记那里的一切，包括你想做的和玩家想要的，而去关心了解一下那些既不是游戏策划者，也没有什么游戏经验的玩家们对你游戏的看法。业内好的游戏策划者都能够及时地对游戏玩家的想法作出回应，即使那些想法有点天真，不合实际。

□ 你是一个可以抓住主线，能放眼全局的人

你要是一个 Down Board 玩家。在棋类游戏中，所谓的 Down Board 就是指你对接下来要走的几步都了如指掌，而后就可以把所有的精力都放在关键的足以决定胜负的策略思考上。在这一点上设计游戏和玩游戏是相通的。有时你要花 18~24 个月的时间去全心研究整个游戏的构思，如果在这时做了一些只是你自己想做，而不是那时你应该做的事情，就会明显地增加游戏开发的周期。所以你必须时刻记住当前最主要的任务是什么，在这条主线

上继续前进。不要浪费时间在主线之外的其他事情上，虽然它们可能比你现在做的事有趣，但它们会消耗你大部分的精力。总之放眼全局，目光永远都应该放在那块最大的披萨饼上。

□ 你应是一个值得别人信任、忠实的、乐于助人的、友好的、谦恭的、善良的人

在这里我引用了童子军的教条，但和前面说的、听起来有点学究的教条相比，这却是至关重要的。当你和你的队友，和媒体，或者是和那些玩家打交道时，具有这些美德的你也肯定会得心应手的。作为一个游戏策划者，想让自己值得别人信赖，就必须能够提出好的建议和构思，做出好的游戏。只有那样，较专业的游戏者才会一次次地想起你。你也应该忠于你游戏的追随者，因为有了他们，你的游戏才会成功，作为 fans，他们对你的帮助无所不在，他们自愿的组织在一起，做网站来感谢你付出的辛苦劳动，他们充斥着网络上的各个聊天室，推荐你的游戏，鼓励别人购买或是下载你游戏的拷贝。他们向新闻记者介绍你即将发行的大型游戏，这样做对你也是有帮助的，因为记者会把它作为独家新闻，对你及你所做的事会产生正面影响。至于做人要友好、谦恭、善良，这个常识随处可见，也就不需要进一步解释了。对你来说最起码也要做一个好的负责人，在游戏设计群体里做一个好的伙伴。如果你连这一点也做不到，我跟你说的也只能是童子军的格言：时刻准备着……

除了上面说到那些特质和美德外，这里还有几个训诫送给你，正如史蒂夫·马丁在 *Grandmother Song* 这首歌里唱到的那样，一个游戏策划者有时也应是“逢迎的、圆滑的、洞察心机的”。但所有这些都只是用在特定的场合的，如果其他情况下你也这样，那就应该检讨一下你的个人问题。

总之一句话，如果你想成为一个出色的游戏策划者，即使你不能具备我上面所列出的所有特质，也要具备其中大部分。有些特质对你来说，也许不会很重要，这完全取决于你在公司中的职务。如果你作为一个策划者或是项目经理，那么你的决定和判断将直接影响产品的前景，所以这时你的工作最需要的就是你的个人才能、你的判断力。如果你不是站在领导阶层，那你所需要的也许仅是具有很好的创新头脑，来执行某人的决定。不管你具有多少特质，清楚地了解自己总是一件好事，并确保你现在的职务能充分地发挥你的长处，让你的队友来弥补你的短处。

4.2 加入团队

在团队中，当你和那些你要超越的游戏策划者们谈论到“团队”时，他们大部分都会异常激昂，然后你可以听见他们抨击和评论，从 *George Orwell* 的 *Groupthink* 到“共产主义下饿死的农民”，再到来自于 *Star Trek: Voyager* 的 *Borg Collective*。

在西方，我们自小到大看到的大多是各式各样的自私自利，所以我们对任何的协作都有兴趣。比如我们会将矛头指向世界著名的独奏曲的发明者中的 *Thomas Alva Edison*，他在史书上留名，不仅是因为他自己的多项发明，更多的原因也许是他为了挣钱而去开工资低薄、压榨工人的工厂。我们也关注一些没有巨大成就的科学家，比如有一个叫 *Nikola Tesla* 的科学家，他是交流电的发明者。人们经常会因为 *Walt Disney* 所创建的娱乐界第一帝国而去称赞他，但他不可能只凭自己就能完成所有的那些经典的动画，而且迪士尼公司如此的出名，也不仅是因为迪士尼在自己后院里做出了所有的迪士尼模型。

诸如此类的，如果你想开发出游戏，在商业上可行，并且有潜力去赢得更广阔的市场，那么你必须牺牲一些自我，学习如何和其他人一起共事。闲话少说，让我带你进入另外一个奇妙的、略带些恐怖的世界：团队。

作为一个游戏的策划者，你不会再像以前那样要去和队友们进行歇斯底里的明争暗斗，因为在这里你所见到的将都是你的伙伴、你的朋友，甚至是你肝胆相照的好兄弟。你们将坐下来，一起去规划游戏的未来，拟定一个令所有人满意的方案。有时你也许会经常地冲入别人的办公室，为了一份初期的草图，一个需要立即解决的问题，或者是一段程序代码，所有的这些都可能直接影响游戏将来的发展方向。在开发游戏 *Planet's Edge* 时，我和 Eric Hyman 早上三点左右就起床，狼吞虎咽地啃着汉堡，边玩 *BattleShip* 边讨论着我们当时正在做的游戏，那段回忆我至今还很怀念。一个好的游戏公司，它给人的气氛就应该是自由的、学术的和有趣的，不管你持有怎样的看法，在哪里都可以自由发表你的意见，它能让你感受到你是真的在为一个项目付出。

当然事情也会有另一面，游戏开发中也许会有一段时间，你让团队中的人所做的人和雇佣兵的生活相似，只是没有它残酷而已。团队中偶尔会出现一些人，他们并不赞成目前游戏开发的方向，因此每天都会提出一些所谓的看法，暗示他们当初没有被采纳的游戏构思，比你现在的没什么新意，但有些市场的概念要好得多。而且有些时候，团队中的一些人，他们不去看游戏策划书，而是隔几分钟就跑到办公室去问你，实际上所有的这些问题都写在了设计文档中，他们稍微看一下就可以明白。每当这时，你也许会特别憎恨“修养”这个词，更有甚者，他们一意孤行，完全按照自己的想法去设计和开发游戏，遇到这种情况，我不知道你的心会不会变凉。

很多游戏策划者对团队的误解竟然是：他们合作者的意见及看法也应该可以控制和左右项目的主导方向。开会的时候很多人涌到一个只能容纳 20 人的房间里，每人说出自己的意见和看法，然后游戏策划者被催促着写下这些人所做的决定，这就是所谓的“委员会裁定”，这看起来却更像一场有趣的游戏。让我羞愧的是，我曾不止一次地目睹过这种令人厌恶的策划过程，但这里也应该说明一点的是，对一个成名的、有着良好规章制度的公司来说，在大多数的项目开发上采用这种方法也是可行的。但这种会议的结果往往都是没意义、糟糕的。而且大部分公司也知道这种方法根本行不通，按照那样去做，不可能策划出一个长久的方案。就像一本书需要一个作者，一部影片需要一个导演，一款游戏当然也需要一个决策人，只有他才可以指引游戏的方向，并最终做出决定。正如大型网络游戏 *Ultima Online* 的制作人所说的那样：游戏策划的过程不是，也不应该是民主的（详见本书第 14 章对 Carly Staehlin 的访问）。

Capra 的灵感：

这件事不是发生在游戏界内，而是来自电影界，它告诉我们当一个总策划师在游戏决策的阶段放弃了决策权时会发生什么事。故事继续：著名的电影导演 Frank Capra 经常因其电影中具有独特的故事情节而被媒体高度赞扬，并且那些创作的手法常被称作“Capra 的灵感”。Rober Riskin，Capra 的一个事件设计师，曾因参与创作而被称赞说有 Capra 独有的天赋。在 Capra 的另一部电影制作中，Rober Riskin 采用了一种超乎寻常的手法，在他提交的剧本中竟然有 120 个镜头完全是空白的，当 Capra 对此表示否定时，Riskin 反问 Capra：“你是一个非

常著名的导演，为什么在你独特的创作中不能包括这个呢！”。

寓意：在项目的开发中将自己作为一个指路人是对的，但你一定要明白：在很多决策上做出决定的只是你一个人的事，不要将信任乱用，否则你队中的人提交给你的文档可能比那些空白脚本更糟。

你应该根据团队中人的个人能力去决定是否考虑他的建议，而不是把团队当作是集中所有人的想法的地方，就像我们不可能将一个看门人的看法和负责游戏代码的程序策划者的意见相提并论一样。当团队中的每一个人都清楚地知道了自己的职责，并能适时适地地提出恰当的看法时，我们的团队才可以真正“兴旺”起来。如果你让别人去负责一个工程的几个方面时，你要让他们能感觉到他们是真正地掌管着那些部分。比如你已经指定了某人做为美工设计师，但你又不时地走过来干扰他的决定，这个举动显然已经损害了他在他的员工中的权威，而且将最终影响他在这个项目上真实实力的发挥。当你雇用了某人时，其原因肯定不是因为他没主见，只会惟命是从，而是看中了他的想法和才能。因而当别人提出的建议和你相悖时，如果它对整个项目有益，你就应该采纳。

有时游戏的某些部分必须按照某种特定的方式去进行，因为公司老板的介入，或者因为那是团队决策者深思熟虑后作出的无可更改的决定，这时你就不要去寻求别人的看法，或是要求投票表决，也不要去理别人的看法。有些设计者总幻想能更多地参与到游戏的整体决策中去，然而事实上这根本是不可能的，因为从长远看，那必将导致领导者决策上的失败和你威信的大大降低。如果你必须给出一个指令性的决策，但又想看看它施行后的效果，那你就用其他办法去验证它，免得因为决策的失败而给队友留下不好的影响。坦诚地去面对别人，不在私底下搞小动作，只有这样才能得到他们的拥护和尊敬。

当然在不适当的时候发表一些意见，往往导致事情的不断增多和时间上无限延续，就好像要去去做超出了工作范围的事情一样。在开发游戏 *Betrayal at Krondor* 期间，当我们顺利地进入“死亡三月”时，由于 John Cutter 和我都没什么时间，我们请了一些专门做调试的人来帮忙做游戏中的一些等级设计。这其中有一个很特别的人，我们暂时叫他 Jochi，他想在这款游戏中为自己留下一个永久印记，于是他（不管团队中其他人的阻止）做了长达 11 个小时的改进工作，当然这么做并不是攻击团队中的其他人。的确 Jochi 是一个很聪明的家伙，他有一些很有趣的想法，并且这些想法也可以加入到游戏中去，但在那时，我们的游戏开发已经进入尾声，对所有人来说，谁都不会去考虑为游戏添加任何新的特色。当 Jochi 知道我们没有接受他的任何建议去修改游戏时，他变得固执和气愤，并更加努力去让每个人清楚了解他的想法，尽管我们都已经明白。最后，经过和 Jochi 的多次谈话，在他了解了游戏开发周期的运作后，他才明白我们的游戏开发已经进入尾声了，再去修改它是不切实际的。非常幸运，我们的项目最后成功地完成了，这恰恰是因为我们知道什么时候调整航向，什么时候应该做好暴风雨来临前的准备，并在项目开发的最后阶段能够找到那条我们应该走的路。团队中的一些人时常会去想着为游戏再多增添一个特色，这时你必须让每个人知道游戏真正需要的是什么。

Feeping Creaturism:

有时也叫做 *Creeping Featurism*，这个短语的意思是不停地想给游戏添加一些新的特色，即使已经过了应该添加的时候，虽然这些修改是实际的、可行的。这种想法对于刚开始做游

戏策划的人来说，是时常会有的，他们总认为应该把他们可以想到的所有特色都添加到游戏中去。

4.3 认识团队

如果有幸的话，你将有机会和你的队友共处一年半或是两年的时间。在这个漫长的貌似平静的游戏开发过程中，你们整天生活在一起，一起吃、一起住，甚至抵足而眠，也就是在这段时间里，在他们身上，你了解到了比你原先想知道的更多的事情。比如在你为每个人叫了一份披萨做宵夜时，你就会发现他们不喜欢吃的东西是什么。你将知道在他们编程、写东西时喜欢听什么样的音乐，是喜欢 Rage 还是喜欢 Jon Michel Jarre、Garth Brooks，或者是 Beethoven 的 Ode to Joy。或许有的时候，团队中有人结婚，你很自然地被邀请去参加单身派对，在派对上，你识破了别人的隐私并被要求替他们保守秘密，这往往比你平时达成的一些公开协议更有约束性。在很多方面，这些人会比你的家人更亲近，所以尽可能多地了解他们也没什么坏处。虽然我不知道和你一起工作的那些人到底怎样，但我可以肯定的说他们能帮助你将项目中的一些想法付诸实现。

4.3.1 负责人/项目经理

如果你所在的公司存在负责人或是项目经理，你会发现他们的工作几乎全是管理，他们处理和项目有关的所有事情的规划。比如，资金的调度、计划的制定、人员的分配以及资源的使用。例如你需要一台新的电脑显示器，这种事就可以交由负责人处理。如果你需要一个新的助手，你和队友发生了纠纷，或者你想讨论时间表的延长，这些都足以影响到整个团队，因此所有的这些事情都可以找负责人得到解决。

负责人和项目经理的另外一个重要作用就是作为项目的代言人，无论是对内还是对外。在游戏开发中，当需要增加预算时，负责人就要去找 CEO，去开发办公室或者与投资商进行交涉，来解决团队的需要。他们也将是销售部在外的主要的游戏代言人，他们将接受外界媒体的采访，参加各地的展销会，联系投资商，帮助策划广告，解决演员招聘及拍摄现场的租赁。总之，负责人或是项目经理工作的首要任务就是尽其可能，让团队把所有精力都放在游戏开发上，而不用为了担心游戏的市场前景或者是其他一些事情而分心。

4.3.2 策划群体

这本书由始至终，我经常提到“策划者”这个词，好像真的存在这个职位一样。但实际上，策划者是一个群体的总称，包括很多人，按照策划方向的不同而各自有着不同的职位。接下来我将详细介绍这些职位以及它们之间的本质区别。

1. 总策划师

总策划师是一个项目的灵魂。他们要提出原始的解决方案，以及整个游戏的基础——策划文档。他们有时也将一些已经存在的东西例如表演、电影、书等改编成游戏剧本。不

管游戏的构思来自哪里，总策划师的任务是构建一个项目基本的框架，定义它的初始界面，并制定出最底层的规则，来操控整个游戏的运作。

首先，总策划师需要负责策划文档的创建和修改。因为设计文档是最重要的技术规范，有了它，团队中每一个人才会清楚地明白项目的基本目的。在设计文档的指引下，他们知道下一步应该去做什么，并最终将游戏的粗略轮廓转变为游戏最终需要的程序、图像、声音以及情景对话。

另外，总策划师也必须是团队的啦啦队长和管理者。他们必须时刻激励每一个队员，要让他们感觉他们为之奋斗的项目是完美的，可以成功的。他们一直遵循那个重要的准则：情绪高昂、充满斗志的设计者总可以开发出令人满意的游戏。所以总策划师应时刻注意队员的情绪，让他们始终活力充沛、充满斗志。

当成功地达成了游戏总策划方案后，游戏总策划师要么直接委任，分配任务，要么让负责人从团队中选出技能出众的成员来投身于具体的项目构建。这些人将包括程序架构师、美工架构师，以及故事架构师。对一个小公司来说，游戏总策划者可能也兼作故事架构师，而程序架构师或者是美工架构师也兼作项目经理。

随着项目的发展，总策划师也将负责指导那些专攻于某个方面比如故事设计，或是等级设计的设计者们的具体工作。

2. 故事、事件设计师

故事、事件设计师是一个熟悉游戏的专业写作者，他把全部的精力用在游戏内容及故事情节的设计上。他们要详细地描述游戏世界中的每一件事，以及和游戏有关的历史背景，而且在设计的过程中还要去考虑玩家的文化传统和风俗习惯。如果 NPC 已经被设计好，那故事、事件设计师的主要任务就是编写游戏中所有角色的对话以及将来在屏幕上或是在帮助手册中会出现的文档。故事、事件设计师也要写出游戏中玩家需要完成的主要任务和支线任务，这些任务的设计将直接影响到整个游戏的故事情节，还要完成游戏中一些例如房间、地牢等场景的设计。在有的团队中，游戏关卡设计师直接将他们的设计方案提交给故事、事件设计师，而不是提交给总策划师。

3. 游戏关卡设计师

游戏关卡设计师的主要任务是按照总策划师和故事、事件设计师详细说明去构建游戏的所有框架。他们使用文件编辑器或是 3D 模型库：例如 3ds max 等工具，把一个游戏的所有资源，比如怪物、魔法、人工智能等结合在一起，将一个游戏以及它的故事情节初步展现出来。

4.3.3 程序设计群体

就像策划群体一样，一个项目中的程序设计者也有很多种。程序主管主要将一个游戏引擎所需要的所有各个组件组合在一起，而其他的程序员则投身于一个个具体的程序设计中，例如做表面贴图、控制视频显示、处理游戏情节，以及在网络游戏中必须有的网络编程。而且游戏中每次添加的一个新特色，都会有一两个专门程序员，有针对性地去解决其在游戏中出现的问题。如果你想了解更多的关于程序设计者的分工以及各个分工的具体

操作，Prima Tech 在线有几本程序设计方面的工具书，我建议你看一下：*Beginning Direct3D Game Programming*（作者：Wolfgang F.Engel and Amir Geva）；*OpenGL Game Programming*（作者：Kevin Hawkins and Dave Astle）。

4.3.4 美工设计群体

做艺术设计的也不例外，他们和策划群体、程序设计者们一样，按照他们处理的方向不同而各自有着不同的职位。

1. 美术总监

美术总监指导游戏中所有的，包括界面、怪物、道具，以及游戏中所有场景的主要轮廓的构建，并根据自己的特长，选择其中的一个方面作为他自己的任务，然后将剩余的部分指派给其他美工。

如果美术总监不用亲自做任何的美工设计，那他的工作就是去监督和管理其他美工。

2. 3D 建模师

3D 建模师借助一些 3D 软件包，例如 Maya 或 3ds max，将他们所有的时间都用在游戏 3D 模型的架构上。例如建构恐龙、宇宙飞船模型，以及一些建筑物，如塔、城堡。有时候 3D 建模师中会分出一部分人，专门完成人物的建模，他们将花所有的精力去模仿现实中的人物，并构建出有着独特个性的人物模型。依据项目的不同，开发小组有时可以只由美术总监领导的建模师组成。

3. 表面纹理设计师

表面纹理设计师的大部分时间花在游戏 3D 模型表面纹理的制作上。这里列举了一些典型的纹理：例如恐龙的皮肤，宇宙飞船船体的暗色金属，要构建一堵逼真的城墙所需的岩石贴图，或者是一幅将挂在君王房间里的伪造出来的相片。总之如果 3D 模型已经做好，那么纹理设计师的任务就是想尽一切办法让那个模型显得更加逼真。

4. 动作捕获者

动作捕获者需要专门的技术，他们用动作捕获设备将角色的动作数字化，并记录下来，然后将这些信息交给 3D 建模师以架构出游戏的 3D 模型。动作捕获者有时还要将平时分开演示的动作结合起来，或消除无用的动作来满足动作的连贯。

5. 动画设计者

如果一个项目中没有用动作捕获者去分析和创建动画，那么此时就需要动画设计者，由他们为游戏中所有的角色、怪物，以及会出现的所有设备去创建动画。

6. 背景绘画者

有些游戏中，尤其是冒险类的，需要一些人来创建一个美丽的背景，游戏中的角色在此背景下活动。尽管随着 3D 的不断发展，背景绘画没有经常的被使用，但还是可以经常发现游戏界内的很多公司里仍然存在这个职位。

4.3.5 音乐和声音带来的影响

在很多游戏公司里，做音乐和声音的部门总是有些声名狼藉，而且这些工作往往交给公司外部的人去做。尽管如此，音乐和声音在游戏中的地位是无可动摇的，而且随着一些新技术的出现，如被广泛应用的立体声的发展，如何将音乐和声音更好地在游戏中展现出来就显得尤为重要了。

1. 音效师

在一个项目中，音效师主要负责为游戏中发生的所有事情都加上相应的声音，如一些特殊啾啾声、脚步声、爆炸声、打开牢门时发出的吱吱声等，所有这些都都在音效师的职责范围内。

2. 音乐策划师

音乐策划师的工作是非常艰难的，因为他们要创作出可以无止境循环的，而且让人听起来觉得舒服、对它始终不会感到厌倦的音乐。很少有人可以做到这一点，但总有些人比如 Jeremy Soule，他们制作出来的音乐能带人进入一种新的境界。

4.3.6 测试群体

在结束一个开发群体中所有不同职位的介绍前，我想感谢那些默默无闻的英雄们，他们在游戏的开发中付出了很多，却没有得到很多回报。

进入游戏公司的另外一个途径就是做游戏测试员。就像豚鼠的“实地考察”一样，测试员的工作是在游戏发行前不断地对它进行测试，来查看游戏的运行状况。和其他行业中的那些数不尽的体力劳动者一样，游戏测试者在他们的职位上付出很多，收获很少。

而且事情还有更糟的一面，很多人都认为游戏测试者的工作很好，因为他们玩着游戏就可以拿到报酬，其实不然，将来玩家看到的是一个有良好游戏平衡性，不会中途崩溃的、有着漂亮游戏场景的游戏。而游戏测试者看到的却是一款不完善的、到处布满 Bug，以及没有完整对话，故事文档很随意的游戏，在这其中很难找到任何趣味。在第一次，或是前几次的测试完成后，测试者了解了整个游戏的概括，这或许可以找到些乐趣，但到了第 40 次，当他们试着去打开游戏中一个至关重要的坟墓以查看是否会出现和以前一样的 Bug 时，他们简直就是在绝望的边缘徘徊，那时游戏中的所有乐趣，都已经不复存在了。到最后，当测试者看到的是一个完美的没有任何 Bug 的游戏时，这款游戏就可以从他们手中交出去，包装和公众见面。然后测试员又要投身到另一款游戏的测试中，面对的又是一批新问题，周而复始。所以大部分测试部门的人员流动频率很高也就不是什么奇怪的事了。

练习

1. 仔细阅读上面列出的那些游戏策划者应该具有的几个特质，看看你具备几个。如果有些你不具备，问一下自己今后是否可以朝着这个方向改进。

2. 查看市场上的一些 RPG 游戏，观察他们对现实问题的研究是否很好。注意他们的

游戏在哪个地方偏离了现实，根据他们自己的实际情况设计了哪些特有的东西，以及他们为什么转向那个方向。

3. 进入你最喜欢的游戏，看一下开发者的名单中的所有人。然后再去找一些以前的、比较老的游戏，看是否有些人，他们在以前的游戏中默默无闻，现在却家喻户晓。

4. 试一下在 RPG 游戏开发中做一个兼职的游戏测试员，请他们给你一款 Bug 较多的游戏，然后一遍一遍地测试它，并且注意那些出错很多的地方，尽你所能找出出错的原因。想一想真正工作在这个职位上的人，牢记那次体验。

第5章 RPG 游戏的生命周期

“任何东西都不能使人的注意力如此集中，除了达到一个持久的目标——心灵将智慧之眼凝于此。”

——Mary Wollstonecraft Shelley, *Frankenstein* (1818)

如果你曾经和一位了解医学的人一起看《急诊室的春天》（即 ER），或是和一位懂天体物理学的人一起看《星球大战》，可能你很快就会被告知：编剧和演员展现给我们的所有细节，从根本上来说都是错误的。（假设你是一个比较喜欢抱怨的人）如果，你看了一部以其他形式描述游戏策划者生活的影片时，你将会发现影片中对游戏开发过程的描述存在很多错误，有些甚至是神话般的错误，这些错误就好像是科幻小说存在简单的科学漏洞一样。荧屏上你如果没有看到过那样的描述，这里就有些铅印的版本。

* * *

[场景]

进来一个十几岁的年青人，胳膊下夹着破旧的滑板。他是一个天才，而且长得很帅，但这种描述也许对警察来说起不到任何作用。房间里零散的披萨盒，告诉了我们他皮肤的颜色是从哪里来的，但我们奇怪那样的吃法竟然可以保持那么好的体型。

然后那个男孩走到电脑前，敲了一下键盘。电脑上立刻就有了显示：一系列有线状外壳的 3D 人物模型在一个看不清的背景下不停地旋转。那个男孩只是动了一下关节，弯了一下手指，在键盘上敲了一下，于是就有很多奇怪的景象展示在我们面前。

年青的电脑黑客：

嗨，嗨。小心了，全世界的人，最终血腥的屠杀：part IV，开始了。

在连续敲了几下键盘后，屏幕上出现了一个人，全副武装，手里拿着一杆大的可以装在坦克上的枪对着电脑黑客皱眉。

年青的电脑黑客：

那……关于……做。六个月的努力终于完成了！我们已经准备好了，Blastem 公爵。银行里不久就可以有一笔巨款汇入。

那个男孩停止了敲击键盘，弯下腰，从电脑的软驱中拿出一张软盘，然后把它装到一个黄色的信封里，拿起他的滑板，出去，为了他的名誉和财富……

* * *

我当然明白，这是娱乐表现手法上的需要。为了在向外行人传达信息时，不会因细节的过分详细而讨人嫌，有时真实需要被放弃。辨别 20 多个人都认可的做法的好坏，比辨别单独一个人做法的对错要困难得多。如果在影片中详细展示一个有着很多变化的游戏开发过程，可能在第一部分播放完之前，它那漫长的开发周期就让很多人犯困，甚至睡着。为了获得观众的眼球，那种做法可能是有趣的、值得的，但它会误导观众，产生不良影响。无论怎样我都很希望编剧提供给我们信息是正确的。如果你不明白为什么上面的那些场

景是错误的，这里就有很多解释。我希望上面所说的“最后血腥的屠杀：Part IV”的制作过程不会给人们带来很大的误解：

□ 那个男孩是独自一人在工作

曾经有一段时间，就是在我刚刚对制作电脑游戏感兴趣时，游戏开发只不过是一两个人坐在工作室里干所有他们要做的事情，包括写程序、做策划、撰写文档，还搞搞音乐。在发布 *Sierra On Line* 前，Ken 和 Roberta Williams 完全是在饭桌上推敲出他们的想法。Jon Van Caneghem 推出的、曾获得巨大成功的系列游戏 *Might & Magic* 是出自于他的卧室。在游戏产业起步阶段，还有很多这样个人英雄般的例子，但你必须注意到当进入 20 世纪 80 年代这个黄金发展的时代，有好多事情都发生根本性的变化。

今天的游戏玩家期望他们所购买的游戏有最新的技术、高品质的音效、优美的文笔，以及经典的美工设计。在这些技艺的某些方面，很多开发者都具有过人之处，有一技之长，但现实是很少有人能具备所有的这些才艺。单靠一己之力研发出既满足市场又适应时代的产品，不是绝不可能，但对于目前的现实情况，这样做的确很难。如果你选择独自一人工作，那么你必须清楚将要面对的困难。如果你立志单靠自己的力量想在明天的 RPG 游戏市场上占一席之地，那么你将面对所有这些困难，并将付出 20 倍的艰苦努力。说这些也不意味着你只有加入像 *Monstrously Huge Games Incorporated* 这样的公司才能获得成功，只是说明你确实需要帮助。

□ 没人仅通过敲打键盘来创造 3D 模型

OK，这简直是一个傻子都知道的、无聊的观点，但每当我看到别人疯狂地敲打键盘，而一些东西神奇的出现在屏幕上时，我就有一种莫名的愤怒。自从我 17 岁开始，试着在 Atari 400 上用 BASIC 语言的 DRAWTO 命令画一副 TARDIS 图之后，我就没有单靠键盘输入来处理图象设计了。今天的设计者使用鼠标、绘图板、图形加速卡、操纵杆、音乐合成器、大型数字录音机，还有其他大量的专业设备来辅助创作，因此很好地使用这些外部设备将在游戏开发过程中扮演重要角色，就如同我们要熟悉键盘的使用一样。

同样重要的是，你不能只会单一的使用一种软件来完成伟大的游戏设计。你可能需要像 Adobe Photoshop 或 Illustrator 来草拟游戏的界面，用 Lightwave 3D 去构建一个恐怖怪兽的模型，用 3ds max 做等级设计，以及其他一整套的软件，如 Microsoft 的 Word、Excel、Access 和 Project 来撰写策划文档、创建数据库、统计预算以及做产品概述，所有这一切都是你的项目开发中所必需的。你了解和使用这些工具的能力将直接影响你成为一名优秀的设计者。这些形式多样的软件及技术掌握得越多，就越能叩响通往你梦寐已求职位的大门。

□ 六个月做不出一款专业的游戏

六个月对大部分的游戏开发来说也许只是刚过了策划阶段，想在如此短的开发周期就可以将你的产品打包发行，简直是痴人说梦。（或许你会认同我，引用我的观点）确切地说，那时游戏的具体开发可能才真正的开始，你所作的可能只是在创建一些扩展包，里面包含着你新建的一些关卡设计和几个被添加到业已存在的引擎上的怪物。所以无论如何要想在一年半之内将一款新游戏推出是不大可能的。

只可任选两项：

偶尔有些看起来很聪明的 CEO，没有深入整个游戏中去就认为自己可以找到一些加快游

戏开发过程的方法。然而，他们也很快就会发现，所谓的那些方法对我们这些在游戏开发中摸爬滚打多年的开发者来说，早已心知肚明。管理阶层们有时候很生气：为什么你们就不能在不影响预算和游戏质量的情况下，加快游戏的开发速度。但事实上这一点我们的确是做不到。你可以加快开发速度，你可以降低开销，你可以保证游戏质量，但你却只能任选其中的两项而不能做到三者兼备。

按照具体的需求和项目所面临困难的多少不同，传统的游戏开发周期差不多需要18~24个月。尽管游戏开发不是在山巅之上进行雕刻，但也差不了多少，所以每个项目都将花费很长的时间。例如，使团队熟悉一项新技术的应用；创建游戏故事情节；为游戏添加所需的特色；最后在一款没有任何 Bug（希望如此）的游戏和公众见面之前还要花费几个月对其进行测试，所有的这些就是一个项目需要很长时间的原因。但开发时间也不可以过长，它可能造成技术的落后，如果一项工程的开发需要多于24个月才能完成，那么在它发布时将面临技术落后的巨大风险。在你开始策划时，你的游戏可能非常的新颖，走在业内前沿，但如果开发的时间过长，超过了两年，而且这期间没人了解你到底在做些什么，那么等到游戏发布出来后，观众的技术口味就可能已经转向其他游戏，你也将被踢出市场。

1993年以前，游戏开发一直保持着一种相对稳定的状态，但是近几年，随着众多因素（包括技术）的影响，游戏开发的成本在成倍的增长。SSI/Westwood Studio 的 *Eye of the Beholder* 在1991年的开发中花费了120万美元。今天，对于像那样一款主打游戏来说，这只是一个保守的数字。对现在来说，几乎没有哪一款游戏的成本会低于400~500万美元。

□ 游戏设计者并不代表会成为百万富翁

现在公众对游戏开发者大多存在误会，他们认为做游戏的那些人会用20美元的钞票来点燃壁炉，睡在铺了钞票的床上。其实除非你非常非常的幸运，否则你将不会在这个行业里富有起来。你可能会过着一种体面的生活，但你不会比大部分的同龄人提前退休。成为一名游戏设计者，只是因为热爱这个工作，热爱游戏开发，而不是因为它可以让你成为百万富翁。

□ 没有哪张软盘可以容纳完整的RPG游戏

今天的RPG游戏都很大，但并不是因为它大而使困扰，而是因为这些庞然大物很难被压制在一张CD光盘上。玩家硬盘上用来安装他们喜爱的RPG游戏的自由空间平均不会低于515MB，所以那些拥有更大存储能力、更高读取速度的DVD光盘才会适应未来日益增大的游戏的需要。一张软盘，容量只有1.4MB，根本就不在我们的考虑范围之内。

CD-ROM 和 DVD-ROM 的比较：

在容量和读取操作方面：CD-ROM 和 DVD-ROM 有什么不同呢？第一个不同点就是读取数据的速率不同。1XDVD-ROM 驱动器的物理转速相当于3XCd-ROM 的转速，而读取的数据相当于9XCd-ROM 驱动器所读取的。这就意味着在相同的时间里，DVD-ROM 读取的数据远远大于 CD-ROM 所读取的。第二个最明显的区别是压制在这两种格式上的数据存储空间的大小明显不同。CD-ROM 光盘只可以存储650MB的数据，DVD-ROM 光盘按照是单面还是双面、是单层还是多层的不同，可以存储4.5~17GB的数据。即使你使用的是单面单层的DVD-ROM，它的数据存储空间仍是使用CD-ROM格式的7.23倍左右。

如果说近几年来游戏界内有什么明显的变化趋势，那就是RPG游戏在不断的增长，不

论是在游戏大小、广度还是深度上，这种影响对游戏开发来说是深远的。游戏变得越来越复杂，这与 18~24 个月的开发周期是分不开的，所以如何降低游戏成本预算让将来游戏玩家可以买的起这款游戏，将成为游戏产业在这十年内面对的一个最大挑战。

以上所列出只是一些常常被人们所误解的或是在游戏界内不被人注意的简单事情，我相信界内很多人在和朋友、家人，以及媒体的一些记者谈论后还会有一些其他的想法要补充。在第 6 章我将详细地介绍游戏策划者的具体工作，现在首先让我们看一下游戏开发的所有过程，在这条路上，越来越多的策划者们被人所知，被玩家们所喜爱。言归正传，让我们开始伟大的角色扮演游戏的开发过程的介绍……

5.1 创意收容所：出卖这些疯狂的想法

每当我参加界内例会，在讲台上向世人介绍一款伟大游戏时，总会有人不厌其烦地问我同一个问题：“你的创作灵感是从哪里来的？”

有很多编剧和策划者对这种问题常常是采用回避的方式，他们或者不去回答，或者随便回答，或者有些玩弄地扔给记者一个不是答案的答案让他们自己去处理。对我来说，我有点同情那些提问者，因为我也曾经想过要问那样的问题，但实际上这并不是一个容易回答的问题，就像我们不能准确地回答“今天早上为什么穿这件绿色衣服？”或“当我在 Gray 先生的办公室因回答不上 Twin Cities（Minneapolis 和 Saint Paul 的街道紧邻着密西西比河，美国人亲切的称这地方为‘Twin Cities’）的基本问题而受训时，为什么脑袋里会有当时的想法？”。我有一个兄弟是神经系统学家，他在 Oklahoma 大学教大脑信息通信，并在此领域有所研究，他可以详细描述人们的一些想法是从哪里来的。但对我来说，我还很难去把握这一点。我曾试着用一两句简练的话如鸡尾酒有几种去回答那个问题，但是无论我怎样努力，到最后我能说出来的仍然是那句话：“我的灵感来自各处。”

当我回过头来看看那些我已经完成了的那些不同的游戏时，从中发现了一个奇怪的灵感源泉。在 *Might & Magic III: Isles of Terra* 中，我与 Ron Bolinger 讨论过的用在游戏里的很多故事情节和人物，确切地说是详细描述古典摇滚的双关语。Planet's Edge 的灵感很明显不仅仅是来自 New World Computing 公司注册的 Starfleet Battles，还来自于很多其他游戏。例如故事的曲折变化来自于有着科幻故事情节的纸笔游戏 Traveler；场景的切换方法来自于安德鲁·洛伊·韦伯的著名歌剧 *Phantom of the Opera*；而写作上则是使用来自安伯托·艾可（Umberto Eco）的符号语言学。Elysium 可能是我所创作过的很有影响力的一款游戏，它的创作很大程度上是基于 Carl Jung 无意识的理论的集合和经 Joseph Campbell 讨论过的广泛的神话传说。

如果你也采访过其他一些设计者，你就会发现他们对游戏的创作灵感是来自哪里的问题，会给出相似的回答。Will Crowther 创作出 *Adventure* 是因为在他探测和绘制岩洞地图方面的有很深的研究。*Deus Ex* 的创作者 Warren Spector 曾这样说：看看报纸，简单地聊聊天，以及做一些生活的琐事对游戏策划者来说同样重要，因为从中也可以得到创作灵感，就如同从近几年的科幻小说中取材一样。这些就是创作灵感上的一个来源，对于这一点上，所有的游戏策划者都会认同，但由于它的过分的盲目性，所以很少有人会去谈论它。如果

你想构思一款好的游戏，那就应该具有各方面的、大量的经验，包括玩游戏。

很多人之所以会想到去做一名游戏策划者，是因为他们觉得失望、受限制，或者简单地因为一款游戏的烦人的故事情节。在放弃了继续玩下去之余，那个未来的游戏策划者对自己说：“嗨，我如果做，肯定会比这个好！”，然后他就去思考如何改进那款游戏。有时这可能会给游戏的运作带来致命的麻烦，但另一方面，它可能意味要将两个从来没有结合过的观点结合在一起。*Dungeons & Dragons* 的制作者们就是把战争游戏的理念和来自 Tolkien 的 *Lord of the Rings* 中的科幻元素结合在了一起，其结果可以说是惊天动地的，它为我们开创了一个全新的游戏体系。Richard Garriott 的 *Ultima* 获得了成功是因为他放弃了传统的“打怪得到宝物”的游戏模式而代之以不断提升人物的各项特性。从某些方面来说，不断收集经验和提高以前的游戏系统中的技术水平一样重要，但不管怎么说，游戏中总需要一些新的元素。这不仅给喜欢幻想的游戏玩家们一种全新的感受，而且也帮助 *Ultima* 确立了一条与其他竞争者完全不同的道路。

最后，无论你的游戏设想是来自于哪里，你所需要关心的是能够通过一些小小的灵感而有所作为。

游戏构思的可能选择：

可能你现在正因想不出一个好的游戏构思而烦恼，这里有一些建议可以参考，或者下面的几个观点可以作为你游戏构思中的一部分。

- 业余爱好，兴趣。
- 文化底蕴，探险。
- 哲学方面，精神领域。
- 历史事件。
- 假定分析，假定推断。
- 身边不断变化中的事情。
- 公众会议，社会组织。
- 自然规律。
- 生命中出现的任何不寻常现象。
- 军事训练准则。
- 高科技设备，中世纪武器及服装。

得到一个游戏构思可能是一件容易的事，判断别人游戏中的错误可能是一件更容易的事。对很多人来说，他们在得到了一个游戏设想的同时，也失去了它。只有将那些游戏想法实现，才可以将你从那些盲目的追随者中区分出来，而成为一个专业的游戏策划者。

5.2 一切为了完成出售的梦想

你没有兴趣开发自己的游戏规则体系，或者你不喜欢从一点一滴开始构建你游戏的世界，但这并不意味着接下来你的游戏发展会和你想象中的那样，到处碰壁，到处充满阻碍。实际上，对很多公司来说，从外部寻求技术和游戏的构思计划是很平常的事，因为有些外来因素如果在自己公司内部开发就会有些困难。而这种付费引入外部资源包括程序代码、

美工造型、故事情节、以及其他的一些已经存在的智慧产物，并只可使用一次的做法，即所谓的授权。

合理地去利用那些已经存在的资源绝对是有好处的。如果你使用了一套已经确立的、十分稳健的规则体系，或者你的游戏主题曾以其他媒体形式出现过，并且在当时很流行，那么当你将自己的游戏计划第一次提交给发行商或上级领导时，就很容易被接受和采纳。

如果开发者们认为外面某些资源可以给他们带来很大的市场，那他们在购买此资源时就会显得很大方，出手阔绰。而且从理论上说，从外面引入资源可以适当地减轻团队中一些人的负担，项目中的某些方面也就不需要专门派人跟进，同时也可以缩短游戏的开发周期，降低管理费用和日常开销。但购买和引入外部资源并不是一件简单的事情，很多例子都显示虽然使用了曾经很成功的技术、完美的体系结构，以及流行的主题，但开发出来的游戏的市场情景并不乐观，销量也并不是最好的。在这一点上就犹如在电影中使用大牌明星：没有明星的一部电影可能更加注重故事情节，表演技巧；有大牌明星的一部电影可能会过多地依靠它的名字效应，表演上会有些欠缺。所以不管什么时候，你都必须清楚地明白你做的那款游戏到底需要些什么，哪些东西才可以真正地有助于提高游戏的乐趣。

5.2.1 从万物中得到授权

引用已有的科幻小说作为游戏的创作蓝本对于开发者来说是最平常的。我们曾经和几位著名的科幻小说家，如 Arthur C. Clarke 和 Gentry Lee (Rama 的作者)，Robert Jordan (*Wheel of Time* 的作者)，还有 H.P. Lovecraft (*Alone in the Dark* 的作者) 进行过简短的交谈。根据 Star Trek 改编创作的电脑游戏也是开发者们所喜爱的，而且现在有一款以星际战争为主题的大型多人网络游戏正在 Verant Interactive 公司（也就是发行 *Everquest* 的那个公司）紧锣密鼓地进行中。

在 1991 年，我得到授权以当时著名小说家 Raymond E. Feist 的科幻小说为题材做游戏开发。在我回公司 Dynamix 核实支票时，我发现 Feist 和 Midkemia Press 已经慷慨地将一叠叠的有关系列小说 *Midkemia* 的创作资料交到了公司。有了这些资料以及 Feist 当时所写的全部的八部小说，John Cutter 和我就开始了艰苦的工作，并从中创建出一个新的故事、一个游戏剧本以配合我们已有的 3D 引擎，其最终的结果也就是我们在 1993 年发布的 *Betrayal at Krondor*。

一方面，从外部引入注册过的资源的确是有好处，它节省了我们大约三四个月的艰苦工作，否则我们将不得不用这些时间去构想有关文化、地理、历史、宗教以及其他的作为一款完善的 RPG 游戏所必需的背景资料。此外，Feist 的名气和他在科幻文学领域的地位，也成功地将他的一些读者吸引到我们这款游戏当中。虽然他提供给我们的资料非常详细，但仍然有很多小的细节无法真正地体现出来。我曾不止一次地使用一些复杂的算法并推算出了，在将来，在世界的某一个特定的角落会发生某件事，我想让有些事情发生，但很快的我发现那根本不可能做到，因为早在 15 年前 Feist 和他的同事就已经在系列小说 *Midkemia* 中决定了凌晨 3 点 X 事件是绝对不会发生的。当然他完全可以这样做，但却没有任何记载告诉我们他为什么那样做。

另一方面，从外面引入游戏题材也有其弊端。你将会发现当你站在游戏的立场上时，

经常会为是否要保持你借用的那个世界的完整性、真实性而烦恼。故事中的一些重要人物是不能被杀死的，而且也不应该有些额外的经历，因为那可能和预定的一些冒险活动相抵触。如果在书中或是电视上，有两个人是从来也没有碰面的，而且书中也给出了他们不应该碰面的原因，那么你在游戏设计中就不得不想尽办法让他们在整个游戏中彼此孤立。在小说中可能会用一个拥有强大魔法的法师，他可以轻而易举地将一座城市化为灰烬，但在游戏中如果玩家可以去操作这样的角色，那你就必须确保小说中所说的那种威力强大的魔法不会破坏游戏中战斗的平衡性。在小说中有些角色一出场就拥有强大的法力，但按照 RPG 游戏的需要，在游戏中他刚开始时只可以是一个等级很低的普通角色，因为只有这样，随着游戏的进行他们才会有更多的发展空间来提高技能和特性。

尽管解决引入的游戏题材和游戏的具体需求之间的冲突很困难，但我却很幸运。因为在其他公司的游戏销售并不理想的时候，*Betrayal at Krondor* 的销量却很是可观。多亏了在那时候从外面引入了游戏题材，John 和我才能集中精力于游戏本身的具体细节，我们才有机会让我们的游戏更加完善，否则我们将需付出更多的时间和努力才能取得成功。

5.2.2 从现有的规则获得授权

有时你可能对创建游戏的情节及开发计划很有信心，但对自己制定一套指导和约束角色间相互作用的规则体系没有多大把握，这时你就可能考虑是否需要去注册一套已经存在的规则体系。如果你留意过近几年发行的几款主流 RPG 游戏的话，就可能会注意到它们中的大部分都是以传统的纸笔游戏规则作为基础的。*Baldur's Gate*、*Planescape: Torment*，以及即将推出的 *Poll of Radiance 2* 全都基于 *Dungeons & Dragons* 的游戏规则，区别仅是对其做了些轻微的修改。而 *Fallout* 和 *Fallout 2* 则主要是基于 GURPS（通用角色扮演系统）；*Vampire: The Masquerade-Redemption* 是基于 White Wolf Publishing 公司发布的曾非常成功的“叙事者”规则。

就像引入玄幻小说做游戏题材一样，使用一套现存的游戏规则也有其优点和缺点。作为一个开发者，当你借用他人东西时总会遇到一些事情，它们使你的工作或更加容易或更加困难。权衡利弊，借用现存游戏体系有一个非常明显的优点，那些现存的游戏规则就像是为你的游戏专门设计的一样，这意味着不用花费很多的时间去考虑如何将那些规则体系和你的游戏框架融合在一起。一旦拥有了那些游戏规则，你就已经有了游戏的基本骨架。

但这也不是说一旦选定了哪个游戏体系，接下来就不会碰到任何困难了。你必须认清事实：大多数的纸笔 RPG 游戏系统中的战斗采用回合制；大多电脑驱动 RPG 游戏系统采用的是实时战斗。传统 RPG 纸笔游戏系统中，赋予玩家所扮演角色的技能和特性在目前的多媒体环境中并不能很好地发挥出来，而且最主要的是你要想出一个新的方法来应付或者避免如何在游戏中和玩家进行很好的交互，在以前的模式体系中所有的这些问题都是由各系统中自带的管理角色如城主、拥有者，或是故事讲述者来解决的。对于“桌面”系统，例如 *D&D*，它所要求的计算能力很适合用于家庭电脑。但如果你所要求的系统体系将会过多的倾向于故事叙述，如 *Werewolf: The Apocalypse*，那你最终也许要自己去裁定一套比原先想象中更复杂的规则。

如果你已经准备将你获得授权的一套系统投入游戏开发中，那此时你就已经占得了先

机，因为很多游戏玩家都了解和熟悉其体系结构。玩家在玩 *Call of Cthulhu* 系列游戏时都会知道增加他们的智力点数是非常重要的，而且他们会很自然地去搜寻一些图符来抵抗怪兽 Nyarlathotep 及其同党的攻击。但如果基于权威系统体系 *D&D* 的游戏中，巫师发出的火球在巫师等级的提升一级时，火球的伤害本应按照第三版规则手册增加 1.6 点却被改为提升了 1.4，那玩家在玩的时候一定会很困惑，他们所钟爱的游戏怎么会变成这样。如果你更改了大家所熟悉的规则体系中的很多细节，同样就会有很多玩家对你无理的改动表示不满，就像有时候删掉了小说中一个主要人物会惹来非议一样。所以永远也不要低估玩家：他们会忠于原来的游戏规则体系，如同他们会忠于小说的原著一样。不管你从外面引入的资源是什么，如果其中有些是已被公众所熟悉的，那就不要去改动它。

可以从 License Your Engines 获得游戏引擎的授权：

另外的一些授权形式还包括买入游戏引擎或程序主体源代码，这对一些小公司来说是经常被采用的，并且也是切实可行的。因为他们没有足够的时间、资金以及资源去创建自己的、功能完备的、技术先进的且可以和大公司抗衡的游戏引擎。尽管买入这些东西的费用是很昂贵的，但它仍比自己开发所投入的资金要少得多。现今最著名的游戏引擎可能是 *Lithtec*、*Infinity*、*Halo* 或 *Unreal engines*，它们都是以界内出色玩家的名字命名的。如果你想了解更多有关这些引擎的信息，可以登录网站 <http://cg.cs.tu-berlin.de/~ki/engines.html> 查看 3D 引擎列表。

5.3 求助更高的力量：尽心打造这个提案

一旦你脑中灵光一现，对你想做的那种类型的游戏内容有了一个大概的认识，接下来必须解决的就是资金问题了。除非你是一个非常有钱的人，可以请得起一队程序员、编剧、美工和声效师来将你的计划变成一款实实在在的游戏。你必须写出一份引人注目的文档介绍，为什么你的构思、你的计划是最好的，只有这样那些游戏公司才会投入人力和财力。这份简单但很重要的有关前景分析报告即所谓的“可行性计划书”，它将决定你的这个游戏计划是被接受，还是中途夭折。

每个策划者在写可行性计划书时都有自己的一套做法。有些人把可行性计划书作为游戏开发过程的开始，但对我来说，他只是一个决策的阶段，让我想清楚我到底想做的是一款怎样的游戏。在下笔之前，我会做充分的准备。我知道我想做那款游戏，它的类型是什么，将来完成后它大体上应该是怎样的，展现在玩家面前的是一个怎样的世界。完成简单的文字描述后，再附加上其他一些文件，包括当时构思游戏情节时所作的一些笔记，以及带有在午夜及家庭聚会时做出的游戏界面草图的一些黄色表格。据我看来，一份可行性计划书的成功秘诀就是描述你构思这个游戏的经过以及在你的头脑中已经想好和成型的整个游戏世界。

但并不是所有的人会做到这些，有些人在写可行性计划书时只是按照其他的一些资料去写，而不管他实际的游戏计划到底是怎样的。而其他的一些人一上来就提到动画设计、代码测试，甚至于已经决定了将来用在游戏中的引擎。他们所说的这些步骤都是超前的。只有当你完成了实实在在的可行性计划书，将你的计划准确地描述给那些持有资金可能会

投资你的人，那些事情才有可能发生。（关于如何构建可行性计划书，详情请见第 8 章，如果想参考 *Betrayal at Krondor* 的可行性计划书实例，可以查阅附录 B。）

当你的宏伟计划跃然纸上后，你必须找到一个人，他有充足的资金储备并乐意和你一起投入未知的，有些冒险的游戏开发中去。如果你非常幸运已经是一个游戏开发小组的一员，那你惟一要做的就是让监制人和项目经理同意认可你的计划。如果你是一个怀才不遇的无业者，你可以试着将你的计划提交给以前接触过的那些公司，或者可以将你的计划交给一个游戏代理者，由他来判断哪家公司最有可能接受你的计划，并将它付诸实现。另外，一旦那个公司注意到了你，那你的计划就会被投入漫长的审核过程中，接下来所要做的就只有等待了。

那段时间里，你一定会心急火燎，总想知道他们是否会同意和认可你的计划。计划审核是由一些不同职位的人组成，他们将对你计划的每一处细节进行详细的核查。监制和策划者将针对游戏中一些新颖的构想，考虑他们的实现在技术和逻辑上是否可行。会计师则列出这个计划在实现过程中需要的所有开销。市场运营者将主要预测这个计划在将来市场上的销售情况，考虑目前市场上游戏玩家的购买趋势是否将和你想象中的一样，能推动或是影响这款游戏的销量。最后，也是最重要的一点，审核小组中每一个人都会去考虑按你计划开发出的游戏，人们是否会感兴趣，是否会去买、去玩。即使前面几点你达到了要求，但这一点更重要，你必须在你的计划中清楚地考虑到，否则游戏公司不会把任何资源投入到你的这个计划中。

不管你的计划多么宏伟，即使第一次提交就被驳回，也不要感到吃惊，这有时候也不是一件坏事。他们看重你的计划，才会立即去审核它，而且他们通常会很有礼貌地告诉你为什么驳回你的计划。可能是因为他们认为你界面的描述不够清楚，或者是你没明确定义好这款游戏将来的市场。不管他们说的是什么，认真地听，并客观地评价你自己的计划。记住，这些人中有很多既是玩家也是开发者，他们有很好的直觉，了解到底一款什么样的游戏才可以大受玩家的喜爱。如果有些修改可以让你的计划显得更加完美，这时你就应清楚知道这些修改是否真的会对你的计划有帮助。要么在经过一些比较后，试着按他们的意见对你的计划作出适当的修改，或者将你的计划投向其他公司，看是否有人可以接受原来的计划。

假如你已经完成所有你应该做的，也通过了所有相关的审核，如果你已经和所有可能的游戏公司探讨过你游戏计划的可行性，并且最后足够幸运地找到了赞助商和支持你的人，那接下来将进入项目开发的另一个阶段：创建游戏策划文档。

5.4 控制世界的计划：游戏策划文档

一般来说，构思游戏计划和创建游戏的策划文档之间有很多不同点。大部分游戏计划的构建是由一两个策划者完成的，并且外界资金的投入也很少，而且在一个计划被认可和接受前，它不会实实在在地与预算、团队，以及一个必需的时间表联系在一起。但当计划被接受，并投入策划文档的设计后，所有的这些都会有所改变，在你计划中要做的每件事都必须详细地写出来，让你的队友能明白，并照此执行。此时，你和所有部门管理者站在

同一战线上，时常开会探讨如何寻求一种最好的方法将一个计划变成一款人们都喜欢的游戏。接下来你就和周围那些聪明、富有创新和想象力的人们一起，详细描述计划中的每一个细节，创建功能完备的策划文档，并展现出最终游戏的雏形。（关于如何创建策划文档，详情可以参见第 8 章。）

在这个阶段首先要做的事应该是确定任务的优先级，这样一来可以草拟出一个固定的进度表，团队中的人才知道他们之间是如何相互依赖在一起的。将你的任务有计划地、有层次地拆分，划分出等级，让其他人知道应该做什么，并依照什么顺序去做。你可以按照如下的方法来划分你的游戏开发过程：

主要任务

在这个阶段做的所有事都是为了构建游戏的平衡，统一游戏底层功能。部分事件构建中，最重要的是先解决游戏引擎的开发、区域编辑器，以及游戏运行基于的基本规则。

次要任务

虽然说是次要任务，但也很重要，它主要和游戏的内容有关。包括故事情节、主人公、主要反派角色、怪物，以及其他一些游戏故事的重要组成部分。它们支持游戏的运行。

其他任务

也就是人们所说的 Wish List，这部分是关于游戏中的一些特色或其他想法。它们不是必须要添加的内容，对整个游戏来说可有可无，但如果你有充足的时间和开支，你可以去完成它，毕竟这些内容可以让游戏显得更加完美。这个任务包括：支线任务以及游戏中的一些隐藏因素等。其中隐藏因素是只有当你到达了一定的等级，找到某些宝物，或是完成游戏中其他一些辅助功能时才可以被触发的。

一个好的策划文档应该在你的游戏和公众见面以前，每周甚至每天都需要来修改和更新。虽然在策划者的工作中，创建策划文档是最单调乏味的事情，但对整个游戏开发来说，它却是最重要的，因为它分配了团队中的每一个工作，让他们明白在项目中具体做些什么。

诚然，业内有些人觉得创建策划文档是没必要做的事情，它只是在浪费别人的精力、额外增加项目策划者们的工作而已。我尊重那些人有说这种话的权利，但我不赞成他们所说的。如果你仔细观察说最大声的那些，将发现他的下场不外乎如下的一个或是几个：

- 他们永远也不会获得总策划师这样的职位。
- 他们总是孤独一个做事。
- 他们不喜欢自己的想法被别人评论。
- 他们失去人心、失去队友的速度比沉船上跑的老鼠还要快。
- 他们不会容于那个公司。
- 他们不会容于游戏界内。

在 *Tunnels & Trolls* 遇到的麻烦：

1990 年，在我大学毕业六个月后，我不能相信我竟然可以在一家游戏公司中找到一个编剧的职位。而且我很快接到的第一份任务基于 DOS 系统的（洞穴和巨人）*Tunnels & Trolls: Crusaders of Khazan*。在工作的第一天，我被给了一个所有游戏中的文档，并被告知这些需要重新更改成英文版本。那些文档是很粗糙的，从一个名字是 *Starcraft*（和 *Blizzard* 没关系）的公司创建的日文版本翻译过来的，掺杂着一些令人无法理解的话，如 *Sudden boat turns turtle*

(突然船变得无能为力)。

不幸的是，没有策划文档。我根本就不知道这些文档将要被构建在什么样的环境下。没有地图、没有概要、没有策划笔记，那时我才真正感受到了什么叫做绝望，我只被给了一台装有日文版 *Tunnels & Trolls* 的电脑。两个月后才拿到那款游戏的策划文档，尽管在修改 *T&T* 时学到了很多游戏策划方面东西，但最主要的还是团队中每个人都应该都做出相应的策划文档。

一个游戏策划者不去做策划文档，就如同不去告诉团队中其他人应该做什么事一样，这和一个懒汉没什么区别。

5.5 无法把握的过程：产品包装

当你的游戏开发开始向终点冲刺，项目已经初具模型，这时还有一件你必须关心的事，这件事 CEO 不会告诉你如何去做，但它就像你要雇对人那样至关重要，直接影响项目能否生存下去。如果你想让你的队友充满动力，如果你想让你的赞助者对游戏抱有希望和感到满意，如果你想让杂志的编辑对你们所做的事情感兴趣，那你就必须不断地完善产品的包装。你必须很早就想到这点，提前去设计产品的外形。

产品的包装很重要。对内，可以打消你的投资者的顾虑，让他们知道投入到项目中的资金和其他资源已经得到了很好的使用。对外，在内部展映时将它展现给杂志和将来的玩家，让他们形象地了解你的游戏，勾起他们的想象。只靠一个奇特的名字，还不能引起人们很大的兴趣，在游戏面市前，关于游戏的包装你可能已经想了一年左右，但除非你现在引起杂志编辑的兴趣，否则在明年真正和公众见面时，那些杂志媒体提起几个月规划的报道不会迎合你的需要，推动你游戏的销量。

至于游戏包装的详细细节，这里有几点不同的意见可以参考。在游戏开发的初始阶段，你只能做一些之间没什么联系的演示来简单地表述游戏的一些基本信息。但如果项目进入中后期，游戏引擎的一些功能已经完成，这时在你的演示中展现的就可能是游戏的战斗系统或是其他一些方面，让人们对你的游戏有个根本的认识。总之一句话，最重要的就是要把基本的游戏界面展示给人们。

换句话说，你现在所作的是从视觉上来描述你的游戏方案。一个演示的基本准则是简单但必须能有效地传达出如下的一些信息：

- 外观：按钮、菜单、平面图等。
- 规则：游戏背后的规则体系包括程序算法、流程图等。
- 内容：故事、脚本、美工和音乐等。就像电影的宣传片一样，要给人以美感。

尽管国内每年有很多不同时期的游戏展览，但对大部分游戏公司来说，它们的时间表上看重的只是一年一次的游戏展览大会：E3。每年五月，世界各地的游戏专业人士都会聚集在一起，拿出他们的宣传动画，大肆宣传他们即将发行的游戏。那次活动的规模很大，也很难判定到底哪一款游戏是最好的，有些卖方甚至想出用耳塞作为购买他们游戏的奖励。

一般来说，一款游戏的开发周期至少是 18 个月。在 E3 期间，展示你宣传动画的机会只有一两次，所以宣传动画的多少完全取决于你游戏发行还剩下的时间。如果时间很紧，

你可能只可以做出一个简单扼要的演示，可能只是给交易会上的几个代表看。在游戏即将发行时，你可以在各个售货点附一些宣传广告，来吸引别人关注，那样，你的游戏越接近发行，就会有越来越多的人的期待。

E3 对游戏有很大的影响，但如果你没有提前 3~4 个礼拜去考虑和设计宣传演示，那它就有可能会打乱游戏的进度。有时我很奇怪，而且这件事在游戏界内时有发生：为什么总有很多的策划者在他们的开发进度表中没有考虑到这一点。如果你不知道今年的 E3 是什么时候，找出并在你的日历上标出。不要忘了，那是项目的一个里程碑，过了那个阶段，游戏的发展就不在你的控制范围之内了。

5.6 死亡三月：游戏结束前期

如果你的游戏引擎已经建成，并且游戏的雏形已经给媒体留下了很好的印象，那你面前的主要工作就是每天例行公事地为游戏添加一些必需的内容，并解决随时会发生的 Bug。在这个过程中，应尽量保持放松，以免被这种工作搞得神经错乱。我不能给你一种适合团队中所有人的准则，但我可以给你一些可选择的建议，这也许能帮你度过这个阶段。

有件事一直使我吃惊，游戏策划者一直都是在职责的驱使下做事。纵观全球，在游戏的开发中，他们每天花费他们大部分的时间、金钱，贡献出他们最好的主意，有时甚至是健康，但很少有人仅是为了能永远地保住自己的饭碗，以及为玩家提供一种度过无聊周末的方法。而且在游戏团队中有一个不变的好处就是可以吃免费的披萨，可以随心所欲地玩游戏，以及在等待游戏发行的过程中让时间慢慢地消逝。那段时间也就是我们所有人都介入的项目开发的最后阶段，也是被我们亲切的称为“死亡三月”的最后那段宝贵时间。

不管你以前是做什么的，你都可能经历一种你自己的“死亡三月”。在那段时间里，头痛、流鼻血时常发生，而且你的项目正以一种可怕的速度撞向航道上的一座冰山，所有的那些做事规范、约束逐渐崩溃。团队的例会表现出一些不良风气，所有部门经理大声地说着一些项目经理希望听到的话，而私底下却在嘀咕，他们被指派的上百个任务还没完成，这件事还可以隐瞒多久。到最后，团队中的所有成员早上三点就爬了起来，打开浏览器下载 Derek Humphry 的 *Final Exit* 的副本，奇怪为什么整天喝可乐不会药物过敏。不幸的是，大部分解决方法都是要自己付出才可以得到，但这里也有 4 个我做项目经理时总结的经验，也许可以让你较轻松地度过这个“死亡三月”。

□ 控制好你的“拖车”

如果团队中有一个人落在了进度表的后面，就犹如是在高速公路上发生的一起交通意外，和那个人有关系的所有人都会被阻塞，停滞不前。而且在那个人的问题解决之前，没有人可以前进。此时惊慌容易出现，管理部门于是企图出动所有的拖车，拖走那些障碍物，并天真地认为 10 辆拖车肯定比实际上需要的一辆能更快地解决路障。而事实上所有的那些拖车也要一个挨着一个的行驶，派出那么多，最后也只是在浪费公司昂贵的燃料而已，并且问题解决需要的时间可能会因此而拖得更长。所以，如果你想项目中增加人手，就应该在项目的开始而不是在项目快结束的时候。如果项目后期的确需要增加人手，你也应该清楚的知道到底需要多少人。

□ 送那些睡眠严重不足的人回家

事实证明，团队中有些人眼睛红红的，并不是他们对项目充满激情的表现，而是在暗示这些人已经筋疲力尽。偶尔的熬夜、通宵不是什么坏事，但不能经常的一工作就是18小时，其实你并没有做和想象中一样多的工作。严重缺乏睡眠的那些人不知不觉间会犯很多错误，他们还要花很多宝贵时间回去纠正他们先前犯的那些错误，也额外地增加了项目的需求。睡眠是每人需要的最有效的武器，在它的帮助下，你才可以解决前路上的困难。

□ 烧掉你的地图

不要放弃靠你一年前战略计划一点点赢来的任何好的地方。将你的炮弹射向你认为的敌人应该在的地方，而不是他们实际所在的地方，这只是在浪费弹药，并影响团队的士气。一切应以事实为依据，明确自己的方位，画出你所在的和你应该在的方位图，让自己知道你可以完成什么？如果所有的东西和你原来的计划冲突，此刻关键是随时提高团队的士气。

□ 保持和大家的交流

如果你身处密林中，周围突然变的一切寂静，此时就很容易被那些盯上你的野兽吃掉。在“死亡三月”中，死气沉沉就意味着团队中很多人焦躁不安，心里充满了困惑、恐惧，甚至怨恨。尽可能地让他们像往常一样和你保持联系，这样才可以随时了解他们遇到了什么问题 and 担心什么事情。但这样不是说要他们不间断地和你保持联系，给他们留出自己的空间和时间，这样他们才可以做出好的成绩，以提高团队的工作效率及士气。确保将他们所需要的信息随时提供给他们，而不是让他们到处去找。记住：历史上任何一个成功的公司都是建立在良好通信基础上的。

最后一个重要的事就是“死亡三月”的结束，当你的游戏正式发行，或是团队中的所有人都可以轻松地和家人团聚时，意味着你已经度过了那个“三月”。但在这之前的那一小段时间里，更应该注意团队中的人，那段时间内，每一个人都会比你忙，他们正不顾一切地冲向任务的终点，而不管在此过程中会犯很多错误。但这种事情也是可以原谅的。所以时时刻刻地将他们围绕在你周围，注意他们、了解他们可能是最好的方法，祝你和你的队友们顺利的、有成就的、完好无损地度过那个“死亡三月”。

5.7 结语：投入市场

到目前为止所介绍的都是游戏的开发周期。当你的游戏完成，并且第一次度过游戏开发中的“死亡三月”后，你可能会觉得你的游戏已经被投入了市场。此后不管发生什么，都不是你所能控制的。但多少了解一些游戏投入市场后可能发生的事情，对你来说也没什么坏处。

商业上是没有绝对的。你的产品投入市场，可能去不了任何地方，然而，如果你的游戏经过了宣传后，它可能会经历如下的几个阶段。记住，它可能从宣传到消亡，或是从发展到消亡，总之不会经历全部的循环过程。

□ 宣传

游戏经过宣传，然后和公众见面。开发过程要投入大量的资金，广告宣传也要投入大量的资金，总之任何一个游戏即使是最有前景的，在财政的开销上都会很大。你的赞助者

现在可能还挣不到钱，但游戏投入市场后，在价格上它肯定可以比同期的产品高很多。

对于 RPG，每一款新游戏出现后，它的销售都会突飞猛进。但随着越来越多的人对它的认识和了解，销售增长就有些迟缓。然而，如果你的游戏是一款已经很成功的游戏的续集，或是已经被业内人士给予了很高的评价，那么这款游戏的宣传也许可以简单一些。

□ 发展

这个阶段是商人最喜欢的。当你的游戏推出，并得到好评的时候，你的竞争者总是在旁用一种嫉妒的目光盯着你。为了介入你的市场掠夺你的成果，其他的很多开发者会推出一款和你类似的游戏并表明“我也一样”，但不知这可不可以叫做创新。此后，你游戏的销售仍在增长，但已经从原来的固定市场转向了较广阔的市场。有效的并大范围的推销是成功的关键，但在这个阶段，有时也可以适当的降低价格，以赢得更大的市场。

□ 成熟

在市场上，你的游戏渐渐不再是最新了，但销量一直很好，而且销售渠道扩展的越来越远。如果所说的这些都可以实现，那就意味着你真正的收益已经开始。事实上，游戏的成熟阶段持续的越长，那就说明你的这款游戏越成功，并已成为畅销产品。

然而，如果没有其他一些措施的介入，想在成熟阶段保持很好的销量并不是一件简单的事。毕竟，新游戏的竞争会导致销售的下降。此时游戏商会想方设法让这款游戏复兴，例如可以在其他新的平台上推出这款游戏，或发行模拟机版，或铂金版。其他的一些方法是可以公布游戏的一些隐藏因素，或是发布扩展包来提高游戏的销售。

□ 消亡衰落

一个产品到达这个阶段并不是什么值得奇怪的事。销量下降，销售渠道变窄，这时就该重新考虑开发新游戏了。如果你的游戏经历前面的所有阶段，最后才慢慢被人们淡忘，也不用难过，因为那是一个很自然的过程，毕竟你的产品已经经历了一个完整的生命周期。

宣传，发展，成熟，消亡，这就是一款游戏所要经历的所有阶段吗？答案是不一定。一款成功的游戏在市场上可能经历一些其他的阶段：

□ 品牌复兴

很多游戏的复兴完全是因为它名字的影响。怀旧情绪也是影响市场的一个主要因素。例如，一些成年人想起童年时的一款街机游戏，就可能去买一个升级的版本来玩。过去的一些好的游戏虽然已经得到了更新，但仍保留原来的界面。经典的游戏也会出现在不同的平台上。所有的这些都是迎合怀旧情绪的表现。

□ 国外市场

当你的产品已经成熟，或是产品在国内已经开始消亡，那么你可以试着在国外开辟新的市场，增加销售。在国外有市场可能是因为那里技术的落后，例如，在发展中国家电脑性能配置大多很低，所以一些老的游戏在那里可能比新的更适合他们。

□ 地方化

地方化是影响国外市场的一个最大的因素，所有的对话应该被转译和记录，对话越符合当地习惯，游戏的销售越好。修改的对话越多，游戏的再次发行所需的时间也就越长。所有的文本，可以包括写在按钮上的文字都应该被翻译过来。

国外市场也可以带动着开辟一个新的市场，将一个游戏的开发周期分地更细致，仅是

因为原先的那款游戏比预计中卖得更好。例如日本的掌机游戏已经被翻译并成功地在海外市场取得了很好的销量。即使多了硬件费用，那也是无可避免的。事实上，所有的主要的RPG掌机游戏都来自日本。文化交流也是另外一重要途径，很多东西都已经不仅是在北美和欧洲产生的了。

练习

1. 上网查看刚上市的游戏的所有资料，看一下在游戏的发行初期，玩家及其他人对游戏特性的描述。看一下这款游戏是否如同它以前宣传的那样好，游戏经过重新包装后是否会发生什么变化。

2. 查看那些受一些品牌游戏如 Star Wars 或 Dungeons & Dragons 影响的游戏资料，并找出品牌效应给游戏带来的好处和坏处，以及给游戏发展带来的约束及问题。

第3部分 神的工场



-
- 第6章 它是活的!!! 活的!!! 让玩你游戏的人感到震惊
 - 第7章 给神的扳手插上插座——构建活的世界
 - 第8章 幻想的建筑——把所有的组件放在一起

第6章 它是活的!!! 活的!!!

让玩你游戏的人感到震惊

“勇敢的念头就好比勇往直前的小兵；他们或许会被打败，但是他们却迈出了通往胜利的第一步。”

——歌德

人类仿佛就是为游戏而生的。长久以来的发展已经将这一认识深深地植根于我们的基因当中，我们需要游戏，就如同我们对吃饭、呼吸以及睡觉的需要一样。当我们的祖先们为了生存，在非洲广袤的热带大草原游猎时，他们一方面要想着尽量地减少自己的食量来节约更多的食物，另一方面还要去考虑如何躲开那些凶猛的天敌和对手。而早期的游戏策划者们就创建出了许多游戏来模拟应对那些诸如战争、洪灾以及饥饿等偶发事件，目的很简单，那就是不愿意屈服于命运，想要同天命相抗争。今天我们利用游戏和模拟器来探求那些我们实际上可能永远都无法获知的思想和世界，但一般来说，总是存在从我们业余爱好中带来的最初、最原始的暗示。取得胜利当然是很美妙的，但是更为重要的是我们对于获胜的渴求。游戏的强大在于它让我们知道失败并不仅是人机交互的一个结果，也在一定程度上暗示了一切都结束了，失败也就预示着死亡。我们玩游戏就是要学会如何避免死亡，以及如何去掌控那些个原本是不可能被掌控的东西。

在我们生活着的这个游戏的时代里，周围的一切东西差不多都可以作为我们的玩伴。当我们还是孩童的时候，就曾经玩过拼字游戏，它可以教会我们一些关于日常使用语言的基本规则，告诉我们哪些是可行的哪些又是不允许的。早期的社会化游戏让我们可以通过在游戏中使用医生、士兵、厨师或间谍等角色来体验那些我们父母亲所经历的生活。随着我们慢慢长大，游戏也开始变得更加的严肃起来，不管我们是否意识到自己的行为，每天我们都在游戏中为了金钱、权力、性或者声望而争斗。我们为工作、为财富而进行冒险，并依靠那些理想的东西而生活。

日复一日，那些重大的事件比如战争、世界范围的饥饿、性骚扰等都只不过是游戏的一些形式，或许这看起来十分无情。但残酷的现实是，一套可以影响玩家决策过程的游戏规则确实可以对它们进行非常精确的描述。尽管想要在特定情况下预测游戏的结果时，那些规则会变得毫无价值，但它们至少还是可以描述出游戏所进行的概况。而对于这些看起来似乎本来就存在的规则的研究，就是人们通常所知道的游戏理论，并且在今天这个时代，小到一盘棋，大到股市波动，甚至是在制定对付那些装备了生化武器的第三世界“独裁者”的军事策略等各种事件上，都有着它们的应用。

游戏理论：

游戏理论伴随着我们已经有一段很长的时间了。在《犹太法典》——一本古老的关于法律和犹太人民的传统的书——里面想要解决“婚约”的问题，并且阐述了什么才是通常意义上被认为的协作游戏的现代理论的先驱。1912年法国数学家 Emile Borel 出版了一本重要的

关于冒险游戏以及游戏理论的书 *La Theorie Du Jeu*。

无论如何，可能最著名的游戏理论家，同时也是出生在匈牙利的数学天才——John Von Neumann。出版了 *Zur Theorie der Gesellschaftspiele* (关于 parlour 游戏的理论) 以及 *The Theory of Games and Economic Behavior* (一本与澳大利亚经济学家 Oskar Morgenstern 合著的书)，他作为现代游戏理论最有影响力的代表而被大家所接受。不过 Neumann 的理论离我们还是比较远，他只是建造了一个关于游戏如何运作的精致的模型。20 世纪 40 年代，Neumann 开始进行电脑的开发，而他的许多关于“存储”电脑程序的概念为我们今天使用的电脑软件铺下了基础。

不过相比那些正式的游戏理论家所看重的来说，我们所感兴趣的还是有一些不同的。我们所关心的是英雄、武力、探索、龙，而理论家们所考虑的却只是存在于这些事物之间的自然的联系。你我对于所经历过的战斗，无论它是发生在电脑屏幕里的，还是实实在在地发生在现实世界的战场上的，肯定都会有不一样的看法。可是对于游戏理论家来说，情况是实际的还是不实际的都没有什么关系的，惟一重要的是那些可能的行为，以及行为所带来的后果能否被清楚地阐述给玩家，还有游戏的参与者们对于游戏的结果会不会有明显的偏向性。对于玩家而言，玩游戏的乐趣可能仅在于一个游戏的副产品，而非游戏故事发生的理由，这显然是与我们所希望的方向是背道而驰的。

尽管游戏策划者看待游戏的方式跟游戏理论家不同，但游戏理论家们的研究中还是有许多有价值的东西值得学习的。从那些游戏理论家们的长篇大论中，你可能根本无法找到一个建造大型游戏的合适蓝本，但是他们确实确定了所有的游戏都有的本质特征。在这一点上，他们做的确实非常好。

6.1 游戏剖析

看起来 Monopoly、You Don't Know Jack、7th Guest、Pictionary 还有 Asheron's Call 是完全不能被称为游戏的，但是事实上每个人都几乎一看到它们就将其归为了游戏。如果我打开电视机，然后看到里吉斯·菲尔宾正在《谁想成为百万富翁》的节目里，我马上就知道了，我正在收看的是一个游戏节目。就算 friends or buffy the vampire slayer 播出时我不在电视机跟前，通过听那些来回的问答我也能马上知道这是一个游戏节目。

通常我们在看到一个游戏时就能了解它，但有时候我们也需要多花点功夫透过它的表面去看看它，才能找出所有游戏的相通之处。表面上看来，我在玩冒险类游戏时所做的与我玩流浪类游戏时所做的会有很大的不同，但其实在这一切游戏经历的背后却有着许多相同的原理。如果我们将游戏分解开来，就会发现，它们基本上都具有下面的一些特征。

6.1.1 游戏至少需要包含两个玩家

假如你准备去玩一个游戏，那必需的前提就是你要有一个对手——或者至少来说，这是游戏理论的基本假设。虽然常识上应该认同这一观点，不过我们平时玩的游戏却有着数不清的那种每次只能供一个玩家游戏的例子。假如将这一概念严格地应用于以往所有使用

电脑的经验上，我们就可以说，那些在局域网或因特网使用之前的所有的电脑游戏，实质上都不能算是游戏。按照这一定义，*Might & Magic*、*Ultima*、*Wizardry*、*Legend of Zelda* 还有所有其他的那些游戏，或许它们能够被称为愉快的体验，但却不能算是游戏。这样一来，单一角色游戏的整个观念看起来都作废了。

目前的问题实际并不在于必须要有两个玩家的这一假设，而在于在我们的假设中，玩家究竟是什么。（或许你还没有意识到，成为一名游戏策划者就需要成为一名存在主义者，不是吗？）但假如更进一步地考虑有关于玩家的正统的定义，我们就会恍然大悟，原来我们一直都是将 CRPG（电脑角色扮演类游戏）当作游戏来看待的。

□ 一个玩家应当要做出选择。

□ 一个玩家应当要获得报酬。

显然，坐下来玩电脑角色扮演类游戏的人做到了以上几点。他们对即将在游戏中发生的事情做出选择，并且因为这些决定而获得一定的报酬。但是就算房间里没有其他人，也没有其他玩家通过网络与他们的电脑相连接，游戏中也总是会有一个第二玩家在起作用的。通常称这样一个虚幻的实体为虚拟玩家，它们存在于那种人工智能同玩家的游戏策略相竞争的游戏当中。

虚拟玩家不一定要非常聪明，但是这并不意味着它们不能做出最佳的选择。玩家们一直都在游戏中做出一个又一个选择，作为回应，虚拟玩家也会对它接下来的动作做出选择。

（比如攻击玩家，让 NPC 走来走去等），而且它们还可以通过打败人类玩家而获得报酬。在一些游戏中还会对上面所说的进行进一步的扩展，比如允许怪物去窃取人类玩家的信息或者利用那些被意外丢弃的信息。

我们可以从中得到一个重要的观念，那就是一个角色扮演游戏总是需要一些反对的力量去积极地对抗玩家。没有反对就没有斗争，而没有了斗争你所拥有的就不是游戏了。

6.1.2 游戏要有规则

人们通常都不会将规则这个词同有趣划上等号。看到这个词，我们会回想起小时候要想出去玩，总是必须先把饭吃完，或者是不能在十点以后还不睡觉看恐怖电影。但是规则——至少是好的规则——从来都不会是为了让人们的生活变得更痛苦而制定的。在现实生活和游戏中，我们都通过规则来让人们知道事物如何运作，以及采取一定的行动之后会出现什么样的结果。规则是构成现实的最基本的材料，问题建立在它的基础上，没有了它游戏也就不存在了。你想要让人们在游戏中得到自由，就必须首先明确游戏中的规则和边界是什么。

想象一下如果在对英语没有基本了解的情况下，去试着与别人交谈将会出现怎样的情形。我可能想要告诉你你们家着火了，但是除非是我们都使用一些相同的词汇、语法和文法，否则的话 *zarabneech cohant narf brak boggabogga* 可能只会让你迷惑不解地一个劲抓脑袋，而不是跑去找消防队。你根本听不懂我在说什么。我们只有通过给自己规定一种公共的语言——或者更加特别地，一种有着非常特别的语言规则的装置——我们才能够自由地同人们交流，才能将自己的想法表达出来让别人了解。同样的原则在游戏的建造过程中也是适用的。只有通过对于一个游戏核心规则的领悟和理解，玩家们才能意识到游戏应该怎

样进行，应该怎样去掌控游戏，以及怎样取得胜利。

我们可以考虑一下下棋。在一局标准游戏的开局，先下的一方为什么不能简单地用一个小兵穿过棋盘，然后马上就俘获对手的国王呢？按自然法则来说，绝对不应该会有任何东西来阻止这一切的发生，除非后下的一方将小兵从先下一方的手上打掉或退出游戏。下棋的双方，从开始下棋的时候就取得了一定的共识。而下棋的规则对世界的大小、游戏开始时各个棋子的布局、各个棋子合法的移动方式、游戏的最终目标，甚至下棋者的行为做出了相应的规定。尽管没有正式的声明清楚地说“一个小兵不能立即就杀死敌方的国王”，但规则还是规定了这样做是不合要求的。这样恰好，通过限制小兵和其他棋子，使得下棋成为了一种游戏而不仅是一个在桌面上反复移动小雕像的练习。游戏的挑战在于，人们必须要在规则的限制之下去想办法俘获对手的国王。

在一个 RPG 游戏中，你的任务就是去创建一套有着内在联系的规则，就像是棋子一样。你必须定义出玩家与他们的化身，与环境、目标，还有与其他玩家及怪物相交互的所有方式。这当中有的规则是直接指出解决特定情况的方法，像是确定当玩家试着踢到一扇门时将会发生什么情况。其他的规则都是普遍应用的一般性设计原则，它们可以帮助玩家了解游戏世界是怎样运行的。所有的这些想法必须平稳地结合在一起，从而创建一个没有漏洞、逻辑缜密的程序体，也就是人们所知道的规则体系。

6.1.3 游戏要求玩家做出选择

如果制作游戏只是制定一些规则，那就没什么意思了。如果你所做的每件事情都必须别人要你做的，那一定让人非常厌烦。玩家们希望可以有所选择，正是这种自由使得游戏远离了那些旧式的、更为传统的娱乐方式。游戏与它们先辈们的不同之处正类似于讲座跟交谈的不同，虽然二者都是口头形式的交流，但人们从这两种经历当中所得到的却相差迥异。

在正式的演讲中，听众是被动的，他们无法掌控演讲者如何展开话题或者是那些话题会以怎样的顺序进行。他们坐着，他们静静地听着，他们静静地看着，等到讲座完毕，每个人再出去喝点咖啡，吃点炸面圈。甚至无论是对着一个满是空座的观众席，还是对着一个满是欢声雀跃的拥护者的大体育馆，演讲都是完全相同的，仅因为在这两种情形下听众无法选择给出的材料的流程或者是重点。书、电影、戏剧统统都跟随着演讲的模式，但是游戏却打算在玩家同游戏策划者创造的情境之间起到交互的作用。出于这样一个原因，游戏正在越来越趋向于交谈。

在交谈中，参与者都是积极作用的。如果某人提到的一个话题吸引了某位听众，那听众就能通过选择提出哪些问题或者应该插入一些什么样的新话题，从而可以略为自由一点地掌握交谈进行的方向。一个好的 RPG 游戏就应该有同样的流程。玩家们想要对他们去哪，他们该做什么以及他们什么时候所做等都能在自己控制之下。人们想要知道，他们有哪些选择以及这些选择将会对游戏带来怎样的影响。

死亡之钮——设计难题：

人们只有在产生某些可能导致利益或者处罚的想法时才会去做出一定的选择。有时我们需要提供给玩家足够的信息，从而帮助他们去做出一定的选择，但这样却往往会引发棘手的

设计难题。对于那些一小撮时不时抬起它令人厌恶的小脑袋的难题，我把它们称为矛盾的死亡设计之钮。

想象一下，当玩家在探索世界时他们很可能会在一面毫无特色的墙上碰到一个按钮装置。由于游戏世界的目的就是让人探索，而在那当中的一切事物应该都是可以拿来使用的，因此大部分玩家都会去按下那个按钮，看看会发生什么。我们假设在这种情况下，按下了按钮就意味着打开了一扇之前隐藏着的秘密之门，这样玩家就可以接近原本难以到达的新的领域。

通过这一关，你其实已经用规则告诉了玩家你的世界是如何运行的：按钮打开大门。玩家有了这样的知识以后，应该就能够运用已经学会的知识去通过余下的电脑游戏，去决定以后再碰到类似的情况时是否应该去按下那个按钮。

现在我们设想一下，在稍后的游戏里，玩家呆在某个特定区域，并且他们看见一个藏在角落里的很隐蔽的按钮。已有的经验令玩家知道怎么去做，他们上前按下那个按钮，期望会有一扇秘密的大门向他们敞开，但这次他们得到的却是一个火球，结结实实的——甚至是致命的——巨大打击。

如果设计者没有提供一些线索，告诉玩家们到底这个按钮跟刚才打开门的那一个有什么不同，那他们其实就是在违反游戏已建立起来的规则。对于玩家而言，选择已经变得没有任何价值了，因为他们根本不知道当按下按钮以后，到底是会打开大门呢，还是会对自己带来巨大的灾难性的伤害。于是在以后的游戏中，无论再碰到哪个按钮，都肯定会增加玩家们高度的紧张程度，对那些好奇心重的玩家而言，这也确实是一种再蛮横不过的惩罚了。而更加糟糕的是，玩家已经学到的东西如今已经变得没有价值，要想取得游戏的胜利则更多的是要靠运气而非通过努力获得的技巧。

作为一个尽责的设计者，我们应该试着去关注这种情形。我们可以增加一些细微的视觉细节，通过它们可以让玩家知道在按下某个特定类型的按钮之后到底会有什么样的结果。比如说如果玩家按下蓝色的按钮，那就总会打开锁着的秘密大门；如果按下红色按钮，将注定受到致命的火球打击。

在我们已建立的新“规则”下，游戏过程中会有很多有意思的效果发生。玩家将有能力确定哪些按钮是好的是可以触击的，而哪些又是坏的，并且由此也可以做出广泛而正确的选择。这将也会让玩家更加近距离地对所处环境仔细地予以关注，看看周围是否有些新东西可以增加新的经验。

但是在休斯顿，我们还是有问题。

倘若玩家们想办法去理解我们的小把戏——“彩色编码”计划，并且开始应用那些他们已经知道的东西，这将会在他们后面完成游戏的过程中产生立竿见影的效果。在玩家们按下两到三次红色按钮之后，他们就会意识到去触及它们是件坏事。很明显，除非是有时候匆忙做出的临时决定，否则他们是不会再去触及这些会给他们带来伤害的按钮。那么在你剩下的游戏中再去散布这些带有破坏性的小玩意就会变得一点意义都没有，因为玩家将会变得更聪明而难以再次被愚弄。那么是不是应该在后面的游戏里去掉这些红按钮呢？起先这看起来似乎是个不错的主意，但实际上它却会把事情弄得更糟。如果玩家在游戏世界里漫游，知道了红色按钮是坏东西，可是如果没有红色按钮供玩家选择去点或者不点，那么从玩游戏的立场

上来说,你之前教会他们的那些东西就会变得毫无价值。决不要给人们那些不是真实存在着的选项。如果你策划的一些东西总是与玩家的意愿作对(是一个通常完全错误的思想),那你肯定会激怒他们,因为你捆住了他们的双手。

那么怎么样才能摆脱这样的困境呢?首选的也是最实用的方法是,只要不把那些会伤害到玩家的小按钮弄得到处都是即可。从建立游戏世界的立场来看,以这样的陷阱为开端是极度愚蠢的习惯。会有哪种人傻到在办公室里把电灯的启辉器放在照明开关上?而在什么样的境况下陷阱会像必需品那样使用?如果我们关注的是要让某些东西成为陷阱,那么从游戏建造者的立场来说,给潜在的目标一个提示,让他们知道它们将变成某个确定的东西,这是否真的有意义?

不去看这些更实际的问题,这里还有一个方法就是:我们可以稍微重组一下我们的“色彩代码”按钮,来确保玩家所学会的东西在整个游戏过程中都能有用。我们可以设一个骗局,那就是弄一个有正面效果的红色按钮使之具有同原来的红色按钮完全相反的效果。如果按下这些红色按钮,会产生什么样的与按下蓝色按钮相似的效果?我们假定,现在红色按钮也会打开一个也许在里面能发现宝藏的秘密之门,从而来代替被一个大火球击中。在这样的情况下,玩家就可以做出真正有意义的选择了。例如为了发现三号门后的未知世界,作为交换,玩家思考再三来决定是否去承受红色按钮可能带来的伤害。这个原则可以在整个游戏中被运用,这就提供了一种设计者可以建立而玩家又可以信赖的好的规则。

给玩家的选择的范围可以从简单到复杂。在游戏的最初阶段,玩家们对于游戏如何运作了解的还相对较少,那么这个时候最好给玩家一些简单一点的选择,比如让他们决定究竟是应该穿那件紧紧的皮革胸甲呢还是应该穿那件松松的丝绸衬衫。当他们开始在游戏中取得进步,能够看到哪些东西比较重要的时候,便可以给他们一些意味深长的选择了,例如决定是否要加入某个组织,或者是怎样将他们积累的经验点分配到那些各种各样的技能上去。

不过复杂还是简单并不是区别不同选择的惟一因素。对玩家而言,非常重要的一点是他们的选择在游戏中产生的效用将会是短期的还是持久的。

短期选择是指玩家所做出的在游戏环境中还能够被撤销的选择。例如,假设你让你的人物走进一家商店,然后卖掉她那对洋红色的长靴,那她一般还可以选择稍后再返回去把它们从商店里买回来。这就在于你怎样管理游戏中的经济体系。假设人物在当天返回商店的话,你可能以原来的价格再把靴子卖给她。如果玩家离开一个月的话,她就会发现,她的靴子已经被标上了一个更高的价格,店主希望能够通过卖出它们来取得一个合理的利润。短期选择的好处在于它可以使玩家不必为一些愚蠢的错误而受到惩罚。如果他们偶尔卖掉一些他们本不想卖的东西,他们就能够马上把这些东西买回来而不用受到任何的惩罚。即使他们最终被迫出了一个比较高的价钱,但是还是得以撤销了那些他们本不愿意做的事情。

相比之下,游戏中持久性的选择就要严肃得多了。这种选择的实质就是,一旦它们发生,那就无法被撤销,玩家必须在接下来的游戏中去面对它们所带来的长时期的影响。假如玩家对于这些还不大满意的话,那他们只能是退回到以前保存的地方,在有些情况下甚至要重新开始游戏。关于长效选择,最为著名的例子就是对于一个角色身份的选择。一旦玩家选择了某个等级,那就意味着在整个游戏当中,玩家们都必须受到这一身份的约束。

这个选择一旦做出就没有退路了。

假如你打算给玩家一个有着持久效应的选择，那他们需要在做决定时被提醒这将在他们的游戏经历中产生的潜在影响。虽然不停地这样做听起来会有点做作，但是请不要忘了，那些没有被通知的选择，其实相当于根本没有选择。

嗯，好吧，把我当成无名氏……

我会听到一些新玩家对游戏有着共同的抱怨，那就是他们不喜欢在对角色身份或属性有一个很牢固的了解之前去对它们做出某种选择。如果在游戏一开始你只是简单地丢给他们几个数字，然后让玩家去选一个，那其实就是在强迫那些对于你的规则体系还一点都不熟悉的玩家们去做一个毫无意义的选择，你应该给玩家们机会，让他们在你的游戏世界里暂时地闲逛一下，看一看各种事物是怎样运作的，熟悉一下周围的环境。让他们去偶遇那些精通某种特定技能的不同身份的个体或角色。一旦他们能够直接体验通过一组特定的属性或者一个特定的身份能够等到什么样的好处，他们就会变得有足够的见识去做出一个好的选择。在玩家们有机会学会你的游戏世界的基本规则之后，就可以允许他们去选择自己的角色了。

虽然你可以把一些关于复杂问题的信息放在玩家的手册里，但是记住，绝对不要依靠游戏外部的材料来作为玩家们理解你的游戏的主要来源。人们购买一个游戏，是想要能够从盒子里取出磁盘，把 CD 或者 DVD 放进驱动器，然后等一小会开始玩游戏。策划者们要根据人们的这一本能来进行策划，让玩家在游戏世界中去学习游戏世界，而不是从其他别的什么地方。你肯定不会想要玩家的注意力集中在屏幕以外的其他事情上，要想让玩家沉浸在你的游戏世界当中，这将会是一个很重要的部分。

这并不意味着玩家们想要决定游戏中所能发生的每件事。他们来到你的游戏世界里游戏而不是去开发一个属于自己的游戏，这样做的原因在于他们想要得到意外的东西。玩家们想要一些不在他们的掌控之中和能力范围之外的东西。假如赢得一场游戏所要做的只是下拉菜单，然后单击“立即获胜”命令，那么游戏在一开始就失去了它的挑战了。挑战是冒险的一部分，而只有当游戏的环境至少来说是部分地在玩家的控制之外时才会有冒险可言。当然，如果你选择把你建造游戏的工具贡献出来的话，那玩家们就能够去建造属于他们自己的关卡了。在假定一切由他们负责的情况下，他们需要的是能够做任何想做的事情。不过如果该游戏是你为他们建造好的单一人物游戏，那玩家们真正想要的其实是能有一定的发言权，而非完全的支配。

6.1.4 游戏向玩家提供报酬

人们通常不会只是为了做出选择而去选择。你几乎不可能说发现某个不喜欢冰激凌的人，仅因为他可以挑选而故意留在 Baskin Robbin 店里，在各种口味的冰激凌之间选来选去。在游戏和生活中，我们都会对不同的结果有着不同的偏爱。只要我们相信一种选择同时回避另一种选择会带来更多的利益，我们就肯定会做出这个选择。正是对于这种潜在的未来利益的信任，使得人们会选择将选票投给某个候选人而不是别人，会选择买 X 的产品而不是买 Y 的，会选择同 transgenic（游戏中的怪物）战斗而不是退回到游戏的起点。如果你的目标是设计一些别人想玩的东西，那就必须经常向他们提供一些报酬，能够让游戏之旅对于他们个人而言是非常值得的。从开始到结束你都要一直问自己：玩家们将从中得到什么？

让我们回到20世纪的初期，心理学家们开始为一个关于学习的理论不断地收集论据，这一理论后来成为了最伟大的理论之一，并且成为了现代游戏发展的基石。他们的大部分研究最开始只是涉及老鼠、杠杆、食物球，还有电击的时候，他们就验证了一个非常人性化的原则，这一原则可以处处控制玩家的行动。研究的结果可以简单地表述为：如果你因为某一行为而奖励某个生物，那它们就将会继续那一行为，一直到你停止再对它们的行为进行奖励。比较而言，如果你因为某一行为而对某个生物实施了惩罚，那他们就将会完全地停止那一行为。

这个被称为条件反射训练的理论通过频繁地奖励或惩罚来改变行为，看起来似乎有点不择手段，但它却强调了一个非常重要的观念：只要持续地对玩家的努力进行适当的奖励，那他们就会为了完成游戏而坚持通过洪水、火灾以及饥荒等困难。这看起来仿佛只是一个常识，但令人吃惊的是有相当多的游戏策划者都忘记了，首先让人们感兴趣的应该是胜利跟财富，而非障碍。假如你停止分发那些能够让玩家们感到兴奋的奖赏，或者假如你开始因为他们的好奇而惩罚他们，那结果就是，你会赶走那些想要享受你的游戏的人。

对玩家们的奖励可以有很多种不同的形式。假如我可以找到一个密码让我的人物登上星际飞船，这与那些可以帮助我结束任务的奖励比起来更与众不同，虽然二者都是在技术上给我的回报。当把这些类型的奖励分解开来分析时，就会发现它们是由以下四个不同的种类构成的：

□ 荣誉奖励

你将要给玩家的荣誉奖励对于游戏本身是绝对没有任何影响的，而且它们也是玩家在结束他们的经历时可以从中带走的东西。这包括了找到所有赢得游戏的方法，完成一个特别困难的分支任务，或者击败那些邪恶的怪物的阴谋。

荣誉奖励可以是分给玩家的一些最简单的东西，而且几乎不用花什么时间或努力来创建它们。你可以像在 *Diablo II* 里一样，把“祝贺你，你成功了！”放在荧屏上。

同样的，你也可以将“荣誉的传播”用在非玩家角色之间，让他们可以把一些事情一传十十传百。这样的话当玩家从一个城市进入到下一个城市时，他们就会因为他们的英雄事迹而受到欢迎。如果你成功地令玩家对他们自己感到满意，并且给他们一些可以向其他人炫耀的东西，他们也就会对你的游戏感到非常满意，并且会把游戏推荐给其他的人，这同时也让他们更加有可能回来购买你的游戏续集。

□ 生存奖励

正是由于有了这种自然奖励，玩家才得以维持他们角色的状况，并且保持他们在游戏中到目前为止所获得的东西。这些可能包括了可以治疗生命的血瓶、增加玩家魔力的魔法剂、保护玩家不受射线伤害的高科技装甲、去除咒语或者疾病的物品以及允许玩家的角色携带更多物品的储物箱或者是帮玩家担负行李的生物。

给玩家生存奖励从来就不是一个坏主意，这些是让玩家可以继续游戏下去的东西。没有了这些奖励的足够的支持，玩家们就不得不再三地经历那些非常无趣又分神地节约物品以及填弹的过程，而这些会阻碍玩家的探险，会让玩家们不愿再去尝试新的东西。

□ 路径奖励

路径奖励有着三个很重要的特征：它们能够让玩家到达一个之前无法到达的新场所，或者是得到一种之前无法得到的资源，它们通常都只能被一次性地使用，并且一旦它们被用过之后，对玩家就没有任何价值了。钥匙、撬锁工具还有密码都是这一类型奖励非常典型的例子。（通过使用一把钥匙，玩家可以到达一个新的区域，然后这把钥匙便会被丢弃掉，因为它已经没有用了。）对于玩家而言，财富的惟一作用就是拿来交换其他的物品、得到服务或者技术。从 NPC 口中得到通往某个秘密地方的指引通常也被归为这一类的奖励，因为它们只不过是玩家通往那些之前敌对的领域，或打开一个新区域的暂时途径罢了。

路径奖励的意义在于，在游戏策划中肯定会存在一些瓶颈，而玩家们要想到达下一个等级、区域或者世界就必须要通过它们。为了通过这些个瓶颈，玩家就需要通过一个特定的入口，比如要拥有通过一扇特殊的门所需的正确的密码卡，或者是手头必须要有足够的钱，才能买到杀死那些守卫所必需的武器。

从策划的立场出发，路径方面的奖励应该是非常值得的，因为相对而言可以比较容易地预测出它们的长期效果。它们的长期效果其实就是一个二进制数——玩家通过了还是没有。

当然，路径奖励也有不好的方面。如果策划者过度地使用它们，就会阻碍玩家的一系列行动，从而使得游戏给他们更加不知所云的感觉。

□ 装备奖励

装备上的奖励可以帮助玩家的角色做到一些他们以前无法做到的事情，或者是加强他们所拥有的能力。运用得好的时候，它们还可以增加玩家在游戏中所可能用到的策略和选择。关于装备奖励的一个很好的例子是：一个魔力球可以让一个角色穿过一道石头墙，或者是通过一套装备的升级，使得他们可能在一定的距离之外打掉敌人的炮楼。这些例子都向玩家提供了新的玩法（但是如果没有考虑好的话，它们也会令策划者的工作无限的复杂化）。

装备上的奖励可以在任何地点任何时间使用，而且它们都有一个相同的特征，那就是都有一定的作用时间。比如说一副魔法剂只能给吸收者的健康带来短时间的好转，同时一枚魔法戒指也只能给它的佩带者提供短期的超水平的能力，这也就意味着，这种奖励只能在个体穿着它们或者运用它们的那段时间里才能起作用。而持续的装备奖励应该包括角色已经学会的符咒，或是他们在经历中和努力工作中所获得的技能。

虽然玩家们通常会因为得到装备奖励而高兴，可是如果想将它们稳定地引入游戏中还是非常难的。因为装备的奖励推翻了游戏的平衡，而且它们还需要经过深思熟虑，在它们能够被安全地引入游戏之前还要进行测试，所以并不是那样受到策划者的欢迎。

那么，在这所有的奖励当中，到底哪一种才是最应该被推荐的呢？这完全取决于你到底想把哪种类型的人吸引到你的游戏中来。假如你着眼于第 1 章中所定义那 6 种玩家类型，他们代表了 6 种基本的玩家需要。那么可以说你想要激发他们的目的就已经成功了一半。假如你想要吸引的是那些以自我为中心的游戏拥护者，那你可能会想要给出频繁的机会让角色升级，通过这样来构建你的游戏。而要想强烈地吸引这一类人，就应该更加频繁地给他们经验点和更高的等级，这样才能保持他们一直对游戏感兴趣。另一方面，假如总是给

玩家们很多财富，甚至比增加玩家的等级更为频繁的话，那你可能会吸引那些财富迷们作为你最主要的支持者。那些吸引人的结果取决于你如何来构建整个游戏流程。对于你将要给玩家的奖励和报酬的每一个选择都将会影响到游戏的流程、对游戏的感觉以及所有方案的构造。

6.1.5 游戏要有一个目标

角色扮演游戏的目的是什么？你爬上山顶，去问那个知道真相的聪明而又古老的游戏权威。她深深地望着你的眼睛，然后给了你一样东西——《答案之书》。你满怀期待地将它打开，希望它可以解答你的疑问，但是你发现只有从那夹在破旧封面中的一面镜子里反射出来的自己的脸在茫然地盯着自己。你从山顶往下走，一面走着，一面嘲笑着自己开始的那股愚蠢。你意识到其实角色扮演游戏实际上就是关于你自己的，而你却长途跋涉，想要在外面的世界中去寻找答案，这只不过是一场愚昧之旅罢了。

可能我的那个带一点宗教色彩的答案只是一个玩笑，但是，如果我说那里头没有一点真实的东西，那我就是在撒谎了。在其他类型的游戏中，我们很容易明确地知道玩家们游戏的目的是什么。比如在二十一点的游戏，任何人只要得到最为接近那个魔幻数字二十一而又不超过它的话就算赢得了游戏。在足球比赛中，获胜者则是在比赛结束哨声响起之前得分最多的任何一方。选择其他类型的几乎任何游戏你都会发现，人们玩游戏的主要原因就是为了取胜。但胜利往往需要玩家们有一个为之努力的目标，否则这样的经历就不能称为技术上的游戏。假如你的游戏想要达到的胜利不是预先设定好让玩家们可以理解且意见一致的话，那到游戏的最后谁又会知道自己怎样才算是胜利了呢？

现在美国生产销售的大多数单人角色扮演游戏都还坚持着这样一个关于游戏的经典解释。*Baldur's Gate*、*Diablo*、*Planescape*、*Torment*、*Deus Ex* 还有 *Final Fantasy* 全都在向着一种对抗发展。在这种对抗中，玩家驱使他们的角色同所有那些联合起来试图毁灭他们的力量抗争。而在有的情况下会存在多种可能的结果，使得最终的结局更加直接地依靠于玩家的行为。但不管这些经历在构造上是线性的还是多分支的，玩家要想取得游戏的胜利还是有一些要点的。

无论如何，角色扮演游戏不会像其他类型的游戏那样，只是纯粹为了达到最后的结局而存在。玩家们自己在增强他们的角色、教他们技能以及给他们买更好的装备上投入了很多。游戏者在谈及他们的角色人物时都用着同样的语气，大多数人都把他们当作自己的孩子或好友，把他们的谈话保存起来。他们为荧屏上角色的胜利而感到骄傲，但他们最主要的还是为他们角色的成熟而感到自豪。游戏结束时的最终挑战不仅是一场胜利，还是对玩家角色辛苦得到的勇气的一种测验、一种肯定。其实对于那个在整个游戏中都存在的戏剧性的问题而言，最后的结局其实就是它的答案：我的英雄是不是可以消灭那些坏人？

玩家的角色就真的等同于挑战吗？关于这个问题的答案实际上有一个误区。没有人仅为了一堆像素点组成的角色形象而去玩 RPG 游戏，即使游戏者使用的人物与他们本身根本不相同，那个角色在游戏中仍然还是代表了玩家的兴趣所在。如果一个游戏角色的武器坏掉了，那他的玩家在游戏世界中便会失去这一方面的能力；如果那个游戏角色被杀死而无法前进的话，那要承担这一后果的还得是游戏者本人。游戏中的角色其实就是玩家本身的

直接扩展，它在一定意义上来说代表了玩家。任何有利于或者有弊于那个游戏角色的东西都会最终直接地从精神上影响到他的玩家。

多种疯狂的选择——让游戏永不结束的过程：

即使一个单人游戏的结尾存在着对英雄进行挑战，而英雄也花费了他们大部分时间在提升技能，这样他们就能够做好准备去面对在游戏最后等待着他们的任何对手，总是有一些残酷的具有讽刺意味的事组成了这个问题和问题解决者之间的系统。当角色最终证明他们自己确实是有价值的那一瞬间，玩家就必须与它辞别了。游戏结尾解决了最大的对手，但是这也意味着玩家花了那么多的时间建立起来的这个非凡的“作品”不能再做什么了

为了处理这个问题，游戏策划者们早在 20 世纪 90 年代就开始尝试新的办法来使得玩家们可以继续用他们的角色进行游戏。一些策划者通过引进多分支的故事情节来使得他们的游戏可以重复地进行，以不同方式结尾的情节取决于玩家在游戏过程中所做出的选择。在这时补丁包开始出现。这些东西不是存在于整个游戏中，而是附加在那些已有且允许扩充的游戏引擎之上，它允许玩家捡起新的物品，遭遇新的怪物，去新的领域。

比较类似 *Doom* 的多人游戏，角色扮演游戏的设计者们发现，把 RPG 元素加入其中，可以给战斗增加更多的乐趣。例如 *Nox*，玩家可以玩单人模式来击败由设计者制定的怪物，同时他们也可以选择“夺旗模式”、“山丘之王模式”中和其他玩家一起合作或竞争来获得乐趣。

这么看来我们绕了整整一圈，又回到了我在这部分一开始时提到的那个带点宗教色彩的小玩笑上来了。RPG 游戏最终还是关于玩家以及玩家的需要的。如果你是个聪明的策划者，你就会试图创建一个让玩家对游戏本身以及对他们本身都感到满意的游戏。你希望让他们觉得他们本身就是那个自己控制的英雄，他们想要觉得自己聪明、美丽、勇敢，就好像是他们在控制着整个世界，他们可以做任何他们一直想要做的事情。这样现实吗？谁又在乎呢？真实性本来就不是 RPG 游戏追求的重点，就好像真实性在印第安纳·琼斯的电影中是重点一样。你在游戏世界中为玩家们的生活本来就是被假定为逃避主义以及单纯化的，正是这些让它们变得非常有趣，而不是像一大堆的会计学家庭作业那样枯燥乏味。带给玩家乐趣，这才是我们的目的！

6.2 Shiva 之舞：规则、构造、平衡

在印度神话中，多臂的神 Shiva 的舞蹈显示出了世界的本性。在此之外的是创造、坚持、破坏、揭露以及隐藏这些矛盾的力量。正是这些力量之间的相互影响赋予了我们所知的现实以形式和意义，并且正是通过 Shiva 的努力，使得那些力量能够很小心得保持平衡，那样可以给整个世界带来好处。

除了一些重要的事实，我可以发誓那样的描述对于一个电脑游戏的内部开发工作要比对一个印度女神的行为适用得多。简单地说，所有的目标都必须为软件和上帝服务。他们之所以存在是为了给它们的世界发展的方向，为了给它们提供构架，并为了抑制那些试图破坏平衡的邪恶力量。没有了他们，那他们各自的世界也就不复存在了。Shiva 之舞使二者都成为了现实。

在每个电脑角色扮演游戏里都会有四种基本的力量,通过它们产生出了游戏的“个性”。尽管没有必要让这些个力量彼此相互对立,但它们代表了相反的功能,而这些功能是你作为一个策划师为了创造世界必须提出的。

游戏规则为这个虚拟世界里的一切运作以及玩家如何运用自己意志的方法提供了一个定义。游戏结构则对玩家可能选择听从或者拒绝的事定了一个框架。平衡以外充满了普遍适用的原理,以确保玩家在玩游戏时总是能得到好的感觉,同时游戏从开始到结束都可以让他们感到非常有趣。

在本节中你将会近距离地接触前面的三个原则:规则、结构还有平衡,它们实际上全部都是普遍适用且非常有规律的。第四个也是最后一个原则——世界构造,我们将会在第7章涉及到。

6.2.1 规则体系无法任意改动,但它确实是有规律的……

牛顿是不是真的是被一个苹果砸中了脑袋从而才发现了万有引力,我们不得而知。不管万有引力是否确实正确,我们都知道的是,至少它在表面上看来是,因为它说明了一个任何人任何时候在地球上的任何地方都可以试验的定律。除非是这个世界的时空出现了严重的破裂,否则我都相当有把握——如果把一个苹果丢向空中的话,它就肯定会在一定时间里掉回地面上来,而落地的地点则取决于抛掷的力度还有它最初被抛出去时的方向。由此往外推,我还知道如果有人把一个网球、一辆大众甲壳虫,或者是一幢纽约州的房子抛向天空的话,它们绝对全部都会重新回到地面上(虽然不可否认不同的人投出去将会得到不同的结果)。

我之所以能够预测出所有这些在空中飞行着的物体的行为,原因在于它们都存在于现实中,而这个现实中的一切都要遵循我所知道的万有引力定律。因为我能够预测这些行为,所以我也就能对将来制定一些计划。将它明白地翻译成游戏语言就是,我可以在把它们抛向天空之前就制定一些合适的规则,那样的话我就可以避免被掉下来的大众牌汽车压得粉碎。不过如果小汽车下落的速度是不断变化着的,又或者它们落下来的地点也实在是无法预知的,那我制定的那些想法就对我一点帮助都没有了。当机车突然加速时,我肯定会选择采取一定的行动来保护自己,那么在这时,那些无意中的举动跟那些预先想好的行动可能在效果上是一样的。要么我被救了,要么没有,理由都是没有任何用的。

易于理解的规则往往可以让我在这个现实世界中生活得更加合理。同样的道理,好的规则也可以帮助玩家们知道你的游戏世界是如何运转的,同时还能向他们提供有关的工具,好让他们能够提高那些在游戏中的战术技能。如果玩家们感觉你是一直都在坚持实施你的规则的话,他们就会相信你是在公平地对待他们。如果说有件事是你所能做的最让玩家们感到恼火的话,那无疑就是无论任何时候只要有什么事和你的设想冲突了你就去改变它们原有的运作方式。这样做就好比把玩家屁股下面坐着的毯子一下子给猛地拉出去一样,会让他们觉得突然失去了什么。不要给你的游戏支持者一个不公平的比赛,要知道没有人会情愿要按着你的规则游戏,除非你也会情愿按着他们的规则游戏。

在帮助玩家们理解上,规则体系也是同样有用的。理解只是它的主要功能的一个副产品而已。规则体系提供了电脑所需要的用来决定事物怎样工作或者是如何解决一定的问题

的那些基本算法规则。从开始到游戏的最末，作为一个游戏策划者，你的工作实际上就是成为向伟大的神——Algorithm 服务的高级牧师或女祭司。是时候让你见见你的新上帝了。它可是一个非常非常无情的主人。哈哈哈哈哈……（提示：光芒之物、预兆着灾难的音乐、恐怖游戏设计者的想象力，充满了他们的生活……）

魔法的设计：

在这些年里，我一再地目睹那些充满热情但又缺乏经验的策划者们让自己陷入一种陈旧的、不好的策划理念中。尽管这样的理念在不同的游戏中会有不同的表现形式，但是通常来说它都多少会像下面这样：

“嘿，让我们建立这样的—一个魔法体系，不论何时只要角色从游戏中的—一个地方移动到—另外一个地方，那他们的咒语的使用方式就会发生改变！”

不管什么时候听到这样的说法，我都会发出一声怀旧的叹息。我之所以会有所共鸣是因为曾经我自己也是一个愚蠢而又没有经验的策划者。在我的职业生涯中，当我还不知道什么更好的时候，这样的话也曾经从我自己的嘴巴里说出来过。

总而言之，虽然在理论上看来这种想法确实很有趣，可是如果就游戏性来说，它就存在着两个非常不好的地方。

首先，它只会引起混淆，而混淆又使策略性降低。除非玩家们非常确定他们所拥有的资源到底能被怎样地利用，否则他们是无法计划出一系列行动的。确实，他们是可以在每进入一个新地区时就简单地测试一下他们所有东西的效果，但是到最后，这样的测试会变成一件非常琐碎的事情，而并非是一种探险的行为——它只不过是玩家为了了解游戏世界而必须要做的另一件事而已。

第二个也是更加有害的地方在于它会让玩家以前的经历变得毫无价值。如果他们已经学会了某个咒语，比如 X 的使用方法，那么在后面的游戏中，这就会变得毫无价值。确实，如果不断地迫使玩家们去重新学习他们已经了解了的每件事情，那他们肯定就会无所事事地到处闲逛，而不是想要去知道他们那些知识的原理，因为对于他们来说，那些知识在以后的区域里头都会变得一点用都没有。不过如果你让玩家们在他们的游戏之旅里以新的方法去使用那些他们已经知道的的知识的话，这肯定会是一个比去改变魔法的规则更加有趣的解决办法。

让我们来假设一下，在你的游戏的早期给了玩家一种可以让东西冰冻的咒语。在游戏最初的级别里，玩家们可以用它将敌人在一段时间里彻底地冻住。要做到这个并不需要能量非常强大的咒语，只要实用就行。而在游戏后面的级别里，玩家们可能会用这样一个同样的咒语来将—一丛正在燃烧着的灌木丛冰冻住，从而将它上面的火扑灭。甚至在更加后面的阶段，玩家可能会发现，通过使用他们的冰冻咒语，他们可以靠冻住—一连串的泥石流，从而穿过—一条看起来似乎是无法通过的河流而到达它的对岸。

在上面的三个例子当中，你都应用了一个始终一致的咒语规则——将东西冰冻住——可是却让玩家们达到了三个完全不同的目的。通过给出不同的方法让他们可以重新使用原有的知识去解决新的问题，你使得冰冻咒语在整个游戏里都保持了生命力而且同时也让玩家们体验到了新的游戏感觉。

你或许并没有意识到这一点，但规律在你的日常生活中确实扮演了一个非常重要的角色。你每天早上起床后去找钱包或者是找鞋子的时候，就要用到过程。当你的朋友打电话

问你，从他们办公室到你举行派对的地方该如何走时，你也要用一定的过程向他们解释，他们要想到达你的住所的话，应该在何处转弯在何处停止。甚至当你在烹饪一大桶你们家传的著名的意大利面调味汁时，你很可能也是在照着你亲爱的曾曾祖母那个代代相传的获过奖的秘方所记载的方法在做。正如它听起来一样给人印象深刻，程序只是一个想象出来的词，它表示的是把一个系统程序分解成一连串单独而有限的步骤，从而用来回答一个问题，解决一个难题，或者是完成一个任务。

当你在进行游戏策划时，你最主要的责任之一就是要决定各种事物应该怎样运作且为什么而运作。为了让电脑知道当面对特定情况时应该做什么——比如说，当一个怪物用剑攻击角色时——策划者和程序员就必须给这一情况提供一个过程来精确地描述到底“一次攻击”指的是什么。这看起来好像应该是一个简单的过程，那让我们设计一个简单迅速的过程来描述它。

- (1) 选择一个目标。
- (2) 走近目标。
- (3) 朝着目标挥剑。
- (4) 如果目标被剑击中。造成伤害……

这看起来相当的直截了当，对吗？在这个过程中，电脑所要关心的只有四个基本的命令，那么看起来这对电脑来说应该是很容易就能做到的。但不幸的是，除非是你事先已经做了些什么，否则电脑会在第一步就停滞下来，更不用说达到重击角色的那一部分。为什么会这样？让我们放慢脚步，用更加挑剔的眼光来看一看这个命令单。

电脑会怎样正确地去选择一个目标呢？对我们来说，这只是一个常识性的语句罢了。我们都有自由的意志，做一个选择对我们来说是轻而易举的事。但是当我们把这个语句定义给电脑时，它却只不过是三个单词，13个字母，还有两个空格号的集合而已。

在电脑作出它的选择之前，我们必须告诉它应该如何估计它潜在的目标，并且基于什么样的基础上它才能做出它的最终“决定”。这就表明了你还应该再开发另一个程序，用以提供给电脑在选择它的目标时所用到的逻辑。在一个特别简单化的游戏里头，要做到这个可能就只是需要让电脑控制的怪物去追逐一个随机的角色，或者任何一个最靠近它的角色而已，而一个稍微复杂一点的人工智能程序则应该驱使怪物去攻击玩家队伍里头最弱的那个成员。当然不管程序是如何的简单或者复杂，在攻击程序当中还应该告诉电脑，在向下一个步骤前进之前如何做出它的选择。

如果现在再回过头去看那四个步骤的列表，你可能就会发现，在那些看起来很简单说明里存在的复杂性。在你通过第二个步骤前，你必须考虑如何去精确地确定“行走”的程序。如果在怪物与它将要攻击的角色之间有几棵小树怎么办？你必须写出一个路径程序来告诉怪物，应该如何绕过那几棵树而不是当它跑到树前面时就简单地停下来。在步骤三中，电脑应该要在怪物挥剑之前知道，到底什么是剑以及怪物当前应该持着哪一把剑。而第四个步骤要更加复杂一些，因为电脑必须要有一个程序来解决攻击方的攻击能力对防守方防守能力造成的作用效果的问题。把它分解开来，你的程序就不会再像中学的代数课本里那样的含糊不清了。

A)

```
If (TDS + TAC + TWDB + E + ST) > (AAS + AWB + E)
```

```
then HIT = FALSE
```

```
ELSE C
```

[电脑会检查目标的组合防守技能、铠甲等级、武器额外防御、魔法、特殊防守概率等是不是比攻击者的组合攻击技能、武器攻击及魔法更强。如果是，则目标会被攻击，然后将会执行 C 步骤中指定的行为。如果不是，电脑则会执行步骤 B。]

```
B)
```

```
RETURN TO EVALUATE
```

[电脑返回一个估算程序，将决定怪物下一步的行动。例如：逃跑、攻击、防守等。]

```
C)
```

```
THP = THP - (AWD + ASTR)
```

[如果在步骤 A 中确定发生了攻击，那么电脑在步骤 C 中将由攻击方的组合武器伤害和强度减去目标防御来推出造成的伤害。]

在这个程序中的每一个步骤里，电脑都要做出许多的估计和决定，而电脑用以做出决定的依据都要由开发小组所给出的程序来给出。

现在你的脑袋里可能会开始想，只不过是为了让一个怪物穿过一块空地去攻击对手，有必要用到所有的这些程序步骤吗？如果能这样想，那你就已经开始了解到，为了建造一个游戏而将各种规则合成一个整体将是一个多么复杂的相互影响的网络。你需要做的是为虚拟现实构造一些规则和基本原理，尽管这个任务一眼看过去会让人感到畏惧，因为它实在太巨大了。但是不要被这样的欺骗性吓倒，如果你做得漂亮，你可以开发出一个很有用的规则系统，它在你游戏的任何角落都可以起作用，而不仅是局限在一些特定的情况下。

需要为游戏开发的规则的确切数目及类型都是不确定的，而最大的决定因素取决于你希望让你的玩家们得到多么丰富的经历。玩家们在玩穿你的游戏世界时所要经历的每一件事，你都应该给出它们的运作方式。如果玩家的角色能够爬上墙壁，那么在怎样的情况下他才可能做到这个呢？他们要想做到这个是不是还需要什么特殊的装备或者技能？当它们开始爬的时候会不会从墙上摔下去？如果他们可以丢失他们的技能，那他们将为承担什么样的结果？

跌落伤害是固定的还是会根据跌落的高度而变化呢？对于你增加进游戏的每一个复杂的事物，你都需要开发出一个相应的规则来处理那些基本的元素，让它们起作用，并告诉玩家角色这么做造成的好的或坏的结果是什么。

特例和普遍的关系：

我们假设一下，你可能会希望玩家能够在他附近找到一颗手榴弹，然后炸开某一扇木门。在游戏中要想让这个成为可能，那就应该创建这样的一个规则，“如果手榴弹 A 击中木门 B，那木门 B 将被毁坏。”这是人们所熟悉的一个关于实例间关系的规则，它能够直截了当地实现其功能。这就意味着在这一规则说明的特例中，这一规则一直都是有效的。

尽管上面提到的那个规则能够有效地工作，但是它也会因为特异性而受到限制——你是无法在游戏中任何其他的地方使用它的。如果你想要再炸掉另外一扇门的话，就必须为每一个其他的实例再创建一个新的程序。每一次创建一扇新门时，你都必须要再去创建一个全新的程序，这会让人觉得非常的麻烦。不过如果你回过头去想一想所有的那些门被毁坏的方式，你可能就会意识到，其实你的规则是可以被归纳概括一下的，并且可以让它们变得更加“方便”。

为了不再限制规则去对应这样一个具体的例子，即让一颗特定的手榴弹去炸毁一扇特

定的门，我们可以考虑一下，让任意一个物体 A 去毁坏任意一个物体 B。这样一来，所有的手榴弹就都具有了破坏性，而所有的门也就都可以被破坏了，也就是说你在这些物体之间建立了一个类于类的关系，如图 6.1 所示。基于这样的想法，以后就能开发出一个程序说明，只要是任何一个具有破坏性的物体碰到了任何一个可以被破坏的物体，那么那个可被破坏的物体就将被毁坏掉。

运用这样一个体系的好处在于，任何一个具有破坏力的物体，而不仅是那个手榴弹，现在都可以用来破坏掉那扇门了。这也就意味着你可以让一整类的物体都具有破坏性，钢锯、手枪，甚至是老鼠，任何东西只要它们具有破坏性，都可以用来将门打开。

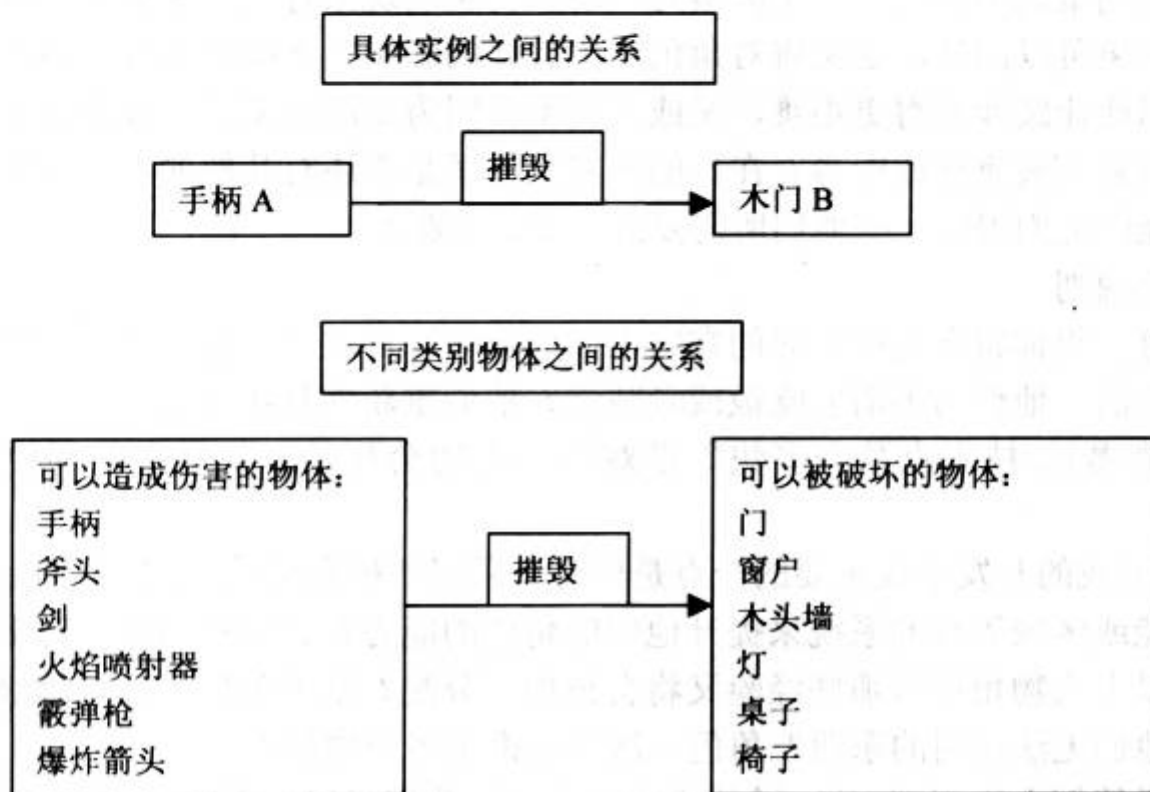


图 6.1 物例和普遍的关系

这样做，你将可以增加玩家同游戏世界交互的方式。当物体 A 接触到物体 B、C、D、E、F、G、H、I、J、K、L、M、N、O、P、Q、R、S、T、U、V、W、X、Y 时，你不必在每一个例子中都去详细说明到底会发生什么，你所需要做的只是去创建一个规则去明确说明 A 类中的所有物体将怎样与 B 类等中的所有物体发生接触。在一开始这样做看起来似乎工作量比较大，但是从长远来看，它将会让你的规则体系具有更强的适应性，而且在以后将会让你节省大量的工作。

作为建议，我将会给出一些个不同种类的规则，或许有的是你想要应用到自己的角色扮演系统中去的。正如我在本书里别的地方说过的一样，这些虽不是你觉得绝对应该加进游戏中去的全部必需的东西，但是它们却能够给你一个很好的角度去考虑那些你自己的规则体系。

□ 游戏世界

一旦你让玩家们在你的游戏里放任自由，那他们就会乱动几乎每一件他们所能看到的東西。当他们发现一扇门，他们会试着踢一踢、敲一敲或者干脆把它们烧掉。如果在空地上有一颗树，他们会试着想爬上树干，这样他们就可以对周围看得更加开阔。如果在墓地

里有一块墓碑并且你又给他们一把铲子的话，只是为了看看你是否真的在那个洞里面埋了什么人，他们会设法把尸体挖出来（如果你允许的话他们甚至还会在程序里抢掠尸体）。

为了让玩家们能够更好地融入到你的游戏世界里，你应该要开发一些不同方式的规则，而它们将会在你的规则系统中占据一个很重要的部分。你需要处理各种很寻常的问题，比如一个角色走进一个圆桶里会怎么样——它还会不会移动？如果一个物体被撞击而发生移动，那它会不会有惯性？玩家可不可以把大石头从山上推下来，推到那些没有防备的敌人身上？处理这些原则的常识很简单，就是站在玩家的角度去考虑他们想要做些什么，以及怎样才能给他们一些可以用来提高游戏经验的东西。

在游戏规则策划中的另外一个因素与环境如何影响玩家有关。在你的游戏世界中能不能下雨，如果可以的话，这又将对角色产生怎样的影响？下雨会不会让地面变得泥泞，这样会不会因此让跋涉变得更艰难，又或者会不会因为太滑而无法穿过？玩家的角色会不会因为环境因素而被淹死或中毒？在你的游戏世界里是否还有其他因素可能会威胁到玩家，或者可能向他们提供一些他们所需要的重要的资源？

□ 角色规则

另外还有一组你将会花很多时间在它上面的规则，那就是控制游戏中的角色怎样进行他们虚拟的生活。他们需不需要吃饭或者睡觉？他们重新恢复在执行特殊任务时所失去的生命点数或者魔法/技术点数有多快？游戏中的人物会死吗？如果会，那他们可以再复活吗？

在 RPG 游戏的开发中很重要的一点是你将会采用哪种升级系统，玩家们是否一定需要一个基于技能或区域等级的系统来提升他们的角色的能力？经验点的增长有多快，当玩家控制着一个以上人物角色时那些经验又将会被如何分配？基于角色所选择等级的不同是不是会有一些他们无法运用的东西？角色一次可以携带多少物品？

关于怎样策划人物规则，有一个非常好的例子，我们可以看看附录 C——*fantasy-action RPG Nox* 的设计典范。

□ 经济系统

玩家们想要在游戏中买到那些他们以其他方式无法得到的东西，这就迫使你应该去建立一个虚拟的经济体系，并且给不同的东西制定不同的价值。你还需要再制定一些规则来说明那些价值在不同的情况之下会如何变化。不同的商店能不能对同一个东西索要不同的价格？某种东西的供应是否会影响到其价值？（例如，在 *Ultima Online* 里，店主愿意为某个东西支付给玩家的价钱要取决于店主所库存的这种东西的数量。）像在 *Baldur's Gate* 里那样，角色的声望与价格之间是否有着某种关系？货币本身会不会贬值？而在你的游戏世界里，这又将对贸易以及供应产生怎样的影响？

□ 魔法/技能系统

那些能够从根本上改变游戏环境的系统，比如魔法和技能系统，必须要有一些经过深思熟虑之后得到的规则来支配它们的运作。你必须要考虑那些附带的问题以及那些特别的作用效果能不能保持持久。这个系统需不需要外界的能量资源，如果需要的话又要去哪里寻找这些资源？这些资源是不是很普遍？某些资源是不是可再生的？将会造成何种影响，而这些影响会不会受到时间、距离，或者控制的有效范围的限制？谁可以运用这些特殊的

力量，有没有什么限制？要得到这些技能或者能量的使用权应该需要些什么？

□ 人工智能

正是因为有了那些居住在游戏世界里的虚拟人物，才使得一个角色扮演世界看起来充满了生气。人工智能一直被用来赋予无人操纵角色以“生命”。这种老套的，能够控制物体简单地在房间里走来走去的决定动机是什么？这将会在第7章中更多地讨论。

Deus Ex-cerpt:

下面的选段是从 Ion Storm 的一款很成功的 RPG 游戏 *Deus Ex* 的策划文档中摘录的一部分，它演示了策划小组所希望的各种不同的 NPC 在游戏世界里所使用和展示出的行为（获 Ion Storm 的许可使用，特别感谢 Warren Spector）。

NPC 的基本行为

与射击类游戏不同，角色扮演游戏不是由那些总是想要去杀死玩家的没脑子的笨蛋组成的。*Deus Ex* 中应该要有说话跟行动方式都不同的可被区分的角色。A.I 则能够善于反映出这一点。

我们多数的角色都使用那些一样的基本的职业（守卫要做的应该是守卫工作，漫步者自然是步行），那么这样相比 A.I 来说，我们就更加需要能在会话系统中辨别出这些 NPC 的职业。另一方面，我们应该把那些类别再进一步往下细分，在有些特殊的情况下我们还要去调整 A.I（51 区的守卫跟一个派对上的守卫的行为就不一样……）。

另一方面，*Deus Ex* 中所有的主要角色（Tracer Tong、Jojo Fine、Walton Simons 等）都会有为它们所特别编写的 A.I（当然，还会有不同的会话选项）。这些角色之间的大部分的不同会在虚拟脚本中处理，而不是去调整参数，这就意味着更大的工作量，不过这样做也会让我们的大多数 NPC 变得很独特。

平民

不要去伤害平民

不理睬不明的声音

留意警报

攻击之前发出警告

当伤害低于 x% 的时候逃跑（如果 x 比较高）

注意自我保护

在地面上移动，正常

强盗

不考虑平民的安全

追踪不明的声音

留意警报

直接攻击

当伤害低于 x% 时逃跑（如果 x 比较低）

在地面上移动，正常

军队

不伤害平民

追踪不明的声音（如果可能的话不放弃驻地）

留意警报

攻击前发出警告

受伤害时决不逃跑

在地面上移动，快速

动物

不考虑平民的安全

有不明声音时逃跑，或者发出声音（例如：狗叫）（特殊情况）

不留意警报

当伤害低于 $x\%$ 时逃跑（ x 基于动物种类不同而不同）

注意自我保护

特殊情况的行为规则必须要按每种动物写出（狗、猫、老鼠、蟑螂、鸽子等）

机器人

不伤害平民

忽略不明声音

不留意警报（或者自己发出警报）

攻击前发出警告（“你有十五秒的时间投降”）

在受到伤害时绝不逃跑

注意自我保护

在地面上移动，慢速

角色状态

NPC 会有许多不同的状态。状态就是让角色以不同方式行动的一些特别的虚构出来的特征。我们的 NPC 将转换为不同的状态，取决于他们看到的、听到的以及他们的 AI 要他们去做什么。下面是 *Deus Ex* 中的 NPC 的最重要的状态。

站立：只是站在那儿。

漫步：毫无目的地从一个地方移动另一个地方。

巡逻：按照一组预先确定的线路移动。

攻击：攻击 PC 或者另一个角色。

逃跑：逃离 PC 或者另一个角色，或者是跑回“基地”。

跟随：跟着 PC 或者另一个角色。

引导：引导玩家。

隐蔽：悄悄地跟着玩家。

坐下：坐下。

寻找：在不知道敌人 NPC 在哪的情况下寻找他们。

等待：让 NPC 等待一直到他看见某个个别的人或东西。一旦那个人物或东西被辨认出来，NPC 就会朝它移动并且尝试着去接触它。（通常会开始交谈，尽管不是一直这样。）

走过去：让 NPC 朝着一个特殊的角色走去。

跑过去：跟走过去一样，只不过 NPC 是跑去角色那里。

战斗 A.I

这里有一些关于 NPC 在战斗中怎样行动的主要的方针。它们并不完全遵守通用的规则，我们肯定会为了平衡游戏性而在 NPC 个体的基础上去改变它们。

NPC 如何战斗

在同玩家战斗时，NPC 会依据他本身以及玩家角色两方面的武装情况来改变他的战斗策略：

如果 NPC 没有武装而玩家角色有，NPC 会像一只受惊吓的兔子一样逃走（除非他完全发疯了或者是非常非常地绝望了……）。

如果 NPC 和玩家角色都没有武装，NPC 要么会逃走要么会走近玩家并对其进行攻击，取决于他本来的设定。

如果 NPC 有武装而玩家角色没有，NPC 将会与玩家保持一定的距离，然后站在空旷处向玩家扫射而同时还可以避开玩家的反击。这对于 NPC 来说将会是一种比较合适的方法。

如果 NPC 和玩家角色都有武装，NPC 通常会保持一定的距离，藏在物体后面寻求掩护，并且会周期性地跳到空处进行射击。

如果 NPC 真的被打败了，或者是受到了很严重的伤害，他可能会选择逃走。

如果玩家有爆破性武器，比如一把 GEP 枪，NPC 可能会想办法靠近玩家，希望玩家角色不会在一个近距离的范围里向他们发射导弹。

同样，如果 NPC 跟玩家靠的很近，NPC 可能会丢掉他自己的武器然后同玩家展开肉搏战，这要取决于 NPC 的装备是什么。

如果 NPC 正在接近玩家，他可能也会试着用一种可靠的迅速逃离技巧来避免被玩家击中。

我们将创建“路点”，让角色可以寻求掩护。此外，这些也可以通过虚拟世界编辑器进行创建。当角色想要躲起来时，他就会从这些路点中搜索出最近的那个，而且是玩家无法直接看到的，然后移动到那去。这种方法也有不足之处，策划者们需要设置更多的路点来使 NPC 更好地隐藏，而且 NPC 跳出来对玩家进行攻击的地点也不那么容易设置（从编程的角度来说）。另一方面，NPC 将能够躲在任何的地形之后……

在 NPC 没有掩护的情况下，他可能会蜷伏起来，这样的话给玩家的目标就会变得小一些。同样的，在跑起来时，真正聪明的 NPC 会作 z 字形的运动，这样玩家想要击中他就会变得更加困难。

如果 NPC 正在逃离玩家，那他可能会试着向玩家丢任何锋利的或重的东西同时找机会逃跑。（OK，这看起来是有点傻，但却很现实……反正我知道如果是我的话我肯定会这么

做的……)

隐藏在物体的背后:

虚拟世界并没有固定的方法让敌人在战斗时躲到物体的后面……那我们就需要自己来控制这个能力。这在程序中是最难处理的 AI 策略之一。

□ 战斗系统

在 *Ye Olden Days* 中战斗系统曾经是一个完全独立的实体，但是到了今天，大多数的战斗系统都被并入了游戏规则和怪物的人工智能以及 NPC 中。尽管将一个火球抛向一面墙与将它抛向一个食人怪物情况有些不同，但它们所造成的伤害却是一样的。战斗仍旧很特别因为它包含了怪物的动力学系统，以及解决如何造成伤害的问题。当在一个角色杀死了另外一个角色的情况下，NPC 会做出什么样的反应？为了击败玩家，怪物将会采用什么样的策略？玩家们怎样分辨各种各样的攻击和防守技能？而像盔甲、祝福，还有其他的像毒药和恩赐等又会对战斗的进行产生怎样的影响？

但愿你已经开始了解了为什么一个规则体系是如此重要，并且知道了如何利用程序去开发一个游戏的基本逻辑。在我给出的关于一个怪物的“攻击”的例子中，你可能已经注意到了为了创建出一个系统必须要将那些程序如何紧密地整合在一起。每一个规则要想正确地运作，都要严格地建立在其他规则正确运作的基础之上。如果这中间有某个环节出了问题——比如说，路径程序不工作了——那么所有那些需要路径信息的程序也就跟着没用了，怪物们不知道该怎么移动，战车则停在进攻的路上。一个电脑游戏是一个非常宏大的相互依赖的网络，几乎游戏中的每一个元素最终都要同其他的一切发生联系。就像生活一样，一个考虑周到的 RPG 游戏内部是非常复杂的，但也正是那些复杂的因素才使得游戏经历变得有趣起来。

6.2.2 构造游戏中的经历

小时候，我是在对夏洛克·福尔摩斯的电影的崇拜中长大的。我喜欢电影中福尔摩斯在伦敦的大街上巡游，带着他那标志性的大烟斗和那用来找出罪犯的强大的维多利亚式的理性观点：“一旦你已经排除了那些不可能的，那剩下的任何东西不管再怎么不可能，肯定就是事实真相了。”他经常这样告诉他的伙伴华生医生。

虽然事实并不真的是游戏策划者的主要依据，但他们在构建他们的游戏时所采用的演绎推理的程序还是很福尔摩斯化的。用一张他们想要玩家能够做到的事情的清单而不是一具死尸作为开场，他们一步一步地顺着因果链向后逆推，最后得到一套一定会在玩家体验那些想要的活动之前就存在的规则。结果不仅是来证明方法是正确有效的，它还对整个游戏世界强行加入“命令”。而这些规则只是为了让游戏创造者一开始所设想的游戏过程成为可能而服务的。

如果你在策划的早期阶段看一眼一个游戏策划者的笔记本，你可能会发现许多非常基本的情节，像是“一个有着许多矿车的巨大的 dwarven 的矿山”，或者是“一艘废弃的闹鬼的外星星际飞船”或者是“一座在新奥尔良的墓地”或者是“一个被右翼民兵占领的共和党大会”。以故事为导向的 RPG 游戏策划者们甚至还更进一步创造了一系列的连锁的关

卡或境况，而玩家想要到达游戏的最后就必须通过它们。在两种情况下，策划者都加入了一个可以创造特定情绪和主题的构造，同时也提供了一个可以使玩家去体验的平衡框架。

想象一下别人给了你一个完全没有组织的游戏，策划者在游戏组成当中没有加入他们的任何确定性的意愿，这就使得游戏引擎在任何有足够空间的地方自由地随机分配宝石、家畜、安全防卫炮塔以及肉食性的兔子。你把你的角色派到这样的一个大胆的全新的自由世界当中，而只带着一个初级冒险家的装备：一把锈迹斑斑的匕首、一片雄心和一个充满了梦想的脑袋。当你看到一个看起来很邪恶的生物正在危害一个无助的小老太太的时候，你马上指挥你的角色冲上前去并试图改变这一局面……而很快的，你的人物角色的头眨眼之间就被一个四十级的怪兽给砍掉了。

如果没有策划者去制造一个对玩家来说很友好的经历，那么那些有着完全没有组织的环境里的不公平游戏将会被淘汰。为了让游戏能更加平衡，玩家们必须先要得到合理的机会从而获得必要的资源，这时他们才能够战胜所面临的挑战。对于一个初级玩家来说，那些无法杀死的太强大的怪兽将会被隐藏在一个极机密的军事实验室里或被隔离在一个地方，而只有当玩家角色适当地增强或者是得到了正确的装备时才能到达这个地方。

好的构造还将许多测试和提高角色技能的机会放置在玩家们的前面，这样的话他们就能够让角色按照他们所选择的方向发展。虽然一扇锁着的门在技术上可能很难实现，但是一个善于思考的策划者将会提出让玩家创造性地去解决这一问题的方式。例如把锁撬掉、把门踢倒、用喷火器把它给烧一遍、在其表面用一道符咒，或者是其他许多可能的解决方案之一。这样走进游戏构造的好处在于玩家们在如何游戏这点上可以保持高度的自由，而同时也还能享受到结构化设计的环境给他们带来的好处。

1. 任务：基本的单元

如果你把一款 RPG 游戏投放市场，并把它切割成一小块一小块的游戏结构，你就会得到它最终无法缩减的那一个元素：任务。就像一个个的原子组成了分子，一块块的砖建成了建筑物一样，任务提供了所有游戏体系建造所必需的基本单元。任务能够以各种可能的大小、形状以及结构出现，有的可以大而复杂到要在整个游戏或高等级中才能完成，而有的却可能很小很简单，玩家只需几分钟的功夫就可以完成。不过问题是：任务究竟是什么？策划者们在游戏中又是怎样正确运用它们的呢？

在最简单化的阶段，任务只不过是一个玩家在结束游戏前可以完成也可以不完成的目标而已。通常这包括了角色为了换取一些对自身或者对他们的普遍利益的好处而做出一些危险的或者困难的举动。每一部詹姆斯·邦德的电影都沿袭着一种任务驱动的模式：找回丢失的钻石，找出间谍，窃取核装置，破坏武器库，而这一切也同样适用于大多数的 RPG 游戏。当你从结构的观点出发把它分解开来时，任务在传统上来说有着三个阶段（如图 6.2 所示）：

(1) 通知

玩家们会被告知状况如何或者需要做些什么。这时他们通常还会被告知完成任务后将会得到什么样潜在的好处。

(2) 过程

玩家们通过进行任何所需的活动来完成任务。

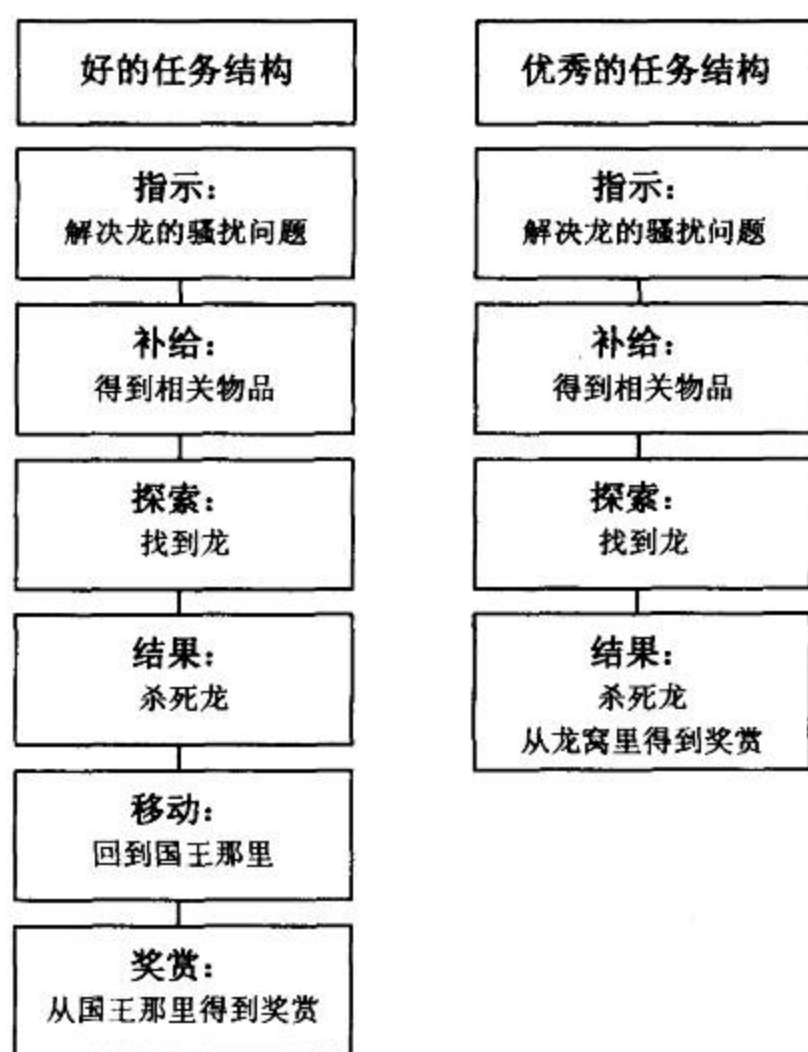


图 6.2 好的、优秀的任务结构

(3) 奖赏

玩家去一个预定的地点或某人处获取他们的努力所应得的报酬。

就像在规则部分所研究的程序一样，你会发现任务实际上就是一系列的玩家可以选择通过经历它们来换取一定利益的步骤。玩家得到通知，去完成任务，然后再带着他们的报酬回来。

在上面的概述里还存在一个一直困扰着任务体系的问题，那就是玩家有着自由的意志。他们去什么地方做什么事情都不按照那些你细心给出的秩序，你可能想要他们首先见到联合司令官，再去第九区消灭外星入侵者，然后再到首席大臣那取得与 Valnarian 通信的物件。而更有可能发生的情况是，差不多有半数的时间玩家甚至连联合司令官的面都没见到就将在第九区发现的外星人给全部消灭了，而且他们也不会意识到，要杀死外星入侵者还必须要有一个与 Valnarian 通信的物件。

第二种情况就是玩家可能从其他的玩家那得到了意见，他们被告知在杀死外星人之后可以去 Chief Legate 那里拿与 Valnarian 通信的物件。但不幸的是，如果玩家们就这样直接地去找使节的话，他是不会给他们酬劳的，因为在这之前联合司令官并没有通知他这个任务已经被分配了出来。也就是说，玩家必须通过所有的来路返回到联合司令官那里，好让他给他们分配一个他们已经完成了的任务，也只有这样，在星系另一端的 Chief legate 才会知道应该把物件交给玩家。这真是糟透了！

就跟上面讨论的两个例子一样让人厌烦的是，我已经在太多其他的 RPG 游戏中看到类

似的表现。在第一个例子里，玩家从不学习有关报酬的东西，这就是一个信息流动的问题，而且这是一个很具代表性的很容易调整的问题。通过向玩家们提供有关于任务的多种信息来源，你将给他们更大的自由在游戏世界里漫步，并且他们也将会有更多的机会去体验那些你为他们准备的东西。

第二点是一个更加严肃的顺序问题。策划者要求玩家在从使节那得到报酬之前必须要知道有关于报酬的事，可这样的话也就在无意中丢失了任务的重点。而在第一个地点的经历，重点应该是消灭外星人而不是同联合司令官的对话。

你能够在游戏中建立的最好的任务应该能提供以下几点：

□ 让角色得到现实利益

在一个任务里从不给玩家一些甜头并不会在某些方面给他们带来好处。有时需要去见某个角色，但为了让它们屈尊跟你交谈，你必须要首先出去搜集 20 朵不同颜色的矮牵牛花。没有什么任务会比这个更让人觉得恼火了。如果你想要构造一个稍微有点意思的任务，那就必须要确定，你让玩家去做的应该要有趣并且能够给他们带来好处，即使那些并不是他们完成任务所必需的。

考虑一下 NPC：

你应该在策划过程中尽可能早的阶段去考虑一下，你到底希望 NPC 在整个游戏当中去扮演一个怎样重要的角色。你可能会想，一些玩家需要重要信息或者特殊物品只有通过在游戏中同角色交谈才能够得到。然而注意，像这样的决定将会束缚住你作为一个策划者的手脚。如果在游戏结束之前必须要同某个特殊的人物进行对话的话，那么你就有责任确保游戏中的任何一个重要的 NPC 都不会死掉，否则你就会让玩家们陷入这样一种境地：完成游戏的惟一方法可能被他们自己在无意中给消灭掉了。他们甚至要到非常迟的阶段才会意识到自己做了些什么，而被迫重新回到之前的游戏阶段，这并不会让你或者你的游戏受到欢迎。当然，你不必为玩家们你的游戏世界时可能会做的每一件小事负责，但是你却有责任确保，不管你的玩家做了什么，他们都应该可以在游戏中继续前进。

沿着这一系列的问题往前，看你如何去处理游戏中重要的 NPC 不死的问题，你可能会以一些不合需要的努力而告终。如果你只是想简单地阻止玩家们把目标对准那些重要的 NPC，那么你可以向玩家发出一个红色的标记。玩家们只要用他们的鼠标指针扫过那一块范围，他们就能够马上意识到，这个世界中惟一值得去交谈的角色是不能被拿来当作攻击的目标。确实，这样能够让玩家们不去攻击那些重要的人物，但是它也同样会导致玩家们根本不同那些二线的 NPC 交谈。最终这将意味着你会在开发那些玩家们根本不会同他们交谈的角色上浪费时间以及金钱。

其次，一个同样笨拙的解决 NPC 不被杀死的问题的方法是简单地给这些个体以巨大的攻击力，虽然这也可以达到想要的结果，但它最多也只能算是一个不雅的方法。那个掌管了半个世界的全能的巫师以及他的众多的军队可能会被你和你的四个最好的朋友全部损毁，除此之外那个当地店子里的裁缝可能会受到你“最终死亡之杖”的组合攻击后还仍然高高兴兴地给你整个中部王国里最好的价钱。

□ 合适的奖励

在一切可能的情况下，对完成任务所给与的奖励都应该要与完成时所冒的风险成比例。

派玩家去杀死一条龙，然后只给他们六块金子作为报酬，这样的行为简直就是卑鄙的而且是极坏的设计。作为策划者，你应该要让奖赏物有所值。

□ 前进的动力

如果可能的话，想办法构造你的任务以让它们可以在整个游戏过程中一直促使玩家们不断地前进。为了要玩家去报告一下他们已经完成了的任务，就要他们重新回到已经到过的某个地方，这样做是非常没意思的。RPG 应该要有一个强大的探索要素在内，但是如果玩家一直都在重新回到以前到过的场所，你应该要战胜他们的发现欲。玩家们偶遇他们已经说过话的某个人，或者移动任务分配者好让他们的任务最后出现在玩家面前，或者指出让玩家回到他们曾经去过的地方的捷径，这些都是必要的。

□ 对故事情节的支持

如果在你的游戏中有一个主要的故事情节，那你应该采用那些可以让玩家们总是觉得他们的行为是与这个想法的主要事件有关联的且可以支持主要主题的任务。在 *Dungeon Siege* 里，我在其战争席卷整个王国的主要想法的基础上产生了子任务的想法，并且试着想要通过任务展现出这场战争给士兵和军官都造成了多么巨大的影响。

2. 在交互的世界里讲述故事

如果你之前读过我的同行们写的关于游戏策划方面的书，你肯定已经注意到了，游戏中以怎样的方式讲述故事在今天已经成了一个被激烈争论的问题。有一小部分人抱着非常反对的态度，他们认为故事会误导玩家的灵魂，他们甚至还指责那些把故事放入游戏中的策划者，称他们有“失意作家综合症”，并且还说无论如何那些故事在游戏中都是没有立足之地的。Having cowritten 把 *New York Times*——卖得最好的小说加进一系列电脑游戏里，结果也是卖得最好的，我断然声明我决不是一个“失意的”作家，并且我也从来没有因为我将大众的故事引入角色游戏而收到一封玩家们的批评信。故事情节仍然是为什么很多 RPG 玩家们说他们喜欢这一游戏类型的最有力的也是最被频繁引用到的原因之一，它不应该被轻蔑地对待。

当人们坐到你的餐桌前时，大部分都会期待着你将会盛情款待他们。如果他们带着信任而来，他们相信你已经为他们准备好了一个关于外星人的交互性的版本，可是你提供给他们却只是一些空背景的即兴舞台剧，那你将会失去你的支持者。人们玩角色扮演游戏是希望有一个目标并且找到一个与之相关的故事情节，让自己可以沉浸其中。一旦他们得到一个可以吸引他们注意的主要目标，那他们就会按你提出的任何要求去做。

Nealomatic 式的懒惰的任务制作者：

现在才是凌晨三点，你拖着疲惫的身躯从床上爬起来，因为你必须要提出一些东西来填满那个给人感觉有点太空虚的世界。同时还有一个坏消息，那就是你已经一连四天在这个时候起床了，而且你的灵感已经用完了——你的大脑已经没有感觉了，你没办法想出一件该死的事情来放到这里。而好消息是，你已经有了一些至今还没有习惯于它们的全部潜能的角色，物品以及场所，于是你便有机会去为它们创建一些有趣的任务。你在做些什么？哈哈，你可以成为“Nealomatic 式的懒惰的任务制作者”。只要给你自己一个旧式的六边形骰子，对照表 6.1 和表 6.2，然后得出一个想法。掷出两次，像下面一样应用那些结果：

表 6.1 第一次掷出

如果骰子是	任务的行为
1	解放/恢复/拦截
2	破坏/杀死
3	守卫/防守
4	运输/护送/旅行
5	创建/建造/召唤
6	搜集信息

表 6.2 第二次掷出

如果骰子是	任务的行为
1	设备
2	NPC
3	信息/数据
4	秘密的或是危险的场所
5	神秘的装备/科学技术
6	怪物

所以，举个例子，如果你得到了一个2和一个6，那么你的任务就是杀死一个怪物。如果你得到了一个4和4的组合，那任务就将是前往秘密的或者危险的场所旅行。注意对所有的行为都有一些用斜杠分开的附带情况。而玩家去传送或者护送一个场所将是无意义的（除非你拿到一个实在太怪异和灵活的游戏引擎）。

Nealomatic 的突出之处在于你不必一定要用表 6.1 和 6.2。你可以插入你自己对于行为或者物品的选择，并且可以产生那些对于你的方案来说更加特别的内容。如果你用的是 10、20 或者 100 个面的骰子，你就可以创建一个非常多种多样的对事务的选择，从而用来创建你的任务。

必须谨记的是，我把 Nealomatic 看作是一个纯粹的帮助构思任务的东西，只有当你太累或者懒于提出你自己的新东西时才去用它。不要让它控制策划的过程。过度随机化的游戏会创建出愚蠢的，或者只是简单且可怕的可玩性。如果游戏使用的任务与游戏世界里的的问题以及环境紧密结合的话，那你的游戏就将总是最好的。

在你的游戏中构造出来的故事情节的价值在于它可以帮你把所铺开的全部任务组织成一个易于理解的整体，这样就能带给玩家方向感以及行动的目标。当玩家进入一个对他们来说是意料之外的陌生世界时，故事情节还可以帮助他们确定方向，哪怕游戏是被放置在 20 世纪的环境中。铸造塑像以及古老的战争英雄的传奇给了游戏对历史事实的认识，并且还给了玩家衡量他们自身成就的标准。在每一点上，故事情节都应该帮助玩家理解出现的状况，并且在他们不想去自己创造事物时给他们一张地图，好让他们可以照着做。

那么在游戏中讲故事跟在书本中或者电影中阅读故事又有什么区别呢？除了玩家是积极的而非被动的这一明显的因素外，下面还有一些应该再去想一想的重要观点。

□ 玩家并没有置身其中

尽管玩家们非常想跟角色合二为一，但是他们还是无法了解一个在那个世界中的人物所应该了解的全部事情。即使游戏是以同时期的地球作为背景，他还是无法知道，那个站在他身后的看起来像是在爬的家伙其实是他们的“朋友”。交互性的故事讲述需要做大量的工作，用一个及时简单的方式给玩家们提供他们所需要的关于游戏世界以及他们角色的信息。

□ 玩家在故事叙述时会意识到好坏不是绝对的，他们有时会转变

如果你任意地掌控游戏并且任意地杀死玩家队伍里的某个人，那他们会变得发狂，为了改变这一结果，他们会试着在游戏中去做一些不一样的事情。如果你只是完全出于喜好而对玩家们做出那些事，那最好还是让玩家去选择一下，到底谁会为了别人的好处而牺牲他们自己。

□ 坏的结局就是坏的

玩家们花费大量的时间在你的游戏里，他们是不会想要一个坏结局的。在这里引入文学小说是因为读者在故事上花的时间有限而且读者对于小说中故事的结局完全没有选择的余地。而电脑游戏就不同了，玩家们非常努力地想要玩通游戏而得到一个好的结局。多样的结局就更好，不过它们需要让玩家因为自己的参与而感到很开心。

□ 玩家们想要自己做决定，而不是跟随他人

你绝不能把经历强加给玩家，而且你也有责任让你的游戏变得有趣。重点不是像一个监狱的保卫一样去鞭打玩家，而是应该像一个旅游团的导游一样，在任何玩家有空时建议他们去买那些有趣的东西。我说过的关于好的任务策划就像下面一样：你要给玩家他们可以选择去做事情，而不是命令他们去做事情。当玩家想要故事情节向前发展时就让故事向前发展吧。

如果关于写交互性小说有一个比任何其他的都有用的而且也是最重要的观念，那就是你需要去引导，而不是从后面去推。用你读一本翻页小说章节时的方式去考虑一下你目前的电脑游戏的情节。人们一直想要在小说中“只是再读一章”的原因跟玩家想要“再提高一级”完全一样。玩家跟读者都要一直向前，因为他们都很想知道在下一个拐角究竟会发生什么。

我可以讲述我在玩那些缺乏经验的或者只是不善于虚构的人写的游戏时的感受，那里总是让 NPC 冲到角色面前并且告诉他们每件事。这样做使得玩家们除了往前去确认他们被告告诉过的每件事之外几乎无事可做。你想要做的是让你的情节变得神秘一些，让玩家们问：她为什么要这么做？那些怪物都是从哪里来的？那是什么声音？兽人为什么要谋杀他们的国王而且把尸体留在我们城市广场的中心？

无论你采用什么策略去吸引玩家，同时一定要让他们一直保持兴趣。一定不要忘了，你的工作就是向玩家提供帮助并且让他们一直保持兴趣。如果玩家们想要暂时偏离正道而去做一些愚蠢的事情的话，那就让他们去吧。这样做有时会对他们很有好处，尤其是在玩家们觉得困惑时。如果他们只是想拿着一根虚拟的钓鱼竿，然后在你构造的虚拟的小河边钓上一会儿虚拟的小鱼儿，这样做绝对是无可挑剔的。一些小的细节有时候能为你赢得玩家们让人吃惊的支持，而且任何让玩家一直保持玩你的游戏而不关掉它的事都不会是坏事。

如果可能的话，给他们一些诱惑，让他们回去并且看一看在故事的主线中到底发生了些什么，不过要让玩家们手中仍然握有选择权。

神化关联：

有很多研究电脑游戏故事情节的人应该都会注意到，那些古典主义的神化体系在现代的电脑游戏当中都得到了反映。身为作家同时也是文学顾问的 Christopher Vogler 是神化体系方面的专家，他担任很多现代电影制作人的神化方面的顾问，这些制作人当中包括了 Steven Spielberg 以及 George Lucas。在 2000 年 3 月美国加利福尼亚州的圣何塞举行的游戏策划者大会上，Vogler 谈到了他关于将神话体系应用于电脑游戏的故事情节当中的看法。Vogler 将 Campbell 的著作 *hero's journey* 里的基本组成比喻为一些基本工具的集合，他说：“它与其他的东西一起是一些伟大的艺术家有意无意地使用的设计原理的母体，艺术家们通过运用这些原理来构造他们的作品，并且使其富有意义并且有趣……但最重要的是，它是观众打开他们智力和精神、梦想、希望、幻想以及渴望之门的钥匙。它联系着观众和故事情节，创造那些使用者与我们所说的“戏剧”经历之间古老系统的有力纽带。

Vogler 的许多思想都是建立在伟大的美国编辑、翻译家——*The Hero with a Thousand Face* 的作者 Joseph Campbell 最早提出的观点的基础之上。Campbell 在比较神话方面的研究非常有名，而且他的关于那些在所有的神话故事里都被频繁重申的部分的定义在分析一些有时在 RPG 中出现的元素时是非常有效的。下面就是 Campbell 给出的经典游戏 *Hero's Journey* 中的基本的“阶段”。

(1) 通常的世界。我们与角色在她的世界里头相遇，周围都是他们所熟悉的事物。这就是他们的家。

(2) 冒险的召唤。有时角色要面临着一种变化：战争来临；国王的召唤；一个朋友突然出现，又带着一个不祥的消息神秘地死去。这时应该要做点什么事情，去找出到底是哪里出了问题，去解决新的难题。

(3) 拒绝召唤。英雄对他们自身的能力，对无论发生什么都去追踪的举动是否明智都还不很确定。从自私的动机到真正的对自己还没有把握，任何原因都会造成犹豫的想法。（在文学作品和电影中这一步可以说出现得相当频繁，不过在游戏里这一步却实际上已经没有了。游戏需要玩家行动，去立即接受冒险的召唤。）

(4) 导师大会。导师会向英雄提供指导甚至是不可思议的礼物来帮助他们。这可能是神或者巫师的代表，或者是一个经验丰富的老手来准备训练英雄。

(5) 跨过门槛。角色走出去，走到远处的那个广阔的、危险的世界当中。这就相当于 *Candlekeep* 里的 Baldur's Gate 出发，*Star Wars* 里 Luke 决定离开 *Tatooline* 的时刻。男主角和女主角所发现的世界跟他们一起所知道的世界是毫不相同的：巨大、神秘而且危险。

(6) 同盟，敌人，还有任务。随着处理那些大的问题，角色会发现他们的周围都是那些可能会帮助他们也可能会伤害他们的人。他们四处面对挑战，而且他们的生命和利益总是处在危险当中。

(7) 靠近最终对手。在查明问题的关键之后，角色向着他们面前的对手继续前进。

(8) 考验。一旦进入敌人的堡垒中，角色在面对最终敌人的时候就必须为保护他们的生命、心灵以及灵魂而努力。

(9) 报酬。在打败了敌人之后，角色的目的也就达到了。这一目的可能只是消除对他们国家或人民的威胁，或是对某种东西的需要，就好像 Indiana Jones 在 *Raiders of the Lost Ark* 的最后又重新得到了 *The Ark of the Covenant*。

(10) 归途。打败了敌人，角色就开始了以一个英雄的身份返回他们的通常的世界，与家人朋友们重新团圆。

(11) 复活。在碰到各种各样的障碍之后，角色仍需面对另外一个严峻的任务，这个任务通常还要伴随着一个象征性的死亡和重生。这可能是与某个在经历一开始遗留下来的未完成的东西相对抗，或者是一些其他的演示了英雄是怎样转变的事情。

(12) 带着“仙丹”返回。英雄最后带着一些特别的或者是神秘的东西回到他们通常的世界里。这可能是现实性的（一种治病的药剂或保护农场的钱），也可以是象征性的（更大的智慧以及更深的洞察力，勇于对抗地方上的那些恶霸的力量）或者是其他任何可以使角色在通常的世界当中生活得更加容易的东西。

上面的 12 个步骤都或多或少地表现了“理想”神话的构造，不过很明显，这并不是神的教条。例如，我可以跳过“拒绝召唤”这一步。在有的情况下，包括了很多我们现实生活当中的戏剧，都是欣然地接受挑战，而不是犹豫的——事实上，拒绝甚至就等同于自杀或者是把某个其他的人交付给可怕的命运。还有，在一个游戏的环境中，你不会接受太多的任务以至于不能冒险。毕竟，如果一个人不想成为英雄的话，那他为什么还要来玩 RPG 呢？

在我们继续有关平衡的讨论前，先来看一看在电脑游戏中如何运用三个主要的故事来讲述结构。

3. 线性游戏

早在 1999 年 11 月的 Northwest Bookfest 的一个小组里，Jane Jensen 就讲述了她关于线型的游戏的定义，这一定义很好地描述了故事讲述的结构，如图 6-3 所示。Jensen 说：“诀窍就是像一串珍珠一样去设计它，在每个珍珠里玩家可以用一种非线性的方式在行动。他们可以在任何时间，以任何他们喜欢的顺序去做任何他们想做的事。”

在线型游戏背后的推动思想就是，对于一次游戏经历来说只会有一个可能的结局，但是在每一颗“珍珠”里头，玩家还是会有大量的自由，从而构成故事的主线。

例如，游戏的主要故事可能是：战争的乌云正笼罩在邻国的上空。人们会产生一些疑虑，那就是战争可能会蔓延到角色所在的国家，而且边境上的一些城堡已经受到了威胁。这一主要的情节就构成了这个游戏的主线。但是让我们假设，当玩家在旅途中走下小路去看战争到底进行的如何时，他们可能会在路边碰到一个牧羊人。那个牧羊人告诉玩家，矮人们正在忙于同一种在战争开始后从他们矿场的一个入口里冒出来的奇怪的生物战斗，而且看起来他们是要决心得到某些在很久以前被矮人们弄丢的东西。

在这个时候玩家们会有一个选择。他们可以继续前进然后去找出更多的关于他们刚刚听到的关于战争的东西，也可以对发生在矿场的这个新东西探究到底，这样或许会找到一些对他们以后有用的东西。而矮人们也可能会因为玩家消灭了那些奇怪的小怪物而给予奖赏。

在仔细考虑了一下之后，你还是觉得去边境上的堡垒更加重要一些，于是你向牧羊人道别然后继续你的危险的旅程，一直到最后你到达了暴风悬崖。到达暴风悬崖后，你在城

堡的城墙外目睹了国王 Adenulph 与 Baron Helno 相对峙这一奇怪的一幕。周围到处充满了士兵，就好像内战已经被宣布在他们之间展开一样，于是你不知不觉地就陷入了故事主线的第二个部分……

如果你看看线性故事构造的图解（如图 6.3 所示）的话，你可能会开始联系到我以前提到过的各种不同的元素。用穿过所有其他珍珠的虚线来表示战争的主线，这也就是将要全部其他的珍珠“穿”到一起的主要的故事情节。在每个珍珠中都会有灰色的箭头，它们代表了玩家们可以完全自主地选择到达他们的结果的那一些非线性的路线。去矮人的矿场的这一次路程就正好是这样的一个非线性的路线。他们是想要选择调查还是停手都完全取决于玩家自己，但是这个次要情节是否被“完成”对于玩家去完成整个游戏来是并不需要。

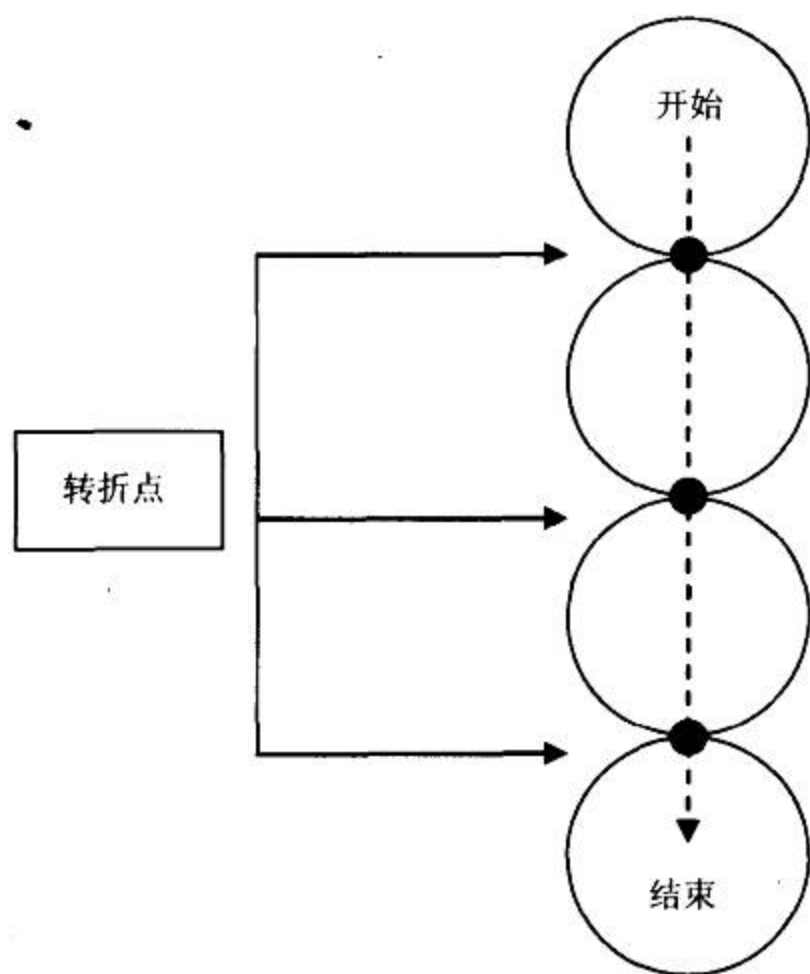


图 6.3 线性游戏结构

最后一个元素——Baron Helno 的叛乱——被表示为珍珠间狭窄地带的一些黑点，这是一个过渡。这是玩家旅途中的一个重点，在这里他们到达了故事主线上的一个主要的转折点。玩家到达边境上的堡垒时，尽管受到远方的战争的威胁，不过王国仍然还是处于和平中的。如果玩家愿意的话，他可以一直就在周围转悠而不去城堡，而那样的话主要的故事情节就永远不会向前发展了。它在焦急地等待着玩家，但是在玩家到达的地方世界就改变了，故事的主要情节就提高了一个阶段。从此以后，这个王国将会渐渐地被内战弄得越来越糟，而这些将会在玩家进入第二颗可能行为的“珍珠”时造成影响。

为了让游戏变得更加具有交互性，你应该让那些转折点与玩家的行为联系得更加紧密。

在第一颗珍珠中，玩家只要露个面就可以了。为了过渡到第三颗珍珠，他们可能还要去救出一个被投入狱中的王子或者是去破坏一座重要的桥梁。这样就把故事情节中的每颗珍珠都变成了一个玩家要想最后到达游戏结束而必须完成的单独的任务。

4. 多分支游戏

在很多方面，创建多分支的游戏从技术上来说，并不比制作那些没这么复杂的以前的游戏更困难。开发小组仍然需要完成同样的任务，但是在计划跟和试阶段还是会有一些小小的不同。因为一个多分支的游戏比起一个严格意义上的线性游戏还是会稍微复杂一点的，清楚的交流的需要将是重点，而那些密切相关的细节也需要更加注意。

对游戏开发者来说，最大的问题将是精确地决定每条线与其他线之间有怎样的主题性分歧，以及在方案中如何才能在不创造那些一次性条目的情况下，实现与多重分支之间的资源共享。如果游戏中五条分支中的每一条都有一套完全独立的土地、怪物、咒语、人物、子任务以及游戏目标，那策划者基本上要面临的的就是创造五个完全不同的游戏。虽然玩家们可能会对用一个游戏的钱买到一打小游戏而感到高兴，可策划者们却不会那么激动。创造那些全部不同的分支所需要的资源会变得很昂贵而且难以获得。另一方面，如果这些分支之间预先共享一些重要的资源，那后面的问题就会是“如果玩家们在所有的路上看到的只是一点点的不同，那要那些不同的路还有什么用？”

各个方面都可以产生争论，惟一确定的是多分支游戏的开发者们应该要时刻地注意游戏平衡性的问题。一方面，尽量使每一条分支的经历都有最大的相对独特性，而同时还要为构建可以重复使用的资源和财政需要而努力。甚至当开发者们开发线性游戏时，寻找重新利用怪物和物品的方法也会带来特别大的压力。有时候会有快速修改策略修改怪物的人工智能，以及用其他的策略从每个单独的资源中吸取最大精髓。多分支游戏的开发可以将这些创造性的运用推到它们的极限，而这一主题的策划者则需要准备好迎接这一非常特殊的挑战。

多分支游戏与线性游戏之间最大的不同就是多分支游戏有若干条不同结果的故事情节的分支。要支持五个不同的结局，你同样没可能有足够的钱去为每一个分支构造令人惊奇的结局。这就可能意味着会以五个“适当的”结局而不是一个很“壮观的”结局。这对你来说可能能够接受，不过你的游戏支持者们却不会对你的财政限制报太多的同情，而且还可能在将你的游戏同你的竞争对手的相比较后对它抱批评的态度。

处理多分支游戏的需要可能会非常的昂贵，但是这不应该阻止你去尝试这一 RPG 游戏形式。如果你很聪明，你就会知道让转折点相对迟地出现在游戏中，从而来对你的游戏进行分支，也就是说，你的游戏资源中的重要部分应该被主要的情节共享，一直到接近游戏结束时才彼此分开。

不同的想法：

这里有个很突出的例子，表明不同文化的玩家在 RPG 中的不同表现。日本玩家对多分支游戏更为接受而且他们遇到某个角色死亡的分支时不大会被激怒。美国玩家遇到同样情况时就不会那么宽容了，他们会花上很多时间反复提档去挽救那个遇上“厄运”的角色。

与图 6.4 中建立的可能的多分支结构形成对比的是，你也可以创造出一个带有“横向”的游戏。它们比从游戏的主线中分离更好，而且还能保持整个游戏的长度不变。你可以得

到交织在一起并且脱离主线的交替的故事情节，而且它们只会有一段很短的时间内分离开。

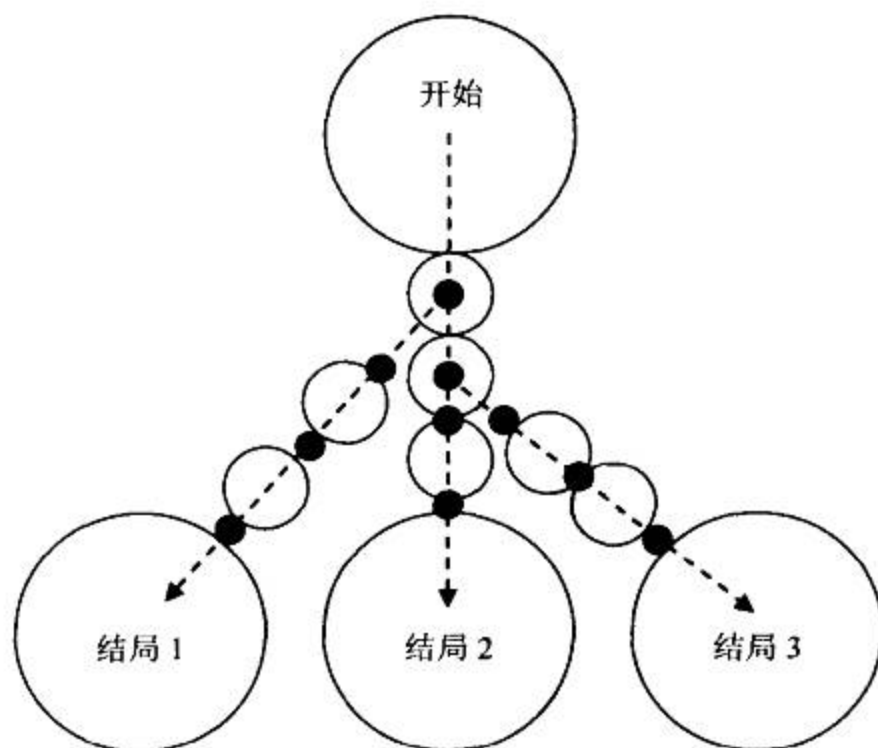


图 6.4 多分支游戏结构

5. 无结局游戏

大量的 MMOGs (massively multiplayer online games)，比如 *Ultima Online*、*Everquest* 和 *Asheron's call* 都有一个专有的特点，那就是它们都有一个持久而稳固的世界，无结局游戏没有开始也没有结局，它们只有一个让数千玩家们嬉戏、交流、同怪物开战或相互争斗而一直存在的世界。

从进入无结局游戏的那一刻起，玩家们的主要目标就不是为了解决某个世界性的威胁的问题，而是不断地去增强他们的角色。为了成为世界上最强大的战士，玩家们可能会在荒地徘徊，去杀死那些怪物，也可以选择成为一个面包师，向其他玩家出售他的货物。实际上任何玩家想要成为的可能角色，大多数的 MMOGs 中都是支持的，这就让玩家们可以成为“他们自己故事中的英雄”。

在开发这些 MMOGs 的早期，开发者们就意识到标准的故事讲述方法不会有什么作用。如果开发者们虚构出一个曲折的次要情节，包括了一个反对偷窃的人，在他欺骗了很多玩家去帮助他拯救他那“可怜、多病的老奶奶”之后，玩笑就结束了。那些以前受过强盗危害的玩家会通过网络留言、即时信息还有其他沟通方式去警告那些新的玩家。很明显在 MMOGs 中有一些非常不一样的玩游戏的动力，这就需要策划者们在创造在线游戏的内容时采取一些不一样的方法。

在丢弃了策划小组应该创造出与玩家有关的每件事情这一观念之后，很多 MMOGs 的开发者们又打开了一扇门，这使得大多数的故事内容都可以依靠玩家们的交互作用来创造。比那些精心准备的但是却可能会被玩家们在一瞬间的交流之后就推翻的故事情节要好的是，策划者们把精力集中于创造全面性的局面，这就迫使玩家们去创造出他们自己的策略。通过向玩家们提供一些角色，让他们可以对号入座，并确定一些使玩家感兴趣的元素，策划者们开始逐渐地从创造故事情节上退出来，并且开始将他们的焦点转移到创造那些可以

让玩家们相互作用、相互影响的有趣的环境上来。有时他们也会提出“口袋故事情节”（这些就是图 6.5 里主要“故事情节”上分叉出的圆形突出部分），如果玩家们心血来潮的时候可以去探究一下它们，不过玩家们那样做大部分都不会改变什么。世界还是原来的那个世界，玩家们还是会回到一个对他们来说相对熟悉的情形里。

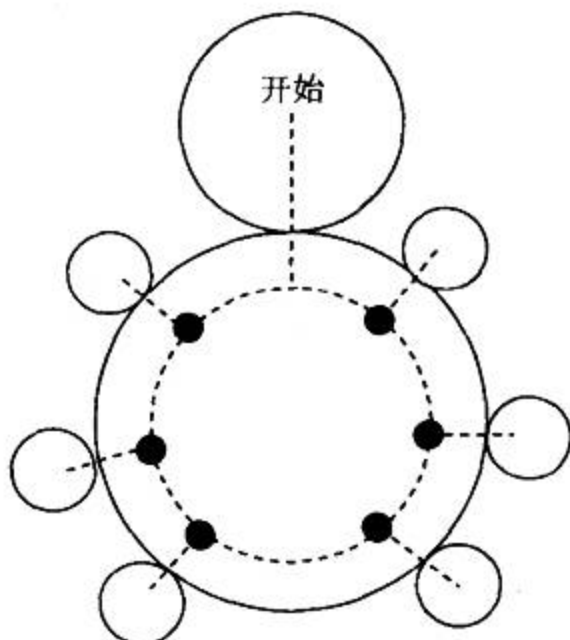


图 6.5 无结局游戏结构

基本上这种勇敢的新体验还是很成功的。多人的游戏环境吸引了一些非常忠实的拥护者，他们愿意支付每个月的使用费用。有时在每个这样的虚拟世界里甚至会有超过 40000 的玩家同时游戏，并且在过去的每个月里这一数字都在向上激增。有许多的开发者们都把他们全部的钱赌在了这样的观点上：他们认为大型的多人在线游戏环境代表了游戏的将来，而且他们还认为单人的 RPG 游戏注定将会消失。

不过有一些东西是在丢弃你所有的关于单人游戏的理念，然后跳进 MMOG 开发应该考虑一下的。为了这些游戏给将来的游戏人作出的美好的允诺，在系统当中还是有一些不足需要得到解决的。虽然玩家们可以成为他们自己的故事中的英雄，但事实上他们却永远不可能成为真正的英雄。在 *Dungeon Siege* 的单人游戏当中，一个角色可以拯救世界，因为他们被允许比其他任何角色都更为重要。但是在今天的 MMOGs 中却不可能提供这种对个人来说的卓越体验，仅是因为你不可能让一千个人同时都成为最好的。玩家们可以让他的角色变得非常擅长于他们的工作，但最终他们也只是数千个非常优秀的角色中的一个。从正在掠夺的色鬼那里救出卖花的女孩很寻常，但是拯救世界却永远都不可能成为 MMOGs 中的选项——至少按它们目前的构造是不可能的。

6. 有关故事和游戏的分歧

如果你正在考虑在游戏中到底是用何种故事情节，是线性的，还是多分支的，还是无结局的？请你牢记一点，不论任何时候，卖得最好的 RPG 游戏实际上都应该是几种观念的混合体。*Diablo II* 有着非常强烈的线性单人故事情节的特点，但是当你用不同的角色/等级进行游戏时，它会带给你不一样的体验。如果你选择多人游戏，那么你将没有什么故事情节可供遵循，你可以和其他玩家一起玩上无数次而不会有两次完全相同的经历。

在 2001 年末，新兴的技术开始走下坡路，这些边界变得更加模糊。*Neverwinter Nights*

和 *Dungeon Siege* 在向玩家提供了编辑工具去创建他们自己的地牢、世界、故事情节的同时，也加入了单一玩家经历，这将不可避免地将玩家带回到那些他们从未经历过的角色扮演的经历中去，他们在未来的几年里将要演示的构造在告诉我们，他们希望我们向他们提供什么样的经历将会是非常有益的。

6.2.3 平衡角色

一旦创造出了一定的规则，并且提出了一些构造，那么在你的策划日程上所需要做的最后一件事情就是平衡游戏经历。不管你是多么聪明，有才华，或者是多么善意的一个策划者，你都将会对你策划中存在的一些问题熟视无睹，除非你能够坐在椅子上，然后真正地去体验那些经历本身。不幸的是对于我们所有的人，在挑战与奖赏之间取得一个令人满意的对称，不光是一门科学，更加是一种艺术。在一个游戏中起作用的平衡策略有时在另外一个游戏中很可能是完全无用的，每个游戏都有它自己特定的中心，而你需要花上很多的时间去寻找它的中心到底在哪里。与此同时，这里有一些你可能想要的基本原则，它们可以帮你节省很多接近结尾的工作。

1. 平衡角色与怪物的属性

当你在玩 *Dungeons & Dragons* 时，你有没有曾经感到迷惑：为什么男巫师开始时总是很弱，或者是为什么当你选择一个精灵族的人物时会得到比较高的敏捷度，但是对于毒药和疾病的抵抗力却很低？与你可能的想法相反，并不是因为你做错了什么才会出现这样的情况。这一天生的自然力的折中意味着为玩家彼此之间区别他们的人物角色提供了途径，与此同时也在游戏性方面保持了一定的平衡度。为着这一目标，职业和等级系统正在明确地发展着，它允许玩家们有权使用一些特定的能量与能力，但同时又要限制对其他资源的使用。基于能力的系统可以简单地通过限制那些能被同时掌握的能力的最大数，或者通过降低那些不会被频繁使用的能力的级别来达到相类似的效果。

所有这些能力和属性背后的原理其实都很简单：如果角色拥有较高的个体优势以及局限性，这不仅会影响到玩家对它们的辨别，而且也会影响到玩家运用它们的方式。

强壮并且灵巧的角色可以与敌人正面对抗，于是玩家就会在需要武力对抗时去召集这些角色。如果一个电脑网络要想被黑掉的话，那在一群花大部分时间学习电脑系统有关细节的人中找一个高手会比去一群击剑成绩好的人中找个人要好得多。但是不管玩家们选择如何使用他们的角色的点数，或者是选择结合成哪种类型的团体，你给他们的游戏都需要能够提供相应的支持。为了确保这一切的可行性，你还需要创建一个敌对的阵营。

理解敌对阵营实际上就跟理解游戏 *rock-paper-scissors* 一样简单。虽然玩家只能做出三个可能的选择，但每个选择都会要么被其他的选择约束，要么打败或者被打败，如表 6.3 所示。

表 6.3 石头与剪刀：相对敌对的东西

	石 头	布	剪 刀
石头	平	输	赢
布	赢	平	输
剪刀	输	赢	平

重要的问题：

有时候平衡属性的工作并不会被游戏中立即表现出来的一些因素所限制。在一些角色扮演系列中，玩家们可以把他们合成的角色带入游戏的续集中，可是这样做却一点好处都没有。因为那些被引入游戏续集中的角色，通常在一开始的时候，他们在前面一个游戏的最后所拥有的像等级、咒语，或者物品都会消失掉。他们可能要共用一个名字，一组属性，或者是一个跟他前一集中角色一样的外形，但是出于游戏性的目的考虑，他们还是要成为一个全新的角色的。

策划者们通常会对那些引入的角色保持“中立”的态度，这是因为在他们的内心里，角色扮演游戏是关于成长的。如果在 *Dungeons of Despair V* 的最后，某个角色拥有像神一样的力量的话，那么以后就不可能再去创建一个新的结局来给这个神一样的角色提供空间让他成长得更强大，而且同时，如果有某个玩家刚刚为 *Dungeons of Despair VI* 启用了一个新的角色，这也让游戏对于这样的玩家来说具有可玩性。在为 *Betrayal at Krondor* 改编 Raymond E. Feist's universe 时，我曾经在故事当中创建了一个让我们可以牵制 Pug 行为的情形。在 Ray 的书里头，Pug 是一个全能的男巫。我们让 Plug 拥有他在 *Riftwar* 故事中所拥有的全部力量，那我们可能再也不能让游戏玩家使用他的角色，因为几乎已经没有办法再让他进一步成长，而在他的前面我们也无法再放置一个可以让他去重视的对手了。

也有人提出了长期的解决办法，那就是逐渐地建立一些贯穿游戏始终的能力等级，这样的话引入的角色在游戏过程中就会少去很多麻烦。这是一个很有意思的想法，但是它所带来的问题也是多方面的。

想要知道任何一个特定的游戏系列运行起来会有多长都几乎是不可能的。不管游戏是有 1 个或者是 20 个结局，你都永远无法确定第一款游戏何时被销售。随着时间的流逝，驱动游戏的引擎也在一直地改变，因此要想建造一个能运行超过三四年的远程计划几乎也是不可能的事。

我们还要更加注意的是竞争方面的因素。如果在游戏 *Herb* 的结尾，那个男巫师正在使用他最强大的咒语，让那个坏人的耳朵里冒出烟来，那你可能要有麻烦了。要知道很可能你的竞争对手此刻正在显示他们那些可以让大地裂开，把敌人统统吞进去，然后再把没有完全消化的骨头吐出来的强大咒语。比较之下，你的游戏看起来简直就好像是个笑话一样，看起来是如此的小儿科。如果这时你不能立即将你所能想出来的最酷的东西放到玩家的面前，那么你就很可能让别人赢下这场游戏的销售战，这可不是一件好事。

这三个选择的联合的好处在于，在那里面没有那种明显高级的移动。没有哪个选择可以被普遍地应用于全部情形，从而可以一直取胜，于是所有的三个选择都可以被认为是处于完全的平衡中的。在一个好的 RPG 游戏中你会想要得到一些完全相同的东西。当你在开发你的角色系统时，你会想要去争取一些东西，以便不去考虑那些某个角色所拥有的最好的技能、能力或者属性。对于你给出的每一个有利条件，都有可能会有一个相应的不利因素伴随着它。一个盗贼在开始时可能没有什么攻击力，但是他却可以跑得很快并且能够通过很小的空间。一个高大魁梧的战士可能非常的强壮而且很难受伤，但是同时他对于远处敌人的弓箭手来说也可能是一个更好的靶子。还有另外一个策略就是去想办法实现成对的阻力和弱点，比如或许一条龙可以抵御住火烧，但是寒冷却能对它造成特别大的伤害。一

个电脑高手或许可以侵入到一个电脑系统，但他也可能会因为电击的伤害而送命。

玩家们决不会被不可挽回地吸引到游戏中去，因为他们没有选择正确的属性。当你创建游戏的任务时，玩家们是不在周围的，所以解决问题时就不应该让他们去试着猜测你的想法。记住，任何时候都应该要像下面这样策划你游戏里的任务：应该让玩家有多样的机会创造性地运用不同能力的联合去解决他们的问题。只要玩家们想一想他们所拥有的资源，他们也至少会得到一种方法，去打败一个敌人、攻克一个据点或者达到玩家想要达到的目标。

2. 物品，咒语，还有技能

大部分我所关心的关于物品、咒语还有技能之间的平衡的建议都依赖于前面提出的观点。你不会想要把任何在某些方面不能被一种相反的力量解除的东西加入你的游戏当中，比如说如果你创建一种咒语，它能够让东西变得无法被看见，那就应该要么有一种破解的咒语可以显示那些不可见的物体，或者要么让一些角色或者生物可以自然看见那些被施了魔法而变得不可见的东西。如果有一种怪物能够给角色造成痛苦，那么就应该要有办法能够让角色转移或者撤销那些伤害。

在这些非常普遍的建议之后，你应该去试着用一下 Neal 的关于创造好的目标、咒语和技能的七大提示：

□ 大方得早一点

在游戏中相对早一点地给玩家们很多好处，在他们真的熟悉这些东西之前，让他们去学会应该怎样去运用它们。这会让玩家很早就能体验到一种掌控的感觉，这样还将灌输给他们一种很强烈的信心：他们将会得到所有赢得游戏所必需的东西。

□ 用扩展来替代以物易物

如果去回想任何伟大的英雄，你脑海里浮现得更多的会是他们的传奇故事，而不是他们的身体容貌。有谁会想起 Indiana Jones 却忘记他的鞭子呢？Michael Moorcock 中著名的白化病国王 Elric 如果没有了他那魔鬼之剑 Stormbringer，将变得毫无力量。如果没有他心爱的吉他露西尔的话，布鲁斯传奇人物 B.B.King 的历史将只能完成一半。人们在他们的生活中为人造物品开发了强大的附属品，如果你允许他们紧握住他们的物质伙伴们的话，这对玩家们来说将有着很大的意义。不要仅因为他们已经发现了另一把杀伤力更强的剑就强迫玩家们抛弃他们信赖的东西。在主视角射击游戏 *Unreal* 中，玩家们就能在整个游戏中找到一些物品来增强武器的威力，而不必被迫放弃他们原来的武器。

这也减轻了在许多游戏中出现的痛苦经历：玩家们被迫留下来对他们复杂的物品目录进行分类，同时却并不知道在游戏半途中是否仍然需要带上他们的屠杀魔兽之刀 (Blade of Orc-killing)、+1 流星之剑 (Sword of Fireballs) 以及 the Enchanted Rapier of Togarth the Queasy 等。如果你决定去创建一些不同的、可相互交换的力量，需要玩家在二者间进行选择的话，或许你想实施的系统与曾在“最终幻想 VII”中使用过的很相似。在那个游戏中，武器和各种各样的衣服里有时会有一个凹槽，那里面能够用来放置物品以及那些如魔法般迷人的珠宝，这些会给予支配者额外的力量。在整个游戏过程中物品可以被丢弃、卖掉或者交易出去，允许玩家们保持他们的武器并不断的升级他们的武器和技能。

□ 限制一次性的使用

在游戏中不要给玩家任何只能在一种情况下使用的能力、咒语或者物品。实现这些技能、代码以及其他所有一切的时机依赖于永远值得结束的那些事情。

□ 避免进入死胡同

没有什么事比被强迫在一个对游戏来说毫无价值的东西上浪费时间更加让人恼火的了。如果你希望让玩家为了一个任务而把某个东西来来回回地运送，这完全是无可厚非的，但是应确保当玩家带上这个东西时，他们能够从中获得一些好处。不要在你的游戏世界里添加一些有着繁杂历史的书和消息，这些对游戏本身不会提供任何实际的线索。当然附带一些背景故事对增加游戏的真实性会有好处，但是应保证它和游戏是相关的。成堆对故事主线没有意义的虚假说明将会使玩家变得厌烦起来。

□ 不要重复使用

在策划的创作阶段，应仔细梳理你的物品以及咒语列表，想办法消除那些与你已经创造的一些复合体具有相同功效的实例。如果两个咒语都可以一次让一个角色不能动弹，那便试着调整其中的一个，让它可以一次影响更多的目标，或者是让它可以在让目标不能动弹的同时还对他们造成伤害，或者是给它一些其他的特征，让它变得独一无二。不过有时如果策划小组不加进一些没用的说明的话，咒语列表会变得很难分类。如果还有疑问的话，干脆把其中一个丢掉好了。

□ 放弃复制品

千万不要创造一个能自我复制或复制另一个物体的物体或符咒吧。请记住我的话——尝试这样做是绝不值得的。

□ 鼓励利用物资

如果玩家们在快要完成游戏时还带着满满的东西，那么这个游戏开发团队就犯了一个严重的错误。大多数情况下，这意味着玩家们还不知道如何去使用这些东西，或者因为担心将来会在游戏中某些突发情况下需要用到这些东西而不愿意去使用它们。

以上二者都可归结为是一个信息问题。其实玩家们很容易就知道什么时候该使用一服补血剂或符咒。当他们因受伤而需要治疗时，这就是该一饮而尽药剂的时候了。但是，到底什么时候才应该使用一个防止电击伤害的符咒或护身甲呢？传统看来，他们通常是在当他们已不再需要时才知道的。他们遭遇到一个坏人，他拿出武器，向玩家开火，玩家们就这样死于电击。毫无疑问，玩家们现在知道什么时候需要防电衣了，但是是通过死亡后才被告知的。也许那会有很深远的意义，但是从一个游戏策划者的角度来看，这的确糟糕透了，你从不应该迫使玩家们在游戏的大部分时间里使用存储和加载按钮。在某些情况下，玩家们应该要有一个非常好的画面指示来告诉他们，何时并且为什么该使用这种物体。当他们看见一个大的蜘蛛，那么至少有 50% 的几率它是有毒的，因此，服用一剂抗蛇毒素将是一个不错的主意。当玩家们看见一条河，他们会不假思索地想到水中呼吸装备就在自己身边。但是如果玩家们看到的只是一个站在角落里的家伙，应该给予什么警告来提示他们需要使用防电衣呢？一个简单的解决办法就是给药剂、符咒或其他技能添加一些功能。它们的作用或许就像侦察器，当玩家遇到敌人需要它们时，它们就会发光并给出一些画面提示。一个有预防性的抗毒剂或许能够探测到敌人是否有带有恶毒的刀刃，因而会提示玩家

现在服用它将是一个不错的主意。

无论你选择使用哪种解决方案，都应设法鼓励玩家们，让他们懂得去利用他们的资源，而并不需要预先死亡。当需要使用相关物品时，让玩家们的资源帮助给他们一些线索。

3. 平衡游戏的任务以及整个游戏世界

如果比较一下职业游戏策划者跟业余游戏策划者所做出的等级规划，就能立即发现业余策划者在等级的安排上的一个特点。考虑到那些怪物的健壮性，能够找到的各种东西的价值以及放置所有东西的那个环境的大体上的复杂度，便会发现，那些业余的策划者们让经历从一开始到那个结尾都是在稳定地变得越来越难，这就是人们所说的游戏的对数难度，如图 6.6 所示。

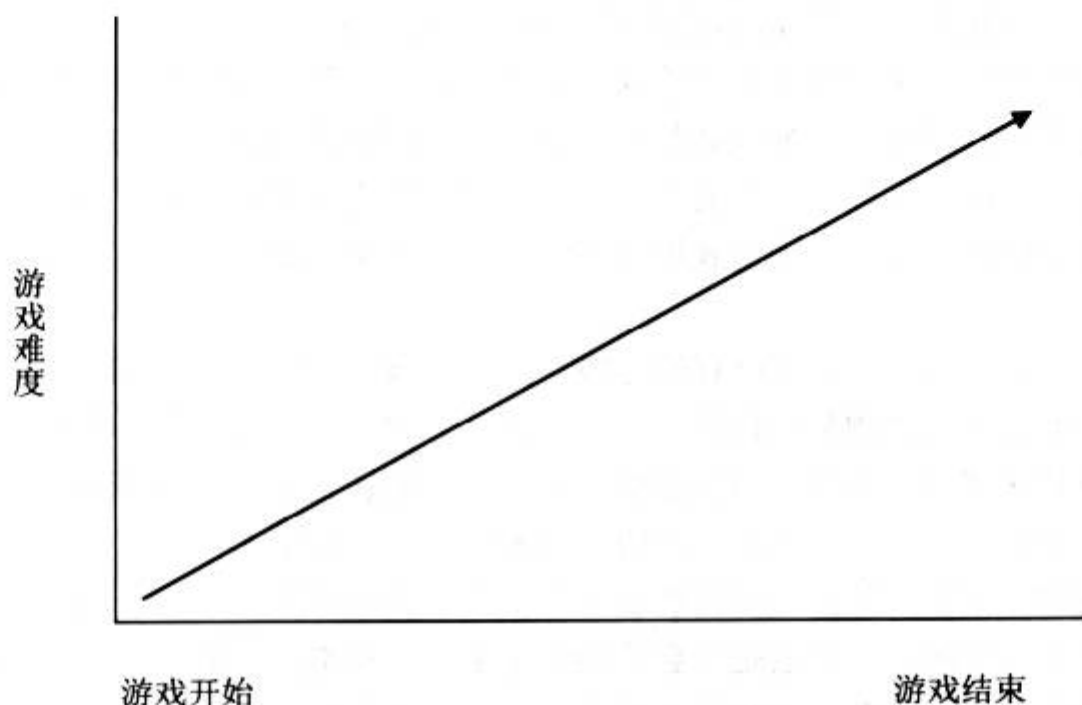


图 6.6 对数难度图表

我想要的只是一只小狗：

在我第一次受雇于 Ultima 在线后不久，我就决定要一只狗。我在手册里头发现拥有一只在线宠物是可能的，于是我就立即开始着手为我新建造的游戏 *mage-on-the-rise Fandercast* 寻找一只犬类的伙伴。

我开始想办法去学会如何获得我新的好伙伴。在一段很长令人沮丧的时期之后，我最后学会了训练动物的方法，并且很快就有了一只会跟在我身后摇着尾巴的可爱小狗，我决定叫它 Argo（在我自己的狗之后，在现实世界中拥有了一只金毛西班牙长耳猎犬）。

然而在不到一小时的时间后，我的虚拟小狗就死了。开始时我没有意识到为了让它能够一直对我保持忠心，我应该要很经常地喂它东西。后来当它迷失在野地时，我变得非常不安。作为最后的努力，我继续跟着它，疯狂地想要用我训练动物的技巧去重新获取它的兴趣。可是，一切都太迟了，它不再追随于我，直到一个看起来非常邪恶的生物把 Argo 当成了食物，于是 Argo Mark 1 的生命就以悲剧告终了。

第二次，我修正了更多的几个细节。在训练另外一只狗之前，我准备了足够一只宠物吃几个星期的鸡腿，然后再开始着手去寻找一只合适的小狗。但是我又再次经历了那样一个既

伤心又愉快的过程：重新得到了一只新的最佳伙伴，可是 Argo Mark II 在比它的前任晚了几个小时之后，也迷失在了野地里。

我暂时性地四处闲逛一下。只要我继续地丢给它鸡骨头的话，我的虚拟小狗都会看起来很高兴地跟在我后头。就在我准备停止这一活动之前，我停下来一会，同一个正在同一只宠物猫嬉戏的居民说了几句话。让我感到受挫的是，我发现在我要停止这一活动之前，我必须找到某个地方让我的狗进食。很显然，如果我在离线的时候不将它放在一个安全场所的话，那它就肯定会遭受到几个小时前的 Argo Mark 1 的相同命运。

好吧，这样一来我就不能离开系统了。这真是让人头疼。我在城市里找到了一个地方，就是那种可以用来暂时放置我的小狗的场所，可不幸的是，那些不是在城市里可以用来喂狗的地方。最近的地方在这个方向的出口外的某处，而我还从来没有去过，这就意味着还有更多的路要走。于是我又多给了 Argo 几十只鸡腿后开始出发了。

我可以说我花了很多时间去找那个可以喂狗的地方，到最后我设法找到了经营那个地方的主人，但是狗窝已经满了。如果我想要在我离线的时候为 Argo 提供吃的，我就必须再去找另外一个地方。在一阵费尽心思的寻找之后，我终于决定了，为了一只虚拟的狗不值得我再牺牲三个小时睡觉的时间，于是我退出了游戏。其结果可想而知。

* * *

就游戏性而言，看起来好像所有的这些喂狗啊给狗提供吃的啊等事情都只是会让玩家感到烦躁而已，但是我可以预见这样的一个游戏的任务却是在努力地保持游戏的平衡。

让我们这样去考虑：玩家们想要能够驯服那些他们在野外碰到的野狗，并且把它们变成自己的宠物。实质上，这表明了人内心的一种本能欲望：每个人都会想要能够控制至少一种生性好斗的生物（宠物总是会与任何攻击了它们的主人的人搏斗）。很明显这将会使游戏变得复杂化，但是单独的这个因素是不会推翻整个游戏的构造的。然而，真正会破坏游戏的是这样的一个事实，那就是新的狗是在正常的基础之上从游戏中“产生”的，这就意味着如果向那些需要宠物的玩家提供狗，从理论上来说将会是无穷无尽的。

我们假设有一类单独的玩家每天就只是坐着训练那些狗，那么在很短一段时期内，他们拥有的将不仅是一只狗，而是一大群受他们控制的狗。如果下一次所有的那些狗都集中在一个地方，并且受玩家控制的话，那么从理论上来说，玩家就可以建造出一支拥有上百只甚至上千只被奴役的狗的军队。那么在这个游戏里几乎就没有对手能够去反对那个拥有这样一支狗部队的主人，除非他们也同样这么做。只要一旦有一个玩家理解了这样一个实验，那么就很可能会有许多其他玩家也同样这么做，控制大量的鸭子、马、猫，或者是任何他们有足够的技巧去训练并控制的东西组成的军队。最终 Ultima's servers 将会在一支异乎寻常的动物大军面前崩溃，而留给人类的，只剩下一些非常少的地盘。

造成这一切的原因只是因为玩家们想要一个虚拟宠物。

面对这个难题，策划者们应该要有一些办法去解决这个平衡问题。有人也许会简单地说，只要让一个玩家不能同时控制多于一个的动物并且保持那样就可以了。虽然这是一个解决办法，但是它会带点霸道的味道而且会让人感觉不自然。

策划者们也可以选择减少动物们繁殖的速度，但是这样的话又会对那些喜欢外出野外打猎的玩家们产生负面影响。最简单的解决方法应该既要让人觉得比较公平和现实，而且还要

能够被精确地执行:

如果玩家在外出时没有为他们的动物提供食物,那么他们将会失去对所有不在窝里的动物的控制权。

在窝里只允许一定的空间来喂养动物,这样就能让玩家不能喂养一整支的动物军队。

这种解决方法的好处在于——假设在一开始出现问题的话——它是在游戏环境当中起作用,而且从玩游戏的角度来看它会让人觉得非常真实。当寻找平衡游戏的方法时,努力去找一个像这个一样稳固的解决方案。

有着对数难度特点的游戏还有一个很大问题,那就是他们在鼓励玩家一直前进这一点上做得还不是很好。在角色们变得更强时,游戏的难度也在以同样的速度增大,因此从游戏性的观点来看玩家们实际上是停滞不前的。你永远不会希望玩家们心里这样想,“很好,我变得强大了,成为大人物了。可我还是一样地遭到攻击,我增加的等级根本就没什么意义。”

如果玩家们也开始意识到游戏从一个等级到下一个等级的难度正在稳定地增加,那么你就要开始失去你的玩家了。处在第8级的玩家会去想一想第9级,而如果他们过去在游戏中的经验告诉他们,第9级里的一切只会变得更糟的话,那就可以相当肯定一点:他们将会放弃你的游戏并且走开。这种局面的策划者们可能会觉得他们正在提供一种挑战,然而实际上他们却是在为了取得进步而伤害玩家。

为了避免这一问题,你会想要把你的游戏世界分解开来,这样的话玩家们就完全无法预料接下来的那个级别多难或者多容易。如果你把它们在一张难度表中标出来,便会如图6.7所示。

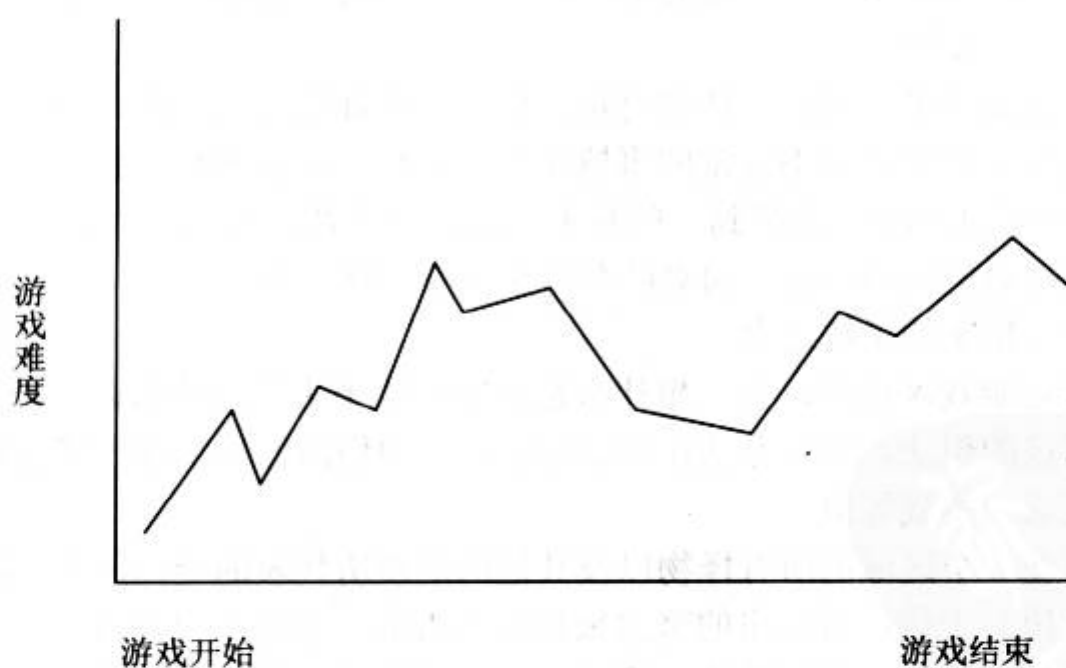


图 6.7 调节难度的图表

采用一个变难度标准的游戏的好处在于,玩家们对于在下一个拐角等待他们的究竟是好是坏无法做出预计,这会让他们感到更加好奇,从而驱使他们往更远的地方去探索。如果你在一个很难的区域后面紧跟着几个非常简单的,那么玩家就会得意于在一个很短时间

内完成某件很容易的事情，这样将给他们以信心和勇气，去征服他们以后路途上的任何一座山峰。

为了保持游戏里各个关之间的平衡，只需要在那些我们已经进行过的关于角色、物品、咒语和技能的讨论中加入一些额外的原则就可以了。只要始终坚持运用这些理念，那么很多游戏的关的策划上的问题便会在出现之前就被解决掉。

□ 给玩家问题，而不是难题

不要给玩家设置那种只能用某一种特定的方法才能克服的障碍。如果放条龙在他们面前，不要让玩家只有和它搏斗才能够通过。在龙的头上放置一个高大的突出物，这样玩家如果已经有足够的逃避技能，就能偷偷地溜过去。当然龙窝旁边也可以有另外一种冒险者，只要玩家给他们足够的金块，他们就能帮玩家把龙给引开。你的目标应该是去创建一个给人感觉很自然的环境，可以让玩家们像是在现实当中一样做出他们的选择。就像前面所说的一样，不要强迫玩家去试着了解你的思想，而应该要让他们按自己的方式行事。

□ 游戏空间就是为了游戏而存在的

不要往你的游戏里加进一丁点对游戏无用的空间。那些空房间、洞穴，或者是林间小道，都是在浪费游戏开发的时间和努力。你需要的是那些在游戏里可以让玩家去发现，去相互影响，去杀死，哪怕只是用以消磨时间的东西。如果在你的策划中已经出现了一些无用的空间，那么应该要么把它们砍掉，或者是想办法引入一些新的东西。要做到这点，最好的办法就是首先集中精力，在你的游戏中去开发一些有趣的场所，接着再提出可以到达那些场所的所有让人激动的方法。不要浪费玩家们的任何努力。

□ 绝对不要给玩家设陷阱

不管玩家处在怎样的情况中，他们都应当能够找到继续前进的方法。在他们本身并没有错的情况下，将他们置于一个进退不得的情形之下的做法是绝对无法被人接受的。

□ 警告是必要的

如果要在游戏环境中放置一些将对玩家们产生负面结果的东西，就必须提前给玩家们某种暗示，告诉他们将会有不寻常的事情发生。你可以让表示危险按钮的位图看起来稍微不同，当角色穿过走廊时，会听到一些有不祥征兆的声音，或在墙上画一些警告性的标记。总之，要让玩家对他们即将要去面对的东西至少有一些感觉。

□ 建立在玩家的了解之上

当你在策划游戏区域时，想一想什么是玩家们乐于去学习的东西。要依据你在前面的区域中已经用过的想法，要想办法让玩家可以运用他们旧的知识跟技能去解决新的问题。

□ 让奖励同挑战等值

考虑一下在一个区域的所有怪物以及其他的危险所代表的全部危险，策划出一些奖励，让玩家们的经历对于他们所付出的努力来说是值得的。永远不要痛打玩家一顿，在对他们造成伤害之后又不给他们任何补偿，像是那些空空的走廊和设了陷阱的箱子旁的守卫会不停地向玩家投掷出火球，然而玩家们冒着危险战胜它们最后却得不到一点好处。这样对玩家是残酷的，也只能说明游戏的策划者实在是不怎么样。要想比这个做得更好，就要去奖励那些辛苦的努力。

□ 对好奇心给以奖励

在你的游戏中多去为那些不一般的玩家考虑。如果玩家们真的非常想要努力干活并且非常关注地图的规划和设计，那么最好能对他们这种探索精神予以一定的奖励。

□ 让大多数人全部完成，让少数人得到荣誉

当考虑你的整个游戏时，你应该要让它难度适中，几乎任何一个普通的玩家，只要有一点点专心的话，都能找到通过游戏的方法。把他们完成游戏所需的每件东西都合理地放在靠近游戏的主要路线的地方，那么，一旦你给玩家们安排好了一条主要路线之后，你可以回过头去，再为那些骨灰级的、渴望挑战的玩家们特别地创建一些适当的分支任务。在这些分支里，你可以只放置很少的可以对他们起到帮助的东西，不过同时也是他们日后可以拿来夸耀的东西。

练习

1. 通关几个你最喜爱的 RPG 游戏，并随时注意他们给你的选择。问自己，游戏中这些选择造成了什么样的影响？它们所造成的影响是大还是小？当它们需要你选择时，你能够在游戏中明确地发现它们所造成的影响吗？你是如何做到的？

2. 讨论你希望自己创作的 RPG 游戏如何发展，并写出相关运算法则。所有过程都不使用假设。如果你不得不去设计数学运算法则，那就去做吧。你完成一个可以工作的系统需要多久？在你的系统中相互依赖着学习，如果它们联系起来，会起到更好的效果吗？

3. 思考一些你曾经玩过，却又不曾折磨自己的游戏。它们做错了什么？你认为应该如何让它们变得更加平衡，让它们成为一个真正的好游戏？

第7章 给神的扳手插上插座——构建活的世界

“午夜已经来临，但这个城市没有沉寂，还是和白天一样充满生机，只是生活的主角换成了另外一个种类。在这个世界里到处都是盗贼，杀人犯，无所事事的黑巫师，他们当中很多人只是刚刚从睡梦中醒来，当夜幕降临，如果 Madrikhor 从一个装模作样的中世纪老好人，变成一个像是高烧到脑子不正常的哥特人，这也没有丝毫好奇怪的。因为在这个城市里，在那些街灯的光芒无法到达的地方，很难有哪个阴影下的角落是没有藏人的，也很难找到哪个黑暗的街角是没有进行着某种交易或出卖的。”

——Tad Williams, *Otherland, Volume Three, Mountain of Black Glass*

“有如此多的世界，如此繁多的事务要处理，如此微少的成效；
但是世事往往如此。”

——阿尔弗雷德大帝 (Alfred Lord Tennyson, *In Memoriam*, lxxii)

如果下次有人邀请你在周末去玩角色扮演游戏，你问他喜不喜欢骰子，在经过短暂的疑惑后，他可能会对骰子的颜色、重量、手感大发评论。而你，在这时脑海中可能会出现这样的问题：在游戏过程中，有谁会详细解释他自己是否真的喜欢用骰子呢。趁他们还没能从你第一个问题的思考中恢复过来，翻开这天的规则手册，找到一张规则表格并询问他们是否喜欢这个。你那傲慢的团队不会判定你是否用装载满满一车的 *Arkham Asylum* 观察报告，他们很有可能会告诉你，他们喜欢这个设计，或许他们还会抱怨压力太大了，又或者他们会讲述一个故事，其中包括了这次适合他们的特殊规则。

他们所告诉你的一切有什么共同点呢？

想象一下一个玩家和其他玩家交流游戏经验的方式。你不大可能听到一个玩家这样对另外一个玩家说：“有一次我玩 *Bloodquest* 时，我的健康栏剩下十分之一的绿色液体，所以我点了我的物品清单按钮，存货详细目录窗口打开了，接着我点中了其中的血瓶，把它拖出窗口，放在我那个只是剩下半条命的 Vinnie 的头像图标上，治愈了他所受到的六点伤害，这样做同时也给他足够的精力去提高他的攻击速度。这样我就可以用我已经提高到六点的行动率去和只有两点行动率的 snorglerat（这个游戏中的怪物角色）对抗，躲开它的攻击。”这些可能是某个玩家在玩 *Bloodquest* 这个虚拟游戏时，对他所操纵角色进行疗伤时场景的精确的描述，但绝对不会是玩家凑在一起讨论游戏时的说话方式。他们更可能是这样说的，“嘿，知道那次在 *Bloodquest* 我几乎丢掉小命吗？幸亏我及时找到了你在诅咒大陆大教堂给我的血瓶，要不我们就全部被 snorglerat 给吃掉了。”这两段话有什么不同呢？尽管它们描述都是同样的一个场景，但是第一段话技术性地描述了发生了什么，而第二段话是个人的、经验性的讲述。

仍然感到迷惑？我决定不再故弄玄虚而要直奔重点了。所有这一切，骰子、规则手册和有关 *Bloodquest* 的故事，它们的共同点在于：玩家们关心规则、机制以及界面，只是因为这些全面地影响玩家在游戏里的体验。一个 DVD 的观众是否明白为什么要把电影的视觉

和声音效果做得更好，这个问题的答案实在太明显了，以致没有人会这样去问。在挑选一辆汽车时，当旁边有一辆保时捷时谁也不会挑一辆本田，尽管在功能上说，保时捷和本田是完全一样的。玩家玩游戏，不是因为觉得组成游戏的代码很优雅，而是因为他们可以在游戏里得到体验，在那里面玩家可以去看、去听，可以直接地去感知。

现在你有了一个概念，那就是角色扮演游戏并不只是规则。RPG是这样的：游戏角色们生活在有趣的大陆上，克服困难，接受挑战。如果你不把这个游戏设计得特别糟糕，玩家们往往会乐意谈论起游戏时间里的事物。他们会谈论某次他们一起打败了一个大帮会，或者是凭借一次幸运的攻击打落了一条银龙，同时，他们也会聚集在港口为 Thornhead 首领与 Dementia 小姐的婚礼而欢庆。角色扮演游戏应该是人们乐意去寻访、去探索的一个世界，是人们愿意投入时间和技巧去实现一个电子的自我，在网络上可以摧毁或者防守某些地方。而你的工作就是筑造一个玩家关注的世界。

7.1 驱逐矮人：向世界构建者的灵魂致敬

当说起现代科幻小说里惯用的驱逐矮人情节时，一些听众会觉得义愤填膺。有人误认为我要对 J.R.R.Tolkien 不敬，要知道在很多人的记忆中，他具有神圣的地位，毫无疑问，他是 20 世纪最伟大的世界构建者之一，同时也是文学和游戏流派的先辈。不要误会，我没有丝毫要冒犯中世纪的地球、矮人、哈比和飞龙的意思，我深爱并且珍视这些形象，简直不敢想象没有了它们的陪伴，我们的童年会变成什么样子。但是，在很多很多年里，幻想游戏行业的创意只是来自对撕下的那几页《指环王》无止境地重复而已。

世界建构：

创建一个交互式世界的过程，这个世界包括历史、文化、政治、技术以及全面的故事背景。这些信息不仅展现这个世界最终所能看到的和感觉到的，而且能够帮助你激发出内在协调一致的游戏设计思想。

毫无疑问，Tolkien 会为现今游戏产业原创性的高度缺乏而感到吃惊。他写《指环王》的时候对英国神话也有类似的感觉，他在一封写于 1951 年的信里表达了他的困惑：“……我从早些时候开始就为我深爱的国家的缺乏而感到苦恼：它没有自己的世界（它没有自己的风格，没有自己的土地），没有我要求的质量……当然这里以前是亚瑟王的世界，现在也是。但是这个世界太强大，并没有被完全移植过来，来和英格兰的土地联系起来，更不用说英国的文化了；而且它也并没有补上我所感觉到的缺失。”

Tolkien 小心翼翼，以求具有创新性，如果我们还以不断重复使用他的作品这种方式来表达对他成就的颂词的话，那就实在是太乏味了。向他的才能致敬的最好方式是像他以前做的那样去做。用他的方法——而不是他创作的内容——去建造一个新的、令人兴奋的世界，在这个世界里，玩家可以在里面生活，在里面呼吸。

然而他做了些什么去呈现那个如此火爆的、神话般的世界呢？

如果你是这地球上仅有的几个还没有读过 Tolkien 的作品的人之一，那么我强烈推荐你去读一下。你会在《指环王》中学到很多关于怎样去创造一个引人入胜的世界的方法，这可比读十本我或者我设计游戏的同事写的书有用多了。当文学评论家批评他的语言用法让

人昏昏入睡或者讨论着他编造的原型时，Tolkien 的贡献实际上已经远远超越了那些，他不只是写了个有趣的情节而已。假如你想从《指环王》这本书中体验一下佛拉多·巴金斯的英雄故事，但是你手中只有中世纪地球的背景百科全书——里面有中世纪地球的所有信息，包括细节，你也会发现中世纪的地球是一个相当有趣和值得拜访的地方。在这本百科全书里包括了中世纪地球在古代历史和详尽的地理信息，还有着独特的传统和民间传说。这里还同时使用着多种语言，Tolkien 甚至为他的游戏背景设定编写了一个独特的按照字母表排列的索引。Tolkien 这样做的理由是他把这里当作一个真实存在的世界，而一个专业的游戏策划者也应该做同样的事。毕竟，如果你本人都不认为你创造的世界是一个真实的世界，那么有什么理由使玩家们会这样认为呢？

当我为任天堂公司做世界建构时，我需要反复考虑那些在那个世界里可能会发生的事情。我清楚自己不想只是把一个充满矮人和恶龙的世界改头换面就完事，但是我确实又希望这是个魔法世界，希望大众对它会有一个足够普遍的了解。我还希望能抛弃那些令人厌烦的中世纪欧洲乡村式的惯用设定，所以在这个世界的外观和风格上，我从希腊、罗马、中国以及美洲中部吸取灵感。我描绘了一个神话般的城市，大理石、金刚石和水晶筑建的宫殿代替了茅草顶的小屋，举目四周，到处充满了上古时代的魔法战争和奇异景色。在那里，神并不是遥远的不可知的，他们就在那些美丽得令人惊讶的、人人敬畏的首都城市里掌控着一切。我从意大利文艺复兴时期中研究那些曾经存在于背叛乐土中的密探和刺杀间谍网，我也从澳大利亚土著神话中的黄金时代和以前从来没有在西方游戏主题出现过的吠陀传统中寻找神话人物形象。每次我都试图创造一个幻想世界，一个可以永远令人激动、兴奋，并且美丽的世界，同时也是一个让人隐约感到似曾相识，不至于让玩家感到太离奇而不能理解的世界。

很幸运，在这片荒野里我并不是独自一人。近年来，很高兴能看到不少策划者都在勤勉地设计他们的新世界。Interplay 出品的 *Fallout* 是个上佳的 RPG，它带给了我们很多的启示，毫无疑问它出乎了绝大多数人的意料。*Planescape: Torment* 则努力地把玩家带进一个充满野性的奇异之旅。

或许近年来最好的幻想材料是来自 Fox 电视公司的系列剧 *The X-Files*。主流玩家常对很多传统题材的 RPG 不感兴趣，因为他们平时没有涉猎那些相关的背景。中世纪的行事动机和宣言式的对话跟现代人的情感出入太大，一般人都无法理解，但是如果把那些经典的老派怪兽和现代神话糅合在一起就不一样了，例如不明飞行物、丛林大脚兽、人体自然现象，以及普遍存在于公众中的对政府的不信任。系列剧的编剧 Chris Cater 创造了新的美国式神话，我肯定这个神话会在未来的很多年里都留下反响。已经有不少电脑游戏采取了 *The X-Files* 那样的充满神秘性的编排，*Deus Ex* 的创造者 Warren Spector 在一次采访中就公开表明，他最近的一个 RPG 作品的部分灵感就是来自这个现代神话。

当然，你创作 RPG 时不一定需要如此的激进，也不一定需要从美国主流文化中汲取灵感。*Shenmue* 是设计在世嘉 Dreamcast 主机上运行的一款 RPG，其主线故事是一个英雄发誓要找出他的父亲 20 世纪 80 年代中期在日本离奇死去的原因。*Final Fantasy* 系列中相当多的部分采用的也是典型的“非 Tolkien 式”RPG，由于日本文化的缘故，因此这些 RPG 会有很多很不一样的原创。

硬币的另一面：

那些对你试图去创建一个勇敢的新大陆的努力报以最大抵触情绪的人肯定不会是那些玩家，而是那些执行计划的游戏运营商。你第一次描述一个里面没有矮人和飞龙的幻想 RPG 时，在开始时，那些把钱包捂得紧紧的项目投资者会紧张得痉挛并口吐白沫。要知道，新事物总是会吓坏投资者。那些新的项目一般不可能被精确地预测，它不一定有个安全稳妥的结局。总是有这样的一个假设，如果你提供给玩家已经知道并且了解的东西，这将会安全的多，同时也是一条具有较少潜在危险性的路。在接受我的意见前要注意你的想法。当你着手准备改变你创建的世界时，首要的事情是要让它们为玩家所接受，只有玩家先认可你的作品，他们才可能慢慢地接受你的作品内更前卫的元素。如果你能让投资者们明白为什么这种经历会更能打动玩家，从而从内里激发他们的热情——无论是怎样去做设定——你可以让投资者们用你的方式去看问题。耐心点，在太熟悉和太奇异之间，总会有方法去找到合理的平衡点的。

如果你还在考虑如何建造一个可以让玩家们感到放松的游戏世界，可以试着在业界内去找一个老套一点的游戏例子，看看它们的反响如何。我们要勇于去破除那些旧的习惯，正如在《指环王》的结尾处，哈比人知道是时候出发到 Grey Havens 去了，只有在那里新一代的哈比人才可以靠自己繁衍下去。就是这种勇气让他们踏上旅程，新的思想才能产生，发展兴旺。对于游戏的策划者来说，是时候在世界建构中做得更深思熟虑、富于创新和专业了，就像他们在考虑游戏的交互性时做的一样。当一个玩家觉得他所处的游戏环境索然无味时，你是无法带给他全新的体验的。是的，你可以停止建造大量不会给玩家们带来直接体验的背景材料，但是这项工作会在你筑建一个具体世界时带来外观、感觉以及游戏性上的回报。

7.2 “描述这个世界，并举出三个例子……”

1970 年底，奥克拉荷马大学的一位教授给他的毕业班学生出了个玩笑般的期末考题，没几个人为这个问题做了准备。这个问题是这样的：“描述这个世界，并举出三个例子。”

从表面上看 Knight 教授的问题似乎很荒谬，然而如果将之应用到互动角色扮演游戏的环境构建里，这个问题却包涵着禅宗以心传心的智慧。作为一个策划者，你有义务去以玩家能理解的方式向他们描述游戏里的情景。只要你愿意，你可以在游戏的一开始，就让玩家去阅读一段冗长乏味的介绍，里面包括这游戏世界三千年的历史，详尽无遗的行事规则，法律规条，你的玩家要把这些全部读完，才能最终开始他们的游戏。你可以这样做，但我建议你最好不要。要让玩家们了解关键的信息，这种方法未免太过笨拙和不雅了。更重要的是，如果是对于游戏这种媒体来说，这种方法就简直是太坏了。要想尽可能好地向玩家们解释游戏里的世界，你需要一个交互性的解决方法。

在书籍、电影、电视中，常常有这样的铺垫：某个角色随意提到的某些事物，恰好就是读者或观众理解后面情节发展的关键。这类的铺垫信息常被称为“展示部分”。传统上来说，科幻作品的展示部分会比其他类型的作品占用更多的篇幅，原因很简单，因为对外行来说，如果他们不知道某些小玩意的用处，或者不明白为什么宇宙飞船的船员会担心在黑洞边缘掠过，他们就无法知道这作品所表达的东西。20 世纪 50 年代左右的老科幻电影在

处理展示部分时做的实在是太糟糕了，在里面像下面那样的“精华”台词绝不少见：

科学家：

“我们都知道，马森博士，我们一同工作已经有十三个年头了。我们一直是最好的朋友，彼此的女儿也在同一所大学里上学。我们分享了1946年的诺贝尔奖，我们合力创造了Blazitron Ray（该作品中虚构的一种射线），这种可以产生五千万亿瓦特中子的武器，是美国军械库里最先进的，军队可以用这个来对付入侵的异形蚂蚁。因为我们的傲慢自大，以及上帝的疏忽，才会意外地创造出这种蚂蚁，就在Los Alamos（作品里虚构的地名）的实验室里，这个我们生活的那个城市……”

无论你怎么看待这段独白，上述摘录如果出现在荧屏上，那真的是糟糕透了。第一件不合常理的事情是这个科学家要告诉马森博士某件东西的工作原理，而据推测这件东西应该是他们一起制造出来的。这简直愚蠢的就好像我要指导我的妻子做饭后甜品，或者是我对我的邻居鲍勃说：“你知道吧，鲍勃，电视可以把一个人的图像从很远的地方传送过来哦。”这个世界的居民们不会想站在一起讨论一些人所皆知的常识，除非某些实在太有颠覆性或太恐怖的事情发生了，已经扰乱了正常的生活；或除非有人附入了一个无法理解的环境中。（角色扮演游戏中采用了太多的失忆或者是生于外国的英雄的片断。很显然，这是个好办法去解决不少情节方面的问题，不过，如果你有更好的主意，请努力地去创新吧。）

其实上述独白最大的过失并不是两个朋友谈论一些过于显然的事情，问题在于这个故事用告知这种方式代替了展示。事实上，所有的娱乐方式，用告知来代替展示都是一种绝对的禁忌。

当你去看电影时，你不会想在荧屏上看到只供阅读的两个半小时的文本卷轴。为什么呢？有个技术上的原因，因为这是对电影的表达能力的巨大的浪费。电影、电视和游戏有个共同特点：它们主要是可视媒体。让一个人物角色坐在那里，告诉玩家，一大群的小妖蜂拥而至了，已经踏上了你的大陆。这无论如何也不会比以下情景来得有趣：让玩家自己看到小妖的侵略。然而游戏超越了单纯的可视化，策划者可以允许玩家不仅看到火爆的战争场面，而且可以参与其中并影响其结果。更重要的是，游戏的这种特性允许策划者在游戏中向玩家展示一个说明性的事实——在这里小妖们是坏人——而不是让一个衰老的思想守旧者站在玩家面前，不为别的，只是为告诉玩家该怎样怎样。而这些本来是玩家能够自己去寻找和发现的。

游戏对于展示部分的需求远胜过别的媒体。要以容易上手且又不会让人觉得负担太重的方式来提供玩家需要的所有信息，这常常是一个巨大的挑战。从电影方面来看，它的观众可以忽略所有的剧情发展的关键，但无论观众们对电影内容领会了多少，电影情节依然会向前发展，直到结局。不幸的是，同样的事情不会在角色扮演游戏中发生。要把游戏给打通，玩家需要在游戏世界里学习以及得到大量的信息，从而相应正确地决定他们能做什么以及怎样去做，来面对遇到的挑战。你的任务是有趣的，富于娱乐性的方法告诉玩家谁是坏人，哪些地方很重要，谁值得信任，去哪里能得到装备，甚至哪里是大本营。要记住，你把这个世界设计得越不像我们所处的现实世界，让玩家明白发生了什么的难度就越大。对玩家来说，你设计的所有东西都是未知的谜团，除非他们有机会去探索，并解开这些谜团。

事实上，你创造的世界是可视化的，也是交互性的，这些特性允许玩家通过所有他们能够看到、听到、做到的来了解这个世界的运行规则。如果规则允许，当玩家用了适合的咒语时就可以在墙壁上行走，那么让他们看到别的游戏角色使用这个咒语，这样他们也会很快了解这个规则，从而通过购买或学习的方式获得这种能力。注意不要只是把所有的神秘现象简单地摆放在玩家的城堡周围，这一切好像在表明他是一个妄想者——为了表明这点而在他家周围摆满了他一定得经过的陷阱或者别的什么装置，而这样做表示了他真是一个妄想者。关于你创造的世界里的玩家将要去体验的每件事物，你应该为它们的定义都给出例子，以便玩家能够理解它们存在的意义，而且这些事物应该在玩家头脑中构成一幅印象深刻且协调的画面，这个就是关于你的游戏世界的“现实”画面。

7.3 （第）101个现实

在我的童年里，星期六的夜晚意味着要在家里的地下室里度过。不是你想象的那样，我残酷的父母把我锁在那里，为了不让人知道我的狼人本性；也不是像堪萨斯州的班德家族——有名的屠夫家族那样，我被迫在地下室处理那些尸体。使我和我的兄弟吉因每个星期六夜晚都在地下室呆着的原因是，那里放着我们家仅有的“另一台”电视机，而我们喜欢在周末晚上的电视节目常与十点播映的本地新闻冲突。我们习惯的形成起初是因为在美国公共广播台上放映的英国影片 *Doctor Who*、*Monty Python's Flying Circus* 和 *Hitchhiker's Galaxy*。可是在那个时段里电视信号会受到干扰，所以我们开始收看别的电视剧集，这些剧集不仅教会了我很多东西，而且还影响了我构建 RPG 世界的方式。

Connection，一部由英国科学作家 James Burke 编写剧本的十三集连续剧，内容是探索为什么那些看起来微小的、毫无联系的发现或事件可以以奇异的、不可预知的方式组合致使十三项现代技术的产生的。第一集是这样的，James Burke 让观众看到一群法国修道士养羊的方法，经过一系列的发展最终引起了现代计算机的发明。在另一集里他解释了为什么 16 世纪的一个医生在伊丽莎白的宫廷里的所作所为会使现今电视机的存在成为可能。Burke 在 *Connection* 里干的一切，和后来出现的相关题材的别的剧集和书籍，说明了社会的某个方面的改变怎样产生一种像多米诺骨牌般的效应，从而影响到人们生活的其他方面。一个科学发现可能会激发一场在艺术上的革命，同时这场革命反过来又可能引起公民权的剥夺以及后来引发的颠覆政府运动。

我从 *Connection* 中得到的认识是这样的，骑士传统——只是我们知道的一种浪漫而奇怪的传统——很可能对它的历史，它的政治，它的社会结构，它的宗教，甚至是它的最终命运造成长期的深刻影响。那么把飞龙这种东西引进人类居住的世界里也会有许多要考虑的问题。人类在地球上艰苦挣扎了若干个世纪生存下来并位于食物链的顶端，是因为没有别的食肉动物能比人类更优胜。但是如果这个世界上还充满了一种会飞的，高智慧的极其残暴的竞争者，如飞龙，人类还怎么生存下来呢？飞龙是草食动物？还是因为人类的味道实在不对它们的胃口？给定一个事实，一只鸟每天要吃十倍它的体重的食物才能生存下来，如果飞龙也有和这差不多的食量要求，它们需要占领多大的领土来保证生存，而这些因素又会怎样影响人类的生存模式呢？

当然还会有些更细致的问题。如果你把一些带翼的生物，例如飞龙或海蛾鱼等那些整天会在天空上飞来飞去的生物带进你的游戏世界，大翅膀可能会到处都是，然而那些迷人的茅草屋顶的乡下小屋可能就没有那些有着坚固屋顶的屋子流行了，因为只有这样才能抵抗从天而降的碎片，还有那些会喷火的飞龙。人类会不会住在隐蔽在地下的或者是钢制屋顶的屋子里呢？又或者会不会有巨大的飞龙粪便处理业务呢？武装部门的工作能力会有多强？他们又会因为提供的保护而收取酬金吗？

随着像上面一系列简单而实际的问题展开后，你就可以着手为你的世界发展出有趣的文化和难题。一个依照逻辑和程序性组建出来的环境总会比那些随意“堆积”出来的具有更强的真实性。如果你觉得自己处于约束中，没法展开一道创造性的意识流，不妨试试随机地找一个开端，不过注意不能在整个过程都用随机的方法。是的，在世界历史上随机因素偶尔会导致一些大事发生，但除了那些百年不遇的绝对的大事件如小行星撞击使所有物种灭绝，历史上几乎没有大变动是因完全随机的原因而起的。例如南北战争中南方军队的战败是因为北方军队有着更优良的装备去扩大战果，而不是因为李将军错用了他的战争计划来卷雪茄了。中世纪时，Pope Urban 二世认定让那些没有土地的低等贵族停止骚扰乡下城镇的方法就是把他们编制成十字军，东征至耶路撒冷。然而很不幸，从那时起中东地区便不复往日和平了。

要开始建造你的世界，你可以从任何你喜欢的地方开始。如果你是喜欢有系统地工作的类型，你可以从故事发生的那个星球开始，接着是上面的生物、文明，最后是在你的世界中担任重要部分的角色。如果你是那种从内到外的策划者，你可以从中间开始，同时创造多个物种，然后再运用你的逻辑思维来创建它们之间的联系。我常常遇到这样一种情况，我想以某种情况告终，然后我得回过头来想到底用什么事件、趋势和因素合乎逻辑地结合起来才能合理地到达我想要的结局。在许多方面，这个过程很像案情重组。就拿我们上文提过一点的那个飞龙和人类共存的世界为例子，要解决这个进化问题，你可能会想到这样的方法：他们是分别在两个完全不同的大陆上进化的，而这两个物种的冲突只是最近才出现。另外一个可能呢，就是在远古某个阶段他们有着共同的天敌，所以他们可以缔结一个松散的同盟，这使他们和平共存。你从处理这些问题过程中会让你从你的世界里学到很多东西，从长远来说，你会以此获得对这个世界内在一致的认识。

为了你的利益，我会试着去涉及一些大规模世界建模元素，而这些常常会产生最“Burke式”的影响。假如我可以坐下来画出图表，来精确表明元素 A 是怎么影响元素 Q 跟着又会怎样引起元素 C 和 Z 的改变就再好不过了，但是在一个发展完备的世界里，每件事物都会与别的所有事物有着联系。你要创造的是一个完整的环境——而不只是一个地牢，或者一个遗传实验室，或者一个星际码头，而是整个的文明，包括它自己的技术和传统，它们受所有因素的影响，从天气到地缘政治学。

7.3.1 上天的安排

要建造一个像地球一样的世界是需要一点时间的……大概就 45 亿年吧，可能会有一两亿年的误差。尽管你可以很容易地从宇宙中得到基本元素氢和氦，但你仍然必须从爆发过的老恒星核心中得到那些更重的和更重要的元素。在你的购物清单上所有的生命基本元素

例如碳和氧（或者是硅，如果你想更激进点，创造一个硅基生物为主的世界），连同一些重要的金属元素如铁和镍。这些金属在磁极的形成中起着不可或缺的作用，而由星球旋转产生的磁极以及随之产生的磁场则恰恰提供了一个保护层，使你想要创造的生命免受在外太空中无处不在的致命射线的伤害……

然而你可能不需要回溯到这么远以前，其实只要你希望，你完全不用理会什么轨道力学和分子方程式，因为没有人要求你在做世界构建之前必须得拿到天体物理学的博士头衔。惟一你要牢牢记住的事情是在你的星球上多种的资源和危险是怎样影响事物的进展的，还有在星球表面上的人们每日的生活。

毫无疑问，所有适合生命产生的条件都同发生在地球上，是一件极其不寻常的事情。地球离太阳 9300 万英里，几乎是最适合生命产生的距离。如果靠近一点，比如金星，那是一个地狱般的世界，表面平均温度高达 573℃，整天下着硫酸雨。如果地球运行在火星轨道上，那她从太阳那接受的热量可能比她核心产生得更少。因为我们拥有液态的水，可供呼吸的氧气，保护我们免受宇宙射线伤害的磁保护层，还有很多别的特别条件，生命在地球上才有可能出现。如果其中的任何一个改变了，我们的生存方式都会和今天的有很大很大的改变。下面就是如果一个星球拥有多个月亮，对生命的巨大改变的深入探讨：

且不论月亮高挂在天上看起来很酷，它围绕着一个星球转，对这个星球做着巨大的影响。在地球上，我们可以确定地预测海洋什么时候涨潮，因为潮汐是由月球的引力产生的，如果你加上了超过一个的月亮，航行的水手们的日子就难过了，而潮汐的规律也会更加难以计算。这也就导致了海上航行在你的世界里少之又少，甚至根本不存在，进一步意味着所有的往来和贸易都要依靠陆路或空运。

一个被不只一个月亮围绕的星球上的板块很可能承受着更大的压力，从而使整个世界的火山爆发和地震频繁发生。这些因素反过来可能会使人们趋向用柔软材料来筑房，蒙古包可能到处都是，而不是那些 A 形结构的永久房屋。地方宗教将会大量地谈及愤怒的上帝。

在地球上，传统的阴历是按照月相及月亮轨道推算的，但是如果有一个以上的月亮，时间的推算实际上往往就只根据祭司一个人的意思了。而在这个世界上，占星学要让人去实践及理解，也就太复杂了。

我们可以通过改变我们现在居住的世界的某些方面的方法，试着去想出一些别的新主意。试想，如果地球的自转停止了，地球的一面将会一直向着太阳而另一面则会是永远的黑暗空间，这会如何影响人类的迁徙呢？如果地球上的风暴比现实中发生得更频繁，破坏力更大，你估计这会对旅游、贸易，以及别的文化方面产生什么影响。花点时间来学习天文学吧，这将会帮助你创造你的新世界，激发出更新和更具有创造性的主意。

7.3.2 科学、魔术以及社会改变

如果你在处理一个涉及到强大的魔法世界，或者是一个拥有大量复杂先进技术的未来世界，那就会有两个范例般的首要问题等着你去解决了。第一个问题是技术层面的，你的魔术或者技术系统是怎样运作的？其实这个问题主要是个游戏性问题，而不是世界构建问题。第二个问题是关于这些系统会怎样影响人们或者相关文化。

但是我们在游戏、书籍，或电影中看到有大量的技术例子是需要一些商酌的，这里有

一个我常用的例子是关于 Star Trek 里的传送技术的（在这里声明一下，我可是这部片子超级忠实拥护者，所以我写这些主要是出于对它的喜爱）。尽管这种传送技术为船员们组建了太空船和外星球表面来来去去的一个交通网络，但是这并不妨碍我在很久以前得出的一个结论：这种传送技术只是最少限度地起着作用。看着企业号（影片中的主角飞船）不断发射光子鱼雷，只是为了在外星人的太空船外壳上砸出个洞，真是非常愚蠢，其实他们有更为便利的方法，很简单，就是利用他们的传送技术的一部分，直接“嗖”的一道光线，把来犯的太空船外壳直接化为乌有。由于这个想法，我在 *Planet's Edge* 中引进了一种这样的武器，这在任何一架太空船的军械库里都是数一数二的危险武器。

但是除了单纯的对这种传送技术的战术运用，同时也存在着大量社会和文化上需要考虑的东西。因为这种传送技术的本质是首先把物体分解，然后在目的地重新组合，有很多人会拒绝使用这种技术。McCoy 博士对这种传送设备的厌恶可能算是最轻微的文化反应了。试试想一想，一个人被重组后其实并不确实是他本人，实际上只是在分子层面上对本人的复制，一个克隆体。而这些足够成为人们上街游行抗议这项技术被滥用的理由，反堕胎联合会可能也会参与这个游行，因为某些在传送过程中可能会让怀孕妇女发生改变，而防止自杀组织则会尽他们最大的努力去破坏这项技术。然而还有其他方面的考虑。这种技术提供了一种单纯直接的、几乎不耗费什么时间的克隆大批军队的方法。贫富阶级会最大程度上被消除，因为任何人都可以很容易得到他想要的东西，只要有足够的原材料。几乎是在转眼之间这一技术就被广泛地使用开了，这样一来，那些我们所知的文明就都将消失殆尽，同时对于后面将会发生什么我也表示质疑。

无论是魔法还是技术，给文化方面带来的巨大影响都是一样的。相关问题不外乎技术的易用性，人口规模要达到多大才有实用性，哪类人会使用某些技术而哪类人不会。想想在刚过去的两个世纪，在我们的世界里，技术的进步是怎样对女性的社会政治地位产生不可估量的贡献的。机械化大生产时代，熟练的机械操纵技巧开始变得比单纯体力劳动重要，这使女工处于一个与男工更平等的位置上。同时，医学上的创新允许女性更容易决定是否，或何时要孩子。上述两个因素产生了巨大到令人惊异的社会影响，特别是在西方国家里。我肯定发明家们发起工业革命时一定没有想到要提高妇女的权利和地位，但是不管他们的最终目的是什么，他们所作的一切就留下了这样的结果。

问一下你自己，在你的世界里魔法或者技术要扮演一个多重要的角色。它们是强大的还是弱小的？是罕见的还是普遍的？如果是强大且稀有的，当有人使用它们时很可能令人恐惧，或者让人不相信，或者令人敬畏。另一方面，这也会明显影响使用者的思想和社会地位。相反，如果它们是弱小和普遍的，那么没人把这当成什么大不了的事情，甚至是忽略它们，就像我们对待电话、电视、互联网那样。想象一下这些强大的工具是多么容易得到，然后在你的世界的每个层次里严格地应用这个概念。

7.3.3 增长着的文化

供职于外星智能探索研究所的天文学家 Jill Tarter 有一次说她最大的担心不是我们从来没有收到过来自外太空的消息。她最担心的是某日我们得到了第一份从外星文明传来的信息，但是我们确不能破译信息的意思。

存在地外生命吗？

准备好创造最新的科幻角色扮演史诗了吗？你是否好奇到底有多少不同的高度文明的外生命在茫茫太空中存在呢？Frank Drake 博士，外星智能探索研究所的部门主席，在 1961 年曾经也问过同样的问题，后来他提出了一个等式，这个等式可能在未来的某天给这个问题一个答案。这个等式被命名为 Drake 等式，Drake 等式是世界上最为广泛接受的研究地外生命存在可能性的工具之一。

$$N = R^* \times fp \times ne \times fl \times fi \times fc \times L$$

式中：N——可以被探测到的某文明发送的无线电信号数目；

R*——恒星组成比率（那些有足够大的“可居住区域”以及有足够长寿命周期从而有可能发展出智能生命的恒星的存在比率）；

fp——像我们的太阳那样被行星环绕的恒星系统数目；

ne——正好处于恒星周围可居住区域的旋转轨道上的行星数目（这样的行星与它的太阳之间有着适合的距离，从而保证了液态水可以存在的条件）；

fl——存在适合生命起源的区域的行星占的比例；

fi——存在高等秩序智能生命的行星占的比例；

fc——存在的智能生命形式、有足够的技术向太空发射信号的行星占的比例；

L——这些文明向太空发送可探测信号的时间长度。

弄清楚所有的这些元素了吗？

尽管 Drake 等式被认为是一个相当好的预测外星生命的工具，但是要实际使用它还很难，如今我们仍然没有足够的信息去把数字代入上面大多数的未知项中。我们才刚刚能够探测到那些围绕着别的恒星的行星可能的轨道，我们只知道有一个行星上面肯定有生命存在（不要想那些乐观的民间传说，我说的正是我们自己），只有依靠技术发展可以给我们更好的数据，Drake 等式才能给出一个结果。在此之前，我们只能满足于猜测，就像我们真的知道内情似的。有多个科学家应用了假设的数据和 Drake 等式得出了不少完全不一样的结果，但是一个“最好猜想”的平均值表明，在我们的银河系中可能有数以百万计的地方有能力向外广播外星信号。（Art Bell 的深夜访谈节目在谈及不明飞行物和阴谋论时当然也发送了一些外星信号，但是我想他并不清楚到底外星智能探索研究所找的是什麼。）

在不同种族和不同信仰的群体中的接触一直是件相当困难的事情，尽管我们至少有一样的人类生物学结构和无数相近的文化因素。在我们的历史上有着太多太多这样的例子，两个怀着善意的人想要展开一段交流，但是由于种种障碍，语言，种族间的不尊重，宗教间的不容等，常使本应该成为好邻居的两民族成为怀有深仇大恨的敌人。如果你想远一点，不妨想象一下同矮人、洞穴巨人，还有从天鹅座 X-1 星来访的大眼睛灰皮肤的客人进行接触时将会怎样，那将是我们从没遇到过的最棘手和充满争吵的情景。

但那些破坏不同人之间交流的文化上的原因是什么呢？你认为本地美洲土著拒绝被动地离开他们祖先生长的土地只是因为他们知道这可能激怒那些欧洲移民吗？这些就像喜剧演员 Steve Martin 开玩笑说他之所以讨厌去那些小国家，是因为那里的人“没有庄重地说英语”吗？这是个错误的概念，即认为文化是由它的拥护者有意识地推动发展的，目的是为了从中得益，或者是打击其他的社会团体。真正的文化有其自己的核心价值、传统、神话

以及反映特定人口的经历和需要的信仰。为了给你举出一个例子来说明我的意思，我们来看看地理的某个方面是如何对美国亚文化产生戏剧性的影响的。

就算你对美国南部别的方面一无所知，你可能至少听说过那里盛产好厨师。在这个国家很难找到哪个饭馆或者咖啡厅的菜单上是没有南方风味的，如烧烤小牛骨、炸鸡，还有乡村炸排。对很多人来说，看到“南方风味”这个词就像看到了高脂肪、高淀粉的一堆堆食物，上面覆盖着乳酪和酱汁，每一份食物的量是如此的大，就算是大象吃太多这样的食物也有可能过于肥胖而死。实际上，很多人认为只要走过梅森—迪克森线，自然地河水就变成了肉汁。

但是为什么在美国这一地区居住的人会吃下这么多此类食物呢？人口统计表明，定居在南方的人并没有和定居在这个国家别的地方的人有什么大的区别。是否那里的空气或水中含有的某些物质呢？不是很正确，但是已经相当接近答案了。引起改变的真正原因其实是这里的土壤。

早期到美国的移民发现南方的土地非常高产。肥沃的土地加上环境因素使得那里很适宜种植烟草和棉花，两种都是高价值的出口创汇经济作物。然而对所有人来说不幸的是这个地方热得要命，这意味着这里的工人要吃更多的食物，所以高脂肪大分量多盐分的食物因此流行起来。从短期看，这是个不寻常但实际的解决问题的方法，但是当越来越多的社会责任机构代替了种植园后，暴饮暴食的习惯却保存了下来。在很少的几代人时间里，南方美国人在他们的40岁左右普遍会变成啤酒肚和患上心脏病。办公室工人、公车司机和别的轻微体力劳动者不停地吃着，仿佛他们干着他们先辈干过的工作：在37℃甚至以上高温，80%相对湿度的条件下，每天犁五英亩的地。

如果你在怀疑这些社会学和人类学的扩展课程在设计RPG是否有用，要记住，单独的一个男人或者一个女人是不会成为一个岛屿的。它们所能表达出来的特征会在不同的地方成长，然而无论在那个地方，不同的文化或种族间都会有竞争，以求达到一个统治性的优势。就个人来说，他们通过作出不同的决定来表现出自己的特征，但是他们也会被某种文化吸引、同化，以一个没有显著特点的方式去表达自己的身份。

如果杀手莎拉喜欢徘徊在乡里田间打打凶险的怪兽，她可能也会喜欢在那些不和外界交流的部落里当个武士，按照她的工作去收取酬金。而在一个循规蹈矩的僧侣的文化里，莎拉的生活就会比在排外部落里难过，而另外一种循规蹈矩的僧侣的文化可能会让莎拉的生活变得越来越难，就好像她生活在一群排外者当中，发现自己被卷入了完全不同的文化冲突中。

从来没有一个规定要求RPG一定要发生在有别的高智能居住的世界里。你可以设定玩家迷失在一个巨大的交互世界里，那个世界到处都是怪兽和陷阱以及诡秘的装置，他们永远不会碰到跟他们一样的人。但如果一个人物没有在世界中扮演一个角色，他就没法评估出他到底有多么的英勇（或者是邪恶）。

独立地说，你的世界的文明可能是没有掺杂的，相对比较纯粹的。当地的法律和风俗应该是互相联系、互相加强的，建筑风格和艺术形式则是相当一致的，充满了对那些建造它们的社会的自由主义者的宽容。但是在文明冲突的例子中，什么事情都有可能发生。在人们争夺土地、食物、伴侣或者某些重要资源时，战争也许会随之爆发。某个文明也许会

企图从更先进的社会中吸取技术，同时，也有文明会寻找庇护以逃避来自他们不友好的邻居的侵略。也有少数文明在表面上和平共处，不过就在他们彬彬有礼的外交关系的掩饰底下，进行的却是如火如荼的间谍、破坏、暗杀活动。

如果你希望我这样做，我可以借用一下我们居住着的这个世界里的文化冲突的例子，不过在构建游戏世界时你也不要认为一定要遵循我们现实世界的局限。常会有这样的情况，游戏构建的内容总是对昨天的报纸头条进行改头换面，如果你可以做出超越，相信这样会做出更有趣的东西。如果种族间的区别不会造成分裂，但别的因素呢？在给予那些拒绝外来感情的人感情时，冲突是否会因此产生？当那些智商高于平均的人们被别人所憎恨时又会发生什么？OK，如果你曾经有一个在曲棍球比赛中升级的老师，同时你却在球赛中降级，你就会明白一个人不可能走很长的路，希望你能明白这个道理。

当你把你的世界里的各个文明组装糅合起来时，问自己的问题和你在怀疑自己是否在创造一个人物时的问题很相似。这是个阴暗忧郁的文明还是活泼喜庆的文明？文明起源于世界的哪个部分？这个文明重视的是什么？那里的人们会不会有些畏惧或者斥责的东西？那些人们会不会认为他们是被选择的一群，他们是否有一种种族认同感或者有着被践踏压抑的人性？生计艰难的时候他们需要什么？当别人想得到同样的东西时他们又能得到什么？

你问自己的这些问题应该对你回答下面的问题有帮助，如他们如何造房子，他们喜欢使用的工具，他们喜欢演奏的音乐等。当每个文明都逐渐变得鲜活起来时，你也应该开始构思当中的每个族群面临的重大问题，他们当中的哪些会是天然的同盟。随着思考的深入，你会很容易地想出当某个文明在面对某个特定问题时作出的反应，就像一种本能。某个文明也许会战斗，某个文明也许会逃跑，而也有某个文明可能会与敌对方达成协议。深入了解你所创造的文明将有助于了解你的游戏的主要进程的原理和进展。

7.3.4 Kilroy 在这里……唤起神话般的过去

想象一下这样的情景，你在一家出售老式打字机的商店里寻找着给你那多愁善感的朋友的礼物。经过一番搜寻之后，你瞄准了一台放在角落处的史密斯王冠打字机。假设这台打字机还是可以很好地工作，你会为它付出多少呢？20美元？也许是30美元？因为售货员确实挑了个好时间来推销适合的货物。再想象一下假如售货员没有在看，你把打字机拿了起来细端详，发现它的底部有个金属制的标签，上面写着“Stephen King 所有”。如果你有办法核实这里写着的 Stephen King 确实是那个著名的 Stephen King，而且你知道到 Carrie 或者 The stand 就是在这台打字机上完成的，那现在你会为这台打字机付出多少钱呢？如果你现在把这个打字机买下，但是只付了不足 1000 美元，你的感觉会像做贼一样——事实上也是，即使就在刚才你才觉得就是这个打字机，同一个东西，只值那薄薄的 20 美元。是什么使这个打字机的价值产生变化了呢？无论你是在谈及人物、地点还是对象，在大多数的时候，我们都是倾向于从他们的特别之处评价他们的价值。

博物馆里摆满了平常的东西，但它们却因为与伟大人物或者著名的世界有联系而变得不平凡。马丁·路德·金的一支钢笔会比同样型号的笔贵重多少呢？一台被 Andy Greenberg 用来写出 Wizardry 的标题的苹果 II 型计算机功能又会比另外一台苹果 II 型强多少呢？在我的家族里，一把马刀经过三代人传到我的手里，把我和一场沐血战争联系在了

一起，一场以统一联合为名的战争。因为这把马刀是我的伟大祖父 Holland 在战场使用过的，所以我可以通过它体验到内战——我家族历史的一个部分，而不只是学校教我的一个抽象概念。这些地点和物品之间的连通性意义也可以改进策划 RPG 的方法。在你的世界里创造物品与地点的联系有助于创造一个真实的历史，你可以在更大的范围里创造一个栩栩如生的世界。

当你操纵着一个游戏角色闲逛，进入一个商店，里面有两把同样价钱的爆破枪供你选择，然而在看它们的说明时你发现其中一个曾经是赏金杀手死亡天使的财产，那时你会更倾向买哪个呢？你至少会认为死亡天使用过的枪或多或少是一件更致命的武器，同时它还给那个人带来了名声。玩家会喜欢带上它的，如果它有比单纯属性值更多的特性。他们想要得到某些代表着幸运的东西，某些能给现在的拥有者带来好运的东西。通过携带天使之枪，玩家把天使的名声与其视为一体，并以此为基础进一步完善角色的特性。这就好比是一个最经典也是神话般的宣言：我是那个把剑从岩石中拔出的人，我是最有资格挥动亚瑟王之剑的人。

当然，不是所有东西都可以是亚瑟王之剑。试想如果你碰见来来去去的每个人都带着巫妖王的末日之剑，那你还会觉得这些一模一样的末日之剑很酷吗？在你的世界里需要很多普通平凡的物品让玩家去开始游戏，但这并不意味着这些平凡普通的东西就完全是乏味的。当玩家检视他们的物品时，物品除了显示出那些基本数据（像重量、杀伤力、击中率等），还应该给出一段描述，不仅告诉玩家这些物品如何使用，而且告诉玩家关于这个世界的一些东西。下面是一个例子：

FALCHARIN——格斗用单手短武器，是 Kazarzi 山脉附近居住的游牧部落居民的常用武器。此件武器是一件致命的武器，可以挡也可以刺，Falcharin 在 Kazazi 骑兵抵抗从火海那里来的袭击者中发挥着重要的作用。

看完这段描述以后，玩家不仅知道怎么用这件武器去对抗怪兽，他们还知道了一些世界的历史。这件武器除了是玩家角色的一件携带品，还是一件内含文化的人造品。

这个用有文化内涵的金属制品去描述世界有关故事的法则也可以用来丰富你的游戏层面，要记住那些古老的阴森大宅建起来不是为了让正义或邪恶一方占领了然后在上面宣布世界已经是他们的了。那里应该是充满了各种信息，告诉玩家大屋主人的个性，社会阶级，或者是一些有关他们的信仰。如果玩家在搜索了这个大宅后发现这里只是一个美丽且富丽堂皇的地方，没有任何秘密地牢或暗门，他们会明白巫师妖怪什么的可能从来没有在这所大宅里出现过。那里太整洁太美丽，根本不像巫师住过的样子，没有留下一点痕迹和线索。由此可以知道，也许那个住在这里的企业 CEO 说他完全没有隐瞒什么时说的是真话。

你想要在你所建造的体系用上一些符号，向玩家表达一些东西，让玩家认可你为他们创造的这个现实。有一次我和一个美术主管产生意见分歧，因为他简单地把十字架放在墓碑上面，而没有想他所做的深层含义。这不是这些十字架好不好看的问题——它们看起来还不错——问题在于美术主管没有想过十字架到底代表什么。在我们的世界里，我们把死去的人们埋葬在十字架底下，因为这是一个代表了耶稣在拿撒勒城死后复生的故事的符号。在我们的幻想世界里，我们创造的是一个从来不知道耶稣和基督教的文化。而应用在现实世界里带着如此强大宗教意义的符号，那样只会削弱你为创造一个有其自己历史、文化和

传统的世界作出的努力。一个竖满墓碑的地方已经足够让玩家们明白：这是一块墓地。如果你想做得更好，可以让这些墓碑上带着某些符号，反映了幻想世界的宗教传统的原创符号。

关于墓碑上的符号甚至是下一步才讨论的问题，现在要想的是你怎样使用什么符号去暗示些什么。在一个墓地里，坟墓上可能由三个符号中的一个装饰着——假定是月亮、骷髅或者是利剑——表明了在这片地里躺着的人的不同信仰、传统或者是阶级。在另一块墓地里没有别的，只有一排排同样的石碑，这可能暗示了一种统一的信仰，或者是向某事物的效忠，例如是军队，里面的规矩规定了墓地的规格。想出更多类似这样的“陈述”吧，你可以把它们与游戏世界里的文化紧密联系起来，帮助玩家自然地了解这个世界的运作。不要过度依赖这种方法，意图由此来使玩家得到一切的信息。不过一定要使用这种方法来帮助加强你的方案，使你的世界丰满起来。

通过物品和地点描述组成一个没有夸大的历史和文化。如果从你的 RPG 世界里减去所有的这些元素的话将会没有多余的东西，那这个世界将是一个值得去探险的世界。一个乡村广场应该不仅是一个地点，也许过去人们聚集在那里是因为这是几条拥有不可思议的巨大力量的路线的交汇点，广场正好处于这个交汇点上，坐落在海边，同时这个广场的前身还是战士们的宿营地，那些战士在那次战争结束后就留在了那里一直没有离开。当你在创造剑、爆破器、市政大厅、深地牢、水井时，问一下自己这些东西从哪而来，对什么人来说重要？它们在起着现在的作用之前有别的用处吗？玩家在使用或者检视它们时可以从此得到更多的信息吗？除了这些以外，玩家可以利用它们拯救世界，使自己获得荣誉吗？这些东西为什么会存在？

7.3.5 饮食、婚姻：在幻想大陆上的生活

Gary Larson 是一名漫画家，曾经出版一部精彩的神秘滑稽作品，名字叫做《遥远的另一边》，这部作品在报纸上连载，风靡了整个美国。尽管他还创作了许多令人难忘的单幅漫画，贴在了大学教授的门上和装饰了数不清的卧室，这是他的作品中惟一一部让我现在回想起来还觉得非常喜欢的。在第一幕里，一群奶牛用两条后腿直立着，悠闲地谈论着牛奶工业的事情，直到有人在畜群外大喊了一声“小心看车！”。下一幕里，奶牛们四腿站着，顺从地嚼着草料，一辆家庭用四轮马车慢慢驶过，车上的幸福生活着的人们一定想象不出其实奶牛们过着很有趣的生活。

在 RPG 世界里，NPC 常常也像 Larson 笔下的奶牛一样，很多时候他们看起来只是散漫地站着走着，无所事事，等待着玩家出现来给他们生命的目的。如果没有玩家的干涉，他们会用他们所有的时间来呆站，拨拉着草垛，盯着墙壁，或者不停地跑圈，只是等待某个人出现来解决他们生活中即将出现的问题。当那个人终于出现，大多数的 NPC 只会发表一篇代码脚本让他们说的话，然后就会简单地走开，消失在迷雾中。

大多数 NPC 如此乏味的原因是复杂的，远不是那些新手策划者想象的原因。创造一个所有 NPC 都有他们自己的生活和目标的世界将会是一个有趣的经验，但对于游戏策划者来说要创造出能通过图灵测试的电脑角色，这还有很长的一段路要走。

即使现在你没有能力为你的 RPG 去创造令人信服的智能角色，也无须觉得绝望。你不

是一定要电脑自己去计算出 NPC 所有的反应，就像你不用相信詹士邦可以真的驾驶一辆摩托车从飞行中的飞机冲出来然后丝毫无损一样。

游戏，就像电影一样，如果在里面你追求太多的真实，将是一件痛苦的事情。一场发生在真实世界里的两人对话，当中常有很多笨拙的停顿、大量的重复、不相干的信息、离题万里的闲谈，当然最多的还是那些重复。在游戏中当你很合理地期望 NPC 在大多数情况下能自己抓住重点并给出清晰的答案时，“询问”NPC 这件事看起来很有趣。如果我花一个多小时在一个酒馆内试图从一个外国酒鬼口中套出点真相，而她只是唠唠叨叨地说她的白痴男朋友，她有多么喜欢伏特加酒，问我是否认为 Martian 蓝调真的比 Altarian 爵士更好，我会疯掉的。在游戏里 NPC 原本就是设计为玩家服务的，这意味着有时候你必须牺牲掉游戏中居民的完全自治性。一个好的游戏角色应该满足玩家的需要，即使表面上这个角色表现得只是为了自己的利益。

它是活着的，还是“虚拟”的？

1950年，艾伦·图灵发表了一篇令人震惊的文章，题为《计算机和智能》，其中提出了计算机自身到底能否“思考”的问题。这篇文章被发表在科学期刊 Mind 上，在里面图灵提出了一种测试——就是现在被广泛接受的图灵测试——让一个人和一台具有人工智能的计算机竞争。由参与实验者问计算机问题，如果参与者被计算机的反应所迷惑，认为他只是和另一个人在进行谈话，那就可以把这台计算机称为一台真正的可以“思考”的机器。

很多年来，图灵对智能的定义被很多人嘲笑，有些还来自行为学家，他们认为只是从计算机的输出得出结论这种方法本身就认为计算机的“思维”过程不会创造它想输出的东西。然而，当测试者问了比较多的问题时，还没有一台计算机通过了图灵测试。如果真正的人工智能能够发展起来，RPG 将会从中得益良多。

创造一个 NPC 与在传统故事中创造一个好角色有很多相似之处，你如果能以更多的方式去定义表现他们，他们会让玩家体验到更多的乐趣。

例如，你正操纵你的角色前往一个新城镇，在路上你遇到一个 NPC，他正靠在街角的栏杆上宣传戒酒的重要性。他可能会吸引你的注意力或者使你有点不快，但是他不会给你留下深刻的印象。如果这个 NPC 喝醉了，但还在宣称酒是魔鬼，那情况就有趣得多了，因为他所说的和他在生活里所做的是个矛盾。如果你能够给这个 NPC 加上一段描述动画，看着他举起手臂学鸟儿飞翔，摇摇晃晃地走着，还踢倒了路边的垃圾桶，在你加入了这些可视元素后，就有效地把他和周围的世界区别开来了。如果这个醉酒的傻瓜朝着全副武装的士兵走过去，说你刚才不干不净地问候了他的母亲，就这样把你陷入一个意料之外的麻烦之中。这个 NPC 通过几句话就开始了一个新的场景，影响了游戏的进展。紧接着你更意外地发现，他就是你从一百多英里外赶过来要找的一个叔叔。当他清醒时，他是一个法力强大的术士，不过当他喝了点小酒后就控制不了自己了。上面所说的就是一个真实的游戏角色，某个玩家需要关心他的生死的角色，某个会直接给玩家留下印象的角色。如果你细想一下这个例子，就会发现这个角色具有下列的几个重要特征：

□ 他总是有重要信息给玩家

他倚着栏杆的醉态显得讽刺和奇怪，给出了一个提示。

□ 与众不同的动画效果、视觉风格和音效

他酒醉后磕磕碰碰地走，与周围的人物环境比较不太协调。同时他的嗓音也可以是与众不同的，或者他出场时会伴随着特别的音效。

□ 在游戏里的作用

他的举动或者是无所作为都会影响游戏的进展。

□ 他总有理由让玩家关心他的生死

他是玩家角色的一个叔叔，当他清醒时是个好人，而且有能力帮助玩家逃离困境。让他清醒过来的过程可能会给玩家带来一些乐趣。

你不能什么时候都要求把上述所有的条款应用到所有你的游戏 NPC 身上去，虽然给所有 NPC 加上个人动画、衣着模式和动作系统是一件很酷的事情，但是开发周期和预算让这个设想几乎变为不可能。

让我们设想你在游戏的每个镇子里都有 12 个人。现在你计划增加到 35 个人。这将不得不让你增加 420 个不同的动作，包括衣着模式，或其他造成角色个性化的游戏因素。如果你有令人惊讶的资源来完成这些内容，你也将面临更大的困难：如果每个物体都是独一无二的，由于没有一个物体是真正独立于背景之上的，因此将不可能让每一个物体都给人造成深刻的印象。有一个小技巧就是为游戏中“重要”的角色带来大量的衣着模式和动作，以便于将它们和其他玩家区分出来。

另一个小技巧是在游戏中为每一个 NPC 给出优秀的描述。不要在街角的某个角落随意地跳出一些对话框——除非你的世界真正需要这么设计。问问你自己，需要在镇子的什么地方放置这些物体。他们是否已经完整地完成了整个任务？他们是否已经战胜了其他玩家？他们是否已经完全装备并充满战斗力，还是充满希望地小心前进？无论这些角色在游戏中的目的是什么，你都应该给他们一些事情去做。给他们更多、更好的“任务”去完成。

想象你在游戏中放置一个 NPC，他将告诉玩家哪里有优质铁矿石。那么在这个镇子中最有可能的就是铁匠。好，让我们假设你设计一名叫做 Ronnie 的铁匠站在镇子中一棵大树的下面。他不需要做任何事情，只需要给他一个锤子，一个熔炉，并让他一直敲打那个熔炉。现在他已经有足够多的动作以表示出和镇子里其他人物的区别。这样的设计让他和其他等待玩家交互的人物不同，他有了自己的动作目的。你还可以随着他的动作再增加一圈打铁的声音，让玩家离他的距离越近声音越大，以至于玩家可以站在他的旁边随着他的工作而感受到一种真实的感觉。

重要一点，铁匠 Ronnie 正在为玩家做着一项有意义的工作。他一直忠实的劳动，并等待玩家的到来。但是在这个小镇中，他同时也造成了极大的噪声。可以考虑一个有趣并可能的设定，给小镇铁匠 Ronnie 的工作设计一个动态交互系统。

让我们考虑你看到本地村庄两个角色之间的关系设定。每天 Ronnie 的工作便是修理他的女儿 Missie 带给他的那些损坏了的剑。可以设定当他在 3 个游戏小时后修理完一把剑，每天傍晚 Missie 将这把剑放到货架上去。每天的这些设定将成为角色每周循环的一个部分。但现在让我们假设由于玩家激怒了当地的兽人，Missie 在回家的半路中被兽人抓走。当她没有完成第一天的工作后，铁匠也将始终无法继续干活并离开小镇出去寻找自己的女儿。在 Missie 回来并继续提供铸剑原材料之前，铁匠将始终无法继续他的工作。当铸造店关闭时，这个镇子的其他人物也将无法继续他们的工作，最终将会使小镇的很多其他方面陷入瘫痪。

现在有关这些关系变得更加有趣起来，设计者往往不能够非常清楚地明确这些关系，因此需要设计其中的每个细节。他们不得不为每个角色建立一系列的规则，以达到他们的要求。如果你“打开”Ronnie的头骨，你将看见像下面这样的规则体系：

Ronnie 的规则：

- (1) 应答顾客——购买、出售、修理物品；否则转到步骤 2。
- (2) 从桶中取出损坏的剑。如果没有剑，跳转到步骤 9；否则跳转到步骤 3。
- (3) 进行铸造。
- (4) 敲打损坏的剑 7 分钟。
- (5) 将剑放入火中。
- (6) 将剑从火中取出。
- (7) 敲打损坏的剑 7 分钟（重复步骤 4~7，直到 20 分钟）。
- (8) 将修好的剑放上货架。跳转到步骤 1。
- (9) 在店的周围游荡，将“女儿来迟了”对话框设置为 TRUE。
- (10) 在 12 个游戏小时内，则跳转到步骤 9；如果大于等于 12 个小时，则外出寻找

Missie……

Ronnie 非常关心他的女儿，他会尽自己最大的力量来保护她。如果一段时间内没有玩家帮助他寻找女儿，Ronnie 将自己亲自去找。这样的话，他很有可能被怪物杀死或捕获。

动态角色系统能够给你带来什么，这是游戏变得更加有趣的重要方面。如果 Missie 消失的时间太长，整个镇子都将停工外出寻找她，这将让你处在一个真正的小镇里一样。如果有玩家需要修理或购买剑，这个将给他带来一些小麻烦。玩家是否会和铁匠对话并寻找关人的监狱？如果每个玩家都加入寻找的队伍并攻占了城市的监狱，他们或许将获得其他地方无法得到的某些资源。

如果一个赌徒 NPC 在纸牌游戏中输了太多次，则会引起一些争吵；由于市长被强盗杀死，将引起镇子里的暴动；由于游戏的发展，深深埋藏自己的龙被杀死而导致原本关着的矿山大门再次被打开。这些都是动态角色系统所能带给我们的。花费一些时间来创建这些有着密切关系的角色；设计他们的工作；赋予他们独特的层次，你将让玩家在游戏世界中享受到更多的乐趣，而不是让他们坐在地板上等待游戏的发展。

练习

1. 把你喜欢的 RPG 玩一遍，试着找出里面被疏忽的魔法或科学知识不一致的地方。思考并确定作为一个玩家，你希望如何应用当中的技术。（我的最爱是一具榴弹发射器，但它甚至不能打穿一块只有六英寸的木板。）

2. 想出一些你可以应用到冒险游戏中的简单主意，试着找出所有这主意对周围事物离奇的影响。考虑在这些联系的基础上可能的游戏性。

3. 回想一下一个有活力的人物角色系统是如何吸引你的，以及他们在游戏中的作用。做出一个你日常为了满足生存需要的物品清单，同时再做出你想要的物品清单。试着考虑当这些物品面临危险或匮乏时你会怎么做？你会采取什么行动？与你不是一类的人又会怎么做？导致的结果是什么？

第8章 幻想的建筑——把所有的 组件放在一起

Schikaneder: 让我看看, 它在哪里?

Mozart: 这里。(指着他的头) 没错, 就在我的脑子里。其余都是胡乱写出来的。乱写和瞎扯, 瞎扯和乱写。你看上去喝醉了吗?

——摘自 Peter Shaffer 的电影剧本 *Amadeus*

假设你是一个身份卑微的砖匠。今天, 你开始参加被誉为当前十大最才华出众的设计师之一的 Monte Eidolon 设计的建筑工程。在你到达工位时, 你当然急于看到设计蓝图, 并且考虑是否有一个特殊的工具来让你迅速适应这个工作, 或者是否有一块特殊种类的砖块能对工程的进度起到额外的帮助。但是当 Eidolon 先生开始向大众宣扬将完成的建筑会像个什么的时候, 你将会发现这根本就没有计划——至少不在纸上。他的那些高级的、虚构的概念听起来让人瞠目结舌, 但他却没有把它们翻译成一种任何人都可以明白并实现的具体实物。由于工程的幕后人没有把这些写下来, 从而导致你正参与制造一场灾祸。

就像上面的假设听起来一样荒谬, 某一天你会在自己的游戏策划职业生涯中遇到 Eidolon 先生。有时候我也会因自己是 Eidolon 先生而惭愧, 因为与我同组的其他人都忍受着我懒惰的折磨。当你发现一种能把你的想法准确地从一个人传递给另一个人时, 最好让你的团队成员都有相同想法, 办法就是给他们一个从何处开始的计划。在纸上尽可能清晰、完整地传达你的想法, 将是同事之间避免误解的最佳方法。用团队会议的方式来探究新想法和创意还是非常不好的, 它们只是一种有着恶名, 且已经堕落的机制, 它会让人们陷入那些一开始就假设出来的某些事里。

现在, 你完全有可能就是世上最有才华的游戏策划。但是, 除非你同时也能做个好作者, 否则运气再好, 你的游戏也会在创意舞台上过时。你的那些像艺术品般的迷人提案是否让投资人感到兴奋, 将影响到是否你的游戏能得到投资。如果不能很好地把你的幻想世界传递给每一个人, 获得他们的理解和支持, 那么你的创作就无法开始。如果每个人都完全不理解他们自己的方向和想法, 你的同伴们将会在项目中丧失自信心。做一个出色的作者并不能保证你能成功地做一名游戏策划, 但作为一个糟糕的作者, 几乎可以肯定这将会阻碍你创建梦想中的游戏世界。

关键并不是让你像对待敌人一样看待写作过程。是的, 那的确是很困难的, 也的确是巨大的劳动强度。但是, 一旦养成了规范的习惯去把游戏想法浓缩到纸上, 你将会发现这种客观的解释对你的观念方法、对你全部的项目都是有益的。当一些“小妖精”存在于你脑中时, 将会影响到你将用副词还是形容词, 同时它也表明你的数理逻辑已经非常优秀了。当它把你抽象的思想通译成一份可以用的行动计划, 你将会为它在评测程序逻辑上的优势而感到惊讶。读一遍你已经写好的素材, 你可能会找到一些内容来增加交互性, 但如果你没有在游戏逻辑上反复检查, 那这些都永远不会被发现。绝对伟大的创意是项目所依靠的

基石，但它们必须反映在一张条理清晰的蓝图上，使得每个人都能看到、读到，并理解它。

8.1 揭开控制论的门帘

人人都了解一点有关每个电脑游戏的皮毛，但殊不知在底层的深度有着大量看不见的程序代码，正是这些代码在做着一些神秘的、奇妙的事，赋予游戏以生命。人们都知道只要他们看了一场戏剧，都会有数十个或者数百个幕后工作者，只为给观众创作一场仅持续几个小时的体验。在大多数的大规模娱乐活动中，观众、演员以及参与者最终都只能回味到整个创作过程中与影响有关的一个小的片段。

在你的畅销的、让人疯狂上瘾的 RPG 游戏能冲击市场时，你还需要对以下这些创作物负责，那些布满了堆积如山般的策划文档、故事看板、流程框图、脚本、电子邮件，以及产品售出牌。这里仅列出了一些文档的样本，它们将是在产品过程中需要创建的：

□ 提案

一份令人兴奋的、简单的、五到十页的纸说明了你的游戏将讲述什么，其中说明了游戏的外型、感觉和基本的游戏可玩性，这些将产生一个值得去做和玩的主题。

□ 策划文档

一份大叠的、多章节的文档，详细列出了所有的技术需求和制造一个明确的游戏的目录。除了写下说明性的素材外，其中还可能包括以流程框图和故事看板形式存在的图形文档。

□ 游戏脚本

这是好莱坞电影剧本的一个近亲。游戏脚本通过一个规定的格式表达出一个游戏的 FMV 和对话次序，以供演员、漫画家和配音使用。

策划的交流核对表：

在传统的写作背景下写出有用的、用户友好的游戏文件是非常艰苦的，但是对于一些技术狂热的策划来说，试图说明他们的想法无疑是痛苦的经历。这里是一些基本的写作原则，你可以应用在自己的提案、策划文档或其他一些素材中，它们能帮你阐明你的信息并唤起你寻找的那些同志者的激情。

■ 攫取他们的注意力

第一印象计算。开发人员们经常都是非常忙的人，如果你没有在五十个字里攫取到他们的注意力，你可能根本就不能抓住他们。用你最有力的要点，你最好的例子，或者用你能驾驭的最无理的创造性思路去冲击他们的思想，关键就是要给他们一个强烈的印象，让他们了解你的想法是什么，使得他们产生好奇心和兴奋感继续读下去。

■ 使用现在时态

用“现在时”写作将给予一个游戏方案一种更真实的感受，具有直接性和重要性。说“Betrayal at Krondo 是一个恐怖游戏”感觉起来将比指示它将来可能会是一个恐怖游戏或者过去是一个恐怖游戏更加令人兴奋。

■ 保持简单，用愚蠢的表达方法（KISS 原则）

写一份技术文档并不代表着你没有责任让你自己明白它。不要假设你的观众会自动明白

你所说的。除非完全有必要，不然避免使用行话，不要使事情变得比必需的更加复杂。

■ 其中有什么是给我的（WIIFM 原则）

你那些创新的想法意味着会有不同的用户，在一定程度上会对他们有意义。仅告诉一个读者你能“在一根电话线上每秒可传输五千万个多边形”的同时可能给程序员一个地狱般的感觉，而对于你的市场主管来说却没有任何意义。这个例子中，我们可以更好地来表达这个游戏是“一度被认为是最快的游戏，能在一根电话线上每秒传输五千万个多边形！以这些大量增加的多边形数量我们能呈现最真实的游戏环境，这是玩家从未见过的，玩家的角色能以令人难以置信的速度跑遍世界！”

■ 专业化

当对你的想法的怀疑是由一个简单的拼写错误，或是一个漏掉的字引起时，这将导致你的想法被驳回。对待策划文档抱着懒洋洋的态度有时会被曲解为将在策划的聚会上去解决那些小细节。整理打字稿，检查你所有页数里遗漏的片段和数目，如果你不善于做这些事，对自己诚实点，去寻找一个能帮你校对的人帮忙吧，多一双眼睛总是有价值的。千万不要给开发人员任何离开你或你的想法的理由。

虽然只有你的团队成员和财政支持者能看到所有这些材料，但很重要的一点是，你永远不能忽略一个事实——这些文档定义了你的游戏的实体的构架。你能通过它们传达什么，或是你未能通过它们传达什么，都将对你的想法在最终作品中的体现产生巨大的影响。

8.2 提案

一个提案就像是一个精心设计的允诺，在其中你告诉了开发人员游戏将表现出来的确定的外观、独特的行为以及将讲述的一个特别的故事。同时你也允诺了你的想法将要为广大的各式各样的玩家所接受，并且对同意帮助你做成游戏的开发机构有重要的促进作用。这样甚至也是对自己作出了一个允诺，你的那些盘旋在脑中很久的想法终将结束。一个提案就是一个将梦想变为现实的过程。

但是不管它是否最终将你的所有想法有多满意地写在纸上，不管感觉上它是否能把你的所有想法最终变成所能看到的一些东西，你决不能忽略的事实是游戏提案的存在只有一个目的，一个独一无二的目的，即它们就是用来吸引开发人员的“诱饵”，你要用它们引诱他们来支持、创作、完成你的完美项目。从序章到结尾的句号，字里行间所透漏出的每一件事都必须深入推敲：为什么你的游戏将会有趣，为什么世界上的每个人都想拥有它，为什么开发机构敢冒着数百万美元的风险来制作它，并为你的观念做广告。最初，最后，以及永远，提案的首要工作就是出售你的思想。

大部分情况下，开发人员想要知道的第一件事就是你的游戏将要干什么。当你摘要了你的游戏中所有的叙述性和交互性的要素时，需要一条易于理解的原则，它将引导着创作团队的想象，并且成为玩家能立即接收到的观念，那这条原则是什么呢？有可能你的想法会跟其他已经存在的观念很相似，从而你可以在团队中很简单地陈述它，因为开发人员都已经理解了。经常可以看到一个策划像这样表示来定位他的观念：“存在着的恶魔遇到了 GUNSMOKE”或者“一只大胖熊走入一个著名的马戏团所在地，同时在那里发生了 QUAKE

类型的死亡竞赛”。也许其他人更喜欢用自己的独特的方法来描述他们的游戏经历。这里是一个古老的想法，它可能是一个非常不寻常的游戏的基石：

“你是 Eric Fanfaron，一个站在沙漠行星的多梦的男孩。20 年以前你的父亲是黄金共和国最伟大的骑士。被他昔日的朋友——现时全能的黑暗领主 Olinbur——所杀，你已经发现你逝去的父亲留下的力量之剑。被谋杀你母亲的凶手所逼，受命运的驱使，你必须找出 Olinbur，你将卷入一场空前的跨越星系的消灭邪恶的正义之战……”

好的，那么 Luke Skywalker——你的故事的主角不用多说，你已经确定了一个惟一的关于你的游戏将是什么样的想法。玩家将引入一个非英雄主角的命运，其中看起来像是一个充满黑暗和邪恶的世界。他正装备着一把力量之剑，开始探寻英雄事迹，这也标志着我们或许将做很多与海战相反的肉搏战。当故事的主角的探寻无法继续时，不可否认的是故事将会从此展开，并且可能把我们引进一些非常有趣的游戏情境。

一旦你已经呈现了你大概的主题，你需要很简单地描述游戏的实际的玩点将是什么样的。画一张感官的图片，在游戏的发展中把开发人员四脚倒置？一个玩家会轻蔑地看这些行为吗？亦或他们将通过主角的眼睛而看穿他的内心吗？英雄将会在庆功宴上与他人分享他们的财宝，还是孤独的征服世界呢？有没有多人游戏模式？玩家在游戏干得不错时将怎样被奖励呢？若有独特的技术上的革新，你的标题能不能形成流派呢？

通过像这样回答的问题，你可以开始创建一个详细的目录，它将独特地表现你的游戏，并且详细说明了市场组所要卖的东西。试着看看那些现有的 RPG 的包装盒的背面，看其他标题有哪些特色正被发扬光大。Westwood 工作室的 Nox 包装上的目录就很像你从一个典型的提案中可能期望找到的东西：

技能、武器和能力

拥有超过一百种不同的技能、武器和能力，你可以：

- 用复仇之拳粉碎一个怪物！
- 召唤一头嗜血狼去追捕一个鬼鬼祟祟的敌人！
- 祈求大自然的力量摧毁一个满是残存魔鬼的洞窟！

各种陷阱

设置布满恶魔咒语的陷阱，连同埋伏的敢死队，例如：

- 把一个敌人抛进一个熔岩陷阱，或一个满是毒蜘蛛和食人熊的房间！
- 用一种隐形的陷阱偷袭他们，卸去他们的装备和武器，让他们在你最终发动攻击时变得毫无防备！

交互式的环境

- 搬动石头来堵住通道；打破水桶来灭火；或者引燃装满火药的小桶，看爆炸的碎片变成致命的榴霰弹。
- 创新性的真实视角 TM 系统让游戏可玩性到达一个更高的悬念和兴奋度。

多人游戏

- 免费在权威的国际互联网战场——Westwood Online——上游戏。
- 在竞技场上与你的朋友合作或者统领他们，一起抢夺旗帜，获得 Elimination、Noxball 以及领域之王的称号。

当然，你的竞赛的极限考验需要远远扩展到 box 研究领域。人们拿着钱包排队等着买你的提案的产物，你懂得游戏市场，特别的是当前以及不远的将来游戏类型的趋向，都将在你的游戏诞生时得到答案。如果假设你的游戏的一个重要特征是骑龙，那么指出那些当前畅销的 RPG 的销售数量，着重表现那些龙并解释为什么你的龙是不可以飞的，不能抓的，并且也没有能烧毁一切的火焰呼吸，而这是玩家们之前在别的游戏中看到过的情景。如果你通过那些龙与美元来说服开发者们，那么你的游戏将拥有所有最好的龙，你也将有很好的机会将你的想法创意卖给他们。

另一方面，有轻微危险的是，提案的行动方针是怎样把你的标题填满市场里一块从未勘察过的空间。可能你将有机会做出第一款特写的排外的女性同性恋的游戏，或者你会用整个游戏提出一种及膝的观察点视角。不管你的震撼的想法是什么，你要明白策划是喜爱创新的，但执行人员将肯定会对他们不能承认的任何事趋于过敏。如果你走很远进入到 la-la 大陆并试图立即做很多新鲜事，开发人员就会简单衰退成木讷的、胡言乱语的、很恐怖的人，你的提案也将永远枯萎在开发者的监牢里。挑出那些你拥有的最令人兴奋的创新点，然后对比着现有成功的产品和想法创意，并试着设计他们。有时候这需要你延伸你的想法和先前作品的边界线，但是你必须做每一件你所能做的事来说服投资者们，那里有一罐金子——而不是一个破产的庭院——在你的幻想彩虹的尽头等待着他们。

在你的提案中必须要做的最后一件事就是，要精简地列出所有你的项目不得不提供的最确定的事情，并且把他们写入一个摘要里，使得开发人员们不能轻易的忘掉它。尽量用一个短语或一句收尾语来结束你的事情，可能你期望看到的情形就像是一个在游戏标题下奔跑的信使。谁能忘得了那些电影中的收尾语——Dracula（“爱情永不灭”）和 Alien（“在太空里没人能听到你的叫喊”）？你的游戏将会怎样注入开发人员们的思想并树立给他们坚固的感觉，从而让他们用这些感觉来向其他人描述你的游戏。

格式化提案

基本上来说，开发人员们并不真正关心你的提案的具体细节，那是在过去的 20 年里有机开发的一种技术，事实上每个策划都有他们自己创建提案的模板。有些提案有着详尽的事件，并加以图表、界面草图和视频截图最终完成。而另一些策划们却相当的简约，只保留了一些条目，也就仅三四页纸。

一般我有自己翻阅的惯例，那就是一份提案应该是五到十页之间。是不是会有个游戏里的盖世太保出现，当你的提案不够或是超过了那个长度就向你射击？当然不会。这也只是过去我为自己工作而定的。在此重申的——也是我先前陈述过的，我惟一的忠告就是：运行游戏开发机构的人都是非常忙碌的人。你的提案写得越长，更大的可能性就是，需要看你的提案的人没有时间坐下来读完它。如果你想得到一个机会，你需要走进办公室，做完你的事情，然后从他们面前消失。但另一方面，尽管如此，你也不会想让你的提案短到他们会忘记它。有时一张单页的想法可以是非常有趣的，但同时也可能不那么让人难忘。你不想开发人员忘记阅读你的提案的经历，那么你想要证实他们至少花了他们手中虚度光阴的几分钟在你的提案上是值得的。从心理学上讲，五到十页长的东西给人的感觉较好，而且将很有意义的向投资者表明你有做一个伟大的游戏的能力和认真的态度。

如果你完全是那种需要通过一个模板来整理自己思路的人，那么这里有一些我平常第一次整理一个游戏创意的大概要点：

□ 绪论

简而言之，就是描述你的游戏将是什么样的，以及为什么玩家能很投入其中。给出一行概念性的语句使得别人可以理解你的创意（例如：“旧中国的侨民”）。

□ 游戏性

把读者带入游戏中一会。带领他们简单体会一下游戏性，让他们知道自己能在游戏中做什么，看到什么，感受到什么。

□ 设计目标

列出一张游戏中那些能让玩家花钱购买游戏的所有精彩事情的清单。哪些是要点？

□ 市场观察

哪些游戏有你的这款游戏所类似的想法？你的游戏在哪些方面比它们要好？你的游戏销售时能处于什么样的水平？

□ 概要

总结出在你计划中的所有事情，并给出可以说服开发者同意你的提案的额外信息。重申你的要点，当有必要时，在文档的最后重点标注出来。

提案格式中惟一需要注意的是保持一个专业态度（并不是说要让你的文档很死板），在其中加入能够支持你观点的东西。（如果你依然不清楚需要如何来完成文档，你可以浏览附录 B，那是一篇完整的设计提案。）

8.3 策划文档

8.3.1 第一部分：说明

随意翻开现代流行文化的一页，你也许会说策划文档是来自火星，而提案来自金星。提案坐在象牙塔中，流露出迷茫的神情，用美妙的声音向它的弄臣们发号施令，告诉他们它要做的事。它生命中惟一关心的就是它是否足够漂亮来吸引一个可以支付它昂贵生活方式的伴侣。然而策划文档却必须在真实的泥泞和污物里辛苦工作，将提案大部分闪耀着光辉的部分解释成明确而又精细的工作表单、预算、日程进度表和资源。

提案可以抛下一句简单的“游戏将有一个令人兴奋不已的 3D 环境”后撒手不管，而策划文档却必须每分钟都要解释这个 3D 环境是怎样创建的、谁会在其中运行、它所有的要素环节是什么样的和玩家怎样在各种不同的环境下作出互动等的所有细节。最后，策划文档必须是一份陈述清晰的行动计划，让团队从提案中提取出要素，并将其变为一款得以实现的好玩的遊戲的所有细节。简单地说，策划文档就是橡胶轮胎摩擦路面的地方。

8.3.2 视觉探寻

你的策划文档要做的第一件事就是建立一个牢固的游戏视觉导向。当小组成员坐下来或写、或画、或编写一个程序、或描绘设计一个关卡时，他们需要从某一个具体的地方得知游戏看上去是什么样、听起来是什么样、玩起来是什么样。他们想知道游戏里有什么样的物质和抽象的特性会吸引玩家，使他们再也不想走开。因为没有人想在一个失败的团队所完成的游戏里玩，他们需要明白这个游戏有什么是比他们的对手的游戏更好的。比其他什么都更重要的是，一个视觉表现必须让每个人都正在看着同样的目标，并且都正沿着同样的路径向这个目标接近。

8.3.3 故事和游戏的目标

预排：

它是对完成每一个行动、每一个关卡，或者整个游戏中所有必要步骤的一个叙述性描写。一个典型的预排仅描绘众多会使用到的可能路径或策略中的一种，但是也会略微谈到一些经验中最容易的或最让人感兴趣的要点。预排的重点是解释那些角色、对象、场所、怪物和动作如何被组合到一起来实现一个预期的结果。

一旦你能用令人眼花缭乱的程序来分散大家的注意力时，就已经是时候把他们带入这个神圣的领域了，让他们开始崇拜他们所知的这些人。不要像在 X 档案里的 Mulder 那样，经过徒劳的搜索后发现事实不在那里。你的小组成员必须要明确事实就在这里——在设计文档里，它是展示一个容易被理解的大纲，来描绘从游戏开始到最终高潮结束时所有重要的动作。

有许多不同方式可以来描述游戏中的临界线。如果你有一个主题鲜明的故事，那么大纲可以类似一个简短扼要的故事，强调游戏中的所有事件或者描写那些在游戏中肯定会出现的障碍。下面是从游戏 *the riftwar legacy II* 中抽出来的一部分预排：Thief of Dreams（由 Dynamix 策划的《Kronador 的叛徒》的续集）。

88) 到达 THESIUS 后，KAT、GRAVES 和 MALCOMA 发现当问到关于古老的 ASTALONIAN 修道院时，当地的居民（他们的祖先对修道院被夷为平地负有责任）都变得不愿说话了。在艰难的探索 and 发现以后，他们最后终于知道了通往地底图书馆的秘密表面入口的位置。

89) 通过这个秘密入口，他们从上面通过了正在倒塌的地底，并且在最后找到了属于失落图书馆的修道院院长的会议室。这是一间放满财宝的房间，有许多人造品、宝石和卷轴，这里面最重要的是一本远古之书，里面记载了 Veh Habbati 的全部潜能和起源。GRAVES 读着读着，变得越来越不安宁，他说现在他们最重要的是回到 LiMeth 的 Ishop 神庙，但是正当他们准备通过拱门离开时……

（FMV：屋顶的一部分残片倒塌下来，把他们困在了这个地下建筑群里）

90) 在地底图书馆的黑暗中，GRAVES 慢慢苏醒过来，最后发现 KAT 和 MALCOMA 也都还有呼吸。在会议室的其中一个壁橱里，GRAVES 找到了一个发光卷轴，他使用了光

明咒语，使他可以从周围找到更好的备用品。扫视了一眼门口，他便确定了之前所怀疑的：他们来的路已经被碎石完全堵住了（力量阻力：40），并且他没有发现可以直接出去的路。叫醒 KAT 后，GRAVES 和 MALCOMA 开始检查这个房间，看有没有出口。KAT 提出来说，像这样一个图书馆很可能有秘密的门。在检查了房间后，他们最终发现了一个隐蔽的控制杆，它藏在倒塌的屋顶下。当推动这个控制杆时，一个石制的水池转动了，显示出来的台阶向下一直延伸着……

通过一步步体会使用预排形式的经历，人们开始对如何把一个游戏的各个不同部分连接在一起，并且使其相互依赖，有了一种真实的感受。紧接着每个章节的那些有限的符号，提供一个快捷方式指向某个特殊区域或关卡，或者在迟些时候被赋予一定的参数值，这些数值在游戏脚本中会用到。

从上面的例子中，读者可以知道在 Thesius 的 Astalonian 修道院附近有一个秘密的入口通向地底图书馆，并且还知道，在修道院长的会议室里有一本远古之书，上面记载着非常古老的传说。这些都是真实的，因为所有这些因素都用大写表示出来了。在游戏设计时当某个元素是非常必要时，这是一种交流的方式，并且那些所有的辅助性手段，声音效果和用来实现目标或事件的程序都是完成一款游戏制作的关键性任务。

那么在大写字体部分之间的那些部分该如何呢？在预排中出现的用小写字体描述的事件、目标或动作，是可以由玩家自由决定做不做，如果玩家选择去做，可以改变当前的形势。有可能 GRAVES 按照我的建议去做，使用发光卷轴来驱散院长会议室里的黑暗，也有可能房间里火盆，可以用火柴棒把它点燃。玩家也可以搜集在会议室里的所有古老而珍贵的历史记录，把它们堆成一堆，然后用一根小枝和一把小钳把它们点着。在一个精细平衡的游戏中，所有这些事情都应该能办到，但是在预排中，并没有必要把他们都描述出来。在预排中你必须提到的是，从游戏开始到游戏结束，玩家都会用到的那些最重要的解答方法。

1. 一个游戏，多个结局

坦白讲，为一款有许多可能结局的多分支游戏创作预排会比较困难一些。如果没有一张非常精细的流程图来展示所有事件是如何相互连接的，或者没有一个超链接文档，允许读者在各种可能性组成的迷宫中自由导航的话，你就不会想看它了，因为读这些东西会像读一份勒索信那么痛苦。幸运的是，你可以使用一种叙述性的格式，使它尽量看起来像一份标准的预排，但是处理好一个包含多条分支线索的复杂故事是一件很杰出的工作。

Loomis 的阶梯：

1976 年，Flying Buffalo Games 的 Rick Loomis 创造出了一种名为 Buffalo Castle 的有趣小册子。利用 Ken St.Andre 为 Tunnels&Trolls（整个 20 世纪 70 年代和 20 世纪 80 年代早期的 D&D 公司的角色扮演游戏的最大竞争者）草拟的当时流行的角色扮演规则，Loomis 创作了现存的第一部关于个人冒险的书。尽管许多游戏和非游戏出版公司都打着他的“选择你自己的冒险”口号，但是只有极少数的出版商介绍了这项新的协定的重要意义。因此，为了纪念 Loomis 的创新，我愿意把他倡导的这个格式叫做 Loomis 的阶梯。

Loomis 的阶梯格式采用标准性的叙述，并且把它分成许多小部分，具有高度个性化的故事单元，可以用任何次序排列。每个单元都包含了一个对关键性事件的描述，这些事件

推动着故事线索的发展，并且每一个都指向另外至少一个单元，具体是哪个单元要依赖于玩家角色的动作。这里有一个例子：

23) THORGATH 盯着死亡之石发呆，Anjikin 把银手柄的剑从它闪闪发光的神秘的剑鞘中抽出来。METANOONIAN 坏笑地看着他，手紧握着力量之剑的柄，准备抽出来。不知不觉中，末日降临到了 Leucadia 大地上。

——如果 THORGATH:

击退 METANOONIAN，转到 24。

击碎了死亡之石，转到 25。

给 METANOONIAN 一个大大的、粗鲁的吻，转到 26。

24) THORGATH 把 METANOONIAN 杂乱的头发装进木桶，同时用可怕的力量之剑把他击到了一边。当 they 从会议室冰冷的石头地板上站起来时，同时拽紧各自的武器，准备拼死一战。

——开始战斗，如果 THORGATH:

幸存，转到 27。

死亡，转到 28。

25) THORGATH 把死亡之石击成无数片闪闪发光的小碎片，那发光的碎片向四周爆裂开去。一声声嚎叫，听起来像是打破了地狱中所有的镣铐一样，从石头中奔出来。死神 LEAFS - KRAGMONT 的笑声充斥着整个房间：“欢迎，孩子们，你们最终还是逃不出我的手心！”

——游戏结束

26) THORGATH 把 METANOONIAN 的脸颊都吻湿了。METANOONIAN 摇着头，发出可怕的凶残的咆哮声，跟 THORGATH 说：“啊呀，亲爱的。我不知道你仍旧关心……”

——游戏结束。

27) THORGATH 站在 METANOONIAN 身边，看着他多年的敌人倒入了死神的怀抱。

“这就是暴君的下场，” THORGATH 低声说道，“这块土地重新获得了自由。”

——游戏结束。

由于故事线索贯穿一系列的行动和结局，“Loomis 的阶梯”在游戏的非线性感受方面发挥了很好的重复作用。尽管我所提到的例子比起你需要的预排来太细碎了（而且看起来有点蠢），但是你能看出，这个结构是如何为多结局的故事提供一个灵活的处理。你能从任何你喜欢的点开始——比如 THORGATH 站在死亡之石边上——然后通过一系列的选择编排出现在理论上存在的无穷多个结局。

2. “Loomis 的阶梯”的其他用法

对于不管是直线性的还是多线性的游戏，要点都是要达到结局。最终，玩家来到要营救王子的地点，摧毁异邦敌人的基地，将 Great Cthulhu 驱逐回遥远的 R'leyh，最后浮现出胜利。游戏结束，滚动出创作人员名单。我给出的格式，到目前为止，对于这两种故事类型都很有用，但是两者都假定玩家从某个特殊地点开始，然后在另外某个地点结束。但是如果你涉及到无终结的经历时，比如你在一个永续的世界中，像游戏 Ultima Online 或者 Everquest，那么把各个步骤联系在一起的预排将变得更加抽象化。

依据玩家为游戏中自己的角色所选种族的不同，或者他们所登入的区域不同，他们的经历将会有几个不同的开始。他们可以选择和某个你设置在角落里的 NPC 交谈，NPC 会叙述一段关于 Soylent Green 的货运传闻。他们也可以试图去营救另一个玩家，那个玩家携带的奶酪正在被毒蛇咬噬。他们也可以忽视周围一切事物，去试图找出是什么原因使远方的灯塔发出鬼火般的灯光。

你对无终结的预排所能做的就是描绘玩家身边的环境，能让他们知道自己在哪里，或者在哪些特殊的地点能找到怪物、目标或 NPC。再次，可以证明在 Loomis 的阶梯中的变量都是有用的，但是必须转变重点。你应该描述在哪个房间中可能发生重要事件，而不是讨论在房间中发生的那件重要事件：

36) 在帝星的太空船发射场的大厅中，第一个舱门外停靠着 ATAGI 星际船，它是银河系中最受尊敬的巡洋舰。三个武器检测窗口俯视着中央大厅，在中央大厅可以买卖进入 ATAGI 的船票（这个设计是发射场阴谋布置的，因为这里可以监视到人们使用信用卡时输入的密码）。

在大厅的中央有一个涌动着的水池（每 24 小时可以增加 3 点生命值）。

在角落里，一个震动传感器的灯不祥的闪动着，一支 8000 瓦特的天鹅座射线灵巧的调整角度，准备对准任何想开战的敌人。

在大厅的对面可以看到降落平台的全景，许多星际飞船从硫磺晶体云层中滑行下来，降落在 40 个区域中的一个。在区域之间用闪光的长围栏隔开，围栏一直延伸，最后消失在远处有恶臭的沼泽地里。

人们经常来这里交谈，因为这里的消音设备比其他地方更好，并且由于天鹅座射线的保护而更加安全。飞船降落场景是非常壮观的，而且偶然还能看到从沼泽里出来产卵的粘滑龙，给在降落平台下面码头上卸货的工人造成不少麻烦。

——如果玩家

走向西边，跳转到 # 37。

走向东边，跳转到 # 38。

走向北边，跳转到 # 39。

走向南边，跳转到 # 40。

和作家机器人聊天，跳转到 # 41。

对于无终结的预排，其要点不是展示那些玩家必须要碰到的特殊事件，而是提出在每个区域里能引起玩家兴趣，产生交互作用的某些活动。在这个实例中，你发现帝星太空船发射场的大厅是一个非常完美的地点，在这里能观察到许多活动的发生。你能看到正在买票的人，或者试图盗取他们虚拟账户信用卡的人，你可以和看起来像是要劫持 ATAGI 的恐怖分子聊天，或者观看星际飞船的起飞和降落。这里的重点是创造一个非常有趣的世界，让玩家非常想去尝试各种活动，这样就能自然而然的引导玩家和别的玩家去斗争或合作。

3. 制作流程图

一旦要展现一个包含游戏中关键性事件的深层次的预排，就必须提供一张简洁的流程图，来展现有各种事件和场所之间的相互关系。图 8.1 显示了 1995 年 Interplay 公司发行的奇幻类 RPG 游戏——stonekeep 的设计者们用来追踪事件轨迹的地图。

Stonekeep 的流程图。当准备你的游戏时，一定要提供一份明确的地图给那些设计者。这张地图需要明确地显示各个部分之间的联系（Stonekeep 版权所有 1995）。

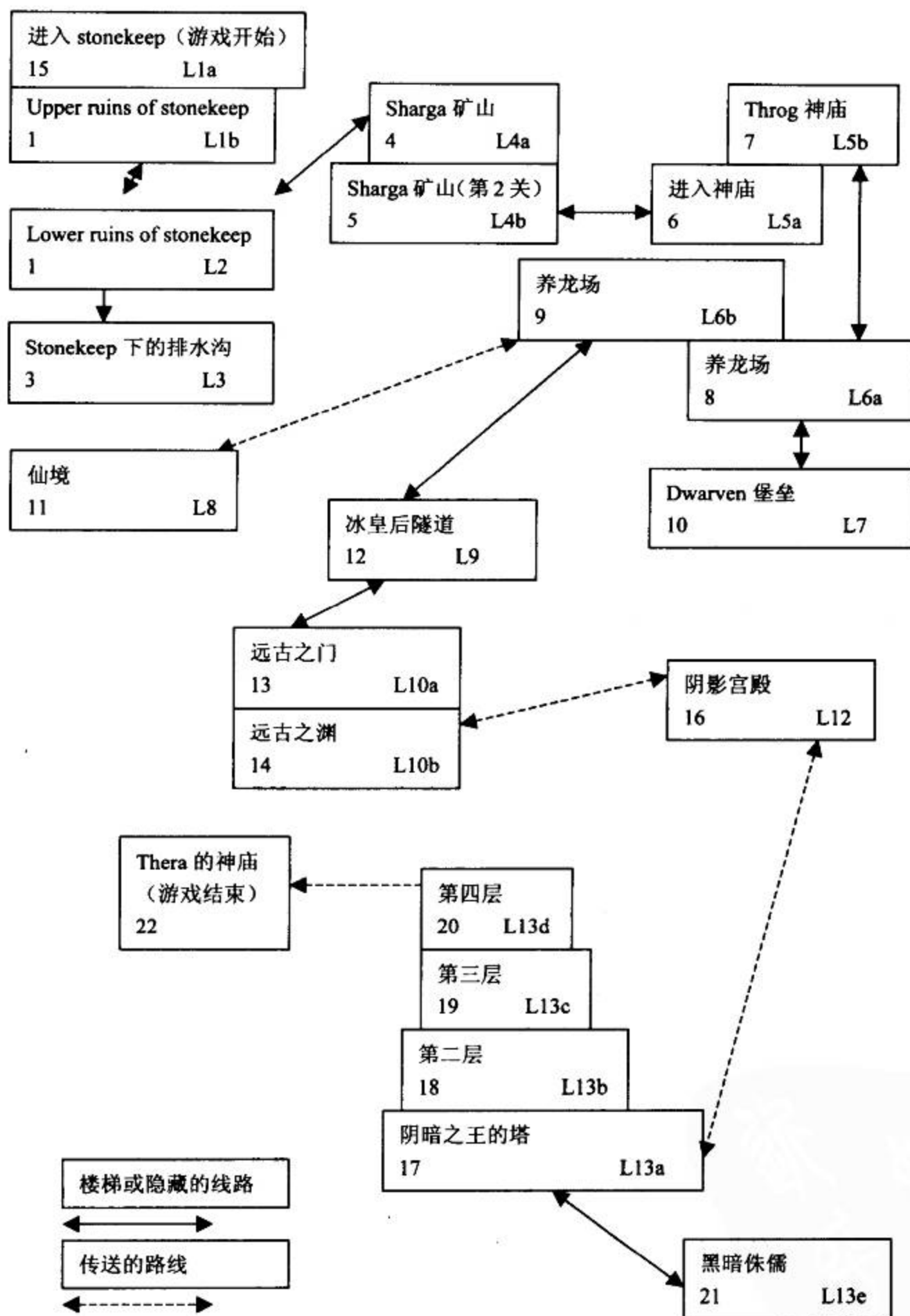


图 8.1 Stonekeep 的完整地图

4. 展示你的个性

在介绍的最后一部分，你应该描写一下那些存在于游戏世界中的重要人物。这些人物

可以是你所控制的主角，或者要毁灭世界的恶人和他的跟班，或者是商店老板，或者是出卖重要消息的酒吧间男招待，或者是徘徊在世界中的 NPC，他们会有特殊场合的有用信息。只要他们足够重要，能让玩家去和他们交谈，或者在某些情况下需要了解他们，那么这些人就有必要刻画和描写出来。

对于游戏 ELYSIUM 的摘要，我对角色背景做了如下处理，看起来他们好像在接受杂志采访，并用第一人称来告诉我们“他们是谁”。

DR.GALEN SHEPPARD

(10.31,1962)

Elysium 项目主管，认知神经系统科学博士

美国社会认知科学学会特别会员

当 Galen Sheppard 还是 10 岁的时候，他和街区里其他孩子一样。他喜欢玩篮球，喜欢看星际旅行，并且每次他父母买给他模型时，他都把它们吹爆或者点燃。在每个夜晚，熄灯之前，Galen 都会刷刷牙，穿上最好的睡衣，在自己床上撒一盒大头针，然后向万能的慈悲的上帝祈祷死亡。

[照片上：九岁的 Sheppard 有一头黑色的头发，一双黑色的眼睛，皱着眉头，身后是他的辩护律师站在 Marcus Kezwig 下。Sheppard 坐在硬木地板上，身边有一盒蜡笔和几张他创作的“艺术品”——忧郁的肖像用蜡笔完全涂成黑色，在纸的其他部分画上燃烧着的厨房里的炉子。]

“在我 10 岁到 12 岁那两年多的时间里，我变得非常非常消沉，” Sheppard 边说边摇着脑袋，“因为我的问题，我和家人的生活就像流浪者一样。我们从一个专家那儿转到另外一个专家那儿，因为关于怎样消除夜晚恐惧症，他们每个人都有自己的的一套说法。我忍受着超药物治疗和传统药物的治疗，并且还有心理测试，这些会把大部分人都逼疯的。我真的不知道我是怎么把它们都忍受下来了。”

不知何故，Sheppard 真的全忍受下来了，怀着对科学的信仰，Kezwig 博士继续寻找治疗夜晚恐惧症的方法，这个已经困扰了他一生的问题。在 1974 年的 5 月 13 号，信仰得到了回报，在那个午夜，从加利福尼亚的旧金山打来了一个长途电话，是 Kezwig 博士在一次会议上认识的一个年轻女子打来的，她参与了一种有争议的新的治疗方式的工作，这种方式叫明晰治疗 (Lucid Therapy)，她询问博士，Galen 是否可以接受试验。她说如果 Sheppard 一家有困难的话，Collins 博士愿意为他们出资到伯克利 (Berkeley) 来，如果他们有兴趣……

* * *

“到他 14 岁的时候，Sheppard 已经不再憔悴了，经常担心闹鬼的表情使他有了个‘幽灵’的绰号，但是在他高中那几年，这个绰号有了新的含义。作为他家乡橄榄球队的出色截球手，他有了一项能力，就是在合适的时机出现和消失，到他高中毕业时，许多人都热切期望他会接受橄榄球奖学金，这是由 8 个综合性大学像俄克拉何马 (Oklahoma) 和内布拉斯加 (Nebraska) 提供的。除了他最亲密的朋友外，大家都吃了一惊，因为 Sheppard 申请并且已经被科罗拉多 (Colorado) 大学录取了，主修心理学。因为驱散了他梦中的恶魔，Sheppard 希望能跟随他的好朋友兼良师，Lyssa Collins 博士……”

[视频剪辑：在科罗拉多大学毕业典礼那天。在这张早期的照片上给人更多运动员的感

觉，Galen Sheppard和他的父母 Don 和 Leslie 以及他的女朋友 Julie Howard 站在一起，周围还有他亲密的朋友以及同事——Lyssa Collins 博士。Sheppard 正开怀的笑着，Lyssa 手里拿着他的认知科学的博士学位证书，以及一件正面写着“不惧梦魇”的扎染过的圆领汗衫。她把汗衫转过来，展示它背后的为科罗拉多学院的认知科学所写的标语。]

* * *

Sheppard 在作为心理研究员的早些时候，就建立了一套他自己叫做“趋于开放”的模式，经常走出心理学研究的本身去接受其他领域的理论，比如语言学、人类学、数学和量子论。

“我们不能像把宇宙间规律分类那样来作用于我们的行动，” Sheppard 在《发现》上发文说，“你不能说神经系统科学在这里终结，生物反馈学从那里开始。在过去的世纪里，我们的科学家们在越来越狭窄的领域里变得越来越好，我们都成了这样的专家。我们必须学习知识间的联系，来使我们的知识系统化，不要把事物相互隔绝。混沌学证明了在复杂的系统中，细小的改变能产生巨大的效应。如果有谁能举出比人类意识更复杂的系统的话，我很有兴趣和他交谈一下。”

[照片：一张 Elysium 项目的工作照。他齐肩的棕色头发上已经有微微泛白了，Galen Sheppard 拿着一张 Lyssa Collins 的照片和他研究小组的主要成员站在科罗拉多认知科学院的前面，组员有：Frank Castle、Marta 和 Carol McHarren、Li Tuong, Ravi Tagore, 以及 Allen Wakefield。他们都在衣服上别了个小小的银红色的徽章，这是代表 Elysium 项目的徽章，由新来的实验室助理 Tabitha Andrejkn 设计（不在照片上）。]

* * *

尽管现在他正在进行项目的研究，可是为筹到 NISMOG 的投资花费了 Sheppard 数年的时间，投资到这个有争议的项目[Elysium 项目]来验证他导师的早期工作。当然许多研究者对 Collins 的明晰治疗在减轻或消除某些场合的夜晚恐惧症的效果毫无怀疑，少数的科学家还相信她的假设，关于超越梦境的前景比有趣的幻想意味更多。为他们今后共同对假设的两项研究奠定了基础，但是在 1999 年，Collins 的自杀又给后人留下了问题。四年多后，Sheppard 最终弄清楚了人们的普通的梦境，这是 Elysium 项目的产物。

无论你怎么给你的主角润色，或是其他你添加进去的人物，最重要的事情是有一个丰满的描述来证明你的主角或者恶人真的存在。他们看起来怎样？为什么玩家要爱他们或恨他们？有什么明显的物理特征可以让玩家一眼分辨出他们？他们有没有什么习惯性的动作？通过为那些关键性的角色提供深入的背景细节，能让你的小组成员对他们自己创建的人物角色更加的了解，这反过来能使角色的对话、外貌和动作达到一致，产生引人入胜的人物刻画。

8.3.4 第二部分：定义界面

到目前为止，对于设计文档的介绍已经将注意力集中到了内容上，那些你所希望的生动有趣的游戏性以及故事情节，都将深深地吸引玩家，而且他们还会向他们的朋友去推荐它。可是在构建一个电脑游戏时，如果你只是提供给你的小组一些事先写好的东西，让他

们从 A 到 Z，那样其实还不如直接给他们一张 *Lawrence of Arabia* 的 DVD 来得有效。为了让每一个人都能经历到你创造出来的内容，你就应该要对那些玩家用以与环境交互的机制作详尽的说明。玩家应该怎样让他们的荧幕角色行走、交谈、战斗以及捡起东西？玩家应该怎样保存游戏，怎样改变那些困难设置，或是怎样开始多个角色的斗争？关于玩家角色的健康状况的信息又要如何传达给玩家？他们拥有多少金子？或者他们的激光炮里还剩下多少弹药？当你开始记下这类基本问题的答案时，你也就开始去创建游戏必需的玩家界面的基本形状了。

1. 到处走走

不管他们是步行、跳跃还是通过太空船旅行，或者是驾驶着一辆牛车，玩家们首要去做的就是游戏世界中引导他们的角色。像 *Baldur's Gate* 一类的等体积观察法（即类 *Diablo* 游戏视角）游戏通常用的是一种“点击跟随”模式，这一模式需要玩家在屏幕上那些他们希望角色前往的区域进行点击，而角色就会自动地到达目的地。3D 透视法则通过鼠标来控制角色的视角，这样一来角色的移动就可以通过按下键盘上相应的方位键来实现。控制台类型则习惯于既不用键盘也不用鼠标，因此它们是靠着外部手柄来进行方位的输入的。

如果角色还有一些其他的特殊移动方式，比如跑动、跳跃、游泳、飞行或者骑马，那么你就还需要去说明这些是靠哪些鼠标点击或者键盘的组合来实现的。当然不管你最终决定引入或者创新哪种形式的移动方式，这都需要你为之付出一定的努力，并且要保持它们在整个游戏当中具有直观上的一致性。

2. 操作中微不足道的部分

一旦你允许玩家们游戏里自由行动的话，那你接下来应该做的就是去说明那些他们用以同环境相交互的方法。玩家们如何去做一些简单的事，比如运用楼梯，或者是捡起某个物品？他们是在那些东西上面点击呢，还是敲下某个键，或者是按下手柄上的某个按钮，或者是这三种方式的某个组合？假设你想要让玩家有一个选择权，是冷静地推开一扇门呢，或者是粗暴地把它砍成木柴，这两者都是进入一个房间的有趣的方法，但是你应该要说明的是玩家们应该采取什么样的行为组合才能将这两者区别开来。

在游戏开发的早期，屏幕的下方通常都会有一大堆的按钮，它们表示了像“运用”、“交谈”、“捡起”、“攻击”、“打开”等。今天像这一类的按钮简直就是在浪费屏幕资源，在很多情况下，你可以通过让鼠标指针变得“智慧”，从而省去玩家们对于一个太过复杂的界面的摸索。你的指针应该要能自动地发现它所指的东西，然后准备在当前的情况下可行的选项，从而代替原来的那种先点击一下某个按钮然后再去点击游戏中的某个东西的方式。如果我的鼠标定位器在一扇门上盘旋，那么游戏就能够知道我正在看着一扇门，并且同时给我一些可行的反馈，告诉我当按下鼠标的话就能进入那里。不管怎样，如果把指针移动到 *Zul* 的黄金宝剑上，那么游戏就应该知道我是想要进行查看，并且如果我在它上面点击的话就表示我想要把它拾起来。

许多 RPG 游戏今天都采用了某种形式的“智慧指针”，它们被用来向玩家提供关于他们能够对角色、物品以及建筑物所能做的一些行为的反馈。下面列举的仅是少数的一些不同的使用方法。

- 抓取手：一个弯曲的手指示出某个能够被角色拾起的特殊物品。

- 怪物：指针会变成十字交叉形，如果对方是盟友则呈绿色，如果有攻击倾向则呈红色。
- 人物：一个表情丰富的面具能够指示出想要同玩家角色说话的角色，或者有东西要卖的人物。
- 门：指针在一扇门处会变成一个图标，说明这是一扇没有锁的门，或者是一扇禁止通过的无法打开的门。
- 容器：碰到可能包含有财宝的物体，指针会变成一个打开的容器或者是一袋金币，从而指出搜寻财宝的场所。
- 楼梯：把指针扫过一条绳索、一段楼梯或是一个壁架，它会告诉你某些东西是可以让玩家攀爬的。
- 齿轮：玩家们通过将他们的智慧指针在一个房间里的不同事物上面移过，从而搜索控制杠、平台，或者其他的可以找到能够使机器工作的装置。

当然，并不是所有玩家同游戏环境交互的方法都被限定于“单击/一次交互”的关系。如果某个玩家想要将一个桶从房间的一角移动到另一角，你应该提供多种不同的方式来实现这一效果。一方面，他们可以很简单地走进这个箱子里然后“推动”它，这样就能将桶移过整个房间，或者是他们可以捡起这个桶，然后扛着它走过这个房间。在两种情况下，那些控制这些行为的规则都应该被很清楚地制定，这样一来它们才能够被你的小组执行并且被等级设计者们用来创建他们的部分。

3. 处理游戏地图和日志

随着游戏系统变得越来越大而且越来越复杂，通常给玩家们提供一些屏幕上的游戏地图或日志，帮助他们展开他们的进程，这将会是一个很好的主意。就像这些选项听起来那样直截了当，你将要说明玩家们应该怎样使用它们并且这对游戏进程将会有怎样的含义。

自动地图大概是加入电子 RPG 游戏中最好的特征之一了，并不只是因为它能够帮助玩家们记住财宝的房间以及龙窝在哪，而且对玩家而言它还是对那些他们已经完成的事情的反馈。一些系统把“战争迷雾”应用到它们的地图中，在玩家们探索它们之前，那些未被探索的区域都是黑的。而其他的游戏则简单地展示整个区域的大概地图，等玩家们有了新的发现时再在地图上加上一些细节。

无论如何，当你决定了创建你的地图时，就需要处理一些事情，比如是否应该要有一张大的地图可以让玩家们放大或缩小，或者是否有许多的小地图好让玩家们能够翻看，从而找到他们想要的东西。如果你希望玩家们给出注释，那就要说明他们是否可以在任何地方点击并输入文字，或是他们是否需要在那些文本信息相关联的地方作标记。你可能还想讨论一下地图能否透明地覆盖在主探索窗口之上，或者那些个人物品、角色、怪物会不会被详尽地在地图上给出。

有时候它还包括了一个特色，那就是某种形式的在线日志。假如你曾经离开一个游戏长达六个月，然后等你回来时你却发现你把那张写着自己密码的记录给弄丢了，这时你就会立刻发现本身带有记录功能的系统是多么的好了。自动存储一个直接的副本或者是玩家在游戏当中对话的大概要点的日志是一个非常便利的特色，但是你需要精确地给出这一自动记录的功能是怎样实现的。在这个方案中的作者是不是要写下游戏中所有对话的要点，

又或者游戏引擎是否会在日志中动态地截取一些片断？如果允许玩家们将它们自己的记录加入这个自动的日志当中就更好了，不过要知道这样的话可能需要完成一个迷你程序处理器，而你必须同日志的主要功能一起详细地说明它的特征。

4. 看一眼财产清单

实际上从游戏的第一步起，玩家的角色就开始积累那些复杂而繁多的材料。他们拥有剑、炸药、信用单、神圣光球，从每个虚拟的袋子里跳出来的乱跳着的蓝色小松鼠、小背包以及对他们有用的通气口。如果你允许的话，他们会尽可能多地储备，不过策划者们限制了角色们所能携带的物品多少，为的是保持游戏的平衡，同时也是为了同现实主义步调一致。由于不能够将中世纪时代购物区里所有的东西都带在角色身上，因此，玩家们就必须决定让他们的角色怎样展开前面的冒险。不仅是去创建一个方便的场所供他们储藏他们的战利品，还要给他们一个本能的工具，帮助他们对那些游戏中的所有条目更容易地进行组织、估价、加强以及分类，这一切都取决于你。

把东西从角色的财产清单里移进移出应该要做到尽量简单，应该基于玩家点击的本能。如果一个玩家点中他们财产清单里的某个物品并且将它拖到地面上，那这个物品就“丢掉”了。相反，如果一个游戏中的一个物品被点中并且被拖回到角色身上，那这个物品就被角色“捡起来”了。允许玩家们一次选中并且移动多个物品，这样的话免去了他们“我选中了这个，选中了这个，还有这个，还有这个，还有这个”的程序，要知道这些会让移动很多物品变得很烦人。而在这里，你希望让游戏经历变得更流畅，这样玩家们才不会觉得他们是在做一些家务杂事。玩家的财产清单不仅是简单地给他们提供一个储藏物品的地方，玩家们希望可以更近距离地检查他们的物品，然后发现有关它们更多的东西。如何设计界面才能让玩家们更加喜欢就要看你了。

在 RPG 中，物品的意义往往超越了其功能，而且更多地会被当成个人的纪念品而受到喜爱（特别是如果物品可以被长期地使用或者是玩家找到了给他们使用的武器升级的方法）。更加美好的是，大的图标给那些很难才得到的物品提供了令人满足的奖励，使得这些物品因为它们与生俱来的美丽而受到珍视。关于某个特殊物品的主要历史，或者是关于一整类物品的大概背景，这些有时都会给它们存在的世界带来更加真实的氛围。

抛开所有这些美好的东西，另一方面，玩家们需要知道如何区别这些物品的使用方式，以及使用它们会对游戏中的其他物品产生怎样的效果。如果这个物品是一件武器的话，那么它能制造多大的以及何种的破坏？它作用的范围如何？它需不需要弹药？如果这个物品是一把钥匙，那么就应该要有某种指示告诉人们它具体适用于那种锁，甚至或许是提供线索指出它应该具体被用在哪一扇门上。

最后，关于财产清单的界面还有一个最为重要的工作，那就是帮助玩家让他们的角色时刻准备好应对那些突如其来的状况。给玩家提供一个途径，让他们可以指定一些特定的能够被快速使用的“热点”物品，比如复原剂、魔法卷轴、手榴弹，或者某些其他的玩家们可能会需要迅速使用到的东西。同样地，玩家们也需要能够给他们荧幕上的角色“穿上”他们找到的衣服。

不要去饲养那些“替罪羊”！

就像我从 Diablo 以及它的结局中所得到的快乐一样，在 Macintosh 执行的界面设计中也

存在着一个小小的缺点，它不断地困扰着我，带给我痛苦，而且同时我也听到过众多的其他策划者和玩家哀叹 PC 版本上的相关问题。

排在屏幕底部的是一行四个的槽，这是策划者为角色指定的特殊区域。这是一个非常特别的清单，因为你无法用它来重新整理你的物品，你只能通过它来选择某个玩家可能需要非常快速地用到的物品——如果你正在同 Thorned Hulk 打斗并且你需要在它再次击中你之前使用复原剂，这时它就会显得尤为重要了。每个槽都有一个相应的从一到四的编号，玩家可以通过点击相应编号而快速使用它们，不管这些槽里的是卷轴还是药剂。

问题是这些在角色的“腰带”里的槽看起来像是一个个的按钮。当一个玩家正在激战时，他们不断点击怪物去攻击它们，同时本能地点击药剂来恢复，直观上来说这非常的合理——在主视图中点击那些“触发”或“激活”——但是在 Diablo 中发生的却是玩家拿起药剂然后丢向任何一个他们接下去点击的目标。通常都会是怪物，因为玩家一直在努力防卫。到最后，不仅玩家没有恢复任何的伤害，而且他们的药剂也都躺在那些坏蛋的脚下，变得一点用都没有了。

策划者所指定的对物品槽的正确使用方法需要玩家在点击的同时还要按下键盘上的某个数字键或者是按住控制键，但是这样就与玩家们快速的需要背道而驰了。

作为对比，Baldur's Gate 在屏幕的底部也采用了一套“快速使用”按钮，但是他们保持了相同的使用方法。就像屏幕上的任何别的东西，点击快速槽里的任何一个物品都将会“激活”它们所被指定的功能。丢弃或操纵物品都被一种完全不同的方式实现。

还有一些问题并不是那些可怜人的错。必要的执行是建立在玩家所用的是一只只有一个按钮的鼠标的假设之上，而设计者们还必须要对这只鼠标所做的事情按优先顺序进行排列。这里惟一的缺点就是玩家们需要尽快去做哪一类事情，这一点上还需要投入更多的考虑。那些玩家需要快速地丢掉某些东西的情况肯定没有那些玩家们急切地需要药剂、卷轴或者一些其他物品的情况来得频繁。

在任何可能情况下，你都要考虑到界面所处的环境，还有要想办法让经历尽可能地可以被预知。玩家们需要的是同那些怪物的伟大的战争，而不是同你的界面。

把魔法的精灵族盔甲，或者是把他们在 Tarant 得到的那把格林机关枪放到他们的英雄的手上，你可以看到他们更大胆地希望把自己表现成为邪恶的样子而为了得到血腥的感觉。

发现物品固然很好，不过当一个玩家能够给他们的角色装备上某些东西，让他们的变得更快、更聪明、更强大、更可怕的那一时刻才真的是角色扮演游戏的核心。物品本身可以很酷，但通过它可以扩展玩家角色的能力以及个性，这才是物品的意义所在。

5. 那是关于我的一切：融入到角色中去

在你的游戏世界里漫游了一段时间之后，玩家们会开始想要得到一些反馈，让他们知道他们的角色在游戏中做的怎样。他们想要知道如果 Radscorpion 试图吃掉他们角色的脸时，除了暂时的健康损害之外，还会不会造成长期的影响。

策划者需要做的就是把这些关于角色发展的问题以一个更易于理解的方式表现出来。玩家只要看一眼就能够知道，他们的战士变强了，或者是他们的女魔法师用火球把敌人消灭了。对有些游戏来说，这就是意味着把一个统计数字放在窗口的上方，显示出角色的属性或是技能增长的点数，一些更加简单的系统则可能会选择用一个简单的图示或一系列的

进度条把这些信息呈现出来，不过基本上来说形式都是不重要的。如果一个玩家能够得到关于他们的角色的当前状态的信息，并且这些信息给出的方式不仅让他们对自己感到满意，还有了一些能够向同伴吹嘘的资本的话，他们也就不会那么挑剔了。永远不要忘了，玩家得到关于他们的角色信息的最好渠道就是游戏本身。如果他们经常地通过看记分卡才知道他们是否得到了提高的话，那就说明你还没有在游戏中提供足够的方式来检验角色的能力。

除了它的自我显示一面，显示角色状态还有许多非常实用的用途。首先的也是最重要的，玩家是在屏幕上得到那些积累起来的经验点，并且将其应用在他们想要提高的技能上。当你设计这些特征时，应该要确保存在一定的调节，可以让那些无法转移的点数在技能之间自由地移来移去，一直到玩家得到一个特殊的属性。状态显示还有一个重要的功能，那就是反映出一些不寻常的影响，比如毒药、祝福或者疾病，这些都是会对角色的健康或者能力产生长期的影响的。骨灰级的游戏爱好者将会感激那些非常细节的数据，像是角色的平均击中率，副线任务完成的数目，甚至是玩家们完成游戏用了多少时间。而人物背景窗口能够引导玩家进入角色在游戏中曾经所做事情的背景中，那会涉及到游戏中的重要目标或是任务。

6. 聊聊局部的东西：同无人操控角色的交互

社会交互是角色扮演类型中的一个传统的主要成分。打败敌人之后，玩家们需要购买补给，然后向下一座城市出发，或者是找出当地人听说过的有关于 Alucard 公主每天中午都会神秘消失的奇怪习惯的真相。不管你游戏最后的风格是什么，你都应该说明玩家们应该怎样同他们周围的那些人物进行交互。同其他所有的一切一样，你需要的对话界面非常依赖于你想要创建的 RPG 的种类。

在这个复杂的阶梯的最底层，你将会发现一个关于对话的新的形式，这是从那些第一人称射击游戏如 Valve 非常成功的 Half life 中演变而来的。在这种情况下，玩家们几乎没有用来同其他人物交谈的实际的界面，不过他们却能够听到 NPC 之间的交谈，或者倘若玩家的角色同说话者足够地接近的话，就能够直接从游戏中的人物那里得到需要知道的一些事情。这个系统的优点在于游戏过程不会被打断。在他们听游戏中的人物说话的时候，玩家可以继续在房间里走来走去，捡起物品，做任何他们想做的事情。而这样做的不利方面也很明显，那就是玩家可能偶尔会在听到一些重要的消息之前就离开了，或者是他们根本没有意识到他们需要靠近说话者去听听它们要说什么。

接下来在这个阶梯中你会发现像是 Diablo II 这种强烈的对抗性游戏。因为这类游戏比起人物的交互来说更加强调的是激烈的战斗，所以它的对话界面通常就相应地非常简洁。在大多数的例子中，只要让玩家点击一个 NPC，得到需要的消息，然后回去继续砍杀那些可耻的对手，这就足够了。

对于那些有着更加牢固的故事情节和更加丰富的人物的游戏，你可能就需要爬到这个复杂阶梯的下一级，模仿像 Final Fantasy、Deus Ex 或者是 Betrayal at Krondor 那一类游戏来构筑你的对话界面。这些游戏都提供了双向的交流方式，这可以让玩家通过一张关键字的列表或者是一些预先设定的回答来同游戏中的人物进行交谈。随着时间的过去，当任务完成，或者当玩家在游戏中经历过特定的行为，他们可以使用的回答也会发生改变，就跟

游戏人物对他们做出的反应一样。（因此如果在 *Vampire: The Masquerade-Redemption* 中，玩家摆脱了 Brujah 吸血鬼部落首领的追捕，他们会因为得到当地居民的承认而感到骄傲，但是任何对 Brujah 有同情心的 NPC 就不会对玩家有笑脸）。如果你让你的角色在游戏中有智能感觉，那么你应该要决定哪些语句或者关键字是玩家可用到的。这样一来当一个智能的角色对着一大堆有计划的选择时，就不会只有一些白痴般的意见而已。

位于这个对话阶梯的最后也是最高一级的是那些允许 NPC 自由地用一种冒险风格的分解文本方式提出问题的系统。相互作用的副作用不仅是表达出它本身对标准地回答短语例子的看法，而且让玩家可以输入一些话同时得到关于一些 NPC 应该知道的东西的简短而有帮助的反馈。本质上这给玩家提供了一种方法让他们可以创造他们自己的关键字，并且也让他们对于游戏世界了解得更多。在 *Ultima Online* 中采用了一种类似的、稍微更精细的文本驱动系统，它可以让玩家不仅只是同 NPC 说话，而且还能同自己周围的其他玩家的角色聊天。

不管你认为适合你的游戏的对话界面是怎样的复杂或简单，有一点你必须记住，那就是在游戏世界中并不是每一个人都热衷于同人物交谈的。在有可能的地方，你都需要提供一些机制好让玩家可以跳过对话——甚至是那些你认为对于游戏故事而言非常重要的地方——然后继续做其他的事。阻止玩家们跳过对话或者故事情节会使内容很容易被玩家所推测出来。把玩家逼到一条以交谈打头的羊肠小道上永远不会是让玩家得到他们需要信息的正确途径。

文本剖析：

在电脑图像界面出现以前的那一段黑暗的岁月，所有早期的电脑驱动 RPG 游戏都需要玩家输入句子来描述到底他们想去哪里。比如在 *Adventure and Zark* 那一类游戏里，如果玩家想要走去西边，那他们就要输入 GO WEST，如果他们想要摆脱眼前这个麻烦的怪物，那他们就要输入 ATTACK THE TROLL WITH THE SWORD，诸如此类。不幸的是，电脑不可能一开始就懂英语，就跟它们真的不明白你的意思其实不是要删除掉你写了八个月的美国长篇小说一样。在电脑面对一条像是 PUT THE BABEL FISH IN EAR 这样的命令之前，它需要先用一个叫做剖析的程序把这个句子分解成单个的单词。

一旦一个句子被分解成组成它的一个个部分，每一个单词，或者是每一组词，就都会被用来同命令、物品、怪物或者是策划者们预先指定的种类的列表相比较。如果一个词，比如 PUT 同一个正确的命令相匹配，那然后电脑就将检查一下当碰到这个词时哪个程序将会跟在它的后面。在这个例子中，PUT 命令应该会在句子 (BABEL FISH) 中找到第一个正确目标，然后放入在句子 (EAR) 中找到的第二个正确目标中。

原文就像这样：

```
PUT <object 1>, <object 2>
```

通过运用这些模糊的看起来简单的命令以及物品结构，文本剖析系统一直到今天都还在被用于问无人操控角色问题、任务训练、查看物品以及其他的一些文本驱动界面所希望完成的动作。

7. 这意味着战争！对战斗的处理

当玩家们开始一个任务去消灭最终邪恶时，他们通常都会期望说他们会被招集并顺利

完成任务。在有的游戏中，战斗并不是很重要，它们只是偶尔妨碍探索故事情节进展或是妨碍解决问题时的麻烦事而已。但是在其他游戏中，战斗几乎就是游戏重心所在，如果游戏经历中没有了战斗，那留给玩家的就只是很少的甚至是没有事情可做了。是轻是重，是简单还是困难，说明和开发一个战斗界面最大的窍门，那就是在控制、简易还有刺激之间找到一个好的平衡方法。

在很多早期的 CRPG 中，战斗是被从游戏经历中奇怪地分离出来的一部分。当怪物们遭遇到对方，这时游戏就会跳入一个单独的界面，这里面有着特殊的按钮以及控制，它们只能在这次战斗中才有效。随着时间的过去，一些战斗的功能也在慢慢地开始转移，比如允许玩家们朝着远处的目标投掷火球，或者是打坏一扇门。随着 1989 年 FTL 的 *Dungeon Master for the Atari* 以及稍后 1991 年 SSI/Westwood 工作室出品的 *Eye of the Beholder* 的到来，战斗不仅变得实时，而且已经同探险历程完整地结合到了一起。到了今天，只有一些基于控制台的 RPG 还在坚持使用分离的探险和战斗界面。

8. 已经保存了吗？处理，载入，保存，玩家选项

保存游戏：

RPG 和其他游戏类型的玩家希望能够保存他们的游戏进度，以便于在他们被迫关机一段时间以后能接着上次中断处继续游戏。当游戏被保存时，玩家角色在游戏中的位置及有关游戏世界的各种各样的东西都被保存下来。不论玩家的游戏角色携带什么东西，他们的游戏角色达到什么级别或到达什么关卡，也不管怪兽的位置在哪里，各种物品已经损坏的程度或通过关卡的门是否开着，所有的信息都会被保存。实际上，电脑是采取一种快照的方式在每次保存游戏的过程中记录所有改变后的要素。所有这些关于游戏世界状态的信息收集就叫做保存游戏。

虽然这在界面设计方面不是总有吸引力和令人兴奋的，但是你需要在你的设计文档中给出一个解释，说明玩家将怎样保存他们的游戏和改变选择，这些选择操作将影响游戏的外观的各个方面。

载入和保存游戏操作应尽可能简单，允许玩家给他们保存的游戏命名或加入简明的注解，以方便以后查找。多数游戏保存了一个有游戏数据的迷你屏幕，给玩家一个可见的方式去寻找他们所想载入的游戏。也可以考虑使用一个浏览器，它可以提供一些附加信息，比如关于角色的健康度、团队的组成，甚至是角色当前已经拥有的物品，这些自动控制不仅帮助玩家决定哪些游戏他们想恢复，而且也记录了玩家的历史进度。

没有两个游戏角色的经历会完全一样，也没有两个玩家喜欢同样的事情。更值得一提的是，玩家更喜欢在你的 RPG 游戏中有许多不同的设置。许多玩家还希望修改声卡和显卡的参数来满足游戏的需要，使游戏在他们的机器上能运行得非常完美。

这里有一个简明的选项列表，你可以利用它们扩大玩家的范围，并帮助玩家从你的游戏中获得更多信息。

困难度

这个选项只给那些最开始以个人模式开始游戏的玩家。虽然一些游戏已经尝试用缩放怪物难度或只给玩家开辟特定的区域，让他们玩中等或困难的等级，但是最简单、快速地改变难易的方法是改变数量、属性及频率，玩家可利用它们找到相关物品和完成游戏。

□ 父母级的设定

如果你有一个游戏内容的年龄跨度是从青少年到成人观众，通过给出一些父母级的设定就可以避免一些不必要的困扰。这意味着给父母一个带密码保护的血腥等级检查程序，它能使游戏中的所有血液变绿，或者阻止儿童剪下敌人的头、胳膊和其他身体的部分。另外一个能使你赢得好评的检查程序是具有过滤不雅文字和语言的功能。这些方面可能实施起来有些困难，但是许多年轻孩子父母将为此而感谢你。

□ 次级目录

玩家使用光驱较差或内存不够时会遇到一些技术性问题，比如曲解，听不到声音，或遗漏对话，给他们次级选项的目录将帮助他们确定已经获得游戏中提到的所有东西。一个次级选项使听力有障碍的玩家也可以从你的 RPG 中得到和普通玩家一样多的信息。

□ 关键指令

一些玩家喜欢用键盘去操控界面或实施特定的操作，允许他们对游戏参数赋值或者按照他们自己的意愿定义鼠标和键盘的功能。

□ 界面结构

不同的人对于游戏界面有不同的喜好。有些人喜欢一个比较简洁的画面，所有的游戏选项键都是不可见的，隐藏的，或者需要操作时才在角落里弹出的。另外一些人喜欢有一个可供玩家冒险的选择区域，里面包含很多能改动细节的控制键。同时满足那些从菜单中选择自己喜欢的界面结构的玩家，和允许他们用一个 F 键在选项中循环的玩家是完全可能的。像 Nox 和 planescape: Torment 类的 RPG 游戏，设计了一个“可按虚线撕下”的浮动窗口，这个窗口可以被重新定位在屏幕上玩家想要的任何位置。另外需要做的有意思的事情是允许玩家使用不同的界面“皮肤”（玩“实时战略游戏——星际争霸”的部分乐趣来自于当你控制不同种族时，整个界面的外观也变了）。

□ 图像选项

给玩家应用或取消某种图像特性，转换画面，或者能改变游戏地图质地品质的选项。这些小的改变可以帮助提高系统速度和稳定性，使得在最短时间内运行你所需要的游戏。

□ 音频选项

当在游戏中漫游时，如果一种你不喜欢的声音一直环绕在耳边的话，会使人烦恼的。应该让玩家能自主的改变音乐的音量、声效和游戏中的对话声，也要考虑允许玩家选择可替代的方法以便适应不同情况的要求。

9. 解释你的界面

虽然在你解释游戏的玩家界面时，没有一个专门的格式可以遵循，但是一般说来先为将要完成的游戏提供一个大概的外观图样，然后分解成单独的按钮或要素去完成，再组合在一起。这个被应用在行业早期设计文档中的基本方法，虽然没有详细给出一个真正的作品原型，但可以帮助设计者们和 CEO 们更加清楚你正在努力做什么。

下面关于探险界面的解释来自于游戏《Kronador 的叛徒》（经 Dynamis, Inc. 授权）的设计文档如图 8.2 所示。

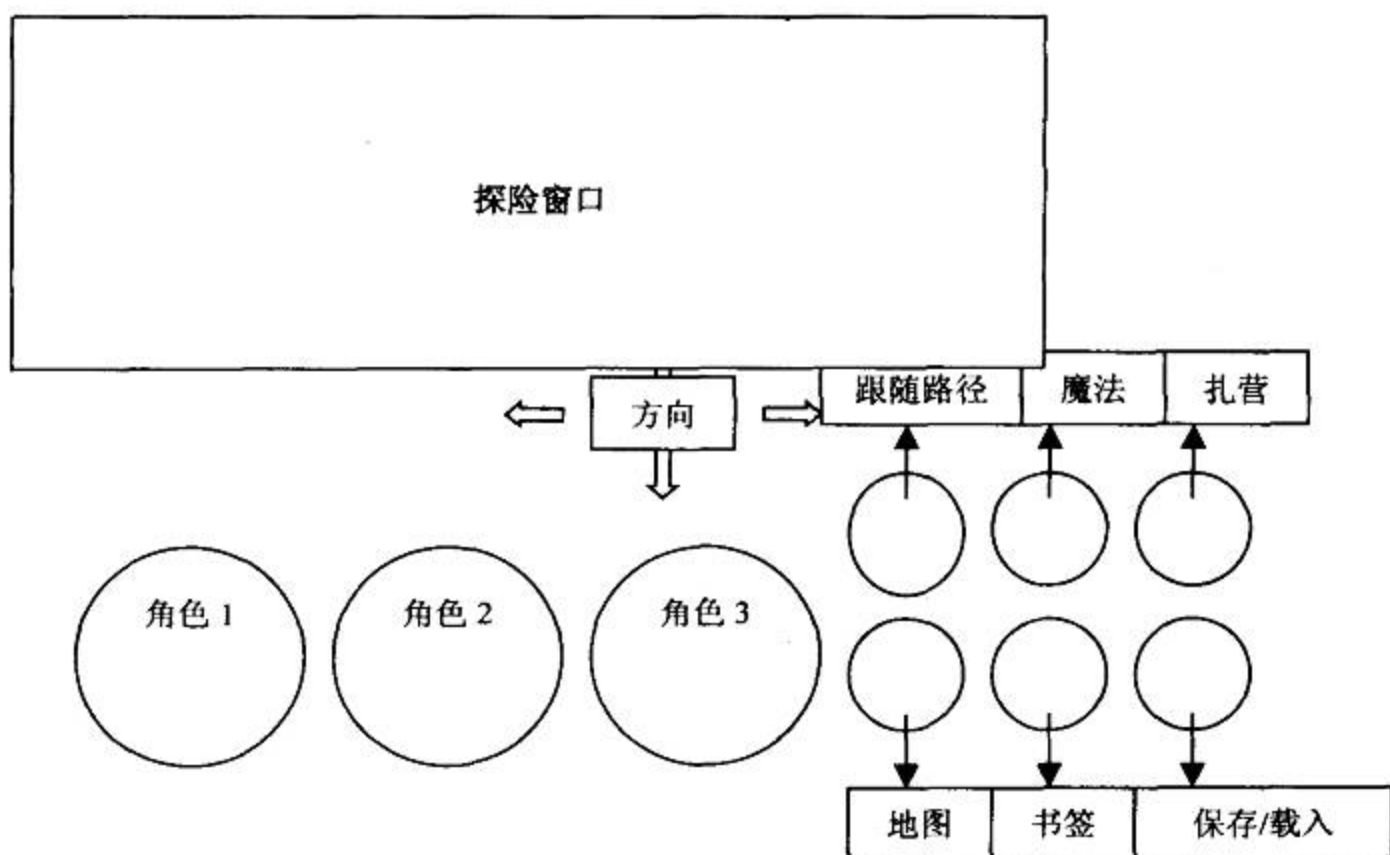


图 8.2 “Kronador 的叛徒”的主界面

- **主要探险** 显示器被分成两部分：上部分，大概占整个屏幕的 1/3，是“探险窗口”，而下面的 1/5 是“界面窗口”，有各种功能，为玩家提供 6 个可用的选项按钮，每一个又包含一个命名的人物。
- **方向箭头** 在屏幕中央，上下两个窗口之间，是一系列的运动图标，有 4 个键分别指示上、下、左、右。玩家可以单击这些按钮分别执行向上、向下、向左、向右的操作。在运动图标之间，我们想引入一个指南针显示每个部分的方位。
- **跟随路径** 如果游戏角色目前正在一个王国的高速路上，单击“跟随路径”按钮将采用跟随路径的方式。在这样的方式中，玩家将会在前进中粘在公路上，即使是在俯身和转身的情况下。这将是一个对玩家来说快速并且较为安全的通过“西方领域”的方式。
- **魔法** 选择这个选项时，系统将会检查游戏中有多少为魔法使用者，如果这里有不只一个的话，就会出现信息提示：“选择一个角色”，紧接着将会出现一个符合那个人物的可用的咒语列表，并出现一个信息提示：“选择一个咒语”（咒语列表将出现在主显示窗口，在这列表下是两排按钮，每排 10 个，贴着从 1~20 的标签。这些按钮显示出每个魔法需要消耗的健康点数），当然也应该含有一个允许玩家退出到主显示窗口的按钮。

一旦选择了一个魔法，一个信息提示（在一些特殊的条件下，一些魔法不要求有目标）：“选择一个目标”。当玩家将指针移动到一个可接受的目标上时，指针就变成“目标”图标。单击左边（动作）的按钮将使选择的目标执行所选魔法的操作。如果魔法有一条瞄准线，那么信息会显示实际击中目标的几率（根据目标距离的远近）。

- **扎营** 当玩家想休息一晚上时他们可以选择这个选项。这是一个可以使游戏角色

恢复失去健康点数的方法，当然，在没有火把或一些能发光的魔法咒语时，在黑暗中运动是太不可能的。当玩家选中这个选项时，将会出现提示信息“休息几小时？”（可以在1~24小时范围内选择）。

（注意：“扎营”选项在主显示窗口中有怪物时应该是不可用的。）

- **地图** 地图对于玩家来说是一直可用的，这个选项引发显示地图的操作。
- **保存/载入** 玩家可以保存他们的游戏或恢复以前保存的游戏，退回DOS，改变他们的优先选择等。
- **书签** “书签”选项是一种在游戏过程中最迅速保存游戏的方式。当选择此选项时，一个名叫“书签”的文件夹自动生成并被保存到磁盘上，这样就不需要一个单独的屏幕界面或备份文件等（这个文件在姓名地址录中是一直可用的而且当每次选择这个选项时都很容易被替换成新的内容）。
- **游戏角色信息** 玩家可以通过单击屏幕左下方的人物按钮查看角色的清单。

10. 对界面的最终思考

记住界面是惟一连接玩家、规则和你所创造的内容的介质。在一般层面上，它是玩家控制游戏角色的动作的方式，但是，在一个更有吸引力的层面上，它是一种巧妙传达不可见的规则的方式，这些规则管理游戏的真实性。玩家不需要知道你已经在设计文件中写了什么，也不必深入了解项目代码的工作情况。他们不需要意识到你构建便利操作的良好意图，他们所关心的惟一事情是当他们有一个“X”操作时，就会有相应的“Y”结果来回应。

一个好的界面应该能帮助玩家了解世界。如果人们认为帝星的可乐商人是危险的，那么当玩家指针掠过他们时，指针应该变成十字准线以表示他是敌人。当玩家有一个火球魔法并且准备投掷时，他们应该得到反馈信息，关于会有多大范围受到影响，以避免烧到他们自己的战士。

你选择在项目中用或不用什么都没有关系，但必须要记得界面可以促进也可以破坏你的想法。你可能拥有世界上最神奇的规则系统，但是如果玩家不知道怎么进行基本的操作，那么所有这些在玩家关闭这个游戏并不再玩它时便失去了意义。开发一个直觉性强、容易操作的界面，能够吸引玩家，并使他们着迷，于是他们将更依赖你所提供的更多的选择。

8.3.5 第三部分：系统内部

我们已经讨论了很多文档设计，我们还将进行大量的说明，但是，也许这是一个很好的暂停的时机——只是暂停一会——来回顾一下到目前为止我们所讲的内容。

在第一部分中，讨论了激起对整个项目兴趣的重要性，并且对故事和主要游戏事件做出了指导画面。我也讨论了几种可能的预排版式，包括“Loomis的阶梯”。然后很快涉及到流程图和将它们用于证明游戏中事件和地点的整体联系上，最后以快速浏览游戏角色的草图来说明它在帮助团队设计游戏角色的重要作用而结束这一部分。

在第二部分中，跳跃式地向你展示了那些将在详细描写你的RPG文件时会遇到的各种不同的界面问题，涉及到导航和一些正应用于现代游戏的主导形式。我也向你介绍了那些玩家与环境的基本的交互作用和你能够利用指针帮助玩家了解他们周围环境的方法。利用地图和日记，我证明了选项可以帮助玩家保持他们的游戏顺利进行并且记录一些对于他们

将来有用的信息。关于清单和游戏角色状态的讨论不仅显示自动控制的重要性，而且给出了如何使用功能屏幕填充更大的游戏世界的细节内容。我也给你一个简单的介绍，关于玩家与非玩家角色的交互的方式——通过对话和战斗——并且给出了一些建议，关于如何通过让玩家自定义选项来使你的游戏变得更加友好。

到目前为止，我们已经讨论了在设计文档中玩家可以直接感受到的游戏的各个方面。从最外面的层次开始，讨论了我们希望玩家从游戏经历中了解故事和所有事件。下一个层次中，我们了解了玩家可以广泛使用各种清单或角色健康资源等所有界面要素。但是一旦我们准备转到下一层次的设计文档时，我们将会遇到一个只有设计者可以通过的门槛。在此，你将展开你那激动人心的游戏，智慧的火花将会为你的游戏注入生命。下面我们将讨论游戏系统的指导原则。

在第6章中，我们详细地讨论了游戏必需的基础是什么，以及你应该把什么纳入你的规则和事件中，以便如何使你的游戏充满活力。我们已经详尽地讨论了所有细节而不是再次列举材料，那么现在让我们迅速涉及到那些在你的设计文档中需要传达的关于游戏系统的关键点。

1. 游戏世界

关于你的游戏世界，需要解释的最重要的事情是：玩家用什么方式和你的世界交互。玩家能使建筑物起火吗？能强行进入房间吗？能爬上梯子吗？能在树顶飞翔吗？所有这些问题和技术、规划、关卡设计小组有很广泛的联系，而且他们需要意识到这些事情是怎样影响他们采取的行动的。如果你使用一个精细的物理学模型，除了注意在它执行时可能会出现的所有你所担心的问题外，还要确认是否可以利用它来表达你所需要的东西。

如果玩家可以自由地使用交通工具、入口，或从一个地方跳到另一个地方的魔法，那么要使你的组员知道这些，并且了解在各种场合使用时所有的规则和限制。

天气和环境的作用诸如冰、火和雾等都是很有趣的，但是除了了解它们是否作用于怪物的行为外，你需要详细说明它们是怎样影响游戏角色的行为的。如果有日出和日落，在游戏中这个行为的频率是多少？它将影响角色行为能力的增长吗？当角色藏在阴影中时，能力会受它影响吗？

2. 社会问题

除非玩家在整个探险过程中都是缓缓爬过地牢，否则他就会碰到其他的人物。你需要确定这里是否有影响NPC行为的一般方针：这里是否有小集团、联盟和协会或其他大规模的社会力量，根据角色所在的位置或所交往的人可能改变他的地位；这里是否有自动触发器使部分群众反对主角。

另外一个你需要处理的是经济问题，需要确认事情在多大程度上值得去做或者玩家角色所找到的东西是否能被卖给商店主或个人。如果有某些力量能改变各种物品的买卖价格，那么你需要创建某种机制来控制你的不可见股市。在一些相关的票据中，你需要决定商店是营业还是关闭或者世界是否有通宵的“War-Mart”。商店分发物品的基本规则是什么，玩家如何控制物品的出现和消失？

3. 游戏角色

你的游戏系统的核心是制定规则来管理角色的进步和成长。你需要描述你的游戏是一

个分级的RPG，还是具有自由形式，依靠技能来发展。如果你的游戏特色是分级，那么你需要详细说明与级别有关的奖金、优势、限制条件，以及在每一级别获取这些东西的方式。关于玩家应如何使用技能需要认真仔细的说明，你需要概述这些技能升级的频率和升级后的特点。

游戏角色的讨论是个重点，你需要详细说明所有会影响玩家角色的健康、体质和完成基础任务能力的数据和特质。如果玩家被疾病或毒物折磨，你也需要说明这些问题，解释这些东西会对角色产生的具体影响。你也需要解释从食物、睡眠，或完成游戏中其他活动所带来的具体作用。如果游戏角色死了，还能否复活，或者你还有无别的机制使玩家继续游戏。（特别突出的关于游戏角色发展的专业设计文档，请查看附录C。）

4. 怪物的人工智能

游戏战斗的关键部分在于怪物合乎逻辑的行为所表现的智力水平。窍门就是为怪物开发合理的行为程序，不要因为智力太高而使玩家没有取胜的可能性。在这部分里，你要提供怪物所遵循的程序，控制它攻击玩家或完成它每天的工作。

5. 魔法和技术

如果你的游戏有一些特殊的操作实体的形式，你需要描述系统的工作方式。用魔法可以产生什么作用，玩家怎么找到和使用咒语。如果魔法需要借助外力，你要详细说明通常都是些什么，从哪里获得，而且游戏中是否有某些地方比其他地方有更多的魔法可以得到。

6. 战斗

最后，但不是不重要，你需要解释游戏角色是怎样攻击敌人并保护他们自己的。玩家用什么武器？怎样攻击？当碰上隐藏在物体后面的怪物，或者碰上来自于上方的火力，或在黑暗中攻击时，有没有奖金或扣分？你也需要说明射击的武器和格斗的武器的不同（如果有的话），或者其他一些影响战斗结果的问题。对于一个绝对领先的RPG来说，你要尽量说明你的游戏是否具有特色的多人选项，并且那些部分是否具有协作性、竞争性，或二者兼有。

8.3.6 第四部分：设计文档的其他方面

设计文档的前三部分重点放在了事件、规则和程序上，而最后部分是开发小组为游戏内部创建的目录，它比用长列表、图表或草图更详细。

看到诸如下面一页一页的东西一点也不用奇怪：

正义之士的护身符

图标#：INVICON.LBM #16

出处：/Kronador的下水道，在第六章中。

给予：

价格：293s3r

伤害：-

防护：-

总费用：-

历史:

修复度: 不可修复。

功能: 当角色身上携带这个物品时, 能净化 Nightfingers 的魔法效果, 但同时能在别人身上使用 Nightfingers。

军械士的锤子

编号 #: INVICON3.LBM #72

出处:

给予:

价格: 65s4r

伤害: -

保护: -

总费用: -

历史:

修复度: 不可修复

功能: 这个物品允许角色利用他们的军械手工艺技能来修复损坏的盔甲。使用时, 先从物品栏里取出这个锤子, 然后放在需要修理的盔甲上。根据角色军械手工艺技能和盔甲受损的状况, 来决定修复的程度。需要了解更多军械手工艺技能的作用, 请查看技能附录第三页的 6/25,92。

……最后这部分的设计文档就像一本百科全书, 包含了构成游戏的许多要素, 如怪物、对象、魔法、音响效果和音乐清单等。

所有出现在设计文档后面的附录中, 最重要的是单个的关卡布局。这些重要的文件采取一般的预排, 预排在简介中被详细的说明过, 并且将他们充实成为包含细节的地图, 地图显示怪物、对象、陷阱、房屋和人造财产的准确位置。对于那些熟悉钢笔画的设计者来说, 版面看起来相当类似。想知道好的关卡布局是如何分解的, 可以查看附录 D。

8.3.7 安排设计文档的格式

游戏文档设计者的宣誓:

举起你用鼠标的手并且跟我说: 我的队员不能了解我的思想, 我必须在设计文档中传达我的想法以便其他人能够明白我的意思。如果我对团队不守信, 将会得到报应。

好的! 现在围绕你的鼠标走约一小时并且嘴中重复以上的誓言。别停, 除非你的妈妈、爱人或你的宠物威胁说将要为你叫心理健康服务, 但是每当你在文字处理过程中想发火时, 请记得你的誓言。当你设计文档时应该遵循这个基本的原则, 这样可以避免许多缺陷。

一般来说, 设计文档没有一个规定的格式, 可以有各种大小、形状、样式和颜色。据我了解, 一些项目虽然已经做了 60 页纸的记录和 400 页的其他内容, 但仍需要给出更多的解释信息。(“Kronador 的叛徒”的设计文档代表了文档界的优秀水平, 份量不过 10 磅多一点) 无论长短、厚薄, 你的文档必须告诉组员他们所必须知道的事情。

正如从前, 虽然这里没有一个被要求的固定格式去给出你的设计文档, 但是有一个我

在准备我的材料时所借鉴的典型的格式概要。

入门

- 显示综述

- 故事

- 主要游戏对象

- 流程图事件

- 重要的游戏角色

界面

- 获得周围情况

- 与环境的交互

- 地图

- 详细目录

- 游戏角色参数

- 与 NPC 交互

- 战斗界面

- 保存、载入和游戏选项

系统内部

- 游戏世界

- 社会问题

- 游戏角色

- 怪兽人工智能

- 战斗

其他

- 怪兽列表

- 物品列表

- 咒语列表

- 音乐

- 关卡

8.4 游戏脚本

专业游戏脚本的格式与先驱者们——好莱坞传统的电影剧本的格式非常相似，当然许多其他的开发者也努力去创造新的模板来改变这种一成不变的方法，我就亲眼看到过其他格式也很简易、很出色。事实上，这只是一个大部分艺术家、编剧、设计者和演员们都熟悉的格式罢了。给自己一个重新锻炼声音天赋的机会，在声音的舞台上念出你自己创造的脚本形式，这可是每小时有 300 美元哦。虽然你有时间和精力重新开始，但是在这个讲究传统的领域，如果按照我的建议，你将会拥有自己风格的脚本来满足你的需要，同时又能

省去不少麻烦。

□ 养成一个习惯，用 12 号 Courier 字体对你的文本进行排版。

我知道这个听起来非常迂腐，我想 Courier 可能是最烦人的字体了，但是这里有两个非常重要的原因说明娱乐界的专业人员为什么会选择这种格式，并且这两个原因的根源是，在事实上脚本最终是给演员看的。

首先要记住一页设置成 12 号 Courier 字体的文本在屏幕上显示大约要 1 分钟。如果你有一部 60 页的脚本的话，那么你就要花一个小时的代价来为游戏录音。所以在创作过程中，这个简便的方法可以帮你判断是否写得太多了，并且也能帮助你在为游戏对话录音时知道一共需要多长时间。

第二个好处是 Courier 字体比其他绝大多数字体都易读。虽然加拉蒙字体（Garamond，一种 16 世纪的活字体）非常漂亮，而 Exocet 充满了艺术感，但是让演员在录音室里长时间地一遍又一遍地重录时，他们想要的只是易读，而不是美感。不应该让他们在文字上分心，也不应该让读的过程变得比正常的困难。脚本的艺术其实是来自于措辞的艺术，而不是来自它在纸面上如何美观。

□ 左边留出 1.5 英寸的空白，右边留出 0.5 英寸，上下都留出 1 英寸。

空白留出来干什么用呢？这些尺寸能帮你的脚本遵守“一分钟一页纸”的规则，而左边稍宽一点是让你更容易的拿住脚本。可以用回形针或者大头钉来装订脚本，这样你能快速抽出需要的页，同时向脚本中插入新页也很简单，并且在录音期间，能使你迅速的翻页。

□ 页码应该明显的标识在每页的右上角。

如果你不这样标页码的话就不行吗？当然不是，但是这仍然是专业标准。甚至如果你以后跳槽去为电影或电视写传统的脚本，这仍然是非常好的习惯。

□ 对话需要再缩进 1 英寸（就是离纸边应该 2.5 英寸）。

通过缩进对话，可以把脚本中需要演员读的和和其他部分区别开，这让演员和设计者们不需要一行一行找就能找到对话部分。

8.4.1 片断

虽然我可以用填满一部百科全书的“片断”来做出一个游戏脚本，但是你需要明白的基本要素并不要那么复杂。其中一些要素你能在关于电影剧本写作的教科书中找到，但是这里还是有些在游戏产业中特有的，并且在一些例子中，完全是我个人的写作风格。当我不用传统方法时，我会尽量让你明白这些新的方法是为了什么目的。

1. 场景标题

在深入场景标题的细节之前，我应该先阐述一下在一个交互式游戏脚本的上下文中“场景”一词的含义。我不是说字的意思不同，而是存在语义的不同。

场景标题的目的是给出一个直观的概念，说明动作将发生在哪里，是室内场景还是室外场景，并且一般发生在一天中的什么时间（如果有关）。例如，如果场景发生在白天，Arutha 王子的议会室里，你就应在游戏脚本上这样写：

INT. ARUTHA'S COUNCIL CHAMBER——DAY

当把场景改到会议室的外面时，你只要简单地将 INT.改成 EXT.来表示在室外。

场景标题的表述应该简单扼要，但又要是能迅速提取信息。同时应该注意到标题通常要大写，这能帮助人们迅速知道建立了新的场所或局势。

有时你需要提供一些额外的信息，这可能对局势有特殊的用处。在游戏中可能有一个地方在角色探险的整个过程中会经常光临，或者用来证明当在某种奇异药物影响下产生的幻觉。这些信息可以这样加在标题中：

INT. ARUTHA'S COUNCIL CHAMBER——ANITA'S SILVERTHORN HALLUCINATION

或者

INT. ARUTHA'S COUNCIL CHAMBER—TWENTY YEARS EARLIER

最后一点必须加入场景标题中的重要元素是查询号，如下：

11——B. INT. ARUTHA'S COUNCIL CHAMBER—TWENTY YEARS EARLIER

查询号可以为游戏中的各种场景和场所提供一个快捷的数字式索引。这在场景中并不是必须要遵守的规则，除非你试图在玩家的脖子上套上绳索，牵着他们通过你的游戏，否则他们更愿意看到有数字索引的场景。这些查询号可以为开发者查阅场景或者场所提供一个快捷方式，或者为从一个场景分岔到其他场景提供一个有用的工具。我会在后面的关于分支部分再讨论这个。

注意上面例子中的破折号 B，它说明这个场景是在一个主场景之后的二选一的版本，意思是，场景 11 的第二种版本——玩家似乎回到了 20 年前的 Arutha 王子的议会室里。

2. 取景方向

取景方向可以改变玩家当前视野的重心。当他们从一个区域移动到另一个时，摄像机的位置也可能从一处移到另外一处，或者当角色们在谈话时，摄像机会给其中某一个角色特写镜头。例如，如果你正在 Arutha 王子的会议室里并且朝他的王座走去时，你可以改变视野给他一个引人注目的角度。这个可以这样表示：

OVER ARUTHA'S THRONE

需要记住的最重要事情是，取景方向提供一个动作发生现场的基本画面。当要涉及到发生在画面中的细节时，剧本作者就要依靠脚本元素中大家熟知的描写来表现。

3. 描写

描写是让你把在场景标题中没有表达出来的，关于布景或动作的信息描绘出来。他们为玩家要用到的物体或要遭遇的傀儡提供额外的信息，或者他们提供在其他地方没有出现的关于角色的信息。

下面是关于 LaMut 镇的场景标题和相关的描写，这是在《Kronador 的叛徒》中旅程开始时就碰到的第一个镇子：

5. EXT. THE TOWN OF LAMUT—DAY

这个镇看起来像是由一个酒鬼创建的，简陋低矮的小木屋对着精致的精灵商店，而神秘的 Tsurani 客栈紧挨着王宫一样的住宅。在城市界标上概括的很好：所有来到 LaMut 的人都是平等的，因为在 LaMut 一切都是糟糕的。

一座石头拱桥架在黑色而神秘的河水上，这条河叫 LaMutian，在它的浅滩上能找到许多过往旅客投掷的金币。Tsurani 客栈座落在镇中心，这个以蓝色轮子为标志的客栈，是一个可以在晚上睡在它安全温暖的床上前吃点东西的地方。造箭者的工作是为精灵族的军队提供弓、箭和其他弓箭手需要的东西。要塞建筑在花岗岩悬崖上，它自己就是一个城镇，里面驻扎着 BELFORD 统帅和他的勇敢的战士。

第一段描写为玩家在 LaMut 镇期望的全部行动营造了一种大概的气氛。这是一个会有奇怪事情发生的陌生的地方，并且所有为这里设计的事件都加强了这个中心思想，是 LaMut 的文化冲突创造了这个怪异的中心思想。

在第二段里出现了一些大写的地名、人名和事情，这些关键性元素是为故事需要或者为它的游戏性服务的。当这些元素经过第一次介绍后，在随后的章节中就可以用小写了，避免混淆。

描写的另外一个重要的用法是表现动作。有时，这还包括玩家目击到的大事件，比如地牢墙的倒塌，或者叙述某个特殊怪物和角色的动作。这里有个例子，你可以看到角色 Arutha 王子在对话间隙思考自己的观点时的行为：

Arutha 叹了口气，在门和窗之间来回踱步，低着头，盯着石头地板。他右手抓着一个羊皮纸卷轴，左手抚着他的胡须。

注意上面的动作描写非常细致，这是区别一个游戏编剧和传统电影编剧的一个方面。如果把上面的片断突然插入到一个电影剧本中，那么演员会把编剧排成一排枪毙，然后逃出这个独裁的国家。在一个游戏脚本中，不会有为演员提供实质演出的空间，他们不需要实质性的表演，除非这个场景是在视频上的一个实际镜头。游戏角色的每个动作都会稍后手工制作，或者由一组演员按照清单完成一系列动作，然后捕捉下这些动作。这意味着编剧必须把角色需要完成的动作全部列成清单，这样所有演出的关键性的非语言部分才能被合适的呈现或捕获。与此相似，所有的音效和视觉特效都要用大写，这样它们可以被容易的修改并且加入到作品的清单中。

4. 对白

游戏脚本的对话元素包括了所有的讲话内容，无论是两个角色在相互交谈，还是从对讲机里传出的声音，还是一台电脑在读取数据，或者一个角色的内心独白。如果假设玩家听到了声音，那么你就需要在游戏脚本中把它用对白表现出来。

不像散文的格式，在这里你不需要使用引号或者用斜体来处理说话的材料。如果你的脚本有合适的格式，那么它会使表演者很清楚哪些需要他们大声读出来，而哪些只是舞台说明。让我们来看一段格式合适的对白，它摘自《Kronador 的叛徒》，这里介绍的是两个相互还不知道的双胞胎兄弟，Jimmy 和 Lysle Rigger：

LYSLE RIGGER:

(呼吸急促)

Prandur's Teeth! 我们...我们竟然是.....

JAMES:

....双胞胎，看起来是的，你看看自己，那么多东西和我相同。你和 Kronador 的模仿者们有什么联系吗？

正如你看到的，角色的名字用大写字体放在中间。同时注意到对白的左边比正文缩进了1英寸，或者说离纸的边缩进了2.5英寸。

在 Lysle 的名字下面你看到用括号括起来的“呼吸急促”，这是一个屏幕说明的例子，这个信息是让演员知道是否有特殊的情况需要被表达出来。屏幕说明也可以指示在某些方面使用特殊的声音效果。在《星球大战》中，James Earl Jones 的声音就使用声效处理过，并且给 Darth Vader 一个独特的、像是在水桶中讲话的声音，我们都很喜欢这个效果。

有时你希望只听到角色的声音而不让角色出现在屏幕上，为了表示这个意思，你只要在需要隐藏的角色名字后面的括号中加上一个缩写：

JAMES (O.S.):

从死去的伙伴身上找到的物品，在这个地方很显眼，这些物品很可能和凶手有关……

JAMES (V.O.):

我们开始用三角架望远镜追踪夜鹰组织的人。

O.S.和V.O.有什么不同呢？O.S.是“out of shot（镜头外）”的缩写，用来表示说话的角色在当时当地，但是不在当前摄影机的镜头内。V.O.是“voice-over（画外音）”的缩写，意思是对白是在另一个时间、另一个地点说的，是对当前的事件进行注释（这种方法在1999年Eidos出版的Legacy of Kain: Soul Reaver一书中处理的非常生动）。

5. 分支

使用分支可以让你不用在玩家们的脖子上加个绳套，牵着他们通过你的游戏。你需要在脚本中用一些符号来表示某段对白之后的情况，并且满足某种条件时应该指向哪里。下面看一个例子，玩家和一个叫 Navon 的家伙交谈：

```
[IF ( hasMetNavon=yes ) THEN ( 74-B )]
```

NAVON:

我很奇怪，这儿离 ARUTHA 王子的宫殿那么远，你们竟然还知道 KENTING RUSH 的存在？你们是来公干的还是来旅行的？

在上面的例子中，Navon 的对白只有在玩家第一次碰到他时才出现，这是因为受到上面括号中命令的限制。游戏引擎会检查条件 (hasMetNavon) 是否为真，如果为真，就会让 Navon 发出另外一段指向 74-B 的对白，如下：

NAVON:

没想到过了这么久才又见到你们三位。我要怎样协助你们？

理论上你应该对多个不同的因素进行多重检查，这样可以在满足特殊的条件下只发出一段对白，比如：

```
[IF ( hasMetNavon=yes ) and ( hasn'tMetDukeCorvalis ) and ( hasKilledTheWyvern ) THEN ( 74-B )]
```

……然后。要记得最重要的是条件标记符要用下面这样的格式：

```
[IF ( 条件 ) THEN ( 玩家场景转到 # X )]
```

8.4.2 关于游戏脚本的最后几点思考

当你看到一个游戏脚本时，它和好莱坞的脚本差别并不大。它还是服务于基本的、相同的目的，只是作用在新的、交互式的媒体上，并且在不断成长。游戏设计者们每天都在推动交互式的故事描述系统的发展。

关于一个游戏脚本看起来到底是什么样的，可以参考附录 E。

8.5 结 束 语

建议、设计文档和游戏脚本这三种文档标志着设计阶段的结束和生产阶段的开始。你可以把你最好的设计思想、所有的想象力、所有希望玩家们记住和喜爱的都浓缩进这些文档中。一旦你有了这三种文档，你就做好了除时间和金钱外的一切准备，可以开始很有成就感的阶段了，把你的想法变成现实。随着时间的过去，你发觉需要对这三种文档都进行修改来满足你的产品，但是不要难过和沮丧，这只是那些没有生命的，没有活力的需要改变，你可以调整、移动或者重写，使你的游戏不断成长，同时你每做一个改变，你都会学到更多关于游戏是如何工作的，并且这是给游戏注入勃勃生机的必需步骤。祝你好运，冒险家，愿飞龙能与你友好相处！

练习

1. 在你心爱的电脑前坐下来或者在 RPG 控制台前，勾画出界面的草图。学习按钮的工作方式，它们被布置在什么地方？它们的作用是什么？现在，想象一下，你要向另外一个完全不知道这个游戏的人精确地描述一下这个游戏。正确写出每个按钮是如何工作的，并且它们对角色分别有什么影响。尽可能精确地画出游戏中某个区域的地图，树木的位置、房屋的位置以及其他物体的位置。试着想一想设计者们为什么要这样安排世界的布局。

2. 看一下传统的纸笔 RPG 游戏，像 *dungeons&dragons*、*Call of Cthulhu* 和 *Vampire: The Masquerade*。仔细学习这些规则，并且找出它们有哪些相同点和不同点。写出你对每个系统采取的处理方式的解释。

3. 在某款 RPG 游戏，例如 *Baldur's Gate* 中四处走走，和尽可能多的不同角色交谈。在开始交谈前先保存一下进度，然后使用不同的回答看看角色们会对你有什么不同的反应。如果他们提及其他的事件，那么试图追踪下去，你不同的反应很可能改变游戏的整个故事情节。

第 4 部分 游 戏



-
- 第 9 章 John cutter: 克朗多的叛徒
 - 第 10 章 Chris Taylor: 地牢围攻
 - 第 11 章 Trent Oster: 无冬之夜
 - 第 12 章 Sarah Stocker: 光芒之池 II
 - 第 13 章 Jon Van Caneghem: 魔法门
 - 第 14 章 Carly Staehlin: 网络创世纪

第9章 John cutter: 克朗多的叛徒

John 住在西雅图华盛顿，并且有 16 年的从业经验。他所做的游戏 *Betrayal at kronedor* 在 1993 年被授予最佳游戏奖，John 还曾创作和策划了许多不同种类的游戏，如 *Defender of the Crown* (皇冠守护者)、*TV Sports Football* (足球游戏)、*TV Sports Basketball* (篮球游戏)、*Wings* 和 *Might & Magic III: Isles of Terra* (魔法门 III: 幻岛历险记)。

Neal Hallford: 您现在所做的是什么游戏呢？

John Cutter: 我现在在一个得到 X-Box 授权的公司 Mass Media Inc. 工作，但是现在关于这方面我不能讲得太多。我和我的程序员们正在策划。我每个月去一两次加利福尼亚的 Moorpark，但是我的策划工作基本上都是在西雅图我的办公室里完成的。

Neal Hallford: 是什么使你对策划工作产生兴趣的？你还记得是什么使你决定走上策划这条道路的吗？

John Cutter: 我也不是很确定，当我立志要当一个游戏策划员的时候是不是从那个非常特殊的时候开始的。当我还是个孩子时，我是附近孩子里想法最怪异的一个，当别人在架柠檬架时，而我却在全心投入地创造一个怪兽博物馆。我是在怀俄明州长大的，我最美好的回忆是在夏天最热的那几天里，我和我的朋友们在我家的地下玩游戏。我们玩 RPG、纸牌游戏、战争游戏或是下棋，还学着妈妈的样子做汽水和冰棒，那时候好快乐。有时我们玩 *Dungeons & Dragons*，但是那些复杂的规则使我厌烦。我想：“我的天呀，这指南手册有 400 页长，我可没有耐心把他看完。”所以我就创造出自己的规则，而且这样也可以使我们玩得很开心。

当我大二毕业时，出现了一种早期的计算机——the Times Sinclair 1000。开始我并不是很喜欢关于计算机的工作，因为我想计算机是关于数学方面的，并且数学也不是我的长项。但是书上说，“它可以让你很容易做自己的游戏。”于是我决定试试看。那时我想，“我可以以此为生计……”，但是并没想到会以此为事业。

Neal Hallford: 是不是因为对玩早期游戏的那段时间的回忆，才使得你为策划工作努力了这么多年？

John Cutter: 在我上大学时，我父亲和母亲曾经到学校看过我一次。我们在饭店等候进餐的时候，我自己跑去玩电子游戏，我已经不记得那是什么游戏了。当我回到餐桌时，我父亲和我进行了一次很长时间的谈话，他谈到要我集中精力学习，不要再沉迷于那些游戏。他说玩游戏不能帮助我找到一份好工作。后来，当我们过圣诞节的时候，大概是因为我妻子为我买了 Commodore 64 游戏机，我父亲才同意我可以玩游戏，并且我们每天都花好几个小时在一起玩。现在那游戏叫 *Mule*，是 Dani Buntin Berry 的作品，而且这游戏仍然还是我的最爱。我想就是因为这个游戏才使父亲深信，游戏事业是很有前途的。

Neal Hallford: 还有什么其他原因使你决定要以电脑游戏为生吗？

John Cutter: 事实上还有一个故事，但不是关于我的。在我从事此行业认识的一个人

是 Bob Jacob, 他和他的妻子开了一家公司叫 Cinemaware, 并且他们雇请我为产品部主管。Bob 曾经是好莱坞代理商, 有一天他问我为什么会从事游戏行业, 当时软件娱乐业还是很盛行。他说: “我想告诉你我的一些经历。”

Bob 曾经总是使用当地图书馆的苹果电脑, 他认为电脑可以做更多的事情, 并且想进一步了解它。但每次他都看到一个男孩在用电脑, 最后他知道了男孩所玩的游戏叫做 *Wizardry*。电脑使用非常简单, 只是用指头轻击就可以制图, 没有很长的说明, Bob 惊奇地发现这个孩子花了大量的时间在电脑游戏上。大约是第三次或是第四次进去, 他还在不停地玩电脑游戏, 并且会“不, 不, 不”的大声叫喊, 他突然意识到, 这孩子的衣服已经都湿了。Bob 问他怎么了, 那孩子最后说, 没事, 只是我刚才死了。

讽刺意味的是, 这时 Bob 讨厌角色扮演类游戏, 但是此时一个念头闪现在 Bob 的头脑里, “如果人们在电脑游戏中有这种感觉, 那多棒呀。”同时, 这也是他为什么进入这一行。他希望帮助人们可以在游戏中按照自己的想法来创建角色和故事。

Neal Hallford: 那么 *Cinemaware* 是你在策划行业的起点了?

John Cutter: 不, 那要追溯到我第一次用 Timesx Sinclair 了, 我对它着了迷, 但是很快我就发现它不能满足我所有的需求, 于是我决定需要一台当时非常普通的 Commodore 64。我自学了计算机语言, 然后就开始用图形程序写了许多小游戏。

The Commodore 使用角色图形, 于是我写了一个程序让你可以用任意你喜欢的颜色设计角色、储存角色设置并且显示在屏幕上, 这是第一个让你制作滚屏游戏的编辑器。我把这个编辑器拿到加利福尼亚 Santa Barbara 向 Gamestar 公司展示, 他们对这个编辑品很有兴趣, 于是我们就有了一些往来, 最后他们聘用了我, 因为他们不想再单纯地销售这个工具而是作为内置销售。

绘图显示:

在 Commodore 64 上, 设计者可以使用两种不同的方法来把东西显示在电脑屏幕上。当他们想创建一个机器人可以行走或爆炸——任何东西都需要移动——他们需要使用 *sprite graphics* 来完成这个工作。然而, 如果设计者想设计不动的城堡高墙、岩石、树木, 它们使用 *character graphics*。在每个 C-64 上来设置角色都是使用这种特定的“习惯”设置, 但单独的字母显示设备被一种更大型的图形设备所取代——换句话说, 它不停地刷新屏幕上的显示, 字母 A 看上去像是树的顶端, 字母 B 看上去像是树的躯干——设计者们可以把字母像垒砖一样堆砌到屏幕上去, 这简直就是魔力的显示。

当然, 当我进入公司后, 我认识到在这个行业里有许多比我聪明的人。当时我真的有一种非常失败的感觉, 因为我还有很多设计方面的知识要去学习, 并且我还认识到我永远也赶不上其他同事, 因为他们所知道的要比我多得多。再加上如果我决定写程序的话, 那我要花许多时间去学习, 更不用说要做出非常出色的游戏了。于是我改变了自己奋斗的方向, 从做程序改成了做策划, 这才是我做策划生涯的开始, 并且成功地做了大约 15 年时间。

Neal Hallford: 你认为什么是对游戏策划的最大误解?

John Cutter: 我想一般有两种。一种是, 我们有时会听到人们对游戏策划员的看法, 他们认为策划员每天只是在玩游戏而已。另一种是, 当我告诉别人我是一个游戏策划时,

他们就开始问我关于程序代码的问题。其实我根本不知道什么程序代码，我有一点奇怪为什么游戏行业的一些策划都是程序员或美工或者是作家。我写一些程序，并且也会一点绘画，也写过一些东西，可是我只是一个策划，我的工作是要集中精力让游戏好玩儿。

Neal Hallford: 您是怎么理解你自己的策划工作的呢?

John Cutter: 其实它没什么特殊的，我想游戏策划的工作就是为游戏指引方向。作为游戏策划要对所做游戏的最终方向有一个非常清晰的思路，并且还要把握住游戏的进度。他们还要为程序员和游戏团队的其他人写文档，他们是创意的一份子，他对别人说：“这是我们想要的方向。”当创意决定下来时，把所有的想法串起来，并且决定哪些是主要的，哪些是次要的。他还要在适当的时候说：“我们不能这样做，但是可以修改一下。”

Neal Hallford: 您是怎样把所有不同的观点统一并且运用到产品中的呢?

John Cutter: 这有时需要一些技巧。我经常和一些固执的坚持自己想法的人一起工作。但是在实际运作中整个小组不喜欢与那样的策划在一起，即使他的想法真的很棒。其实我自己也是一个很固执的人，我坚持整个小组的每个策划都应该是合适的，那也不是说我会完全相信每一个策划的想法，还需要有一个人控制思路和方法，帮助制定计划并且指明方向。

Neal Hallford: 您所见到的策划组最愚蠢的错误是什么?

John Cutter: 如果团队中没有一个对游戏发展方向非常清晰的人，那么真正伟大的创造性的思路就不会贯穿到最后所完成的产品中。我把一个游戏比作一个带刺的球。首先，要明确一点，要让所有人都认定这个游戏是一个游戏而不是一个电影或者书等其他的东西。但是很多开创一个新类型的游戏都会将他们的刺伸出球外一点，很酷、独特，甚至有些极端的想法，并且赋之以丰富的感官感受。那些小小的刺才是整个方案里真正重要的，但是策划组从来不给他们生长的机会，只是在一个框框里说：“不，那些想法太愚蠢了”，于是那些刺被砍掉了。那些完成的游戏都成了绝对“安全”和平庸的游戏。

Neal Hallford: 所有的想法最终会合并并放到游戏里，你一般是怎么开始的呢？你是从游戏性或创意或技术方向着手吗？你是怎么让这个“球”滚动起来的呢？

John Cutter: 一个方案到另外一个方案是有很大改变的。当我和你一起工作时，许多关于游戏策划的想法我会从故事中或者是让人激动的观念中得到启示。但是当我不是和 Neal Hallford 一起工作时，我会更多地想到游戏技巧和游戏的可玩性。我喜欢从游戏的可玩性入手。我问自己什么样的游戏可以得到销售的认可，并且最终到达消费者的手里。如果销售层和管理层并没有为之兴奋的话，我就会怀疑那些很好的观念并没有在游戏中体现出来。很多情况下，像拯救地球这类游戏会很成功，但是在观念上这种想法并不比其他想法更好一些。于是我开始考虑怎么使游戏吸引人，是不是可以把游戏分成一段一段的，就像是电视连续剧一样，虽然这个创意对游戏制作有帮助，但是使游戏有趣味性就是另外的问题了。

Neal Hallford: 那您是怎么做出一个非常有趣的游戏的呢?

John Cutter: 根据以前的工作经验来谈的话，我认为使游戏有趣味性必须注重两个方面。我以前从来没有和别人说过这些，因为我不想让别人知道这个秘密，但是经过我在游戏行业长期的工作后，我认为这些不再是什么秘密了。第一，可以使玩家在游戏中找到一

些梦想，特别是孩子时代的梦想，如：飞翔、警察与小偷、营救公主、保卫地球等这些游戏，我做了骑士游戏——*Defender of the Crown*（皇冠守护者）。我们还做了 *S.D.I.* 这样的太空射击游戏，这是星际大战的一种。*The King of Chicago* 让人们都想成为“坏家伙”。我想可能有很多策划都已经忘记这些游戏了。在我的游戏里，我喜欢把玩家带到一个他们所想象中的位置或环境里，使他们感到自己的重要性。权力是另外的一个梦想，你是不是曾经想过成为一个可以指挥很多士兵的魁伟将军呢？所有的士兵都对你惟命是从。当你对他们发号施令时，他们会对你说：“是，将军。”

第二个秘密也非常重要，那就是感观效果。我从经验中发现，游戏的感观效果直接影响玩家对这个游戏的喜欢程度。

S.D.I. 是我在 Cinemaware 公司所做的一个游戏，当时是在盐湖城。在这个项目进行到一半时，我又让国内的美工重新制图，这用了一个月或是更长的时间。当我得到了游戏的一个新的版本后，我对犹他州的制作者说：“你们的工作非常成功！新的图看上去太棒了，我喜欢这种风格。”而他说：“你在说什么？这花了我们一个月的时间把新图整合到游戏里，我们根本还没有写新的代码呢。”当爆炸的效果看上去非常好时，击落敌人的太空船就非常有意思了，于是我才意识到感观效果的重要性。另外一个我所做的游戏中，当在殴打时加入了 Jon Wayne 电影中的音响效果时，这个游戏变得非常有趣。于是它席卷了一阵风暴，因为玩游戏的时候，玩家会有身临其境的感觉。

好的效果是发展的方向，我们把它运用到界面上。例如 *Betrayal at Krondor*（Kronдор的叛徒），你扔一个球到屏幕下方来表示将道具给这个角色。但是在项目早期，当你扔一个道具，它立刻就消失了。但是我想做出更好的效果来表示到底发生了什么，我们可以把道具缩小以至于道具看上去像钻进了球里来蒙混过关。看上去好极了，实现起来很简单，但是却让游戏更好玩了。

Neal Hallford: 你是否能想到一个让自己非常后悔的败笔？

John Cutter: 不幸的是我曾经有两个败笔。第一个是在管理方面的。在 Gamestar 公司我所管理的每一个项目快结束时，主程离开了，但我有责任将代码完成，我犯了一个错误，我没有彻底检查有没有第三方程序，结果造成了很大的麻烦。当你试图运行这个游戏的时候，会显示一个很长时间别的程序的版权警告，在我发现这个错误时，公司已经卖出了几千套游戏了。

另一个是我在 Cinemaware 做 *Three Stooges* 的时候，我没有意识到我已经 10 年没有做游戏了。一次我回到我父母家，看到他们还在地下室放着我的老 Commodore 64 电脑，我就打开电脑玩以前的老游戏，可是我只玩了几分钟，我感到非常困惑，而且我找不到我开发时的问题。*Stooges* 是一个桌棋类游戏，有点像 *The Game Of Lift*，使几乎每个人都会玩的五六种小游戏，当游戏被打开过后会播放一个 30 秒的动画，玩家必须看完动画才能进入相应的小游戏。而且不能跳过这个动画直接进入选择界面，这真是一个愚蠢的错误。

Neal Hallford: 您认为什么是策划最常犯的错误呢？

John Cutter: 很多策划太多的依赖现有的一些想法，这使我很难过。我不能理解他们为什么总是重复地做着内容相近的游戏，是因为害怕冒险，或者没有时间或者没有想象力，每当有策划一遍又一遍地提出陈旧的想法时都让我很恼火。没有什么原因可以知道新类型

的游戏可以成功，但我们需要走向一个新领域，并且花些时间从原有的领域跳出来。你知道玩家期待某些东西而且你不想让他们失望，他们希望看到你呈现给他们原创的和独特的游戏。

Neal Hallford: 你认为当做 RPG 游戏时，策划应该坚持一些基本的原理，还是没有什么可以完全不变的？

John Cutter: 用别人的话来说，什么样的类型并不重要。我和销售有不同的意见，因为我只想做一个好游戏，而从来不想是动作游戏呢，还是 RPG 游戏。我认为一个 RPG 游戏并不是好游戏的一种，虽然，RPG 的 funs 是把它当作“RPG”而来购买它。并且喜欢 RPG 游戏的玩家希望他们可以在游戏中得到他们所期望的东西，所以如果游戏是非常明显的角色扮演型游戏，我就会非常小心地对待。其中非常重要的一点是，人物会随着能力和技能的成长而成长。我想人们都在期待一个非常伟大并且关于邪恶的故事，当然战斗游戏是人们所期待的另外一个要素。资源的寻找、收集和买卖道具物品也是一个亮点。我就非常喜欢 *Ultima Online*（网络创世纪）里的物品管理系统，它有一个非常有趣的界面，你不用安排很多的箱子和袋子，你可以自由地放置你的道具物品，你还可以把袋子放到别的袋子里，而且还可以给自己的袋子染上颜色，就好像魔法物品放到绿色的袋子，剑和其他东西放到蓝色的袋子里，药剂放到其他袋子里，不管你相不相信，这确实很有意思。

Neal Hallford: 有些人对 RPG 有争议，因为他们认为游戏远离了最初的纸笔游戏，而且我们在也不能感觉到当初玩游戏时的感觉。您是怎么看待这个问题呢？

John Cutter: 我想他们在说两个完全不同类型的游戏。他们都很好玩而且都有自己吸引人的方式。为这种事情争论是很蠢的。就好像是一边在电脑上玩足球游戏，一边说：“这和踢美式足球一样吗？”当然意思是一样的，但是在其他方面是完全不同。我不认为会有人会这样比较。

Neal Hallford: 你怎么看待游戏市场的资金问题？RPG 的开发费用是不是渐渐增长呢？

John cutter: 我们要返回来说一下。当然电视游戏里 RPG 是非常流行的，并且可以获得很好的收益。但是在个人电脑平台上，除非你做类似 *Diablo*（暗黑破坏神）这样的 RPG，否则很难有收益，所以说，顺其自然。RPG 是大规模的游戏，并且它会越来越大、越来越复杂，所以也就是说需要更多的图形、更多的程序、更多的文本、更多的音频、更多的参与者和更多的过场动画。它将成为最昂贵的游戏，你不能不考虑大部分玩家的意见而投资做游戏，前几年可以，但是现在不行。

Neal Hallford: 主流游戏要对游戏有很好的控制能力以及让玩家喜欢它。你觉得玩家需要什么呢？你怎么掌握这条界限？

John cutter: 我想策划需要知道玩家会怎样玩这个游戏。换句话说，这由策划决定。在我最近的五、六年里，我知道了我们不能那么做。人们为游戏付钱是为了享受游戏带来的快乐，而你却让他们按照你想让他们玩的方式去玩游戏，你觉得有一个很好的情节，但是玩家根本就不喜欢，不愿意花 50 美元来买它，甚至看都不看一眼。所以你能让玩家可以随时存盘和随时为玩家提供线索，并且提供难度选择。

Neal Hallford: 另外关于 RPG 女性玩家人数在增长，很多女性非常喜欢您在 *Krondor* 里所设计的拼图。您是否认为那是游戏吸引女性玩家的提示呢？

John cutter: 当我和人们谈论起 *Krondor* 时总会提到这个问题。至少有一打男人告诉我, 当他们的女人们一听到拼图的音乐时, 她们就会从别的房间闯进来一起玩儿。许多女性玩家在玩 *Krondor* 时总是喜欢自己玩儿, 她们真的很喜欢猜谜, 但是我并不知道如何可以吸引女性玩家。在游戏里箱子是一种陌生的事物, 我很喜欢这个设计, 并且我也很想知道箱子里有什么东西, 我想可能是因为这与众不同, 或者是因为没有战斗, 所以对那些并且不喜欢战争的人产生很大的吸引力吧。那不是他们的梦想。我想如果做一个纯粹的拼图游戏可能会更受这些人的欢迎。

Neal Hallford: 你是否认为像 *Everquest* 和 *Ultima Online* 这样的太空游戏会偏离其故事的真实性?

John Cutter: 过去我一直认为讲述这种交互式的游戏只有一种方式。我认为策划要完全理解所有的细节, 玩家需要跟着发展线进行游戏, 并且高潮要在特殊的位置, 特殊事件要在特殊的时间才能出现。我服从于故事的真实性。但是我发现, 这近似于在叙述一个故事, 玩家只能在知道故事的情况下才能知道下一步该做什么。像 *Everquest* 或 *Ultima Online* 在这方面就处理的非常好, 它弥补了我以前所做游戏的不足, 玩这种游戏玩家可以随心所欲。在这种交互式的游戏中, 玩家不需要依赖于故事本身的发展线, 并且策划也不必非常严密地根据故事来设计细节, 玩家可以根据自己的想法去做任何自己想做的事情。他们可以决定在龙出现之前完成任务, 在其他这种类型的游戏中这是不可能的, 你只能在最后结束任务之前看到龙, 因为你不能假定你已经知道了任务。

Neal hallford: 那么对照来说, 当你和我都玩 *Betrayal at Krondor* (克朗多的叛徒) 这个有非常明确的故事线的游戏时, 你会不会觉得游戏的情节过于死板, 或者你是否认为这个游戏的策划可以让玩家在里面有更多的自由会好一些呢?

John Cutter: 我觉得应该有一些约束。事实上整个游戏世界已经设计好了, 那是我用已经掌握的材料和技术构架起的世界, 人们必须被限制在这个世界里, 你不能改变规则来适应你希望的变化。如果说龙是会飞的, 那么我在做游戏引擎的时候就会加入飞行的规则。所以我常常要用一些这种方法来实现我们做不到的东西, 这大大增加了复杂度。在很长一段时间里, 这简直就像是一股力量在逼迫我。当我最终做完游戏后, 我发现整个游戏成了一个充满了合理和不合理的东西的大杂烩。

当然任何决定都是有风险的, 我们要面对各种各样的结果, 有的时候结果真的让人很郁闷。我曾经做过一个噩梦一样的项目, 玩家完全不按常规来玩儿, 而且根本就不理会你为什么这么设计, 他们只想按照自己的方式玩儿。我心想, “天哪, 游戏要是这么玩儿非得完蛋不可”。

Neal hallford: 在 *Krondor* 里, 您是否设法改变了 RPG 特有的一些风格呢?

John Cutter: 是的, 在这个游戏里我更强调的是故事性。我想创造出更现实、更贴近真实故事的游戏, 使玩家感觉身陷在一个真正的小说世界里。当时在我所做的其他游戏里, 人物从来没名字或者是非常抽象的。当你进入一个房间时会有一段描述, 说这里有商人和其他一些人, 但是那却一个人都没有。或者你进入一个中世纪的建筑, 突然与怪兽战斗, 这都是电视里和小时候才会想的。这些东西可以使我们离开幻想的世界。在做 *Krondor* 时更接近于幻想, 更贴近于它自己的故事。

我把这个游戏分成九章，每章里有分成一些不同的子集。这是和其他游戏截然不同的，在其他游戏里你从头到尾只能控制同一个人或几个人。其实我真的不想把残酷的屠杀带到新的游戏里，但几乎所有的人都喜欢这样，所以我只能放弃自己的个人意见。

Neal Hallford: *Krondor* 比你预计的更好呢，还是更差呢？

John Cutter: 我不认为游戏中每一章里的世界已经很完整了。我用图形来表示玩家要从 A 点到 B 点，我们在这个游戏世界里放满难题、战斗、探索元素。比如，你和我有一些不同的看法，我非常愿意听听你的想法，因为人们希望真实的世界是完美的。我曾经和一个玩 *Krondor* 有 100 个小时的人谈论这个游戏中的每一章。

有一件事让我改变了我一直以来的想法。我从来没有做过可以让玩家自己选择他们的故事情节的的游戏，我喜欢让他们用特定的方式来完成游戏，但是应该是相互制约的，玩家不一定会喜欢这样的方式来完成游戏，他们想用与策划相反方式自由和探险。

我努力想让冒险和报酬得到平衡，但总是不能如愿，直到我看到我妻子玩这个游戏，我认识到怎样使我们的游戏更成功。有三四处，她完全不知道下一步要怎么做，也不知道下一步要去杀哪一个怪物，需要哪一个道具或者魔法才能到下一关。有些部分的线索是很明显的，我想这比我起初所期望的要好很多了。

Neal Hallford: 您是怎么处理当您用完钱或时间的情况呢？有两个或是更多你认为同等重要的部分，您是如何取舍的呢？您有没有一个程序来决定你何时离开，以及何时得到那个斧头？

John Cutter: 非常明显地，要把所有情况进行比较。我尽量把所有我想要安排进游戏的效果排出主次，然后与美工和程序员谈论实现每个效果的时间。这就有另外一种平衡关系了，有时会放弃最好的效果，而选择八、九个次要一些的、容易实现的效果。如果我真的非常欣赏一个效果的话，即便要走一些弯路，我也会去实现它。

在 20 世纪 80 年代，运动游戏总是由两个队组成。当我策划 *GBA Basketball* 时，我提出了关于创造联盟的想法。当开始实行这个方案时，开发者不接受这个想法。我与他讨论了一个小时，但是他根本不听，于是我买了披萨和啤酒用了一个周末的时间来说服他。星期一早上，当我向他展示我想法的特色时，他不是很高兴，但是他还是同意了方案。

Neal Hallford: 我们都努力地工作着，但我们还是会犯错误。你认为什么是防止 Bug 的最好方法，并且使游戏有发展？

John Cutter: 我想最重要的就是足够的测试。在游戏发行之前，我们对 Beta 版已经测试了三个月，在设计的前期，我们考虑测试人员的反馈，有时我们还会说：“这也太愚蠢了，他们怎么会抱怨这个，根本没有办法”。但是如果有些总是一次又一次提出时，我们就应该认识到，我们需要修改一下。我想以前，我们太封闭自己了，甚至认识不到自己的问题，我们要从新的角度看问题。

Neal Hallford: 你是否认为 *Krondor* 实际上是第一个可以用 CD-ROM 玩的 RPG 游戏呢？

John Cutter: 是的，我认为 CD-ROM 可以很好地实现游戏的感观效果。我们加入了一些好的背景音乐和 Ray Feist 的专访。当然，Sierra 认为不会畅销，于是我们把价格订的很低，为了可以清除库存，但是最后居然非常抢手了。

Neal Hallford: 结束 *Krondor* 之后，在 1997 年我们重新组合到一起设计 *Elysium*，但是

我们要面对很多关于我们方式的不同。尽管事实上很多公司对插话试的类型很感兴趣，当面对不同过程时，在那些管理者和市场营销者的背后，你是怎么想的？

John Cutter: 我想当时的确有一部分是反对那些想法的。像我前面所说的，RPG 是一个非常大、非常复杂和花费非常高的游戏，没有公司想做很大并且全新的计划。

我想商家非常为我们的游戏担心，毕竟小游戏很难跟“博得之门”那样的大游戏竞争，所以必须在消费者注意到那些那游戏之前吸引他们的注意力，让他们意识到你的游戏是最棒的，而且一定要得到他。加上最好的引擎、最好的效果和最好的故事情节，所有的都是最好的，引人入胜的情节紧紧地抓住玩家让他们欲罢不能。

Neal Hallord: 对于最后 *Elysium* 被取消，你是怎么看待的呢？

John Cutter: 我认为我学到的最重要的是有效的管理、了解市场和方案的有趣性。不幸地，计划取消了，因为他们不能理解这个方案，认为这个方案完全没有意思。

公司给了我很大限度的自由。我很单纯地用自己的方式工作，我担心他将改变一些设计的基本原理，同时我也非常期待。Ron 是一个非常难得的策划，我在他的公司工作，没有上层的局限，甚至没有协议。另一方面，如果每个人都很渊博，那他们提出的想法对游戏将是一个很有益的改善。

总而言之，我认为在每一步都要有有效的管理、了解市场和有趣味。

Neal Hallford: 对于现在的整个游戏产业，你最希望看到什么呢？

John Cutter: 这几年最大的事情就是网络游戏的浮现，而且快速的成为主流游戏类型，原因之一是因为网络游戏非常令人兴奋，《无尽的任务》和《网络创世纪》已经成功了，而且它们都是最棒的游戏。有很多人整天在游戏，虽然只有一部分人是令人难以置信的狂热，但是除了这些人还有大量的潜在用户，现在这种用户已经很多了，而且以后会越来越多。

Neal Hallford: 您对想成为策划的人们有什么建议吗？

John Cutter: 挑战过去，不要受困于现有的想法。想想玩家的需要，并且尽量满足他。

我收到许多中学生和大学学生的来信，他们都想成为游戏策划。我建议他们首先要先接受良好的教育，如历史、哲学、心理、文学、写作、政治、戏剧、社会学并且找一份游戏测试的工作，在工作中脚踏实地地积累经验，这是入门的最好方法。

第 10 章 Chris Taylor: 地牢围攻

Chris Taylor 是华盛顿苏格兰教会区 Gas Powered Games 公司的创始人，也是即将发行的 Dungeon Siege (地牢围攻) 游戏的主策划。众所周知的 Total Annihilation (横扫千军)、Hardball 2 (燃烧的棒球 2 代)、4D Boxing (嚣张的拳王) 和 Triple Play Baseball (美国职业棒球大联盟) 都是他的作品。

Neal Hallford: 你是否记得你第一次在电脑上玩 RPG 的情形吗?

Chris Taylor: 我想我第一次玩这类游戏应该是在 1981 年或 1982 年在我的 TRS-80 电脑上，那个游戏好像是叫 Kesmai。这个游戏的组图非常严密，你的角色周围会有一个 X 或者一个 C，怪兽像人一样。每次你只要跟着箭头走就可以了，这非常的有趣也是我一直记得那个游戏的原因。当然这个游戏也很难，以我的智力是不能把它玩得很好的。第二个我所记得的我玩的 RPG 是 Wizardry，是在我一个朋友的 Apple-II 电脑上玩的。这个游戏使我记忆非常深刻，它是以第一人称写的。我想：太棒了，我们好像在那个世界里一样。我害怕的不是妖怪的数量而是妖怪的可怕的样子，并且他们想杀掉我的人物。那个世界的我将要死掉，这是太恐惧了。

Neal Hallford: 你是否玩过 RPG 纸笔游戏?

Chris Taylor: 在我上中学时，我玩 Dungeons & Dungeons。我们有一半的时间都在讨论这个游戏，不论是在屋里还是在大街上，我们都会大叫大喊地争论关于游戏的内容。我们在创造人物这个非常有趣的环节里花了大部分的时间。我们都想成为 DM，于是我们离开地下室，那是趣味的另一半了。当我们 15 岁的时候，Dungeons & Dungeons 对我们来说还非常的难，因为我们还太年轻，我们还没有足够的悟性。后来我们开始玩冒险游戏，我造了一个很大的虚拟的大地，最后因为这个游戏太简单我们就不再玩了。

Neal Hallford: 你是怎样转到游戏策划这一行来的呢?

Chris Taylor: 那要回到 1980 年，当我买第一台电脑的时候，我问自己：“Chris，你想做什么？”后来我回答自己说我想做游戏，就我来说，那就意味着我要设计并且写游戏程序。我不想只做一个策划，我很看不起那些在生意场上说自己是策划的人，我想那就好像在说：你是虚弱的私生子，你不知道如何去写作，你基本不会成为真正的策划。就像 Steven Spielberg 说，我想拍一部电影但是没有人用摄像机，他认为自己可以成为一个摄影师，这是多么荒谬的事情呀。如果你想拍电影的话，那么你就需要与导演和摄影师一起工作。

我有个问题我还没有完全区分开。我认为程序员和策划应该是一样的，程序员们聚在一起创作游戏。我猜在过去的 13 年里我慢慢的从一个极端走到了另一个极端。我总是想成为一个可做所有决定的人，不想被别人操纵着做事，我希望我可以自由的控制所有的事情。

最后当我 21 岁时，我开始工作。我在加拿大 Burnaby, B.C. 一个叫做 Distinctive Software 的公司找到了一份工作。公司让我制作的第一个游戏是 Hardball 2 (燃烧的棒球二代)，

这使我投入到商业电视游戏事业里。我是这个游戏的主策划，在这个游戏还差一个或两个月的时候，才来了一个音效的策划，美工从项目中期才加入进来。刚开始的情形就是什么都要做，我写了全部的代码和编辑器，同时还要做策划和美术，还在所有的地方加音效，这是我的一个起点。不得不提的是，我们做了一个非常好的底层库，这使我的工作容易了很多。

在做 Hardball 2 后，我开始做 4D Boxing，这个游戏很酷，因为他是最早运用了动作捕捉系统的游戏之一。然后我又规划和设计了 Triple Play Baseball，这也是 EA's 公司第一个棒球游戏，那是我真正涉足管理员工并且领导一个项目。后来我将它移植到 3DO 游戏机平台上，这次移植太差劲了，我不喜欢面对日本市场的 3DO 游戏机，我还是习惯以前的棒球，“三震出局”，棒球就应该是那样。当我做完三个棒球游戏后，也是我该有所改变的时候了，于是我开始了我的 RTS 计划。

后来，我去了 Cavedog 公司，当时它还不叫这个名字，叫做 Humongous Entertainment。我和这个公司的他创始人 Ron Gilbert 说我想开一个我自己的公司，但是他希望我能留下来加入 Humongous 做我想做的游戏。我当时的想法就是做 Command & Conquer（命令与征服）的对手，于是我们开始做 Total Annihilation（横扫千军），也就是那个时候我结束了做项目负责人、主策划、主程序三合一的工作。

最后，在 1998 年时，我离开了 Gavedog 公司建立了 Gas Powered Games 公司，并且规划和策划了 Dungeon Siege。

RTS (Real Time Strategy) 即时战略游戏:

策略游戏的一种类型，所有的玩家同时进行控制，而不是轮换着等待别人。每一个参与者控制着大量的“单位”，它们可以派遣出去采集资源，建造设备，或攻击其他玩家所在的阵营。

Neal Fallford: 你是怎么定义策划工作的呢？

Chris Taylor: 这是个很好的问题。我想 10 年前作为策划的我会说：“我想我将把握住一个好的想法并且竭尽全力。”现在我认为，主策划的角色更像是策划和项目负责人之间的熔合者，你要熔合创造性和实用性。在做 Dungeon Siege 的早期，作为主策划我在战场上放了很多的树桩，我说：“我想要一个巨大的、连续性 3D 世界，我想做团队合作，要有战略要素，要把 RTS 元素放到 ARPG 里面去，我们开始吧。”这是我刚开始时的决定，是非常前卫的，这也是市场所期待的。

但是作为一个主策划，另外一部分工作就是要处理好决策。策划的决定是不是能适合游戏取决于时间和资金限制以及细节的计划。

我有一个美工主管，他只需要关心美术的基本风格。在我们的团队里还有一个人负责灯光和所制造出来的照明效果要一致，还有一个负责动画是否协调，还有一个负责整个游戏世界是否协调。我的工作就是作为队长来领导他们。就好像是一个舰队指挥官，保证所有的船正沿着正确的方向行驶，我不会告诉他们每一艘船应该怎么走。

Neal Hallford: 有很多策划好像真的很怕管理工作，但有时管理才是提升他们策划事业的惟一一条路。您是否认为管理是策划必须要达到的吗？

Chris Taylor: 从哲学的角度讲，意思就是放弃自己想要的。作为一个公司的领导我必

须写程序，我必须精神饱满，接触和关心所有的员工，这需要很多时间。如果我想要建立两个方案的游戏，那也许我要放弃策划工作了，这是非常痛苦的选择。人总是要根据自己的能力来做决定的，然后才会成长，但这就好像要重新开始。没有告诉我这些，也没有人对我说：“对不起，对于你以后真的没线索所寻，回到你以前的路上吧。”我要去做更大的事情，从一个策划到制作者，如果我振作的话，我会爆发并燃烧起来，没有人能阻挡你，那是一个令人惶恐的位置。

Neal Hallford: 您是否认为向上发展会导致失去控制产品的权力?

Chris Taylor: 想控制所有层面的想法是不切实际的。最常见的对策划的误解就是认为他们什么都不做并且有很古怪的想法，总是幻想着建议美工和程序员把所有的东西都一起放到屏幕上。但实际上策划需要很多他们没有的东西，并且他们也有很多的约束。策划要与有创造性和古怪的人一起工作，他们还要创作大量的文档、图表、流程图、故事情节、草图以及沟通所有这些的视觉效果。这些视觉效果会有很多的不协调，并且要重新解释。所有的事情不能只听你的。所以策划与大麻哈鱼没有什么不同，要设法逆流而上产卵。不过有很多人可以平衡这个很困难的工作，为了把游戏做好，所以有些时候最难的事情就是放任他们的创作性，甚至你可能不赞同他们的做法。

最后，问题就在于你想设计什么样的游戏。如果你设计棒球游戏，你或许要着眼于有竞争能力的产品，并且要了解它的技术，但如果你是很有名的策划你就要走出原有的空间，如果你做出和以前类似的东西的话，那么你个人的创作目标就失败了。那是完全不同的工作，或者至少是对策划十分不同的挑战。

Neal Hallford: 对于不同的策划来说，他们要考虑的最重要的事情的什么呢?

Chris Taylor: 听一听你作为一个玩家的想法。每个人都根据内心不同的决策来提出自己不同的意见，如果你不听自己的想法而是只听别人的意见，那么你所做出的游戏其实就是别人的游戏。我想 Total Annihilation 是我第一次用自己清晰的想象力所创作的，我可以说：“这才是我真正想的游戏。”当然在细节上可能和我的想象有些不同，但是大体上是一致的。我们 20 个人的团队并不是在游戏一开始就组成的，我没有告诉过他们我以前的想法。每个成员的加入都给游戏带来了一些新的想法。值得一提的是，每位成员需要构造自己的想法，如果这个想法使得游戏卖出了两百万张，如果你对自己说你可以占领大部分的游戏市场，你首先要知道什么使游戏可以做到这一点。你要面对的是消费者，是一百万人，那才是正确的做法。

另外一个要记住的是要使你的游戏有趣。愚蠢、古怪、不成熟的事可能会有趣并且会被认同，人们想买那些有趣并且可以让自己开心的游戏，而不是想买让自己痛苦的游戏，所以这就是策划最终的工作。

理解和尊重游戏设计并不是反对技术，这两方面是相辅相成的，如果你不理解技术，你就不能轻松地创作出自己的想法。技术的存在和发展正是游戏设计的存在和发展。

最重要的是要记住，人们是不同的，你不能做第二，应努力做到第一的位子，无论是谁。你的团队的能力、他们的愿望、他们的目标、他们的期待、他们的精力，这也就是我为什么说许多年后我花了很多时间和精力在这方面，当你组合你的团队时，本质上就是在构造你游戏的基础，在你选择你的人员的时候你的命运就已经决定了，而不是游戏完成的

那一天。我对于人员的注意远远超过了项目管理上的其他部分。

Neal Hallford: 在你组成团队后的下一步是什么呢？当你在为你的规划整理想法的时候，你是否会吸收其他行业成功的灵感呢？

Chris Taylor: 我曾经想运用电影的视觉效果。我试着使游戏看上去更生动更像是电影，但是这太难做到了。电影有许多的调节装置，这正是我们游戏所没有的。这提醒了我，我们在游戏这个领域还有很长的路要走。

我沿着大街一路走过来，环顾四周，我看到了事物的最基本关系而且我有了主意，我还记得是走到 405 号的时候想到了 Total Annihilation（横扫千军）。我可以用太阳能和风能来做经济能源，我看到了谷仓上的风车，我开始考虑，忽然，所有的想法都涌现出来了。

说到这里，我想这里有个误区，如果你是一个程序员，你会注重设计平衡性。程序员有一种对数字的病态的倾向，会注重一个整数的增加。你说“一个风力发电机是一个，我需要两个，三个，四个。我有一个地热发电机，那是 7，我需要它是 8，我需要它是 9”，那是我必须要摆脱的东西。我真正需要的不是两选一，你不需要两选一。你只是从 1 到 3 到 8，下一个可能是 22。你不需要他们过于精确，你只是需要一个大致随机的东西。

Neal Hallford: 如果你的计划陷入困境。你没有足够的资金来实现你的计划，你是做一个大而粗糙的还是做一个小而精细的项目。你更倾向哪条路呢？

Chris Taylor: 我想说我都不，这两条路都是行不通的。有的时候如果你开始于一个高度细致的世界时，你没有钱或者资源来为这个世界制作相应的高质量的物品，你就不得不用一些窍门。你可以用上所有你现在有的资源，让他们从头到尾都感受到相同的精细度。如果说我必须要选择一条路的话，我会选择小而精的世界。在制作“地牢围攻”的时候就明显感受到，一个小的场景就意味着比较少的游戏事件，但是当你把这个场景做得很精细的时候，你慢慢地走着，享受着每一个小细节，你会真的融入到游戏里去。当你融入游戏里去的时候，你沿着长长的路走着，忽然在路边的矮树丛中有一条蛇，你还可以杀了它，OK，有点夸张，我们策划总是倾向于一点戏剧性。我没有注意到这是一个小世界，而是一个很精细的世界。

Neal Hallford: 世界如此的大，也就给了人们更大犯错误的空间，你是否认为你在以前所做的游戏里的有一些不足呢？

Chris Taylor: 在做“横扫千军”的时候，我们提供了可以让玩家自己创造自己的作战单位和自己制作地图及其他的東西。我们没有意识到人们想自己设计武器，我们只分配了一个字节来给武器接口，也就是说只能有 255 种武器，我们用了大概 80 个，我想这些空间足够了。等我们做完游戏时，我们刚刚用了三分之一的武器 ID，我想着不会出大问题。但是人们会创造一个只有稍微一点改变的武器并且当作一种新武器来分配 ID，成千上万的人创造他们自己的武器，可想而知他们在创造武器方面碰到了多么大的麻烦。就好像说“嗨，我们想找辆汽车远行”，而我们却忘了在车子放上舒服的椅子，那真是遗憾。最后，在我们做完的游戏里可以创造自己的设备，但是那是有限制的。

事件驱动:

事件驱动游戏对现代设计者来说，是天赐之物。在程序中储存关键信息——例如一把剑有多大的攻击力，或宝石值多少价值——一个数据驱动程序在独立的数据文件中存储了相关

信息。这就允许等级设计者、美工、玩家，以及其他第三方开发者可以迅速方便地改变数据文件，因此这些要素被保留在游戏中，而不需要每个程序员都在主程序中重新编辑它。

Neal Hallford: 虽然发生了，但那只是个意外。什么是一个策划故意创造出的最差的设计呢？

Chris Taylor: 让玩家反复、疲劳地做一件事情。我是极端地反对这样做的，最大限度地宽恕玩家。横扫千军是一个非常好的例子，它总是给玩家最大的自由。玩家可以回收一个单位变成资源也可以按下取消按钮来反悔自己的决定。惩罚玩家的做法实在太傻了。那是为他们着想，我想能改变我的决定。我想能反悔任何事情，只需要一个取消按钮。

我在“横扫千军”里制造一个单位时如果我不想制造了，我只是会失去已经用过的能量，但是金属可以回收。这是一个很好的折衷方法，也是一个很好的不要惩罚改变决定的玩家的例子。他们会在许多别的方面为他们所做的错误决定得到惩罚，在派遣一串坦克去进攻铁桶一样的基地时是没有取消按钮的，但是允许玩家发现情况不对时撤退。

还有一些类似的让玩家疲惫的例子，这就像电影对待观众一样。你坐在电影院里看着电影，当电影在对话的时候，你赶紧吃爆米花，引座员跑过来把你带出电影院，说：“嗨，这个片子马上要重新开始，如果你想继续就必须再看一遍。这次你把你的爆米花放下！”于是你对他们说：“你要知道，我来这里是娱乐的。”你要记住我们是在制造娱乐，不是让他们花50美元来受罪的。

Neal Hallford: 所以你认为应该把引座员踢开吗？

Chris Taylor: 我们一定要坚持这样一个原则，那是你的沙盒，你可以做任何你想做的事情。我还记得小时候我爸爸给我做过一个沙盒，他一边把沙子放进去，一边说，“你想干什么就干什么吧。”如果他在后面说“今天，孩子们，你们做一个沙子城堡吧，明天你们做公路。”这样会把所有沙盒的乐趣都带走了。因为我可以在我的沙盒里挖一个大洞，再填上，把我的卡车埋起来，做一条路，再打烂，抹平，我想做什么都可以，因为这是我的沙盒。我希望可以在游戏里想往那个方向走都行，如果你想知道设计者都干了什么。策划造了一块沙地，他把沙子分成了几个部分，策划造了很多东西，你可以在上面玩，甚至可以通过因特网和你的朋友一起玩，可以干很多事儿。在真的沙盘里你只有很少的道具可用，但是在游戏里我们可以有成千上万的元素，可以说你创造了一个世界，你自己创造玩具、糖果、爆竹、各种角色，你可以让玩家快乐的一起玩儿。

如果你是一个非常聪明的策划，你能够写出不同类型的游戏。你可以专为那喜欢规则或是喜欢完全自由玩游戏的玩家写游戏。如果你写的游戏达到了这两种人的需求，你就会进入策划的更高的一个设计层面。但是一个游戏可能吸引不同类型的玩家，这对于策划来说不是一件容易的事。

Neal Hallford: Diablo 和 Baldur's Gate 都是 RPG 游戏，但是 Diablo 的销售量却相当于 Baldur's Gate 的两倍，对此你有什么看法？

Chris Taylor: 游戏要简单到就算傻瓜也会玩儿。如果你有喜欢玩电脑游戏的朋友，他买了新电脑，你就会对他说：这就是你想要的——Diablo。你不会半夜打电话和他说：“我不知道该怎么办了。”你怎么会不知道该干什么？你就像是来自别的星球上来的。那是那么好的游戏，我每天都在努力让我的游戏更加简单并且精彩。

关于简单的重要性就像是开车。可能开汽车很复杂，或者是道路情况很复杂。如果你让开汽车复杂的话，先不去管道路问题。一个人进入汽车开始他的旅程，但是如果你让路很复杂，他们多半会在汽车开出去之前放弃，或者开始时汽车和道路都很简单，当汽车开动了之后，道路可以复杂一些，这就是我做游戏的思路。这有一些教育成分，你一开始要适应环境。当玩家开始投资并且玩六七小时后，他们就会花几分钟的时间来学习高级的操作了，这就比刚开始就让他们看操作方法要好很多了。所以我经常只需让他们进入汽车，然后再一点点的变得复杂就可以了。这样就可以使游戏吸引两种类型的玩家了。

Neal Hallford: 以前的 RPG 总是保证所有内容的重复可玩性，你认为这和现今的 RPG 有何不同吗？

Chris: 如果你玩一个单人游戏 30 到 50 小时的话，你是为了打通游戏，但如果你再加 50 小时去玩一个多人游戏的话，你就不会关心打不打通的问题了。我并不认为人们真的可一遍又一遍地玩一个单人游戏，单人游戏就像是一个指南。你学习怎么玩游戏，然后转到和真人一起玩了。当然，你认为是花大量的时间把一个单人游戏打通关，还是把你的工具发布到因特网上让别人来创造全新的单人游戏或者多人游戏更好一些呢。并且还可以在因特网下载别的全新的游戏。我们发明了打字机和纸，但是我们告诉人们要写出自己的书。不要总是重复读同一部小说，我们希望自己的故事更精彩，但是我们不是真的期待你这样做，我们希望人们创造出新的故事。

Neal Hallford: 你有没有担心过如果不打开门吸引新的人会让你自己变得陈旧，或者会有一些事情发生呢？

Chris: 我认为这是对部分游戏行业的一种精神过敏。有很多人认为：“嗨，如果我们放弃我们的工具，他们还需要我们做什么呢？”我们需要清楚，我们给他们的工具不是一个 20~30 人的团队。John Carmack 曾经一次又一次证明了他可以不要所有的资源代码、编辑器以及所有东西，并且还能够使得产品很稳定。不要只看到他坐在那里，这是我们应该从一开始就要做的事情，如果我们做了的话，这就会换来比一般娱乐商品更好的回报，无论是在网络上还是在玩家那里。这就是使得我们工作有趣的原因所在。我只是希望这种层面的交互感快一点到来。

Neal Hallford: 还有没有其他的一些，比如来自玩家的，可以鼓励开发团体气势的事情？

Chris Taylor: 当然有，我们要以商业性的观点来支持他们，最基本的是你要交租金。如果你整天无所事事，你在网上与别人聊天或者干其他的事情，但是他们要解决问题，在你没有工作的时候你没有收入。这对你来说是很糟糕的事情，对他们来说也一样。因为你可以做你想做的事情，你可以构造你的这个游戏，并且在这里你可以得到平衡。

Neal Hallford: 你是做了像 Total Annihilation 这样的即时战略性的游戏而出名的，为什么你在新的公司里又决定做 RPG 游戏了？

Chris Taylor: 因为我喜欢 RTS 和 RPG 这两种类型的游戏。做完一个 RTS，我的下一个目标就是做一个非常有趣并且令人兴奋的 RPG。说起来很可笑，我寻找的合作伙伴都是 RPG 的 fans。RPG 的 fans 到处都有，有很多人喜欢这类游戏，并且也有很多人想做这类游戏，我想这是一个真正的目标并且不能不选的目标。RPG 是一个可以完全摆脱现实生活和

让你享受的游戏。这只是我们一个非常简单、容易的决定。

Neal Hallford: 在 *Dungeon Siege* 这个 RPG 里有没有渗透一些您的 RTS 的经验呢?

Chris Taylor: 控制多个角色就是 RTS 的一个原理。我们加入了战略战术在游戏里, 你的勇士站在前面, 你的弓箭手、魔法师、助手以及其他的一些人站在后面。这不像是个为了冒险而冒险的游戏, 更像是你领导一批人让他们做自己的事情。*Dungeon Siege* 确实是有的一些规定, 但都是合乎逻辑的。如果你走进黑暗的地牢里, 在前面的人一定是最壮、最坏、最粗暴并且有剑的家伙, 他们更擅长近距离的战斗。我们在 RPG 里加入的 RTS 的原理也是一种很自然的转换。

Neal Hallford: 那在环境和其他的事物上又有什么变化吗?

Chris Taylor: 在环境上是完全不同的, 这一方面我们也下了很多功夫。“横扫千军”在技术上说是一个 3D 游戏, 但它是一个固定的视角和假 3D 的地形, 这和我们现在做的完全不一样。

Neal Hallford: *Dungeon Siege* 在同类产品中有什么特别之处吗?

Chris Taylor: 确实有一些。还有另外一大特色, 就是像 RTS 战略一样的多人战斗。我们打破了原有的规则, 我们想: 让我们来改变一下这个类型的游戏吧。所以我们做了一些同类游戏不曾有的改变, 这对游戏是很重要的。这里的汽车是木制的轮子, 我们还会有橡胶的, 这就是我们所融入的全新的经验。但玩家玩 *Dungeon Siege* 时, 他们会说: “这是一个新的模型, 这是一种高科技, 这不同于其他的游戏。”

Neal Hallford: 游戏新特色的设计是否给你的工作带来了一些麻烦呢?

Chris Taylor: 在设计方面最大的麻烦大概是故事的写作了。我们要解决在 RPG 动作和 RPG 对话的线索问题, 我想这大概是最大的一个改变了。

Neal Hallford: *Dungeon Siege* 是您和 Microsoft 合作创作的一款游戏, 你和此公司的关系在近几年都是大家很担心的问题, 您认为这担心有必要吗?

Chris Taylor: 我想说, 我们所做的所有事情都是依照我们和 Microsoft 的协议来执行的。他们都非常好, 并且他们也真的坚决想把这个游戏做好。我想加入这个公司是个事实, 因为我想不到更好的公司了, 他绝对可以和天堂相比。我们有一套技术, 我们做事有确定的思路, 这使我们相吻合。我相信可以进入这个公司是我一生中的一件大事。而他们有体系, 他们有方法。无论怎样, 人们只会听到我赞扬他们, 而不会听到我诅咒他们。

Neal Hallford: 您想对下一代的策划说些什么吗?

Chris Taylor: 不论他们多么的独立, 他们都需要与其他人一起工作。最好能找到一位好老师, 像他学习怎样与其他人一起工作, 以及他们每天都是怎么工作的。每工作 10~12 个小时在设计上面, 与在家里读书及学习 2~3 个小时是不同的。要真正喜欢你的团队, 与他们生活在一起, 爱他们并且学习所有的一切。如果你有了发展的机会, 你可以组建自己的公司。

关键是要每天与其他人一起一步步的来, 我想如果我在商场中没有学到许多小事的话我也不能做的像现在这样。当我在 Electronic Arts 工作时, 我学到了很多的基础, 当我到了 Cavedog Entertainment 时, 我从 Ron Gilbert 身上学到了更多的东西。我不知道学到多少东西, 但是我想那必须要从书本学起, 一个好老师就像是这样的书。

第 11 章 Trent Oster: 无冬之夜

Trent Oster 是 Neverwinter Nights(无冬之夜)的制作人,此游戏是基于 Dungeons & Dragons (龙与地下城)的 Forgotten Realms 来制作的。他还是像 Baldur's Gate(柏德之门)和 Shattered Steel 这样非常有名的 RPG 的工作人员之一,也是 Blasteroids 3D 共享软件的头头。

Neal Hallford: 可以讲一下您第一次接触 RPG 的经历吗?

Trent Oster: 在我 12 岁时,玩 Dungeons & Dragons 是我第一次接触 RPG。我第一个 RPG 是装在 Apple II 上的,我记不清名字了,但那确实是一个非常好的游戏。

Neal Hallford: 在你玩纸笔游戏或是 FRP 时,有没有很吸引你的地方?你对这些有特别鲜明的记忆的想法是什么呢?

Trent Oster: 我记得用 SSI 玩 Radiance 系列时,一个用的 Pool 的一个金制盒子包装的游戏,和 Bane 在教堂里的一个大规模的战争。我像是与成千上万的魔鬼和一个 Banite Cleric 在打仗。这个战争从头到尾用了好几个小时,当战争以我胜利而结束的时候,我已经不能再应战了。

Neal Hallford: 从小到现在有没有什么 RPG 系统或是游戏影响了你的一生呢?为什么它会影响到你呢?

Trent Oster: 当我还是个孩子的时候,Dungeons & Dragons 对我的影响很大,也就是它鼓起了我在业余时间发展自己游戏系列的勇气。Dungeons & Dragons 带我进入 RPG,并且向我展示了 RPG 的潜力,它可以让你感觉到你就是虚构小说里的英雄。

Neal Hallford: 你的灵感来源于哪里呢?

Trent Oster: 来自于我所有接触过的事物:书、电影、甚至政治事件,现在和过去,这些都可能使我获得灵感。

Neal Hallford: 你还记得你是从什么时候开始决定你要成为游戏策划的吗?是什么让你有了这样的想法呢?

Trent Oster: 我从来就没有有意识地想过要成为一个游戏策划,那只是一个巧合。我成为游戏策划是建立在我自己在每个领域的发展以及我的创造性。

Neal Hallford: 什么让你正式进入了游戏行业呢?

Trent Oster: 那应该是我第一次和 Interplay Productions 公司签订了关于 Shattered Steel 的合同。在萨斯喀彻温省我用了三年的时间完成了四年的大学生活,并取得了计算机科学学位后,我开始和我的兄弟、朋友们用了一个夏天的时间联系电脑公司并开了一个游戏发展公司。大概一年后,我们才与 Interplay 有了联系。简而言之,我刚进入这个行业的第一年是没有收入的。

Neal Hallford: 你认为很多人对策划的最大的误解是什么呢?

Trent Oster: 我想游戏策划的意思就是要把不同的工作分给不同的人。在 Bioware 里,我们游戏策划主要就是负责故事和规则的执行。最主要的游戏构思实际上是由不同的人对

方案的想法来决定的。大多数人认为策划就是游戏的设计者，然后让整个团队一起实现他的设计，但事实上设计是要根据故事来发展的，程序和美工也是一样，只不过他们都是从不同的方面来实现的而已。

Neal Hallford: 你有没有什么特别有价值的教训，使你从中学到了比设计游戏更重要的事情？

Trent Oster: 其实我学到了很多，最重要的就是：没有什么事是可以凭空发生的。游戏每一个方面的创造都是通过程序、美工、音效和设计的统一体来实现的，无论忘记哪一个都是致命的错误。

Neal Hallford: 你是在什么时候才开始设计游戏的，你通常从哪里开始呢？你是从玩的技巧，还是故事情节，还是从技术上开始构思的呢？又是什么方法促成你的游戏的呢？

Trent Oster: 老实说，我通常是用最原始的方法，部分科技、部分技术上的想法、部分游戏的结构、部分视觉类型、部分故事情节。游戏可以根据我们的技术水平、美术效果、游戏的可玩性和故事情节而建立起来，对于游戏的各种想法很快就会组合起来并且很快就会贯彻在游戏的原型里。然后就开始做一个大致的模型，通过模型就可以明显地看出其可行性了。

Neal Hallford: 每一个游戏的策划经常因为财政预算的原因而对游戏世界的细致程度作不同的选择，是做的又小又细致呢，还是大而重复呢？你更倾向那一方面呢？为什么？

Trent Oster: 你说的对，所有的游戏都要面对这样的一个选择，这个选择和游戏本身需要的细节是紧密相关的。当我在做游戏的时候，我会参考玩家的意见来决定游戏的细节程度，如果玩家要花很多时间来面对我的游戏的一个部分，我就会把这个部分做得非常细致。而一些次要的场景我就做的粗糙一点而且可以在许多别的地方也能用，简单地说，就是好钢用到刀刃上。在现在正在做的这个项目里，我们作了很多大量通用的东西，我们可以在最后根据玩家的意见修改。最后，我要说的是，做的是精细还是简单取决于游戏最终的目的。

Neal Hallford: 你对于和有创造性的团队一起工作有什么想法？你是怎么平衡并且如何把创造性混合到游戏统一的效果里的呢？

Trent Oster: 我想对于创造性的团队应该要有强制性的管理。当你与策划们讨论某个人对游戏的非常差的想法时，你可能会被他们说的哑口无言。关键在于要平衡一个团队的创造性使之统一，使之有共同的想法。想要维持其统一，最好就是经常沟通并且要时时想着游戏的原型。我同样认为一个强硬的领导必须要有做决定的权力。

Neal Hallford: 你有没有做设计最聪明的技巧？什么让你无能为力？在你的设计经历中有没有什么可以使你从来开始的事？

Trent Oster: 我想最聪明的技巧就应该是在 Shattered Steel 里，我们有游戏野外地形的引擎，但是不能任意调整视角，于是我们设计了可以到处走动的机器人，他可以走到地形的每一个点。在最差的一个错误方面，我想应该也是在 Shattered Steel 里，我用了两个星期设计并写出的敌人智能系统，我想当我有时间的时候可以重做，但是直到游戏结束我也没有抽出时间。

Neal Hallford: 策划可能犯的最差的错误是什么呢？

Trent Oster: 不考虑技术上的局限性是策划可能犯的最差的错误。当你忽视引擎时，你就像是浪费时间。如果不考虑引擎的话，你创作将不会运作起来。其次就是加入玩家不能察觉到的复杂的事情。如果玩家注意不到复杂的话，那么最好将复杂的系统减少。

Neal Hallford: 在过去的 10 年里，谁控制了你的激情呢？你给了玩家多少的控制权呢？你是怎么划分或者是公平处理策划和玩家之间的关系呢？

Trent Oster: 我自己认为要尽可能的给玩家更多的权力去修改游戏，允许他们在你的游戏里创作自己的玩法并且让他们有创造新游戏的满足感，同时，你还要省去他们不必要的麻烦。一个最终用户想要写他自己的故事，但是他们不需要知道怎样创造一个陷阱。我所设计的 *Neverwinter Nights* 就可以让用户去创作自己的冒险经历、自己的人物，甚至自己的故事。所以可以说我所做的都是为了给人们更多的力量。

Neal Hallford: 和玩家的想法相反，开发者比玩家更讨厌程序的错误，怎样做才能最大限度地杜绝错误的产生呢？

Trent Oster: 要有专门的测试部门和充足的测试时间。质量检查员在这个行业是非常苛刻的人，但是他们也是非常重要的。一个好测试组可以很快地找到 Bug，并且可以为最终用户提出更多方面的经验。

Neal Hallford: 当你接近项目后期的时候，很明显你的计划不能完全实现的时候，你是怎么做出取舍呢？你有否遇到过在有限的时间内从两个同样有趣的故事中选择一个放进游戏的经历呢？你是怎么做的？

Trent Oster: 那是一种希望超越事实的对事业的创造。当时间非常紧的时候，通常方法只有一个，首先我们先列出用户最迫切需要的功能，如果不是非常需要，我们会根据时间来选择。我们会对所有的功能做出评估，性价比不高的功能会被取消掉。

Neal Hallford: 有大量时间都花费在讨论一个游戏是不是角色扮演游戏上，以你个人的观点，一个 RPG 游戏会有哪些特点？你认为类型的差别有多重要呢？

Trent Oster: 我想 RPG 最主要的特征就是操纵一个角色，你选一个角色然后操纵他在游戏世界里做你想做的事情。另外一个特征就是控制角色的发展和品质，我想游戏的类型与音乐相似，如果你喜欢 X，那么以后你可能会喜欢 Y，它们都是为了人们的感受服务的。

Neal Hallford: 你认为 RPG 最重要的特点是什么呢，为什么？

Trent Oster: 所有的游戏都是平衡冒险与报酬之间的关系。当玩家变得非常强大那就没有冒险了，也就没有了可玩性。要使游戏好玩并且保持冒险这一要素，想要变得强大就必须通过对游戏不断的挑战。

Neal Hallford: 人物级别就像是把动力和障碍放在同一个袋子里。一方面，控制各种角色，另一方面，总有很多限制，就像道具不能使用、魔法不能学等类似的限制。级别设定是好还是坏呢？为什么？

Trent Oster: 级别对于单人游戏来说是一个噩梦，他不让玩家享受到所有的内容。在多人游戏里，级别是一个一个的好东西，它可以让大家在一起旅行和分享经验值。我认为级别系统可以让每一个玩家选择发展方向，因为角色不是所有的能力都能精通的。

Neal Hallford: 大多数单人 RPG 都在战斗技能上下功夫，虽然像“网络创世纪”这样的游戏可以不用战斗也可以生存。你不觉得现在的单人 RPG 会变得像一场死亡竞赛吗？大

型多人游戏总是让玩家在不可能完成的任务上浪费时间？玩家的技能设定应该怎么发展呢？

Trent Oster: 在技巧方面单人游戏和大型的多人游戏有差别是有很多原因的。第一个差别是社会的相互影响，在单人游戏里玩家是个英雄并且可以操纵故事的情节。在多人游戏里，玩家只是很多人中的一个，很多事情都不能由他来操纵，而是要更多的适应社会环境。加上在多人游戏里开发者要提供大量的技巧使角色个性化。在单人游戏里个性化是根据你所选的角色自动提供的，玩家只需面对的就是挑战，并且很详细地展示角色的战斗场面。在多人 RPG 里，战斗不会真正考虑到大量的个性化。

Neal Hallford: 遗憾的是，在许多游戏里我们很难找到并且运用我们需要的东西，你对于游戏策划有什么建议吗？

Trent Oster: 简单地说就是给玩家真实的感觉。

Neal Hallford: 对于减少麻烦而且使战斗系统更丰富的奥秘是什么呢？

Trent Oster: 这根本没有什么秘密。有一些玩家会找到大量麻烦的基层系统，另外一些玩家就会找到大量复杂的更基层的系统。战斗系统就像其他系统一样，就是细节和可能性的折衷。很多主流的游戏通常会在实用性方面犯错。

Neal Hallford: 你是怎么看待多人和网络角色扮演类型的游戏的？你是否认为单人和多人游戏还有很大的发展空间？这些问题是怎样影响你的设计方向的呢？你的方向又是什么呢？

Trent Oster: 我认为多人游戏会给我们更多的自由空间，作为一个策划尝试去了解纸笔游戏的基本。

Neal Hallford: 假设未来的角色扮演类型的运转只需要一个原因的话，这个原因是什么呢？而且它是别处学不到但又能使每一个策划进入 RPG 并且理解其发展方向。

Trent Oster: 如果游戏没有趣味性，人们就不会玩它。分析游戏的可玩性，仅仅是因为规则建立的野性和复杂性，而不是它很好玩。

Neal Hallford: 在你最近的 FRP 里你必须解决的最难的设计问题是什么？

Trent Oster: 最难的设计问题应该是怎样创作出允许最终用户创造他们自己的地形去冒险的系统，并且还要保证高质量的视觉效果。我们解决了自动地形生成系统、地形起伏生成系统和立体建筑块系统。最后，我们做出了我们需要的基本系统并且很大程度地控制着地形的外表。我们考虑并且解决各种问题，并且得到了一个基本的结论，这个系统的用法很简单并且还可以提供更多的能力去创造在视觉上不同的地区。

第 12 章 Sarah Stocker: 光芒之池 II

Sarah W. Stocker 是一位资格较老的创作人，也是 Stormfront Studios 的副导演，还是现在的主流作者以及 Pool of Radiance II: Ruins of myth Drannor 的策划人。她现在是 Legend of AlonD'ar（阿龙达传奇，此游戏在 Playstation 2 上）的高级制作人。Sarah 是由于制作 Byzantine 而出名的。

Neal Hallford: 让我们先谈一谈你作为一个玩家的背景吧！你还记得你第一次玩角色扮演游戏的经历吗？

Sarah Stocker: 当然记得，我玩的第一个角色扮演游戏就是 Dungeons & Dragons，我第一次玩这个游戏是和我的朋友 Margi Goldsmith。当时我们差不多是 11 岁左右，我们根本不知道游戏规则，于是我们就根据自己的想法玩，直到我们领会到正确的玩法。我想这个游戏之所以吸引我是因为其故事性。在我小时候我就梦想着成为一个作家，我要求得到的第一份礼物就是一本可以教我写诗和故事的书。D&D 里的故事和人物使得我和我的朋友们有了可以谈论的素材。

我想 Dungeons & Dragons 最成功的地方在于他可以让每个玩家有自己的人物和故事，并且渡过一个惊心动魄的情节。你会非常地依恋你的角色，你知道关于他的每一个小的细节，你知道他的父母，他们祖父母，你知道他是怎样赚到钱的，你知道他伤心事以及他们想要的东西。这些都是一个好的作家对于刻画人物所需要做的工作。

在游戏里我可创作很多故事，运用不同的人物，这些都使我非常兴奋。最后，我想这就是我们应该从 RPG 中学到的东西：刺激。我们想把那种深刻的交战带给玩家，并且使他们操纵自己的角色通过最后一个关底。如果你幸运的话，如果你很棒的话，你就可以让玩家感受到当他们 14 岁时与朋友们一起玩的感觉。

Neal Hallford: 那你是否也把一些 14 岁时玩游戏的经历带到你现在的策划生活中了呢？

Sarah Stocker: 那是个不好的例子，有一次我再一次进攻邻近的一个地下城主的时候，他们在我的战役里不按我的方法玩。他们根本不理我的命令，这让我非常恼火。他们开始去探索不同的区域，我不能发展故事而且看样子做什么事都指望不上他们了，他们不按我的计划办事。于是我说：“好吧，这有一个意外事件，你们都要死！”游戏结束了，然后我又开始了一个新的游戏，让我惊讶的是他们都不和我玩游戏了，没有一个人想再来我的地下城里玩了，一个月一个月的过去了，但是始终没有人再和我玩了。我只是想惩罚一下他们，让他们按照我的方法玩，但是当作为一个游戏策划时，我们需要尽量想象玩家想要的方法，并且尽我们所能去支持所有的方法。将自己的自负想象成别人想要的，这是我一直所反对的。我对自己说：“不要那样做，不要尝试并且告诉玩家这样玩是正确的，那样玩是错误的。”

我所记得的一件好事是在一个特殊的日子，我和我的朋友 Susan Yuhas，还有我们的

一些小伙伴出去玩。因为我们受 D&D 游戏的影响太大了，所以我们按照游戏里人物样子精心的设计并打扮自己。在 Susan 家后面有一个被废弃的建筑物，并且还挺大的，小山上还有柔软的沙子。于是我们带着在黑暗中可以发光的塑胶剑到了那。我们还举行了一些战役。我是这个战役的领导人，我设计战役的情节，一场兽人大战。最后我们宣布我们杀掉了所有的人并且决定扎营。

我们为了庆祝胜利，用小树枝燃起了篝火，我相信这可是我们的父母们最害怕的事了。我们坐在营火周围，还假装的吃着食物，我们谈论着我们假设的英勇故事。在这次活动中我是组织者，所以我开始唱歌，我只起了个头大家便都跟着唱了起来。我们只是一群穿着怪异服装的孩子，围着从一捆树枝里发出来的浓烟，但是在那时，我只看到废弃的建筑物变成了山丘，我可以感觉到草变成了树，我们的歌声毋庸置疑一定很难听，但是对我来说却是绝对优美的音乐。

我从没忘记过这些，我想我们可以从玩家那里得到一些启发，并且尝试着放入游戏里。我尽力去创造一个我们想去的条件恶劣的世界，就像是那天晚上的山丘，我们设想一个完全不存在的这个世界。

Neal Hallford: 你是怎么把它联系到电脑游戏里的？电脑游戏与纸笔游戏可是完全不一样的。

Sarah Stocker: 它只是戏剧的一种，不是吗？就像其他戏剧一样，你需要询问观众心里的疑问。并且你还需要和观众去沟通，你需要支持并相信他们的疑问。我想关键的问题就是，你需要让观众认识到你的世界是值得信赖的。就像是怎么拍摄一部好的电影，首先你要静下心来想：“我在我的电影里是导演，我很热衷于它……”但是同时观众要溶合到情节里，他们把你放入了他们的世界，他们要引起你对他们的关心并且永远不让你走开。

游戏的利润完全依赖于玩家，你只要忘记你自己生活在别人的梦想里，并且这个梦想也将成为你自己的梦想。你只要进入这个世界，并且跟着故事进行下去，你就会探索并发现自己的事情。这些游戏会让人感觉到真实性和连续性。

举个例子，在一个探险的游戏里，你站在一个屋子里，屋子只有一个门但是你又打不开。如果你需要打开这扇门或者很明显的门上上了锁的话，那么也就是说你需要一把钥匙。如果还有一些其他地方可以走的话，那么很明显的你最好是破墙而出，或者在游戏里构造一下明显的视觉效果。如果你到我所建立的爬行城堡中探险，那里有楼上和楼下的，玩家需要考虑并且会说：“这是一个楼梯，我可以上楼也可以下楼，如果我下楼的话，我会发现一些东西，如果我上楼的话也会发现一些东西。如果我一旦上楼，再下来的话，那我就又回到这了。”如果贯穿游戏的材料都是真实的，如果环境的变换也是真实的，并且我们所给的视觉线索、文本提示和音效提示都是一致的话，你就会建立真实性。

随着时间的流逝，你希望玩家可以忘记他是在玩游戏，而只是感觉到他们是在这个环境里探险。如果你背离了现实，比如你做了哪也到不了的一个楼梯，然后玩家走上去，“噢，该死的。怎么什么也没有，是不是我去别处也会这样？”这将会使他们怀疑这个世界的真实性，失去对你的信赖。

Neal Hallford: 这真的很有趣，因为我们把自己带进了一个游戏中。如果我们想在游戏中加一些东西的话，这个东西一定是有用的，它必须能干点什么才行。

Sarah Stocker: 对我来说那就像是创作了一个世界，并且让玩家真正感觉到像是生活在里面一样。我的意思不是里面要有大量的事情发生，但是那个世界有自己的规则和文化，并且这里的文化正是我要搞清楚的问题。

例如，我知道如果我在城里，我可以和他们说话，不会和我说话的会向我进攻。这些所有的事对我来说都很有意义。如果人物的行为是不规律的或者重复的。我就会对游戏开始失去信任。但即使一个游戏有重复的人物，只要他与整个游戏是一致，那么这个游戏世界的规则和文化还是相通的。

Neal Hallford: 你还没有说各种感觉的表现呢？

Sarah Stocker: 在我的世界里，我生活在地中海的一个小村子里，如果我看到一扇门而且门上有把手，我就知道我能打开门。如果门锁上了，我会听到门锁的声音。那种声音，模拟锁的声音，就是我想要做的效果，可以很清楚地告诉玩家他们做的动作有什么反应。你不想让他们对一些基本的反应感到迷惑，也不想让他们对你的界面感到迷惑，你希望他们尽可能的清除每一件事情。再回到这个例子上，一个门总是暗示说“打开我！”那是这个世界的表现形式的一部分。但是门后面有什么呢？但是如果我打开我现实世界中地中海边上的办公室的门，我会看到一个人坐在卧室里，面前放着一大堆纸。如果你打开游戏里的门后，会有一个巫师正在调制他的药剂。那就是我说的虽然是同样的行为，但会有尽可能的奇异的结果。

我想 RPG 游戏可以让玩家废寝忘食的。另外一个关键部分就是让他们感觉到自己是多么的有英雄气概。有些人很喜欢计算机拼图游戏，或者黑暗中的真理的故事，在这种游戏里玩得是另外一种不同的感觉。但是我想角色扮演是要表现一种英雄的行为，是一种我们在现实生活中没有机会做的事情，可以振奋玩家自己的感觉，使他们感觉到更强壮、更高尚、更机智的一个自我。我想这种感觉就是留住玩家最好的办法。

在游戏中我们不能给玩家完全的自由，而且我也并不认为这是玩家真正想拥有的。我们的娱乐产品的结构是有开始、有情节和结果的，真正想体验的是经历过程。作为一个玩家，我只想知道我的目标是什么，并且享受在完成目标之前的过程。例如，我知道故事的情节，是一个邪恶的敌人在城堡的地下室里，并且绑架了公主。我所要做的就是解救公主，那就是村庄里的人所谈论的问题，我下一步要怎么做呢？那就是我该体验游戏的时候了。当玩家打败敌人时，他们体会到从未有过的勇敢与神气。

Neal Hallford: 你是否认为这个过程要与玩家的期待相符呢？

Sarah Stocker: 我总是在寻找什么才是我们应该灌输给玩家的呢？那就是把自己所坚持的想法扔出游戏。有时候这么说是非常诱人的：“噢，我会从玩家那里得到信任，因为我能让他们走这条路，然后，哈哈！他们会想这么做真聪明，如果不这样，那么必死无疑！”那么做是不正确的。我觉得很吃惊，他们为什么会强迫玩家按照他们的思想走，那么做就好像在对玩家说“我比你聪明”。

你不能用不合乎逻辑的事情来让玩家惊喜，我想你应该尽量保持逻辑的可理解性和合理性，应该用一个合理的逻辑让玩家惊奇。再回到门的这个例子，在地牢里连续出现一连串的门是非常讨厌的，你得按 X 键来打开每一个门。如果你打开了一个门，被电击了，掉了 60 点血。对于我来说，我没有任何方式让玩家知道游戏里为什么要这么做。如果我不知

道的话，还会被电掉血。这一点都不好玩，这对玩家是一个打击。但是如果这个门看上去和别的门不一样，当掉血的同时，我们就找到了线索。“哇哇哇，我不能碰那种门，我最好先用我的球棒碰它一下看看是不是会爆炸。”

当玩家打开那一连串门里的第七扇门时他们惊喜发现有几个兽人坐在桌子旁边，他们不但没有攻击你而且还一边跑一边喊：“噢，天哪，你终于来了”。玩家一直会认为：“我知道兽人，我知道兽人是什么，兽人是我需要杀掉的东西。”但是这时让玩家非常吃惊的是兽人说“等一下，我有非常重要的理由让你不要杀我。”玩家就更奇怪了：“这个世界上还有这种怪事儿。”而不是“这个游戏出问题了。”

Neal Hallford: 你从哪里得来你的创作灵感呢？

Sarah Stocker: 我在做游戏的过程中什么都干。我在 Stormfront 的时候，我与一个小组的人来为这个游戏策划，我只是其中的一分子。当然，只有我一个人在写策划文档，我帮助程序员、美工、编剧、等级设计人员及音效师等所有的人来理解游戏。而在做 Pool of Radiance II 的时候，我经常和我的伙伴讨论故事情节、角色、对话框以及所有和游戏相关的东西。我经常告诉我自己我要写一个什么样的故事，那是我的目的，我要写出创造性的作品。

无论何时我们在构思一个故事的时候，即充满幻想，又充满英雄主义。“指环王”是“龙与地下城”的原型。其他一些奇幻小说像 Lloyd Alexander 的 Chronicles of Prydain 和 The Narnia Chronicles 的读者也能在我们的世界里找到似曾相识的感觉。他们都有共同点，他们都有一套角色系统，我们在大多数奇幻类作品中都能看到。你可以在游戏里看到性格鲜明的角色“啊哈，他是聪明的巫师，啊哈，她是动感的女盗贼，啊哈，她是年轻的圣骑士。”你可以立即知道这个角色的原型是什么。在此基础上，你要给他们足够的改变让他们成为独特性格的角色。你不能只是让大家知道他是一个智慧的老巫师，还要做一些让他更加真实的工作。他的身世，从哪里来？他想干什么？这是你想问自己的。他害怕什么？这也是你想问自己的。他到底怕什么？

所以，我总是以故事为开头。我总是在看 Tolkien 的小说的细节，因为这是所有设定的基础。因为他是非常成功的作品，我们大家都知道他的书。“噢，我的上帝，这是多么新奇，我想去那里，我想了解那里的一切。我想听侏儒们的歌声，我想尝尝哈比的厨艺！”他创造了一个我们向往的世界和一个个性鲜明的角色。我们关心他们，爱他们，为他们伤心。我们直接把这些放到游戏里，我们结合玩家的感觉来创造游戏世界，而不仅是让他们动鼠标。

Neal Hallford: 你在做这个游戏中得到的最重要东西是什么呢？

Sarah Stocker: 我想重要的事情是在早期就得到了很多反馈，而且是不间断的。当这个游戏还只是存在一个网页上的时候，也就是说当他还只是一个 40 页的文档的时候，我想尽可能地知道玩家的意见，他们喜欢什么，不喜欢什么，我根据他们的反馈来修改。这样你就得到了一个非常好的故事来做游戏。你可以知道玩家到底想要什么，怎么让玩家感受到最大的快乐。

最根本的是要集中玩家的意见，让自己站在玩家的角度上想。试着让自己感觉自己是第一次看到这个游戏，第一次看到这个人物，这个界面，这个迷宫，是什么让你继续往下

玩呢？永远不对自己说：“这只是个游戏。”那就意味着这个游戏完了。如果你这么说这个游戏，它就永远不会是个好游戏。因为这不仅是一个游戏，而是要让玩家记住它并享受它带来的乐趣。

对于奇幻类的 RPG 游戏，虚构是很重要的。不要担心人挥不起一个 6 英尺长 25 英尺宽的大剑，不要完全注重现实。我们每天都生活在现实里，玩家想要跳出这种感觉，在现实里人们不能完全放松，我不喜欢这样。虚构可以让我们充满幻想，所以我们要在游戏世界里增加虚构的成分。

另一个重要的事情是赢得玩家的信任。我知道我之前没有怎么提到这个，但这对于一个游戏策划来说是至关重要的。你要培养和保持这种信任，这能让他们享受游戏的乐趣。不要忘记他们会对你的想法不能够理解，不要让他们没有努力的目标。玩家永远不知道你在想什么。如果你觉得一个任务已经很明白了但是还是有人会说“嗯？我怎么才能到那里呢？”那就是问题了。虽然你写明白了注释来解释怎么才能到那里，但请记住，玩家是永远不会去看那些注释的。

回忆 Radiance:

Pool of Radiance II: The ruins of Myth Drannor 是于 1988 年由 SSI 公司发布之后获得最高赞誉的游戏。是进入“龙与地下城”规则“金盒子”的首款游戏，Pool 同时也成为了电脑 RPG 的最高典范。

Neal Hallford: 在成长中我们可以学到很多东西，有没有什么特殊的事情让你非常想回去改变它呢？

Sarah Stocker: 哦，当然有，对我来说一个非常非常明显的例子是 **Star Trek: Deep Space Nini-Harbinger**，一个冒险游戏，而不是一个 RPG，在一个要塞里我们有一个三维的迷宫，你必须闯过迷宫得到一个重要的能量块。理论上，我想做一个迷宫是一个好主意。因为是三维的，你可以上也可以下，但是非常难搞明白方向。那时，迷宫非常流行，我记得我跟一个其他游戏的策划聊天说：“我要让你一旦进入了迷宫，就要一直走下去直到下一层。玩家如果想得到那个能量块，就要走遍迷宫所有的路。”我在想什么？我在作恶梦吗？我在让我的虐待倾向爆发吗？那是我做过最邪恶的决定。更不幸的是，我真的这么做了，那确实是一条非常非常难走的迷宫。这个游戏一直放在货架子上。所以，如果我能再回到那个时候改变它的话。我会做一个只有一条路的迷宫。

Neal Hallford: 你说起的迷宫非常有意思。好像那时所有的 RGP 都有很多的迷宫，但是现在好像全都消失不见了。那是怎么回事呢？难道是现在的主流玩家都失去了耐心来走迷宫吗？

Sarah Stocker: 这是个好问题。我想当时的玩家经过这几年都成长了，我们发展出了新的玩家，我希望那些从网络上买电脑的玩家能玩我们的游戏并且享受游戏的乐趣。我们努力的简化界面让不常用的功能尽量减少。

我们经常碰到一些很专业的玩家，他们愿意花上 3 天的时间学习界面因为他们很狂热，最后，一旦他们进入游戏，就会很快的上手。但是对于新手来说，根本不愿意学习那些复杂的界面。为了吸引这些玩家，我们要让游戏更加平易近人。我们必须简化界面，我们不得不去掉很多迷宫或者像是迷宫的设置。

坦白地说。我想还有一个他们这么做的原因就是现在的游戏都便宜了。在以前你可能会花 30 个小时玩一个游戏，但现在我们宁可花时间多玩几个游戏，享受更多的游戏。我想现在的玩家不需要 80 个小时通关的游戏，他们希望可以很快地打通一个游戏。他们下班回家，经过一天的辛勤劳动，想玩一会儿游戏。他们希望很快地享受完 60 块钱买来的游戏，然后出去买下一个。市场里总有那么多好游戏，下一个游戏那么好找，谁会在乎呢？

无论如何，我想迷宫还是大多数 RPG 游戏的重要部分，而且是非常吸引人的一部分。如果你能找到一个好的，真正可以享受的游戏，让玩家在这里变得越来越强，我想还是非常吸引人的。

Neal Hallford: 你在做 Pool of Radiance 或者 on Legend of Alon D'ar 时，碰到过难应付的事情是什么？

Sarah Stocker: 对于这两个游戏很难说有什么特殊的，因为我现在还是在做这个，但是我会说个大概的情况。

我想最难办的事情应该是我们总是在安排游戏成本和游戏质量的平衡，我们有一个时间表和一个预算表。可能你想做一个高质量的游戏，但同时你又想在财政上留有一定余地。你很难控制自己把游戏做得越来越大，以便让玩家能更好的享受这个游戏，你就要提高你的成本来应付这种情况，这个取舍真的很难做。

技术是另一个难题。我们总是用最好的技术做游戏，我们总是使用我们开发的最酷技术。这是有风险的。我们要站在玩家的立场上考虑什么才是玩家认为最酷的技术，我们要怎么用最好的引擎让玩家体会到游戏的乐趣呢？

Neal Hallford: Pool of Radiance II 是第一个采用 Dungeons & Dragons 第三版规则的电脑游戏，对吗？

Sarah Stocker: 是的，对此我们感到很荣幸。

Neal Hallford: 在真实的社会中你是不是有很大的压力呢？你是怎样为自己开解的呢？

Sarah Stocker: Wizards of the Coast (巫师海岸公司，代理“龙与地下城”) 曾经是我们最好的伙伴。当他们在开发 3E 规则的时候，我和他们一起非常紧密地合作，他们和我们随时保持联系。无论我们什么时候提出问题：“噢，糟了，这对我们来说太困难了。”他们会对我们说：“好，可以这么解决这个问题。”我觉得我们好像有一个仅在手边的大宝库一样。无论什么时候我们碰到问题想和他们讨论，那些编写规则的人都会来和我们一起研究一个切实的解决方案。

我认为第三版规则是非常朴实和有逻辑的。他们比上一版的规则更加仔细的修改，我们的工作实际上要简单多了。

为了确保我们有他们最新的修改，有的时候他们会停下来：“好，这个时间后我们不再合并新的变化，我们要锁定这个设计。”每次这种时候我们就非常高兴。我们从不觉得我们之间有矛盾，因为他们总是清楚地告诉我们它们干了什么和规则有什么变化。

所以我不得不说我们不会感觉到什么压力，我们从他们那里得到成箱的 D&D 设定：书籍和其他材料。我们沉溺如此，真是太棒了。当我给他们看我写的故事的时候，他们也真的很喜欢。我有那么多背景材料，包括最近最新的知识。The Cult of the Dragon (神龙教) 是 Pool of Radiance 里很重要的特点，这都是我从那些背景材料里挖掘出来的。

在我们偏离基本原理的时候，他们会给我们温和的纠正。“龙与地下城”是一个非常具有深度和丰富的系统，它可以让人们自己设计故事。基于这个原理我可以非常容易地写出那个世界的故事，而且一点都不会感到压抑。这也会让玩游戏的人更加轻松，让每个人都会快乐。

Neal Hallford: 我们来谈谈玩家吧。现在面对的玩家的年龄已经改变了。我刚开始玩游戏的时候，一般为 18~25 岁的男性玩家，但是去年开始已经很难从性别上区分玩家了。您能从专家和设计者的角度来谈一下吗？

Sarah Stocker: 有一种说法是说，过去的玩家已经离开，我们已经开始走下坡路了。我不这么想，因为我们开始试着去开拓女性市场而且我们已经开始作为一种产业在生长。现在的 RPG 里你不会再想有一个半裸的野蛮女孩作为奖赏，我们要把这种低俗的和歧视妇女的行为抛弃，我想那是因为我们作为一个产业更加趋于成熟了。也许是因为 Stormfront，我对性的问题非常过敏，我一直坚持如此。

而且，我总是让游戏里的角色变得有英雄气概。换句话说，如果我是一个女人，想使用一个男性角色，我不需要他是一个看上去头发乱蓬蓬、虚弱的男人，我希望用一个大个子野蛮人。如果我想用一个女性角色，我想她应该是一个非常吸引人、健康、有活力的女孩。问题不在于是什么类型的角色，你希望他们在屏幕上看起来很有英雄气概，就像一个超人，我不是说要长的像超人，而是一个比真人理想化的形象。

在现在的游戏里，角色老套设计都被打破了，不仅是柔弱的女人和强壮的男人，还开始出现了强壮的女人和瘦弱的男人，有女恶魔，有男恶魔以及一些其他的東西。现在有很多女性在玩游戏，所以这也是游戏最好的发展了。

我知道女性玩家都不喜欢复杂的界面，所以说在一个开阔的屏幕上做一些简单的界面会吸引很多女性玩家。而且女性玩家不喜欢竞争，但私下来说，我作为一个女性，却非常喜欢竞争。如果你和我一起玩 Magic，可不要低估我哟。我想对我来说这很难是一种性别差异。当我设计某个游戏时，某件事情发生在男性角色身上还是发生在女性角色身上，我都感觉不到有任何区别。在游戏故事中，我喜欢在男性和女性角色中放入更多的平等性。

Neal Hallford: 如何思考女性在策划团队中的位置？目前游戏开发团队中大多数策划都是男性，需要怎么改变才是对女性游戏设计师公平呢？

Sarah Stocker: 我们是作为一个团队来考虑的。关于我们讨论的女性问题，一部分是因为很多策划都是从程序员以及作家领域、美工领域转型过来的，那些都是男性主导的领域。大多数行业都是男性占主导地位，但我们开始看到更多的女性开始进入不同的领域，她们进入各种行业的时间比男人晚的太多了。

现在大家已经公认女性对游戏也很感兴趣，而这个领域也是个高速发展的行业。我们大多数人加入这个行业都是因为对游戏的兴趣。我回答 Stormfront 提出的问题是因为它是一家游戏公司，而且感觉这是世界上最酷的事情。我想会有这么一个循环：更多的女性玩家，特别是年轻的女性玩家出现，从而更多的女性策划、美工、程序员和作家出现，因为这些玩家会把这些目标当作一种职业选择而加入进来。

有一些统计说 14~18 岁的玩家几乎都是男性，我不认为女性会喜欢像 Quake 那样的激烈的游戏。在做出适应女性的游戏之前，我们不会拥有大量的女性玩家。我想你小的时候，

也一定对游戏非常感兴趣，这也是游戏业如何得到新的玩家群体。

Neal Hallford: 你最近在做 PS2 和 PC 的 RPG 游戏，你认为这两种平台上最大的区别是什么？

Sarah Stocker: 我想游戏机的用户想要的和 PC 用户想要的非常不同，我们在这两种平台上提供的工具也不相同。在 PC 上，你有鼠标和键盘作为输入设备，而在游戏机上，你只有手柄。

游戏机的游戏界面非常明了因为你需要用简单的手柄做出复杂的操作。而在 PC 上，你可以有许多弹出式菜单的界面，因为你有鼠标和整个键盘来操作。

对于 PC 来说，你可以用你的鼠标拿起任何东西，你可以单击柱子。而游戏机你只能通过你操作的角色来实现输入，你必须让你的角色走到一些东西的上面然后按 X 按钮，才会发生事件，或者你必须用游戏手柄才能走到一个地方。如果你想让你的角色激活某个时间，你就必须操纵你的角色走到某个特定地点才行。

我想重要的是两种平台上的感觉是完全不同的。PC 游戏非常自由，有深度和很复杂的操作，因为有很多按钮来控制。PC RPG 会有一个接近真实的广阔场景，你可以自由的向前或向后走，但是游戏机游戏会有一个非常明确的路线，只有沿着故事的线索来进行。当然，很多人喜欢争论哪种平台更受欢迎。最终幻想是游戏机 RPG 游戏的代表，那里面有好人也有坏人。但是对于 PC 玩家，所有的不同角色在游戏里并没有非常明显的区别。

Neal Hallford: 你觉得还有别的不同吗？

Sarah Stocker: 两种平台上有着不同层次的差别。对于游戏机，人们会有一个清晰的、戏剧化的故事线索。而对于 PC，人们会有许多种角色和很多种可能性。他们有很小的差异。PC 游戏可以做得非常细致，你可以跟城里的每一个人说话，你可以让每个人和你交谈，而游戏机游戏就不能这么做。如果你只想打通游戏，游戏中随时都会有事情发生，这时动画比对话框更容易让玩家接受。而且这两种平台面对的客户不同，游戏机面对的玩家会相对比较年轻。

Neal Hallford: 你在开发游戏的时候碰到的最令你兴奋的是什么？

Sarah Stocker: 最让我兴奋的是我们给游戏设计了优秀的故事情节。故事情节是判断一个 RPG 的重要标准，人们被游戏的情节所吸引，为故事的发展而努力。我们要让玩家从头至尾都在享受游戏，你不能让玩家千辛万苦的打通一个你的游戏，而只是出了一行字说：“你捡起了一把短剑”，这么简简单单的结束是不能为玩家所接受的。所以我们会请专业的作家来为游戏设计情节，请专业的音效师来设计游戏环境的声音。

Neal Hallford: 你对未来的游戏策划有什么忠告吗？

Sarah Stocker: 我想对那些写故事的人说，要每天都写作、阅读，不要用垃圾来填充你的头脑。我想给他们提一个简单的建议，就是要随时随地地想着你们自己要做的游戏，或者是想要讲的故事，要设计的系统。去试着做所有你能做的事，而无论是否为你所喜欢的事情。如果是你不喜欢的，你要分析你为什么不喜欢，碰到你喜欢的事，你要弄清楚你为什么喜欢。对于具体的事情，要试着去计划一下怎么才能做得更好。

一旦你入了这一行，要尽量去接触不同的工作。你要对自己说“噢，我是非常聪明的人，我愿意做任何我能做到的事情。”不论是不是你需要做的，你都去做，而且要愉快地

去做。快乐是我们做好任何事情的伙伴。努力让自己成为一个不可或缺的人，因为这全都是为了你自己。努力去表现自己，努力去帮助别人，倾听别人的意见，勇敢的去问问题，了解别人在做什么，怎么做的。

还有，不要失去你做为玩家的感觉，不要沉迷于一个好主意而忘记玩家会不会喜欢。你要知道，作家行业里有一句谚语：“晒到你心爱的人”，这是说删掉你自己感觉最好的一部分。这在游戏里同样适用。也许你会做出一个你自认为极其完美的情节，但是如果让玩家一看到它就说：“这是多么烂的东西呀！”那就毫不犹豫地删掉它。这是非常重要的，有的时候甚至起着决定性作用。

最后，最重要的忠告是：“尽量简单”。让玩家很容易地知道游戏的主题、游戏的精华和游戏的系统设计。赢得玩家的信任，这是最为重要的。

第 13 章 Jon Van Caneghem: 魔法门

Jon Van Caneghem 是位于加利福尼亚 New World Computing 的创始人，也是长期以来一直很受关注的 Might and Magic(魔法门)系列的创作者。他最主要的作品有: Might & Magic IX、Heroes 4、Legends of Might & Magic 和 Heroes Chronicles。

Neal Hallford: 我想和您先谈一谈关于你现在正在做的 Might & Magic 游戏，它与这个系列的其他游戏有什么不同吗？

Jon Van Caneghem: Might & Magic 的主人公是我们游戏的主线，在游戏中他们有自己的出身。后来我们决定用 Might & Magic 的名字、背景、人物和故事。Heroes 4 是一个以变换为基础的单人或多人游戏，你可以控制军队，你的任务就是消灭别的玩家或者找到某样东西，这是一种冒险世界和搏斗类型的游戏。

Might & Magic IX 是 Might & Magic 系列 3DRPG 的续集，只要人们喜欢我们还会继续做下去。显然我们已经运用了最新的技术、绘图和音效，但基本原理与以前的系列还是一样的。游戏角色在 3D 的环境下，玩家在已经调整好的故事情节下有了更多的自由。

传奇故事对我们来说是一个很好的出发点，并且也是多人网络 RPG 和幻想类游戏最好的基础，Might & Magic 与一般的 RPG 游戏有些不同，这个名字就是此游戏的最好的宣传。如果人们听到一个名为游戏 X 的游戏，这不会给人们留下太深的印象，而且他们根本就不知道这是一个什么样的游戏。但我们用 Might & Magic 这个名字，人们一听到就会想到其内容，并且给他们留下深刻的印象，在网络上同一时间内你可以和 20 个不同的人一起玩。

Neal Hallford: 说说你第一次接触 RPG 时的情景吧。

Jon Van Caneghem: 好的，第一次接触的 RPG 应该是 Dungeons & Dragons，应该是在 20 世纪 70 年代末，由 TSR 演变而来的，可能现在还在我家放着呢。

Neal Hallford: 你从早期的 RPG 经历里学到了什么呢？

Jon Van Caneghem: 在过去的的时间里，我想我学到的最重要的东西就是永远不要去猜想玩家的打算。当我当地下城主的时候，我想我应该创造足够多的玩家想要的冒险经历，我也把这种想法渗透进了 Might & Magic 游戏里。人们不想要生硬的故事，而且在故事里所有角色的作用都很讲究，这也许是我在纸笔游戏的经验里学到的。不要预言别人的想法，甚至试图去强制别人去做什么事情，因为他们会有更多的抵抗或是拒绝你的期望。

Neal Hallford: 事实上，我们只是用电脑工作，我们不能作出一个什么情况都能适应的地下城主，你是怎么来满足玩家的愿望呢？

Jon Van Caneghem: 我想这是过去几年里对 RPG 的错误说法，在这方面我们真的已经很尽力了。我们也不想再继续做角色扮演的游戏了，我们现在正处在即时战略和冒险游戏的交叉口徘徊。

但是我想关键在于人们要清楚，有些事情电脑可以做得很好，有些事情电脑却做不了。就象是人对人的纸笔游戏，你用电脑就玩不了。但是如果有规则、有技术版权、有编辑器，

就可以利用电脑玩了。我曾经看到过有人用计算器来计算纸笔游戏的速率。

我想可以运用电脑来控制后台的资料，你可能有很多的战斗场景，可能有很多的事情要发生，并且这些情形的发生都是突然的。

Neal Hallford: 做游戏时你有没有什么程序或步骤呢？

Jon Van Caneghem: 我喜欢从视觉角度开始。如果有很好的效果或由于技术的发展我可以运用新的方式来展示角色的话，我一定会去尝试。如果我看到爆炸的场景，我可能会围绕这个来想象一个游戏。

我们真的是先从玩家的角度考虑游戏，其次才是故事性。我们更趋向于技术性而不是机械性，但是游戏的系统却是机械性的。一次我们想到一个故事，并且万事具备，但是另外一些在计划故事的步骤和游戏的概念方面有一些困难，于是交给了程序员并且说：“来做这个工作吧。”这便种下了祸根，因为这并不符合我们的进程。我们首先从系统开始，然后我们写故事并且使系统与故事更好的融合，这样才可以使产品在时间的计划上合理。

Neal Hallford: 你有没有吸收一些传统的游戏产业的经验呢？

Jon Van Caneghem: 好的点子无处不在，我使自己尽量的赶上时代的脚步或者趋向于一些有影响力的事物。最重要的是要注意一些大片，我也玩过相当多的游戏。首先要重视的事情就是要玩所有的新出的游戏，这样可以给我们很多的启示，我们可以知道玩家想要什么，他们擅长什么，或者怎样才可以取得成功。我们会想我们可以把哪一部分做得更好，或者我们可以引进什么优点到我们游戏里并且做得更完美。但是不好的一点就是可能走别人的老路，使得自己的游戏没有了新意。

Neal Hallford: 开始的时候我们总要“重复发明轮子”，你还记得你是怎么发明你的第一个“轮子”的吗？

Jon Van Caneghem: 那是在刚开始玩游戏的时候，我一直在想，为什么不能按照我想的去做呢？有时我会说：“嗨，为什么不能这么做，为什么不能那么做？”我知道电脑可以做很多事情，但是游戏里却不能按照我想的做。那个时候我开始想我可以增加一点新东西进去。我在那个时期玩了很多纸上 RPG 和其他一些桌上游戏。我开始注意游戏的规律，但是在游戏里还是不知道为什么我不能“开枪”，最后我对自己说：“我自己做一个，我想我能做到”，于是我开始着手做。我盲目地相信我可以做一个大游戏，我也知道如果我要继续首先要克服电脑和程序方面的障碍。我开始自己计划，学习数学，学编写程序。一直学了好几年，最后我做出了“魔法门 I”，那时还没有一个成熟的发行和销售系统，游戏产业还在萌芽状态。我拿着我的游戏去找杂志社，但是只有两家给了我答复。我在我的公寓里做了 800 份，决定自己包装、打广告，自己做了所有需要做的事儿。我学到了很多不同的方式去销售。令人惊讶的是，当你不得不去做一件事情的时候，竟然能学得这么快。我对自己说：“我该怎么做呢？我该做什么呢？好，我来试试看。”我走出我的公寓，开始沿街销售我的游戏，第一个月我就卖了 5000 份。后来我又想出了好几种方法来销售我的游戏。后来我创办了 New World 作为出版社来发行我的游戏，然后又召集了一些志同道合的朋友开始发展，那是 1984 年的事了。

Neal Hallford: 您现在也是被公认为是 RPG 类型的开创人之一，对此您怎么想？

Jon Van Caneghem: 这太有意思了，当我开始时也是一个新手，而且这个行业也已经

发展了一段时间，而且一些已经创立的公司和一些前辈们对我也不是很看好。你怎么敢这么干？这么多年过去了，我是少数剩下来的人之一，这已经过了两代了。

当我在 New World 的时候，我们做 Planet's Edge 和 Might & Magic III together 时，我们都是个新手，不过现在我们都有了很多经验。不可思议的是，有很多人已经投身于此事业中了，他们其中很多人，包括你，都还在继续。当我看到一些人在此方面学有所成的时候我就会觉得很骄傲。

Neal Hallford: 毫无疑问，魔法门系列是非常受欢迎的，能在这么激烈的竞争下生存下来而且还这么长寿，有什么秘诀吗？

Jon Van Caneghem: 夸张点说，那是因为我们还在努力，我观察游戏的发展方向。另一个原因是我们想让游戏很好玩。不管有多大的压力，只要我们是為了人们的快乐而做游戏，玩家就会喜欢，这是我们的底线。

如果一个小组不能完全投入到他们的游戏里去，就不觉得自己的游戏酷，那么就不会成功。这也是我一直坚持的。让每个人都快乐，让他们喜欢自己做的东西。

Neal Hallford: 真有意思，你是从你的卧室开始你的事业的，而你坚持了这么多年，现在这样的人已经不多了，除了 John Carmark 的车库游戏外，我还没有见过别的这么成功的例子。你是不是认为现在只有一两个人就能成功的时代已经结束了？

Jon Van Caneghem: 大概是吧。但总有例外，我想人们认为那个时代已经在 20 世纪 80 年代末被 Carmark 终结了。但是，他们错了，那些有才华，聪明的新星还是会发出耀眼的光芒，只不过现在的市场比以前更加成熟。我想他们很多都是被其他因素阻碍了，他们不能吸引足够的注意，没有销售渠道，被这个领域里的其他因素掩埋了。现在这个行业太复杂了。在以前，没有现在这么多要求，如果你有一个好游戏，根本就不会担心会没有好销量。现在有太多的产品，几乎都是高质量的好游戏，你的游戏很快就被淹没了。

Neal Hallford: 现在的竞争这么激烈，你怎么定位现在的 RPG 的方向呢？

Jon Van Caneghem: 以现有的形势，发展总是有很大的空间。现在有太多的产品，而且它们都很好。每年都有成千的同一类型的游戏出现，有的还不能分类。现在我们也不注重游戏的类型了，重要的是怎么做才能有市场。

Neal Hallford: 经典的魔法门的游戏是否能用品牌的力量从 Diablo 类的游戏中争取玩家呢？或者是从策略游戏的玩家中去争取？

Jon Van Caneghem: 首先，要考虑的是货架上已经放满了。消费者在选择产品的时候，首先会根据已经认同的品牌和详细的介绍来选择，所以说品牌还是很重要的。

现在，“英雄无敌 4”已经不再作为魔法门系列来定位了，它就是英雄无敌 4。它已经成长起来，离开鸟巢，自己飞翔了。虽然他现在有些过分独立以至于冲淡了本体的品牌，但是我们不会愚蠢到死保住一个品牌不放。这是事实，无法改变的。

Neal Hallford: 当你第一次和别人说你将以电脑游戏作为人生追求的时候，他们是否能够真正理解你的行为呢？

Jon Van Caneghem: 很多人并不是很了解这个行业的，他们认为我的工作可能就是关于写作方面的工作。对于我来说，真正的游戏策划是一个对所有的部分都了解，包括引擎和代码，知道这些是怎么工作的，他们管理所有的界面和美术资源。他们把产品的不同部

分连接起来，他们了解所有的部分，并且指导整个小组明确方向。

Neal Hallford: 你觉得这些年你学到的最有价值的是什么呢？

Jon Van Caneghem: 最快乐的事情莫过于看到大家都买你的游戏吧。人们之所以会买你的游戏是因为不同的原因，有的人是因为它有美丽的画面，有的人是喜欢游戏里的声音和音乐，有的人喜欢在游戏场景里闲逛，有的人则是喜欢去杀怪物。各种因素融合在一起，不能固执地按照自己的想法去做游戏，自己不喜欢的就不放到游戏里去。你必须有一个开放的头脑，你必须要考虑你的个人想法不是所有的人都能接受的。记住，玩家的想法才是最重要的。

Neal Hallford: 您怎样确保你所做的游戏已经满足了玩家的需求了呢？

Jon Van Caneghem: 我们大多数的游戏都有一个很详细的设计。我们一般是先有一个大的世界系统设定，然后再往这个世界里添加细节，同时修改这个世界的不合理处，不放过任何一个小错误。经过磨合，我们就基本完成了大部分工作，剩下的就是为世界定下一个规模，因为我们一旦开始了，一个小错误都会很麻烦。剩下的工作就是体力劳动了，我们会用所有的精力完成细节。

从商业角度来看，你总是像切蛋糕一样的慢慢实现计划。如果事情出错了而且不是很严重，你可以不用管他。你这样做是为了保证项目，你还是会做出一个好游戏。如果你不这么做，你在耽误时间，你会付出几个星期或者一个月的代价，这是策划的一种挑战。不只是想作出一个好游戏，同时也需要作出正确的取舍来保证项目的成功。

Neal Hallford: 你作为一个策划有没有创造出一些让你自豪的设计？

Jon Van Caneghem: 我现在也觉得很酷，我从来没有想到会有那么多好评，那是在“魔法门 IV”里加入的 Cloud of Xeen 和“魔法门 V”里的 Darkside of Xeen。如果你用手把他们两个结合，就会出现 World of Xeen。世界有两个尽头，你可以用同一个角色在世界的两个部分任意走动。

他们在一个巨大的平面的世界的两面会有什么发生呢？如果你能完美地完成任务，而且你同时有这两个游戏，世界就合成了一个球，所以我觉得这非常酷。

Neal Hallford: 那是一个大挑战，当你第一次做的时候一定耗费了很大的精力吧？

Jon Van Caneghem: 是呀，我做第一个的时候真是竭尽全力，我不知道我要做什么，但是我相信只要我想做就一定做得到。最后我做到了而且非常成功。当我做第二个的时候，我对自己说：“要知道，我想做就能做得到，而且会非常好。”令人吃惊的是，我很快就完成了，完全没有像第一个游戏那样的辛苦。

Neal Hallford: 我们经常会犯错误，但那些都是我们的无心之过，你认为策划会做出的最差的决定是什么？

Jon Van Caneghem: 在不考虑技术或是还没有代码的情况下就想着如何规划游戏的做法是非常错误的。这是个大问题，如果你按这条路走下去的话，你就会耽误了你的游戏设计，你只有 50% 的可能性可以做出这个游戏。

Neal Hallford: 您的工作是什么？你是怎样制作像 Might & Magic 这样的游戏的？

Jon Van Caneghem: Might & Magic 的风格属于自由轻松型，如果你是我们的客人，你可以随心所欲，我尽可能地减少限制性。这就是我曾经说过的玩家的手段。我们尽量多给

玩家可以使用的方法，尽量多制造一些障碍物，但我们从不想玩家怎样完成游戏的方法。我们希望玩家可以运用这些工具并用不同的方法来解决同样的问题。

Neal Hallford: 尽管过程会有很多变化，但界面可以控制整个环境，甚至可以统计玩家的数量。这样会不会给予了玩家太多的信息呢？

Jon Van Caneghem: 每个人都有自己的偏爱。有些人不喜欢任何信息，而有些就很喜欢，因为这样他们的感觉像是在玩游戏之前得到了电子数据表一样，想让所有人满意是非常困难的事情。

统计学最大的问题是电脑操作，这使得游戏失去了很多纸笔游戏的许多好的素材。当你手里拿着骰子坐下来时，你嘴里会说：“噢，如果我扔个 12，风会大 1，我就能跑掉的几率就会增大 2.14！”，但是在电脑上你只能轻轻地点击一下鼠标。

如果过分简单的话，你就会失去那种在你世界里令人吃惊的复杂性的感觉了。人们如果无论如何都意识不到什么是好，什么是不好，然后就只能迷茫了。如果你要是太注重的话，你要学会如果去平衡这两方面的关系，并且这也是玩家所需要的一些线索。

Neal Hallford: 让我们说说 RPG 要满足全世界玩家方面的话题吧，*Might & Magic* 是已经被翻译成了很多国家语言的游戏中的一个，此游戏是怎样被承认的以及各国的评价又如何呢？

Jon Van Caneghem: 现在最大的问题就是语言障碍的问题。产品必须友好地面对全世界，你要学的第一件事就是更多的绘画和少量的文字，我想这也是为什么我们要减少文字猜谜的原因。我们现在的市场是国际性的市场，所以当你做游戏时不得不考虑得更多。

通晓人情世故是一件很有意思的事情，拿德国人来说，游戏越难越好。如果游戏难以取胜，他们将会给你五个星，如果游戏非常难，以至于在第一场战斗中不可能不死的时候，他们会爱上这个游戏，因为他们喜欢顽强。法国人喜欢场面漂亮的的游戏，看上去越精彩的游戏越受他们的欢迎。我还没有完全理解英国人的爱好，只能说他们更专注于不屈不挠的感觉，他们希望游戏可以尽可能的便宜。

Neal Hallford: 您对日本的市场有什么看法，日本人好多是 RPG 的 fans 呀？

Jon Van Caneghem: 他们似乎真的很喜欢故事性，他们也很喜欢抽象的不可思议的概念。应该说他们更喜欢抽象性，他们更喜欢没有感情的东西，我的意思是他们考虑的是 *Final Fantasy*，现在我也不知道他们的真正意图。

我想最难理解的就是国家之间的差异问题，人们总是喜欢涉及到自己国家那些神秘的历史。如果你的游戏里有很多幕府时候的将军或者日本武士的话，那么这个游戏在远东会比在欧洲更加畅销。我记得几个别人做的游戏，是一些关于东部欧洲的神话，在波兰、乌克兰和其他一些地区的统治者，此游戏出乎意料地受到玩家的欢迎，因为这些可以和那个地方的人们联系起来。我们对于其他地区的远古时代的传说不是很了解，但是对于他们地区的人们却是众所周知的，所以这就可以看出不同地区的玩家有着不同的兴趣点。

Neal Hallford: 对于把 RPG 游戏移植成其他版本，您最头痛的事情是什么呢？

Jon Van Caneghem: 我现在在为下一代电视游戏机的游戏开发努力，像 PS2。我必须为这种游戏机重新做游戏，但是很多设计不适合用游戏机玩儿。在硬件方面，和 PC 有很大不同，你没有键盘来玩。在内容这一点上，你必须理解 RPG 要更趋向于年轻的玩家，漫

画、主题、故事以及所有的内容都要根据其所面对的对象加以调配。

Neal Hallford: 做 RPG 最难克服的障碍是什么?

Jon Van Caneghem: 就现在的市场来说, 应该是 3D 的工作。它不只创作了一个, 而是创作了两个或三个层面的人、编辑器的技术和策划用电脑开发游戏的发展。

我最开始的时候, 规划、创意、干所有的事儿, 如果不好就再来。但是我很擅长如此, 市场也很明确: 设计——开发——消费。但是很多年后, 这问题变得更复杂了, 更好的主机、更多层次的人成为了策划并且制作游戏, 这是因为编程很难、美工很难、数据的实现很难。这对于地图、人物、物体和创作物都是一个大的进步。

Neal Hallford: 对于现今的策划们来说, 他们有最新的技术, 有什么是策划经常犯的错误呢?

Jon Van Caneghem: 现在有的策划不在他们的游戏里包含地图信息, 这让我非常郁闷。从 1985 年开始, 游戏地图都开始附带相关信息系统, 如果你现在这么做的话, 就麻烦大了, 而且还真的有很多游戏都不考虑这个因素, 于是你就不得不在地图上一圈一圈的绕来绕去。我希望有东西来告诉我, 我应该干什么, 我在哪里。这是最基本的原则。

Neal Hallford: 在我们结束今天的采访前, 您能说说对将来的策划的建议吗?

Jon Van Caneghem: 你要非常地喜欢游戏并且还要用心去做游戏, 这样你才可能做出有可玩性的游戏。

第 14 章 Carly Staehlin: 网络创世纪

Carly Staehlin 是 Origin Systems 公司所作 Ultima Online 游戏的制作人，并且也参与了此游戏最新版本——Third Dawn 的制作。首先她是一个游戏制作人，并且也是 Origin 的 Game Master，其次她还是一位作家，她还做过第一人称射击游戏，参与过 Quake II 的制作。

Neal Hallford: 能说一下是什么原因使您对 RPG 产生兴趣的吗？

Carly Staehlin: 我第一次玩 RPG 游戏是在我大概 13 岁的时候，当时是和我的一些朋友在一起玩的。其实在那以前我就玩过纸笔游戏——Dungeons & Dragons（龙与地下城），这游戏只有淘气的孩子才玩，因为玩这游戏时不得不扒在地上，当然我也是一个顽皮的孩子。我很喜欢这个游戏，我和朋友一玩就是六个多小时，我是名战士，我与那些怪物战斗，这个游戏非常重要的就是团队合作。

Neal Hallford: 社交性是 Ultima Online 非常明显的一个卖点，这个特点是不是您小时候玩游戏时受到的启发呢？

Carly Staehlin: 当然，人们对于玩游戏的各种类型的玩家做过调查，有成功人士、社交家、杀手以及探险家，在 Origin 游戏里我们还加入了另一种类型的人就是驯兽师。我首先是一个成功的人，其次我也可以说是一个社交家，我认为这些是我的本质。我喜欢成功，我喜欢塑造一个成功人士，我希望自己树立目标并且不断地增长技能。在游戏的环境里，我会为得到更高的评价而多做事情，所以我可以更加社会化，然后我就可以出名。人们在游戏里希望有更多可以为自己两肋插刀的朋友，有更多可以共同完成的事情，这些也是我曾经玩过的网络游戏的本质。当我在学校里玩 MUD 的时候，这一本质就更加确实了，这也是我在 Ultima Online 游戏里的一个思想。

在 RPG 游戏里，开始作为一个社会型的人，我对于怎么引起别人的响应和他们在游戏里所想要的一切很感兴趣。作为一个制作者，我总是全神贯注于玩家的需求、想法和他们在游戏里想做的事情，他们可以相互交谈，他们可以组成一个团队，向别人展示他们的一切，邀请别人到他们的环境中。这些就是主要的焦点。

Neal Hallford: 在原来的纸笔游戏里是不是有些东西很难在现在的游戏中体现呢，是不是应该放弃这些呢？

Carly Staehlin: 当你与别人面对面的时候，你可以用肢体语言、音调和嗓音来说明一些事情，甚至可以做恶作剧，人们可以认识到他被骗了，但是他们不会感到失败，因为他们知道这是游戏的一个技巧。但是在网络游戏中，如果你企图运用错误的消息来作为技巧的话，人们只会想到这是一个 Bug，他们会认为出现了错误，但他们绝对不会认为这是游戏的一个技巧。迄今为止，我还没有看到在任何 RPG 游戏里成功的例子。

现在的技术还没有发展到可以使声音的语调、肢体语言和其他的一些东西完全运用到网络游戏的地步，在纸笔游戏里这些可是非常关键的部分。

Neal Hallford: 在单人 RPG 游戏里，只要你做错了的话，你就可以停下来，并且从头

开始。但是网络游戏很难办到这一点，玩家不可能重新开始，不能不与其他玩家说话，他们相遇在游戏的世界里，也许彼此留下了很差的印象，这就使得学习这个世界的规则出现了一些困难，你是怎么处理这个问题的呢？

Carly Staehlin: 在玩游戏的过程中不能保存和重新开始，这一直是人物发展中需要挑战的问题。这不仅对于大型多人游戏来说是一个困难，对于单人游戏也是一样。传统的故事是不断地挫败人物，然后人物通过不断的努力克服困难，扭转败局。在故事、电影、小说和连环画中令人激动的就是这不断克服困难的精神，但是在单人游戏里这一点就不能保留了。首先要肯定他们所做的一切，并且肯定他们越做越好，只有这样他们才能继续挑战。

在过去，策划尽量解决这些问题的方法只是使得问题越来越难。玩家也非常的迷茫，直到他们发现游戏中有人可以解决这个问题，他们发现了他们要杀的对象，杀掉他并且得到相应的报酬，然后再和他的同伴回到开始的位置。如果你再和那个人说话时，他就会告诉你下一个目标，当然这个目标要比刚才那个人强一些，玩家杀掉他后，就会得到更好一些的报酬，这样一次又一次地重复。在过去的大型游戏里这个循环只是推动玩家杀掉越来越坏的坏人，但这也不是很成功，但是在 *Ultima Online* 里也有同样的错误。

在 *Ultima Online* 里，我们想引出一种向坏人挑战的规则，但是这并没有使得人们杀掉了敌人，而是使得每个人都为了自己反对其他人。给他们工具去创作游戏情节，在这一点上，要想一想最初的 D&D 的经历，想象着游戏的情节，并且与玩家的反馈相结合创作出更好的游戏，这也是网络 RPG 的发展方向。

Neal Hallford: 你游戏里大量的内容都是依靠玩家来提供的，如果是正确的话固然好，但是你怎么保证玩家所提出反馈的正确性呢？

Carly Staehlin: 大型多人游戏可以有很多方面可以发挥。首先有玩家对玩家的方面，也就是说玩家之间的竞争上做文章。然后是玩家和怪物之间的交互，你要在你的游戏世界里加入各种各样有趣的怪物，吸引玩家去探险并在路上设计各种各样的事件来挑战他们。还要有足够好的人工智能，让玩家感觉到好像是和别的玩家在竞争一样。你可以在你的世界里安排我们称之为兴趣点的东西，那可以是各种各样的东西，可以是一个迷宫，让玩家必须要穿越迷宫才能得到一个特殊的東西，也可能是许多蝴蝶围绕在你的身边飞舞，或者是一个独角兽出没的地方，或者是一个只有情侣可以去的秘密的海滩，也可以是一个充满怪物的地牢。你可以安排一个 NPC 对玩家提出各种要求，可以让他在街角喊“帮帮我，我的妻子走了，帮我找到我的妻子！”然后你就在游戏世界里帮助他找妻子，并且找到了他的妻子并把她带回来。这是另一个角色扮演的乐趣，所有的兴趣点一起创造了一个总是很有意思的游戏世界。

Neal Hallford: 大型网络游戏就要依靠玩家的，你是怎么引起玩家兴趣的呢？你是怎样使他们每天或者每月甚至每年都来玩这个游戏的呢？

Carly Staehlin: 因为游戏有很多的信徒。其中一部分是我们的工作人员，首先要使得我们的游戏效果值得你付出投资，但这在短时间内是很有效的，我并不认为这是可以永存的，我想更多的要来自另外一部分人，就是处理人们的关系和注意人员发展的那部分人。另外一个关键在于我并不认为探险这类型的游戏要把所有玩家想要的工具都统统放在他们手里。如果他们有了更多可以允许他们建立自己的兴趣点，让他们自己举办一个婚礼或者

是在温暖的房间里聚会。无论如何诱使他们对游戏发生真正的兴趣，并让他们更长久的沉浸于此，让他们始终处在一个快乐的环境里。玩家自己管理这个世界，游戏就可以更长久生存下去。

Neal Hallford: 那您是怎样测试您产品的效果的呢？工具越多，就会越困难，因为在产品面市前，要测试和改正所有的 Bug。

Carly Staehlin: 你必须尽可能地减少失误。当你给游戏里加入一个新的工具或者道具的时候，要确信它在游戏中会和其他的工具及道具相融合，这就是为什么你的团队继续维护这个游戏的原因。当你进入游戏，各种可能都会发生。我们不能做全面的测试，但是我可以告诉你现象，于是就可以迅速地找到错误并且改正它。这不会用太多时间，但下次我们就不会再犯同样的错误了。

Neal Hallford: 通常来说有两种类型的玩家。有的人不经常玩游戏，每周可能不要五个小时，还有一些玩家每周可能玩五十多个小时。如果你做的游戏太难，那不经常玩的玩家就会因为失败感而放弃游戏。如果你做的游戏太容易的话，那每周玩五十小时以上的玩者就会玩通关。你怎么处理这种问题使得两种类型的玩家都满意呢？

Carly Staehlin: 我最近想了很多，我在想要怎么才能让玩家在升了一级后会感到很大的成就感，而且不能让他们在游戏过程中渐渐失去信心。因为你需要好几个月才能升到下一级，而且不能让那些不是认真的玩游戏的玩家也能得到同样的待遇，我们设计了一些小情节给玩家，只给那些在线时间已经超过一定时间的玩家的权限。在这些小情节里，会给予玩家一定的奖励来增加角色的属性，让角色可以拥有几个月后的能力。

举个例子来说，也许你能举起别人只有喝了药水才能举起的东西，或者可以进入一个特殊的竞技场，而你一个 18 级的骑士，你发现你可以装备最好的武器和最好的护甲。当你从竞技场出来的时候，你还是你，那些能力都消失了。但是你还是非常高兴，因为在竞技场里非常高兴的玩了半个小时。不用付出任何代价就能体验到你三个月后历尽千辛万苦才能达到的真正的 18 级骑士，据我看来真正的骑士根本就不会在意那些在特殊的竞技声中才能体验到的骑士的力量。那只是短暂的体验，你不是想给他们吹嘘的材料，而是调起他们的胃口而已。

Neal Hallford: 您认为 UO 更受哪种类型的玩家青睐呢？

Carly Staehlin: 到现在为止，还是倾向于核心玩家的，这大概是因为游戏的工作人员本身就是玩家的缘故。他们有玩过 MUD 和 D&D 的经历，而且还有对于 RPG 基础的理解。人们对于 RPG 有不同的定义，传统的方面来说，RPG 是游戏里创建的一个人物，就像是 UO 一样，就算你每周只有半个小时玩 UO，你也可以享受到这个游戏的乐趣。

当我为 UO 工作的六个月里，我总是按时完成工作，却没有减少核心玩家应该做的事情，我找到了怎样使临时玩家享受游戏的方法。从他们第一次走进游戏，他们就会发现这片富饶的世界是多么欢迎他们的光临，这也是 UO 现在的发展目标，也是我们短期内尽力的方向。这条路任重而道远，因为游戏有群核心玩家，并且这些核心玩家玩此游戏已经很长时间了。而且我需要也必须说，在此游戏刚刚投入市场的时候，我对它并不看好。如果你在 1997 年设计一个大型多人游戏，一定不会被批准，它只能吸引一小部分核心玩家，我不是说 UO 是一个过于狭隘的游戏，我们必须要考虑要怎么样新手才可以享受到游戏的

乐趣。

Neal Hallford: 现在人们可以从无数的网页和网络公告板上得到信息,一旦有任何事情发生,立即就成了人人皆知的东西,这也会把一些事情搞糟。你是怎么面对这种情况呢?

Carly Staehlin: 花费精力去处理这些问题是不值得的。为什么我要用 80% 的精力去解释那些几天就能解决的问题呢? 很明显那是对我的时间和精力的浪费。我们知道人们热衷于某种方式的探索,世界在变化,总有新的事情让他们去看去做。

因特网的另一个特点是如果你告诉你的用户你在游戏里加入了什么,他们会感觉到。如果是他们从来没有听说过的,那么就一定是个错误。我们如何来告诉玩家那是我们为游戏加入的新元素呢? 我不想告诉你那是什么,我们会加入一个新的故事来描述新的元素的来龙去脉。不管是个新的怪物,新的武器,或者其他什么新鲜的东西,我们会引导玩家自己去发现这些信息,这让他们非常兴奋。他们会说“噢,那是什么东西,这个故事说的是什么意思? 我们去看看吧,它可能就在那里。”最后他们找到了它,无论怎样,他们会非常高兴,因为他们真的完成了寻找这个新元素的任务,于是,大家就都知道这个新元素了。这为游戏添加了乐趣。

Neal Hallford: 大多数网络游戏现在都慢慢分化成两个阵营,一个是无尽的任务类的以等级为基础的,一个是 UO 类的以技能为基础的,你对这个现象有什么看法呢?

Carly Staehlin: 在以前我们没有意识到这一点的时候我不知道这是一个问题,但是现在不同了。在游戏慢慢成熟的过程中我们一直在调整,我们有专门的一个小组来负责这个工作。玩家喜欢我们听取他们的意见来让游戏更加完善,他们不喜欢我们让他们觉得应该简单的东西复杂了,或者是应该弱的怪物太强了。这是一个冲突,即使这对于游戏来说是好事儿。

Neal Hallford: UO 鼓励和玩家合作,你是怎么让他们这么做的呢?

Carly Staehlin: 我们有两个主要的目标,第一个是改善游戏,第二个是做玩家想要的游戏。其中一个是在玩家的反馈中得来的,在 UO 的早期,玩家的反馈不能及时收到,玩家没有一个专门的渠道来让我们知道他们的意见。于是,玩家留言板出现了,公司通过留言板得到反馈并且帮助我们做决定。

去年我们在得到用户反馈后努力的工作,用户让他们听到他们的声音,公司把有代表性的可利用的意见再提出来讨论。我们找到那些不是玩家下意识的反应,而是真正做出的评估和想法。我们把已经采用的意见和想法放到我们的开发网站上,玩家可以发表他们的意见来反馈给我们。这些想法会经过我们的发挥和测试,最后成为最终发布的游戏里的一部分。玩家还有更好的方法来看到他们的意见是否被采用了,重要的是要让这个反馈环节牢固。

我们给玩家一种感觉,让他们觉得不是跟制作者一对一的谈话,而是一百对一的交谈。在别的地方这并不是真的存在的。你不能告诉 Steven Spielberg 你的想法,或者期待他对你关于他上一部电影提出的意见做出回答,但是人们总是坚信他有权利跟游戏开发者交谈。那是游戏开发者的责任,他们必须要回复。作出一个让人们满意的游戏是一条很长的路,我们能做到的是理解他们为什么这么说。

有很多次你会发现因为在游戏里没有足够的信息,于是玩家就必须合作。玩家不可能

会想到开发者能想到的那么多要素，所以有时你不得不融合很多玩家的意见，看看他们倾向于哪些方面，这很难取舍，但是我们知道，这样可以让游戏更加有生命力。但同时我们不能采用所有的建议，我们的一个用户 Gordon Walton，有一个叫做 TYRANT（暴君）的网名，他说这种做法是不民主的，是专制的，但是我们是不得不做出这个决定的。我们希望人们理解我们，我们真的想对所有的反馈都很感兴趣并且采纳所有的反馈来完善游戏。

Neal Hallford: 您会碰到一些玩家向您提出一些他们非常想放到游戏里的意见吗？

Carly Staehlin: 你要知道我经常收到完全相反的意见，我们必须拒绝一些，这很常见。

Neal Hallford: 好，有什么是一些玩家经常提出的，但是又不能做到游戏里的意见呢？

Carly Staehlin: 玩家希望能创建他们自己的物品而且可以任意给他们起名字。在技术上我们疏漏了这一点，制作物品的工匠在制作物品的时候有给这个物品起名字的权力，但并不是所有的玩家都能任意起名字，因为一小部分玩家利用这种方法来骚扰别的玩家，于是我们就限制让他们只有得到 Jew killer sword 或者 Fag Basher 的时候才能给自己的武器起名字。我们想把这个作为礼物送给那些真正想自己起名字的玩家，但总是会有一小部分人利用这个来扰乱游戏世界。UO 已经是一个成熟的游戏了，我们有一个拥有许多不同的玩家的游戏，即使有非常小的一部分玩家这么做来扰乱整个游戏世界。最后，我们只好把这个功能取消，因为这个功能根本就按正常的方式工作。

人们也希望有权利创造他们自己的个性化房子，他们不希望被我们提供的房子模板限制。事实上这会对整个世界制造一个大问题，如果人们能给他们的房子里添置东西，这些东西的不同组合会造成很大的不可预料的结果。

玩家希望在游戏里自动传送到其他人那里。那也会产生问题，因为如果人们可以随时任意传送到别人那里，有的人就可以忽然传送到别人旁边 PK 别的人，因为传送规则允许。

玩家之间的公平是非常重要的，用这样的方法来 PK 是不能允许的，但是游戏本身无法判断这种做法。同样的道理，如果一个人在你身边跑来跑去并且叫着你的名字骚扰你，你 PK 了他。根据游戏规则如果你杀了另外的清白的玩家，你就变成了一个杀人犯。

游戏不能判断你当时的做法是否正确，这些玩家提出的建议我们不能采纳。这是在 UO 上真实发生过的事情。很多你想要的东西我们不能放到游戏里，像起名字这样的看起来很好的建议如果放到游戏里，可能会带来很多无法控制的可能性。一些捣乱分子会用这种设定来对别的玩家产生破坏，让我们无法维持游戏世界的平衡性。

Neal Hallford: 总的来说，UO 在发布以来最好的事情和最坏的事情是什么呢？

Carl Staehlin: 最让我们痛苦的是我们把 Guilds 引入了游戏，我们没有料到玩家用它的特点来盈利。住房系统设计得非常好，让游戏变得更好玩了，人们会吹嘘他们在 UO 里拥有一个房子。他们在游戏里会觉得非常满足和自豪，因为他们有独一无二的东西。他们可以装饰他们的房子，这让他们觉得非常棒。同时也在无声的向别人说：“我的房子是独一无二的，不是每个人都能有的，让别人都来羡慕我吧。”

另一个遗憾是没有一个独特的名字，并不是说我在重复说我的错误。你必须有一个独特的名字，你必须有责任心，你如果有责任心就不会像那些捣乱分子一样。如果你有一个独特的名字，你不知道昨天谁打了你，你不知道你在追的是谁，你不知道谁给了你一把魔

法剑，连谢谢他都找不到人。没有独特的名字很大程度上阻碍了游戏的交流，因为我们不能根据名字来区分玩家。

Neal Hallford: 你认为什么是阻碍多人游戏的最大障碍呢？

Carl Staehlin: 对于今天来说，我想应该是快速发展的技术、游戏规模和开发成本之间的平衡关系吧。一台可以干很多事情的机器是很贵的，如果你厌倦了 UO 想让它也有绚丽的 3D 效果，对于成本来说是承受不了的。需要很大的投入来开发也需要很大的投入来升级机器系统。

Neal Hallford: 最后，你有什么对游戏策划的忠告吗？

Carl Staehlin: RPG 最重要的是人与人之间的交流和沟通，如果想当一个 RPG 游戏的策划，需要学习人和人之间的交流，了解你周围的人。了解什么使人生气，什么使人激动，为什么你昨天会激怒你的朋友，为什么今天你的朋友会认为你是最好的人。学会分析不同的人的不同做法，用各种知识和信息来填充你的脑子，经过这些分析，你会开始真正的了解这个世界，把我们的世界当成一个 RPG，所有发生在我们的真实世界的事情都是很宝贵的，都是你做你自己的 RPG 时的宝贵素材。

努力学习，努力读书。我强烈建议去读各种书籍，了解历史上的名人秩事。读历史是一个非常好的激发灵感的方法。学习政治，一个多人游戏就像一个社会，游戏公司就是政府，了解政府是怎样发展他们的国家和人民的意识的。所有这些都是素材。学习数学也是必要的，因为你需要统计你的实际理论是否可行。你还要计算和安排事情，统计学也是很有帮助的。

第 5 部分 附 录



-
- 附录 A 术语表
 - 附录 B 《Kronдор的叛徒》游戏企划书
 - 附录 C 设计文档——摘录于 NOX
 - 附录 D 世界布局——摘自游戏《辐射》
 - 附录 E 游戏脚本——摘自《Kronдор的叛徒》

附录 A 术语表

“A” Title (等级“A”)：是指那些被认为最有潜力获得良好销售业绩的游戏。由于投资者在游戏产业上持谨慎态度，它也成为对那些能够获得出品的游戏的非正式的称呼。

Alpha Stage (alpha 测试)：alpha 测试在游戏开发过程中是一个非常重要的标志，在第一次测试中，游戏的核心特色和主要内容都需要实现，而且为该次测试准备充分。通常，不需要体现较多的特色，而在测试后所有剩余的工作将涉及到完善全部的内容以及填充 Bug。

Animations Cycle (循环动画)：动画帧的集中体，表现详细的移动循环，并且可以通过不断重复来构建更多的行为动作。例如：在行走动作中，这种角色的动作只是向前迈一步，如果多重复几次，就可以创建出来想象中的连续行走。

Artificial Intelligence (A.I) (人工智能)：设计者定义出来的行为、反应、次序，它们可以定义给非玩家角色或怪物，以便赋予它们有目的行为的外观。例如：定义一个怪物为在两点之间来回行走的哨兵，如果玩家角色走的足够近而能被它看见，怪物需要停止移动，然后攻击玩家角色。这种反映出次序的控制条件，就是这个怪物的 AI。

Assets (资源)：游戏引擎创建一个“真实”游戏世界所依赖的不断更新的数据。位图、地图单元、声音事件、3D 模型、背景资源、记录对话框、人工智能程序以及运动捕捉都是资源的一部分。资源有时也称为 resource。

Attributes (属性)：属性是一个角色“自然”思想和物理能力的一系列表现。游戏中也称为 stats、characteristics 或 traits。

Avatar (角色)：电脑创造出来的角色，在游戏世界中由一个真实的玩家所操纵。首先要求在游戏世界值得去体验和探险。同时也称为 player character 或 PC。

Back Story (背景故事)：文档所叙述的所有事件，它在游戏世界中将起到主线的作用。

Bandwidth (带宽)：通信线路所传输数据数量的测量标准。

Beta Stage (Beta 测试)：当游戏的所有特点以及内容都已经引入，并准备最后一次测试时，项目的 beta 测试就已经准备好了。在这个时候，设计队伍需要面对的只是游戏平衡性以及填补 Bug。

Bit (比特)：是 binary digit 的缩写，一个 bit 表现为二进制数据。（例如：一个仅仅有两个选项位置的选择题）是电脑存储器最小的单位，一个比特只能存储为 1 或者 0。

bitmap (.bmp 图像)：程序员通常用 BMP 图像存储一个图片。电脑中的图片是由许多比特组合而成的大型数据结构，这个结构称为 map。这就是 bitmap 的由来。

Bug (臭虫)：这是一种俚称，用来说明在游戏设计或编程中存在的缺点，而这种缺点将带来巨大的不可预期性以及不受欢迎的结果。

byte (字节)：一个字节在电脑存储器中代表的是 8 个比特。它可以单独存储一个字母，例如字母 A，或者可以存储 0~255 之间的一个数字。许多字节的组合将出现更多的情

况，比如 kilobyte (1024 bytes)、megabyte (1048576byte)、gigabyte (1073741824byte)。

C (C 语言)：最初于 1972 年由戴尔实验室的 Dennis Ritchie 开发出来。C 语言以及衍生出来 C++ 语言是当前电脑游戏开发所用的最知名的两种语言。

Central Processing Unit (CPU)：这是电脑核心所用的微型芯片，通常用来编译和执行游戏引擎。

Class (职业)：角色或者 NPC 所拥有的职业。一个角色的职业取决于一些特殊的设置，其中包括他们可以支配的技能、他们可能知道的物体种类以及如何更快的升级。例如：如果 Lothar of the Hill People (山丘之王) 属于魔法职业，那么，与普通的战士或者小偷不同，他需要到处寻找任何他所需要的魔法卷轴。

console (Set Top Box) (机顶盒)：常用的术语，用来描述一类游戏机，这种游戏机需要电视才可以玩。Sony Playstation、Sega Dreamcast、Nintendo64、Microsoft X-Box 都是这类游戏的代表。

D&D (龙与地下城)：Dungeons & Dragons 的缩写，无论在电脑游戏还是其他类型的游戏中，它都是现代所有角色扮演类游戏的鼻祖。

Dead Squirrel (呆板的疯子)：在整个游戏中完全无用的物体，只是用来强迫玩家角色为完成某个任务而进行游戏。(见 Vibrating Blue Squirrel)

Death March (死亡三月)：通俗的术语，用来描述游戏开发最终阶段的状态有多么严酷。通常表现为松弛的团队士气、管理上莫名其妙的批评，以及最后期限所带来的混乱。

Design Document (设计文档)：由设计团队完成的文档，需要准确地描述出在游戏项目中将看到的、感受到的开发流程，以及技术上的体系结构。

DM (城主)：Dungeon Master 的缩写。在纸笔版的“龙与地下城”中，是为了帮助其他玩家创建和控制游戏发展的人。

E3 (E3 大展)：The Electronic Entertainment Expo，是美国致力于展现最新的电子游戏以及娱乐软件的最大（也是争议最多）的展览。大多数游戏公司通过这个机会向媒体展现和推销他们将要推出的游戏。

Easter Egg (彩蛋)：彩蛋是隐藏在游戏中的某些特色、物体或事件，它仅在非常特殊的情况下才可能被发现。

Emergence (突变)：复杂的，有时令人惊奇的结果。这种结果是在一个系统中，由简单的规则相互作用引起的意想不到的情况、行为和输出。例如：国际象棋的基本法则是相当简单的。仅有六个不同的部分，每一部分都有一个特殊的规则用来控制它如何移动或攻击。在任何给定的情况下，棋盘上仅仅有 64 个位置可以占用。在象棋游戏中，最终只需要达到一个目标——俘获对方的国王。不管看上去这种因素有多么简单，玩家总有无数种方法来获得胜利，并且没有任何两种方法是完全一样的。这种策略体现出一种特性，那就是玩家相互之间斗争并取得胜利。

Experience Points ((角色的) 经验点)：用数字来表现角色物理属性和智力的增加以及冒险过程中所获得的经验。当角色经验增加时，他们将获得更好的技能，在游戏系统中排名上升，或许还能升级。

Feature Set (外观特征设置)：外观特征设置是游戏界面、游戏可玩性、游戏内容的

所有体现，这样也就定义出特殊的产品并造成了与其他竞争者的不同。外观特征可以是指在游戏中控制的角色，也可以是指在屏幕上到处移动的个性化的菜单。事实上，外观特征中所考虑的是游戏可玩性或者其他所有在游戏中能体验到的任何相关的东西。

Feedback（反馈）：在玩游戏时所遇到的一段文本消息，可视的、可听见的事件，或者值得去注意的变化，这样可以告知玩家在游戏世界中由于他们的交互所带来的一些结果。例如：当玩家角色在游戏中放出魔法时，可以通过伴随着声音的闪烁火球来让玩家知道魔法已经释放出来。

“Feeping Creaturism”（无用的特色）：这是一种非常不恰当的要求。为了在游戏的特点列表中增加“仅一两个特点”，而这些特点甚至在此之后将不再出现。这是设计新手们常常会犯的小毛病。

First Person Shooter (FPS)（第一人称视角射击类游戏）：在游戏世界中通过玩家角色的眼睛来展示整个 3D 世界并可以射击的一种游戏类型。Doom、Quake、Unreal 都是这种游戏中最有名的。

Flowchart（流程图）：一个图示的输出结果，用来表示玩家游戏中的不同选择将如何影响游戏的发展，在游戏发展的关键点处如何引导路线的发展，以及人机交互所带来的结果。

Fog of War（战争迷雾）：是等比例观察法游戏的主要特点。战争迷雾是指除玩家角色的视野所涉及的一小块明亮的地方以外，那些变暗的区域，或者指玩家所控制的角色尚未探索，或者指当前尚未占据的区域。

Frag（毁灭）：Doom 以及众多的后续游戏产品正受到越来越多的玩家喜爱，这个术语意味着杀掉或者毁坏一些实在的东西，例如 Vietnam War era。有些非常恶心的事情是使用手榴弹将东西炸成碎片，我们称之为 fragged（被撕裂的）。

Frame Rate（帧数）：游戏中所有可见元素被游戏引擎重新绘制的速度。更高的帧速带来的是使用烟雾的高级效果，以及更加真实的动画效果。

FRP（幻想角色扮演类游戏）：幻想角色扮演类游戏所共有的简称，专门用来注明其游戏内容。

Full Motion Video (FMV)（过场动画）：一个非交互式动画片断，用来确定当时情景，分配任务目标，或者奖励玩家完成了某个游戏目标。

Gambit（策略）：起源于意大利语言 gambetto，意味着绊倒某个人。策略是玩家造成的战略上的变化，牺牲小的因素来换取更多有利的因素。

Game Engine（游戏引擎）：是一堆可以高度重复使用的程序代码，设计者可以从中集合和选择创建游戏世界所需要提供的数据。

Game script（游戏脚本）：设计队伍中的写作者需要完成的一个文档，其中显示游戏基本的故事发展线路，并为游戏设计对话。通常也称为 screenplay。

Game System（游戏系统）：处于每个游戏核心中的规则的核心，用来管理角色、怪物、物体、环境，使它们可以相互交互。

Game World（游戏世界）：电脑所产生的现实，在其中玩家可以控制其角色。

GDC（游戏设计者大会）：游戏设计者大会的缩写，在加利福尼亚州的圣何塞市每年

举办一次。实际上是设计者讨论理论和游戏实践的论坛。

GenCon (美国游戏玩家大会)：美国最大的游戏玩家大会，其特色是包括了从传统的卡片游戏到电脑 RPG 游戏的各种类型，每年都能吸引超过 25000 位参观者。

Genre (类型)：游戏发展的普遍种类，通过游戏可玩性或者角色行为来决定类型设置。例如：角色扮演类游戏、实时战略类游戏、模拟类游戏、冒险类游戏都是游戏出售时的不同分类。

Gold Stage (最终阶段)：一个游戏计划如果达到最终阶段就可以认为已经完成、没有 Bug 的项目，而且准备向公众公布。

Graphical User Interface (GUI) (用户图形界面)：通常称为 gooeey。GUI 是一种在电脑屏幕上显示图标、按钮、菜单，以及对话框的设置，它允许玩家操纵角色的移动和交互、显示角色统计出来的信息、控制游戏外观、设置游戏环境的困难度，以及加载或储存游戏当前进度。

Hit Points (攻击力)：在一个玩家角色“死亡”之前判别其受到多少伤害的数字测量方法。

Hotspot (热点)：游戏环境中的一个物体或者一个环境，当单击它时，将引发特殊的交互。例如：门是游戏环境中热点典型的例子。你敲击门，然后你得到了交互——无论是门打开了，还是你得到了“门被锁上，需要一把钥匙”的交互信息。

Immersion (沉浸)：使用艺术、声音以及故事的组合来让玩家深深沉浸到游戏世界中。

Interface：参考 Graphical User Interface。

Isometric Perspective (3/4View) (等比例观察法)：游戏通过等比例观察法显示出来，具体表现在摄像机从一个方向的上方往下看玩家角色。Diablo 是典型的等比例观察法游戏的例子。

Kludge (拙集)：由 klewj 发音而来。这是一个俗语，表示使用一种不雅的方法来解决设计或程序问题。简单来说，像是用锤子将一个正方形的钉子敲入一个圆形的洞里。

Latency (延迟期)：发送方向接收方通过网络发送数据流的时间测试。而游戏将来的发展，就是将电脑连接上网络。（如果使用者在网络中游戏，而要忍受长时间的等待，他们常常因此而抱怨延迟 (lag)。lag 是一种延迟，例如当玩家移动角色时，能够感觉到他们发出命令，等待，然后最终反映到游戏中。）

Level (区域，等级)：这里由上下文可以理解为两种可能的意义。

Game Design (游戏设计)：一个大型游戏世界中的小区域，其中游戏目的是通过统一的结构、地图单元、物体、怪物来刻画和完成，以便表达出特殊的观点和情形。

Character Status (角色情况)：角色职业发展的一种测量标准。如果他们在职业中发展得越快，他们的等级就越高。

Level Editor (区域编辑器)：一种特殊的程序，用来构建一个游戏的区域。区域编辑器通常是非常有用的工具，它们可以用来创造怪物、地形、技能效果、陷阱以及其他事物，使这些东西成为在游戏世界中存在的一部分。

Linear Title (线性任务)：在游戏中，需要玩家去完成一系列由游戏设计者制作的预

定任务，以便赢得游戏。

Localization (本土化)：为了输出到不同市场或者翻译成不同语言而进行准备的过程。

Mapping (贴图)：在游戏设计过程中，有几种不同的意义。

Texture Mapping (表面贴图)：当一个物体需要贴图时，使用一个特殊表面的 2-D 位图——例如说：混凝土、钢铁、蜥蜴皮——把 3D 多边形模型包裹起来，以便幻想这个物体就是用这些东西做成的。

Bump Mapping (凹凸贴图)：一种贴图的特殊格式，赋予物体深度的一种幻想。Mip Mapping (就使用 Mip Mapping 词组)：当角色移动的更近，或离开的更远时，物体贴图不同大小之间变换的方法。这样做，用来当某些事情发生时防止颜色或贴图扭曲。

Massively Multiplayer Online Game (MMOG) (大型多人在线游戏)：允许上千玩家一起竞争或合作的游戏，该游戏需要玩家在辽阔地域探险，以及持久稳固的在线环境。而该环境一般都用 3D 渲染。Ultima Online、Everquest、Asheron's Call 都是这个特殊类型游戏的优秀例子。

Metagame (交换游戏)：一种大型的心理游戏，在玩家和设计者之间玩，在游戏世界中的所有情形都设计成有目标和有解决方案的。

Milestone (里程碑)：在开发过程中，一个游戏的项目通常要分割十几个甚至几百个部分，这些小的部分都称为里程碑。通过这些重要的阶段可以确定项目是否按照目标进行，从而决定需要重新调整还是继续进行。里程碑代表最基本的、最切实的意义，管理者可以由此跟踪游戏开发的进度。

Mod：这是一款游戏。这款游戏是改变另一款已经存在的游戏中的重要内容，并部分或完整地重新构建该游戏。举例来说，如果玩家在第一人称射击游戏 Unreal 中使用区域编辑器，如果他们有意愿、时间及工具，他们就可以把游戏中所有的 evil Skaarj 变成 Teletubbies、Santa Claus，或者任何其他东西。游戏也通过这种方法改变成为大家所知道的 mod。

Monkey Problem (弱智问题)：这是一个贬义的术语，用来形容那些不需用脑子的、重复性的任务。设计者放在玩家前面的任务，就连一只猴子都可以不断重复做上几个小时来完成。

Monster (怪物)：在角色扮演类游戏中，怪物可以是定义出来的任何形式的人工智能，并可以在战斗中与玩家交战。怪物可以如 12-toed snortablog 那样怪异，如 rabid squirrel 那样简单，如 Imperial tax collector 那样平凡。如果它们可以杀掉你，那它就是怪物。

Morph (变形)：metamorphosis 的简写，一个物体或东西变成了另一个东西。例如：如果在一个恐怖的角色扮演类游戏中，一个满月的晚上，你所控制角色正在阴暗的地方潜伏着，那么当看见一个人变成狼人时，就不应该感到吃惊。

Motion Capture (动作捕获)：动作捕获涉及录制——或者称为捕获——一个在真实世界中的物体运动，并通过精确的数学描述保存下来，再应用于电脑制作的模型。把一个真实演员放到一个特殊的人体中，在每一个解剖学上较重要的关节处做上关键记号点。演员通过运动分割，由电脑计算出人体所有关键点的位置和方向，然后构造运动曲线和演员所表演的运动数学模型。这种运动曲线能用来控制由电脑构建的模型，产生非常令人信服

和逼真的效果。

Multiuser Dungeon (MUD)：这是 MMOG 的前身，是一个允许网络玩家探险的大块而持久的宇宙，只不过这些东西都是通过文本格式表示出来的。玩家控制客户端，使用简单的词汇命令，例如“GO WEST”或者“TICKLE THE HERRING”，通过他们的行为获得交互所带来的结果。

Nerf (修正)：在线游戏的设计者们需要删除可能带来整个游戏体验方面严重不平衡的情况的一个标准、一个物体、一个魔法，或者游戏中的一些面貌，而这些往往是由那些玩家所提议的。

Nonplayer Character (NPC)：在一个游戏中，任何不是由人为控制的，说话或者不说话的角色。NPC 可以买卖货物，提示有关游戏的线索，或者提供生动活泼的争论话语，或者在故事主线中担当滑稽的角色。

On the Fly (随心所欲的变化)：通过游戏引擎赋予物体生命。例如：如果一个程序员告诉你，他的引擎可以随意的变化，那就意味着它可以使得一个物体不需要美工的动画设计，自然地变成另一种物体。也就是说，如果需要的话，游戏引擎可以使得任何两种物体随意地相互变化。

Party (组织)：一些角色的组合，在这个组合中，他们分享金钱、原料资源，而且这些角色有可能在几个不同的玩家控制之下。

PC (计算机, 玩家角色)：根据上下文，有两个意思。如果在关于计算机硬件的讨论中，PC 就是个人计算机的缩写。而在角色扮演类游戏中，代表着玩家角色(player character)。例如：角色、玩家由游戏世界所控制。

Persistent Universe (存续宇宙)：一个无论玩家是否在线和娱乐都可以持续发展的在线游戏世界。存续宇宙同样承担需要记得玩家最后下线前在什么地方，带什么东西的功能。有这种变化的游戏有时也需要玩家创建他们自己的虚拟家园、物体和故事，而这些都能成为游戏构建中的一个部分。

Platform (平台)：游戏平台是指一个在其中可以运行游戏的特殊硬件系统。例如：如果一款游戏是说运行在 Playstation 平台上，那就意味着它仅可以在 sony 的 playstation 上面运行，而不可在 sega dreamcast 上运行。

Play Balancing (游戏平衡)：调整规则使之完善、确保游戏的内容公正、让玩家获得最大的利益、消除不应该有的情况，简单来说就是让游戏更好玩。

Player (玩家)：这是一个真实的、坐在电脑前面玩游戏的人。不要和角色弄混淆。

Polys (三角形)：polygons 的缩写，3D 游戏构建所需要的基本的构造模块。你的游戏引擎中使用了越多的三角形，你的游戏世界看上去就觉得越平滑，像素感就越少（记住，增加一定数量的三角形同时也意味着游戏引擎有更多的需要去渲染，这就是说在帧速上要减少许多）。

Port (端口)：端口是游戏之间相互传输的平台，从整个游戏中来说，在规则、感觉，或整个内容上都不会有重大的变化。

Real Estate (真实资源)：游戏资源中储存的媒体资料所占有的空间总数。例如：第 6 关在 DVD 中占了多少空间？

Real-Time Strategy (RTS) (实时战略类游戏)：这是一种游戏类型，玩家在游戏中和其他玩家进行竞赛，而他的操纵却不需要等待。每一个参加者都可以控制大量的单位，可以聚集大量的资源、建造防御，或者攻击其他玩家。

RPG：参照 Role-Playing Game。

Scaling (缩放比例)：在游戏设计中根据不同的情景有两种解释。

Object Scaling (物体缩放)：收缩或者放大一张地图、一个物体，或者一个角色。

Difficulty Scaling (难度缩放)：为了挑战玩家角色的能力而任意改变游戏形式或者怪物属性。例如：当探险荒地时，通常会遇见 Brown Wolves，而它将会攻击玩家。不幸的是，Bob 这个冒险家是等级 8 的战士，对于他来说，Brown Wolves 不再是个挑战。这时游戏引擎可以平衡难度，让这个时候 Bob 在荒地里遇到的不是 Brown Wolves 而是 Vorpals Bears。

Scripting Language (脚本语言)：一种强大的、特殊的语言，它被设计者使用，且被游戏引擎所支持。这样就可以方便地在物体之间创建关系（例如怪物 A 可以携带物体 C 这样的列表关系），设置有条件的行为（例如当金属板 Q 被压下去时，一个火球就会从走廊 Z 砸下来），或者在游戏引擎中设置其他任何一种可能的命令。

Side Scroller (卷轴类游戏)：一种 2D 游戏的类型，角色只可以上下、左右移动。Defender 和 Sonic the Hedgehog 都是这种游戏的代表。

Simulation (模拟类游戏)：一种游戏的类型，在这类游戏中，它尝试重现真实世界中的体验。开车、飞行以及大多数体育运动都可以归于这种游戏。

Skills (能力)：在游戏世界中，任何一个指定的角色都可以完成的行为。例如开锁、点燃爆炸物，或者翻筋斗。有时也称为 abilities。

SKU (库存控制单元)：是 Stock Keeping Unit 的缩写，通常发音为 skew。SKU 可以为游戏提供多种不同的接口。例如：如果一款游戏专门为 Windows 操作系统设计，那它仅有一个 SKU。如果以后支持 Macintosh，那它就有两个 SKU。如果再支持 Playstation，那么就有三个 SKU 等。如果一个公司把游戏从一个平台转变到另一个平台上，那么就称这家公司为 SKU houses。

Sprite (小动画)：一种很小的，但可以动的位图。

Storyboard (故事模板)：在整个项目计划阶段的一系列概括，是为了说明一个完成的 FMV 或者特殊的物件应该是什么样子的。

Strategy and Tactics (策略和战术)：范围和比例中有些差别，策略和战术都是为了完成特殊目标所制定的计划。策略是从大的方面上考虑，利用一些不同的方法通过较长的时间周期来达到设计结果。从另一个方面来说，战术本质上就是通过小群体引起小的、简短的事件发生，进而影响到大的策略。

Subquest (子任务)：一种非玩家角色分配给玩家角色的任务，当完成时将会推动游戏发展。

Texture Map：见 Mapping。

Turn-Based Game (回合制游戏)：一种游戏类型，在游戏规则中，只有当每一个玩家都轮到并完成所有的动作后，游戏才能继续进行。轮到是指移动游戏中的小东西或者完成一个行动。

User-Friendly (用户友好的……): 需要被考虑到一个新手需要理解的任何一件东西。

Vaporware (部件): 当前任何被设计进去的项目, 但它不一定能被最终完成或拿到市场上销售。

Vibrating Blue Squirrel (掉宝): 在宝箱或在死去的敌人身上发现的任何随机的、平凡的, 或者普通的物体。

World Editor (世界编辑器): 一个强大的、直观的程序, 设计者可以由此来创建游戏区域。编辑者可以放入地图单元, 重新整理 3D 墙壁、增加怪物、指派 AI, 或者直接更改游戏区域中几乎所有的内容。

Zero-Sum Game (零和游戏): 一个交互式的环境, 在这里胜利者和失败者总是同时存在。

Zhul: 以“of Zhul”结尾的任何东西, 都是有强大力量的物体, 它在游戏中可能也是惟一的。

附录 B 《Kronador 的叛徒》游戏企划书

在 1991 年，我与著名的游戏设计者 Jhon Cutter 合作，创造出—款名为《Kronador 的叛徒》的游戏，并为它创作了故事情节、人物对话以及一些策划。这是一款奇幻的角色扮演类游戏，并在日后成为最热销的游戏之一，在 1993 年还获得 FRPS。根据作者 Raymond E. Feist 和 Midkemia 出版社的小说、人物和场景，《Kronador 的叛徒》刻画出了强有力的故事情节，并且给了我—个很好的机会，在 Midkemia 大陆上展示我自己设计的新的角色和场景。Midkemia 大陆是现代科幻文学作品中—最受欢迎的场景之一。

下面的摘要来自《Kronador 的叛徒》的设计文档，这是一个展示绝大多数游戏是如何产生的理想的实例。设计文档采用五到十页的计划书的格式，这能使开发者激动并且使你的项目获得资助。

这些来自《Kronador 的叛徒》的摘要已经得到 Neal Hallford、John Cutter、Raymond E. Feist 和 Dynamix 公司的授权。Copyright 1993 Dynamix, Inc. 作者 Raymond E. Feist 和 Midkemia 出版社享有部分著作权，All rights reserved. Dynamix 公司是 Sierra 在线的成员之一。

《Kronador 的叛徒》游戏企划书

作者 John Cutter/Neal Hallford

根据作者 Raymond E. Feist 和 Midkemia 出版社的作品创作

1. 欢迎来到 Isles 王国……

一只暗黑精灵族的猎犬正拼命地在你身后追赶，几乎将咬到你的脚后跟了，它会杀死任何企图接近 Gorath 的人，Groath 是一名前 moredhel 的领袖，也是你偶然获得的旅程中的伙伴。

他逃离了自己那些敌对的人们，来到了西方至高无上的君主——Krondor 的王子 Arutha 面前，告诉了王子一个极其重要的消息——战争即将爆发。在王子的宫殿中，你在诸侯王 Locklear 的陪同下曲折地向南行进，闯过一个个充满欺骗和危险的圈套，去阻止一场在 Midkemia 大陆上前所未见的邪恶战争。一路上你还将碰到许多其他君主派来的刺客，为了生存下来去阻止战争，你必须战斗到底。这就是游戏《Krondor 的叛徒》。

从冒险经历一开始你就必须武装自己，在你向南去往 Krondor 的道路上，你可以在废弃物中寻找对自己有用的东西，买卖和交换那些你需要的物品。当与刺客、强盗以及神秘的怪物战斗时，你可以使用像上帝之怒这样的魔法咒语，或挥舞着致命武器（如 Moredhel Lamprey）来打击你的敌人。当你战斗的筋疲力尽时，你可以走进一个城镇，去一家客栈里休息一个晚上，而你有可能遭遇任何事情，从与一个乖戾的侏儒口角到与当地旅馆的主人友好地下国际象棋。在 Midkemia 大陆的荒野中你要解开神秘的 moredhel 宝盒的秘密，然后打开它，你将变得非常富有。通过庞大的技能树，你将学会开锁、修复武器，同时你也会为得到报酬而工作。通过截取敌人的秘密通信，你就能知道前方路途上哪里会有埋伏，或者能找到那些药剂瓶、咒符和金钱的秘密隐藏处，这些东西在你的一路上都很有用处。无论你走上哪一条路，都将有不一样的冒险在等着你。来选择一条你自己的道路吧，来探索你自己的 Krondor 世界吧。

2. 角色扮演游戏的革命

自从 Raymond E. Feist 的最畅销的小说 Magician 出版后，全世界的科幻迷们都被主人公 Jimmy、Tom 和 Pug 的冒险经历深深吸引。他们努力保卫 Midkemia 大陆和 Isles 王国不被邪恶的中世纪习俗所吞噬。我们通过使用 Dynamix 公司早期的三维引擎就能描绘出一幅幅栩栩如生的世界样貌，再把非常流行的科幻和强有力的游戏引擎结合在一起，就能创造出那些适合在个人家用电脑上运行，并引人注目的角色扮演类游戏。

《Krondor 的叛徒》（以下简称 Krondor）这款游戏将是多人游戏方面的一座具有革命性的里程碑。它是一款在真 3D 环境下的第一人称视角的游戏，它明显区别于当前市场上其他大部分用块状渲染技术或者仿 3D 技术的游戏。在这款游戏中玩家可以探索户外更广阔的环境，他们可以绕着房屋行走，进入建筑物，沿着地形行走，或者利用树木和山体来掩护自己，抵挡敌人的攻击，而不像其他大多数游戏那样被限制在一块狭小的区域里活动，比如走廊之类。Krondor 将利用三维模型创造出一些与周围环境相关的谜，玩家通过解开这些谜，可以学会怎样取得胜利或者怎样逃避危险。

(1) 战斗

正如我们的竞争者对标准战斗系统进行了许多改进一样，Krondor 中的战斗将允许我们创造性的一次选择多个单位。另外，改进还体现在实实在在的各个方面，包括图形、动画、游戏性和界面。战斗将采用回合制，意思就是人和电脑轮流做出行动，就像两个人下国际象棋那样，玩家可以花较长的时间来考虑自己的每一步行动，并为自己的任何遭遇做好全

面地打算。装备差的玩家，通过使用更好的策略甚至可以击败强于自己的对手。这样取得的胜利将使玩家深刻体会到游戏中的乐趣，而不是依靠简单无聊的掷骰子来决定。

(2) 取其精华，弃其糟粕

Kronador 保留了许多角色扮演类游戏玩家所熟悉的东西，比如对资源的管理利用、探险、战斗、解谜和角色发展系统。但它摆脱了传统 RPG 游戏对等级的约束，以及那些只为了限制玩家自由和创造性的探索而设置的障碍，去掉了等级系统中角色发展的不合逻辑的突然性升级。在 Kronador 中，角色的成长将依赖于他们每次使用的技能，并且将重心集中到角色能力的快速成长上来，这是玩家们最感兴趣的。

(3) 一种新的解题方式

Kronador 这款游戏引进了一种新的解谜方法，叫做字锁箱。它允许玩家通过使用屏幕上的公文包——就像打开公文包的锁那样简单，而不是敲键盘来解开谜题，这和其他游戏里要求玩家寻找一个特定角色并取得所需密码相比，既快速地解决了谜题又玩得很有趣。

(4) 热门的故事和角色交互

Kronador 将提出一种改进的机制来影响游戏中 NPC 的行为。当游戏中角色相遇时，它们将对所见和所做的事采取动态的反应，这些是通过一个关键字系统来实现的，NPC 通过改变自己的反应还告诉玩家们，他们最想知道的那些事物的有用信息。比其他游戏都好的是，Kronador 这款游戏是根据一部最受欢迎的现代科幻作品制作的，刻画出了精彩的人物对话和史诗般的故事情节。在这款游戏中，玩家将统领多种有趣的英雄，战斗在正义与邪恶的广阔战场上，而不像那些典型的毫无意义的去寻找和集齐 12 颗珠宝，或把重点放在大量计算方面的游戏。通过将故事分成多个章节，玩家可以监视自己在游戏中的进度，以及还有多少需要完成的任务，这种进度反馈在现存的所有其他 RPG 游戏中是找不到的。

3. 卖点

- 这是有史以来最逼真最翔实的电脑描绘出的 3D 世界！玩家可以探索潮湿的沼泽、黑暗的森林、白雪覆盖的山峰、恐怖的地牢、神秘的山洞，还有很多很多。这是用先进的 3D 技术创造的第一款虚拟的奇幻游戏。
- 简单的单击操作来完成移动、战斗、对话和解谜。复杂的是游戏本身而不是操作界面！
- 令人惊叹的逼真的战斗和动画场面。
- 强大的人工智能。终于，你的电脑对手会像人一样思考和行动了，不再有那些无目的的四处游荡的怪物了。现在，怪物们都有自己独特的个性和战斗策略了。
- 先进有趣的故事情节描述系统。整个史诗般的故事是由 9 个独特的令人激动的章节组成，每个章节都是一段独立的冒险，充满了曲折而引人入胜的故事，并用电影场景将这些表现出来。那感觉就像花了 1 个游戏的钱玩了 9 个游戏。
- 超过 100 条独一无二的咒语（都有着迷人的名字，比如上帝之怒、水之吟唱、永恒寂静、天堂之眼等）。
- 能找到许许多多实物：武器、藏宝图、魔法装备、金币、值钱的宝石和珠宝等。
- 在游戏中每个角色都有完整的个性发展，比如喜好、力量和弱点，甚至有隐藏的动机和野心。

- 简单有趣的角色创作能令人体体会到游戏的轻松有趣。
- 角色面部表情的改变显示出害怕、生气、痛苦等。
- 在游戏中有很多令人毛骨悚然的电影剪辑片断，还有生动的特写镜头。
- 上百个有趣的巧妙的谜题设计（解决这些谜题是有益处的，但对于完成整个游戏来说不是必需的）。
- 在超过 30 个独特的场所中进行买卖交易。
- 生动的配乐和逼真的音效使人身临其境。

4. 配置需求

- 386sx 或更高，640KB。
- VGA 显卡。
- 2MB 的内存。
- 8~10MB 的硬盘空间。
- 可兼容的声卡。
- 发行日期：1993 年春。
- 文件：65 页的攻略，地图。
- 建议零售价：\$69.95。
- 通关时间：70~100 小时。

5. RPG 市场

RPG 市场毫无疑问是非常巨大的，并且有着相当宽广的前景，同时被证明，它的吸引力已经囊括了多种电脑以及非电脑的形式，这就使定义一个一般的 RPG 玩家变得很困难。但是，通过分析游戏本身的关键因素，来找到玩家和非玩家都喜欢或讨厌的内容，这还是有可能的。

(1) CompuServe 选出的最好的 CRPG 游戏的特征

数月前 CompuServe 举行了一场投票，一位名叫 Hercules 的人，在游戏者论坛当站长助理，他寄来了一份单子，上面列着优秀 RPG 需要具备的特征，然后让人们从中选出自己最喜欢的 4 个。下面的表格列出了在本次投票中排名最前的 12 个特征：

优秀的 RPG 特征

1	角色或其组成部分的发展
2 (并列)	故事情节
	平衡感
4	战斗
5	游戏界面
6 (并列)	标识简便 (自动地图、图标等)
	解谜
8 (并列)	与 NPC 交互 (对话)
	可重玩性
10	非线性的发展

11	图像
12	声音

(注:从中我们可以很快看出,玩家们最喜欢的游戏,以及这些游戏所应具备的特征,图像和声音的名次应该可以排得更高点。)

(2) 为什么人们愿意购买和玩电脑 RPG 游戏

- 它是能让人逃避现实的娱乐产品。游戏玩家可以完全沉浸其中或暂时忘掉烦人的现实。他们能在游戏中装扮成英雄人物,生活在一个激动人心的时代。
- 幻想的游戏通常设置在轻松的环境中,并且唤起人们对那些童年幻想的回忆:身着华丽铠甲的武士、会喷火的龙、令人惊奇的魔法,以及等待营救的漂亮公主。
- 许多玩家都重视游戏的价值。他们用同样的钱去玩投币机的游戏,兴趣只能维持几天,而一款角色扮演游戏需要几个月才能玩通关。好的平衡性游戏能经常给玩家带来新奇的东西:与神秘怪物战斗,学习一道新的咒语或使用一件新的武器,探索一块新的未知区域等。

(3) 人们不喜欢怎样的 RPG 游戏

□ 游戏太难上手

创造一个新角色需要涉及很多东西,需要花上好几分钟才能完成。而且,新的角色攻击力很低,很容易被饥饿的怪物吃掉,并且玩家经常要经历好几次的失败,才能使自己的角色够等级,在初期的战争中存活下来。另外,具有讽刺意义的是,大多数游戏中所谓的绝对自由性是毫无用处的,甚至使玩家失掉兴趣。因为当玩家进入游戏世界后,发现自己正站在一个奇异世界的中心,这时玩家心中只有这样的疑问:“现在我应该做什么?”

□ 游戏太复杂

许多游戏的选项都有很复杂的控制处理界面,以至于电脑处理起来都很忙。

□ 角色扮演游戏单调乏味

当玩家遇到平衡性很差的的游戏时,他们就会提出这样的抱怨。在 Sega Genesis 平台上的游戏 Phantasy Star 2 就被再三的批判,不是战斗太少了就是战斗太多了。或者有可能的是,随着游戏情节的发展,没有足够多的新鲜事物让玩家来探索发现。另外一个问题是贴图,除非自动贴图是必须的,否则就成为了一种强制行为。许多人喜欢贴图,但更多的人不喜欢,因为它减慢了游戏运行的速度。再一个令人乏味的因素是,在完成游戏的过程中,有大量的毫无意义的搜寻工作必须完成。

□ 故事情节大同小异

故事情节都非常相似,由于脆弱的故事描述系统使得设计者们趋向于把与众不同的地方丢失或忽略了。一部分责任是由于非线性的设计,而更重要的是游戏脚本的质量。

□ 游戏需要太长时间通关

另一个有价值的论点是,游戏不应该太大,以至于很少有人能玩通关。在购买 Might & Magic II 这款游戏的玩家中,只有不到 5%的人把它玩通关了(据 new world 最乐观的估计)。而这些玩家都要花上 150~300 个小时来玩通关。

(4) 竞争

有数个游戏将在 1992 年发行，它们是直接的竞争者。这些游戏是：

名 称	发行日期
Ultima VII	1992 年 6 月 1 日
Ultima underworlds: the stygian abyss	1992 年 3 月 1 日
New "magic" line from SSI	1992 年 10 月 1 日
Darklands	1992 年 10 月 1 日
Crusaders of the dark savant	1992 年 6 月 1 日

(5) 主要的设计目标

很明显在今后的几年里，《Kronador 的叛徒》这款游戏并不是惟一将要发行的角色扮演类游戏。那么怎样使 Kronador 成为角色扮演类游戏中的老大呢？下面有几个方面是我们需要关心的，它们涉及到在当前市场上玩家们喜欢什么讨厌什么。

□ 增加亲切度

我们首要的目标是使游戏满足大多数人的要求，但同时不能忽视了那些骨灰级玩家们们的要求。这些铁杆的拥护者们希望看到的角色扮演类游戏是由探险、资源管理、解谜和战斗等部分组成，所以这些东西将在设计的时候包括进去，但是我们也要简化游戏，让它拥有更加友好的用户界面和更大的吸引力，就像播放电影一样。在这方面，我们将要满足两个群体的需求：对于主流的大部分玩家，我们将用优质的图像和逼真的音效来吸引他们，而对于那些骨灰级 RPG 玩家，我们将提供一个熟悉而更生动的角色扮演环境来满足他们的需求。

□ 降低上手难度

Kronador 这款游戏将使入门变得更简单更有趣。它的名气，特别是宣传片都深深吸引着玩家们，使他们都渴望玩到这款游戏，与之前的游戏相比，这款游戏的角色创建过程不再有复杂的要求，而会提供些有用的信息，使创建过程变得更有趣，并且在游戏开始时的训练阶段，将更趋向于帮助玩家尽快适应游戏和操作界面。

□ 给玩家明确的目的和主人翁的感觉

将通过下列几个方面来达到目标。首先，屏幕上的地图可以一直使用，这样可以消除玩家由于不熟悉环境而产生混乱。再次，有的游戏强迫玩家走了很长一段路程，却让玩家无所事事，和这个情况不同，我们的游戏通过三维的非交互次序来进行电影场景的转换，这样玩家可以选择某些行动让它自动完成，并且显示用掉的时间。

□ 强调故事性

游戏发生在一个令人难以置信的世界里，换句话说，也就是令人信服的。角色是多重空间的，并且能调动起玩家的情绪。故事情节是通过精心策划的，里面有许多让人惊喜的地方，还掺合了幽默和感伤，并且还有大量的秘密和暗示来激起玩家的兴趣。

□ 鼓励策略思想

这种策略思想不只是运用在战斗和解谜中，也用在其他很多方面。比如，玩家收到警告，一支庞大的敌军将要攻击自己的城堡，于是玩家就要赶回去保卫城堡，这时玩家就可以选择走森林中的捷径赶回去，而避免与敌军在大路上相遇。

□ 增加产品价值

杰出的介绍是 Kronador 中故事描述经验的一个必要部分，但它也作用在其他方面，比如相当重要的方面有：把消费者的注意力吸引到零售上来，把注意力吸引到媒体上，并且增加长期的重玩性。在游戏性方面，图像和声效是两个重要的因素。另外，游戏“波形”的大小和质量决定了游戏的重玩性，波形是由振幅（高度，或者说激烈程度）和波长（宽度，或者刺激维持的总时间）组成的。在市场上的大部分 RPG 游戏一般都有宽广的波长，却只有小的振幅——重玩性是非常差的，因为游戏从不能令人激动。相比较而言，大部分的街机游戏有很大的振幅，但是只有很短的波长——重玩性也是非常差的，因为缺乏游戏性。解决的方案是在保持 RPG 游戏的宽广波长的同时，通过杰出的图像、声效和游戏性来增强波形振幅的大小。

附录 C 设计文档——摘录于 NOX

1. 游戏模式

(1) 单人模式

这是一个典型的单人游戏。你可以为你的人物选择一个角色，这就决定了你的角色今后发展的情况以及可以接受的任务。接下来，你需要通过并完成 11 关——它们一个比一个长，一个比一个困难——直到你最终面对 Hecubah，这个不死女皇。

(2) 多人模式

这是一个舞台，为了完成紧密的多人模式任务。在设置完你的角色的基本属性之后，你将进入特殊设计的地图，在其中的和人类对手战斗。在这里，每个人都是同样的等级——角色不获得经验值（他们的属性都大约相当于等级 10 的角色——见下文）。

2. 角色种类

(1) 战士

战士捍卫着恐怖领主们的荣誉，被作为军用力量为他们服务。其中的精锐穿着通常充满魔法的金属铠甲，并且携带重剑、斧头或者锤子。战士可以携带除了弓以外的任何武器，他们擅长使用盾牌或重剑给敌人以重击。虽然他们并不是不屑于使用充满魔法的武器，但他们有荣誉般的严格纪律，远离魔法技能的练习，战士往往是非常强壮的、结实的、敏捷的。

战士从靠近领主要塞 Dun Mir 的山脉中开始他们的冒险。他们在 badland 处巡逻，防止有害的东西靠近并闯入和平宁静的村庄。

(2) 巫师

巫师是完全的使用魔法者，他们依赖于一些幻术来达到他们的目的。他们的身体往往是虚弱的，但是却是精神方面的老手。他们能创造魔法陷阱，其中蕴涵了死亡的能力。他们惟一的武器就是法杖，同时他们也不能穿上铠甲，因为这样会影响他们释放魔法。他们的魔法是相当有效的，并且有进攻性和防御性的技能。

巫师从 Galava 城堡附近开始冒险，这里是巫师协会的所在处。

(3) 魔法师

魔法师保护草原和森林中的人们。他们是中等的魔法使用者，可以召唤大地上的生物来执行他们的命令。他们不可以设制陷阱，但可以创造爆炸人，这是一种特殊的创造品。当他们面对敌人时，就会投掷出魔法物体。魔法师比巫师有更多的生命，但在魔法技能上却没有那么厉害。总之，他们可以挥舞法杖、弓、弩，他们也可以穿皮革铠甲。

魔法师从 IX 小镇附近开始冒险，这里是魔法师神殿的所在处。

3. 角色属性

属性可以区别各个种类最基本的特征，可以通过升级来获取更多的属性点。

(1) 生命 (HP)

生命代表在你死亡之前能够承受多少的伤害。用一个红色的血槽来表示你当前生命的情况，如果血槽是满的，代表当前你的生命是最多的。每当受到一次攻击，你的血槽中的

平面就会下降一些。

当你达到最多的生命时，你必须升级到更高级才能得到更多的生命。

身体能量可以随着时间的回复而逐渐回复。你也可以通过吃食物（苹果或牛排）、喝生命药剂、接受生命魔法来迅速补充自己的生命。

(2) 魔法 (MP)

魔法决定巫师或者魔法师能够使用多少技能。在红色血槽旁边的蓝色魔法槽就是用来代表魔法值多少的。技能将使用你的魔法值，而这些魔法值将从你的魔法槽中减去。

当使用一些技能时，将持续地使用魔法值。“光明魔法”是从你的手指中发出一个明亮的球，并持续地电击你的目标，直到你的魔法用完或离开。“补充生命魔法”将把你的魔法变成目标的生命，不过比率要小于 1:1。

你的魔法值也可以随着时间缓慢地回复。你可以通过喝魔法药剂、使用魔法回复技能，或者站在魔法回复方尖石塔旁来迅速回复魔法值。

战士不能够使用魔法。在他们的界面中，没有魔法槽。

(3) 力量 (STR)

力量影响你的物理攻击能力、你可以使用铠甲和武器的等级，以及你可以携带东西的多少。

(4) 速度 (SPD)

速度影响你的角色的敏捷度。你的速度越快，你跑和移动的速度就越高。

4. 起始属性

所有的角色一开始都有相同的属性，这就表现出来你是作为普通的人类进入 Nox 的。当你升级时，你的角色将明显地影响到这些属性将如何改变。

经验等价 (EXP)	生命 (HP)	魔法 (MP)	力量 (STR)	速度 (SPD)
0	20.00	78.00	20.00	17.25

5. 经验等级

(1) 经验和属性

你的经验等级决定了你的基本属性。更高等级的战士可以使用 deadlier blow 更快地攻击，更高等级的巫师可以使用更多的技能，魔法师将在所有的属性上获得更多的点数。

下面这张表表示出单人游戏模式中 10 种等级的属性情况。当你选择单人模式时，你最多只能达到 10 级。

当你达到新的等级时，你的生命值和魔法值都自动回复到一个新的最大值。

多人模式中的角色不能够升级。所有的属性都将设置成为最早等级时的数值，如下表。

		战 士				巫 师				魔 法 师			
PTS	EXP LEVER	HP	MANA	STR	SPD	HP	MANA	STR	SPD	HP	MANA	STR	SPD
0	1	20.00	0.00	20.00	17.25	20.00	78.00	20.00	17.25	20.00	78.00	20.00	17.25
5000	2	34.44	0.00	31.67	17.67	26.11	88.22	21.67	17.39	28.89	84.89	23.89	17.50
11000	3	48.89	0.00	43.33	18.08	32.22	98.44	23.33	17.53	37.78	91.78	27.78	17.75

续表

单人模式的 10 个等级													
		战 士				巫 师				魔 法 师			
18200	4	63.33	0.00	55.00	18.50	38.33	108.67	25.00	17.67	46.67	98.67	31.67	18.00
26840	5	77.78	0.00	66.67	18.92	44.44	118.89	26.67	17.81	55.56	105.56	35.56	18.25
37208	6	92.22	0.00	78.33	19.33	50.56	129.11	28.33	17.94	64.44	112.44	39.44	18.50
49650	7	106.67	0.00	90.00	19.75	56.67	139.33	30.00	18.08	73.33	119.33	43.33	18.75
64580	8	121.11	0.00	101.67	20.17	62.78	149.56	31.67	18.22	82.22	126.22	47.22	19.00
82495	9	135.56	0.00	113.33	20.58	68.89	159.78	33.33	18.36	91.11	133.11	51.11	19.25
103995	10	150.00	0.00	125.00	21.00	75.00	170.00	35.00	18.50	100.00	140.00	55.00	19.50

多人模式													
		战 士				巫 师				魔 法 师			
PTS	EXP LEVEL	HP	MANA	STR	SPD	HP	MANA	STR	SPD	HP	MANA	STR	SPD
Arena	N/A	150.00	0.00	125.00	21.00	75.00	150.00	35.00	17.50	100.00	125.00	55.00	18.50

(2) 等级

当你达到一个新的经验等级时，你就可以升级了。这里提供了当你在 Nox 中取得进步时，用一个简单的方法来让你感到自豪。

EXP	等级前缀
1	Initiate 开始者
2	Apprentice 学徒
3	Novice 新手
4	Adept 熟练的
5	Veteran 经验丰富的
6	Expert 老练的
7	Master 精通的
8	Great 伟大的
9	Arch-主要的
10	Legendary 传说中的

例如：专家级的魔法师 Bryan，老兵巫师 Eric，传说中的战士 John。

(3) 获得经验

(感谢 Mike Booth)

在 Nox 中，玩家角色有代表整个世界知识而且可以随时间增长的经验点。有更高经验的角色将比那些缺乏经验的角色更加精通武器、魔法，以及其他技能。经验点的总数是通过玩家或者角色自身的经验值表现出来的。

经验可以通过下面的任何一种方法增加：

- 在战斗中杀死一个非玩家角色或怪物。
- 完成指定的任务。
- 在地图中解决特殊的谜题。

经验点是单调递增的。另外，在玩家的经验值比对手的经验值少的情况下，玩家经验只会增加，不会减少。换句话说，一个有 3512 经验点的玩家杀死一个有 1200 经验点的怪物，那么将获得 0 的经验。这就可以推论出，每个怪物、谜题和问题都伴随着相关经验值。另外，应在整个游戏中从有更多经验值的对手身上增加自己的经验，这是个简单的规则。无论玩家玩 Nox 多长时间，他的经验值最终会达到最大值。这是个有益的限制，以防出现像上帝一样的超人。

当增加经验的事件发生，且经验值达到需求时，将授予玩家一定的经验点，以便增加他的经验值。

(4) 给予经验点

角色只可以从有更高经验值的对手那里获得经验。通过特殊事件授予角色明确的经验数值，取决于两种不同的经验值。

$$\text{经验获得} = \min (Fx, ((Fx - Cx) * F + 1))$$

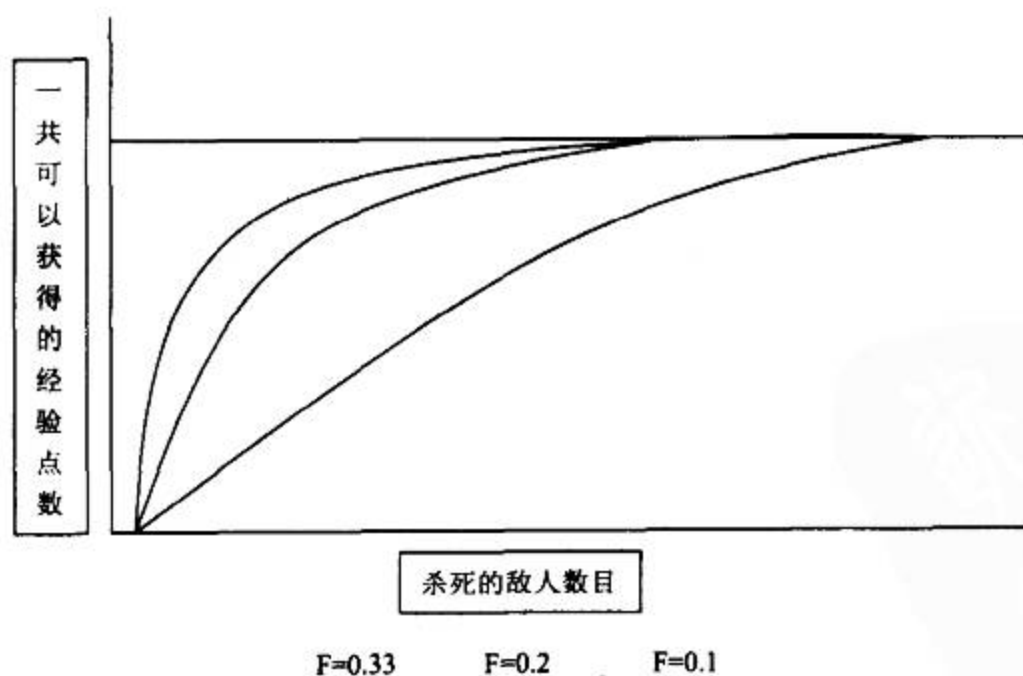
式中：Fx——敌人或事件的经验点等级；

Cx——角色的经验点等级；

F——获得的比率，在 0 和 1 之间。取值越大，将会更快地获得经验（加上 1，是为了消除渐近 Fx 而达不到它）。

下面的图形表现出使用不同参数 F 比率，经验获得的情况。F 在这个函数中起到平衡的作用。如果在某件事情中与一群怪物战斗，测试表明玩家获得经验的速度过快，那么就适当地把这个参数调得低些。如果经验获得的太慢，就把 F 调得高些。

杀死 100 个敌人能获得多少经验



在某件事情中，玩家击败了有非常多的经验的怪物，他将获得丰厚的经验点。然而，这是非常难以完成的，由于其他高等级的怪物不可避免的伴随那个怪物，这也就增加了攻击的难度。

6. 知识之书

知识之书包含了 3 个部分：技能（战士仅有的）、野兽卷轴和魔法技能（巫师和魔法师仅有的）。

(1) 能力

战士可以学到 5 个能力。战士从等级 2 升到等级 6 中，每个等级都可以学到一种能力。当学会一个新的能力，就会把它的图标放入到战士的技能设置中，它的位置在屏幕中间的正下方。同时，有关技能的描述也会放入你的知识之书技能部分。使用能力时不需要耗费魔法。当使用时，它们是特殊的、需要激活以便单独释放的技能。当一种技能使用后，需要等待一段时间，然后才可以再次使用。当不能使用该技能时，在技能设置中的图标也会变成暗色。

战士技能	经验等级	描述
控制狂暴	2	对着一个目标或方向使用这种技能。你将以双倍的速度朝着目标冲过去，并造成对方 100HP 的伤害（在多人模式中是 150HP 的伤害），目标将会被击退。同时也会因为你的武器本身造成对方间接的伤害。如果你攻击一道墙或者固定的物体，你将会被撞晕一段时间
战争吼叫	3	选择这个技能，然后你将发出雷霆般的吼叫，并造成周围低等级怪物眩晕。这也可以打断任何魔法咒语的释放，并阻止魔法者的瞬间释放。它可以在战士附加的大范围中破坏或引发所有的技能，有持续时间的技能（光明魔法、湮灭魔法等）也可以被打断，召唤怪物的过程也可以被打断，但它无法影响到已经召唤出来的怪物或巫师陷阱
步踏光环	4	你可以从陷阱或宠物旁经过，而不用害怕会触发它们；你可以经过像面包屑一样的地面，而不用担心会塌陷；你走路将不会有声音。这种技能将一直持续下去，直到你用鼠标键释放它
恶浪之眼	5	当你选择这个技能时，就可以看见附近隐性的巫师，不过持续时间很短
标枪	6	你可以沿着鼠标所指的方向，从自己的袖子里投掷出一个标枪。任何被标枪击中的敌人将减少 1HP，并在你附近缓慢地移动

(2) 野兽卷轴

在 Nox 中，你将通过不同的怪物来熟悉野兽卷轴。一种卷轴可以提供你召唤一种怪物的知识。一旦你掌握了这种知识，你就会获得增加意外的攻击加成。在战斗、设计或魔法攻击时，你将会增加 20% 的伤害。

每一种怪物仅有一种能力可以加入到你的知识之书，找一些另外的卷轴并不能增加你的知识。

魔法师获得这种能力并可以施展是在第三幕，而到了第八幕则可以召唤它们。你必须有一种怪物的知识，然后才可以施展并召唤出它们。当魔法师获得召唤能力时，在知识之书的野兽卷轴部分将会出现一个特殊的图标，上面会标上这种怪物的名字。这个野兽图标可以像使用技能图标一样来召唤怪物。

(3) 魔法技能

在单人模式中，可以通过冒险来学习技能，它们会在你的知识之书中被记录下来。所

有的技能都需要魔法才可以释放。

如果要释放技能，你需要把相应的魔法图标从你的知识之书拖到技能栏中，然后选择这个图标。释放它需要魔法，如果你没有足够的魔法值，技能将无法施展。

技能拥有者们在第一幕中将学会他们第一个技能，魔法师在第三幕学会施展怪物技能，在第四幕学会召唤爆炸人的技能，在第八幕学会召唤怪物的技能。巫师在第四幕学会创造陷阱的技能。

魔法使用者需要额外的技能书来获得技能和学会更厉害的技能，这将使他们获得更快的魔法释放速度或者更大的攻击力，但你无法在等级 5 的技能上继续增加等级。

在多人模式中，技能拥有者拥有所有的技能，而且都已经到达了等级 3。在多人模式地图中，没有可以增加技能等级的技能书。

技能	使用者	默认对象	消耗魔法	描述	技能升级后	对陷阱和宠物的作用
锁定 (Anchor)	巫师	其他目标	10	当使用时，在释放者面前最近的怪物在一定的时间内将不能使用心灵传送	持续时间更长	锁定目标
Blink (传送)	魔法师 巫师	自己	10	当使用时，目标将瞬间传送到一个随机地点，除非他们被锁定	传送得更快	传送目标
燃烧 (Burn)	魔法师 巫师	其他目标	10	使用这个技能，将立即在目标脚下出现小的火焰	火焰持续时间更长，造成更多的伤害	在陷阱处创造出来一个火焰
引导生命 (Channel Life)	巫师	自己	*	一旦使用，这个技能将使释放者的生命变成自己的魔法。但不允许玩家将最后一点生命变成魔法	生命将回复更多的魔法。魔法/生命的比率要大于 1:1	N/A
吸引 (Charm)	魔法师	其他目标	10	这种魔法可以使释放者面前最近的怪物效忠他。释放者必须有目标的知识。如果你取消了吸引魔法，这个怪物将消失。(能产生)类似 Drai Mana 由蓝变绿的视觉效果	持续时间更长	N/A
混乱 (Confuse)	巫师	其他目标	10	使用这种魔法可以使目标在一小段时间内混乱。一些小鸟出现在他们头上，可以随意地攻击它们	混乱持续时间更长、更有效	使陷阱前面最近的敌人混乱
消除技能 (Counterspell)	魔法师 巫师	自己	20	它将破坏或引起释放者附近大规模区域内的技能。友好的或者敌对的技能都将被破坏，有持续时间的魔法(光照、obliteration 等)都可以被这种技能取消。这种技能不影响召唤物或巫师的陷阱	只有一级	在陷阱或宠物附近造成“消除技能”效果

续表

技能	使用者	默认对象	消耗魔法	描述	技能升级后	对陷阱和宠物的作用
消除毒素 (Cure Poison)	魔法师	自己	30	这个技能使目标体内的毒素部分或完全排放出来	消除更多毒素	N/A
死亡射线 (Death Ray (multiplayer only))	巫师	其他目标	60	这个技能可以造成射线终点处物体非常大的伤害,但在射线穿过的地方却不会造成伤害。玩家可以被这种技能蒸发成紫色的蒸汽	无	从陷阱位置向制定的位置发射一条射线
引爆陷阱 (Detonate Seen Traps)	巫师	自己	10	一旦使用这种技能,释放者的所有陷阱都将引爆	只有一级	在陷阱处释放这种技能
驱散不死 (Dispel Undead)	巫师	自己	60	这个技能可以消灭释放者射程之内的所有不死族怪物,造成的实际伤害取决于技能的力量。不死族包括幽灵、蛇神、骷髅、巫师、僵尸。这种技能释放出来一个圆圈,先接触到这个圈的怪物受到的伤害最大,越往外越小,直到圆圈消失	增加伤害	在陷阱位置发射出来,以驱逐不死族怪物
吸收魔法 (Drain Mana)	巫师	自己	0	使用时,释放者将从最近的魔法来源处(方尖塔、水晶、其他玩家、一些怪物)吸收魔法。你可以在吸收魔法的同时释放技能,例如光照和火球	吸收更快	陷阱将从最近的目标处吸收魔法值
地震 (Earthquake)	巫师	其他目标	60	由释放者发出,造成目标区域巨大噪声的震动,在同一个屏幕中的所有敌人都会受到伤害。不需要考虑是否在视线内(伤害可以穿越墙壁)	造成更多的伤害	在陷阱地区制造一次地震
精神闪电 (Energy Bolt)	巫师	其他目标	*	这是从释放者手上发出来的单个精神闪电,可以造成持续的伤害,直到释放者用完魔法、移动或目标死亡。与闪电不同,它不可以在目标之间造成跳跃式伤害。如果战士穿上金属铠甲,则会造成额外的伤害	更多的伤害	攻击最近的目标,造成巨大的电系伤害

续表

技能	使用者	默认对象	消耗魔法	描述	技能升级后	对陷阱和宠物的作用
恐惧 (Fear)	巫师	其他目标	30	怪物被恐惧技能击中以后, 会在一段时间内从它们的敌人身边逃散开去。不死族不会感到恐惧	持续时间加长	目标被恐惧技能击中 (对玩家或不死族不起作用)
火球 (Fireball)	巫师	其他目标	30	向释放者面对的方向释放出一个无害的火球, 当攻击到目标时将爆裂并飞溅出火花	释放火球更快、更大, 并造成更大的伤害	当陷阱释放出来后, 正对着的目标将被释放出的火球所伤害
复仇之拳 (Fist of Vengeance)	魔法师	其他目标	60	释放这个魔法, 将在目标所在位置的头顶召唤出一个巨大的石制拳头, 并猛击目标所在的地面。每次使用仅能在空中召唤出一个拳头	更大的拳头, 更大的伤害	拳头在宠物所在的位置砸下来
旷野力量 (Force Field)	巫师	自己	80	产生一个环绕在释放者周围的球形护盾, 它可以吸收敌人所造成的一定的伤害。当护盾存在时, 释放者的生命将永远不会低于 1HP。当护盾本身所能承受的伤害达到最大时, 护盾将会消失	护盾本身的 HP 增加	N/A
自然之力 Force of Nature (multiplayer only)	魔法师	其他目标	60	召唤出一个绿色的死亡之球, 它可以伤害任何所接触到的东西, 包括释放者。死亡之球可以在墙上反弹回来。如果它击中某物, 将分裂成 3 个伤害较小的绿色小球。这些球击中某物后, 就会消失。如果两个自然之力相距太近, 它们将爆发成闪亮的环形绿带并消失。任何时候, 每个释放者仅可以释放出一个在空中飞行的自然之力	造成更大的伤害	朝着宠物面对的方向释放出自然之力
探索 (Fumble)	巫师	其他目标	60	当释放后, 这个技能将可以使释放者面对着的最近的目标掉出他携带着的所有物品	施展速度更快	陷阱最近的目标将掉出他们的物品

续表

技能	使用者	默认对象	消耗魔法	描述	技能升级后	对陷阱和宠物的作用
强力治愈 (Greater Heal)	魔法师	自己	*	释放后, 该技能将释放者的魔法转换成生命。按下鼠标任何键, 可以停止施展, 不能在移动的时候使用。当释放者被攻击时, 停止施展。当对别人施展时, 将有一个黄色生命条显示出来	每点魔法将转换成更多生命 生命/魔法的比率永远不能大于1:1	N/A
疾走 (Haste)	巫师	自己	10	释放后, 目标 (角色或者怪物) 在短时间内将移动得更加迅速	持续时间更长	N/A
显形 (Infravision)	魔法师	自己	30	接受者将能够看见隐性的物体 (角色、怪物, 甚至幽灵), 他们站立不动的时候也可以看见	持续时间更长	N/A
反转 (Inversion)	魔法师 巫师	仅对自身	10	该技能可以把释放者所有最近受到的攻击都被反转到攻击者身上 不是最近的攻击者将不受到反转伤害	只有一级	在陷阱和宠物所在位置释放该技能
致盲 (Invisibility)	巫师	自己	30	角色和玩家在移动时将变的透明。当他们站着时将完全隐藏, 当他们移动时, 将模糊可见 魔法师的显性魔法以及猎狼的战士之眼可以看见所有的隐性物体。隐性角色可以不动声色地被显性发现, 而且当他们攻击任何物体时, 也会被发现	只有一级	N/A
无敌 (Invulnerability)	巫师	自己	60	被施展这个技能的角色和怪物在一定时间内将对所有类型的伤害都可以免疫。如果接受者攻击了任何物体, 该技能将消失	持续时间加长	N/A
微型治愈 (Lesser Heal)	魔法师 巫师	自己	30	当每次释放该技能时, 释放者都可以得到少量生命 当移动时可以使用	每次得到更多的生命。相同等级的情况下, 生命/魔法的比率比强力治愈要少	N/A

续表

技能	使用者	默认对象	消耗魔法	描述	技能升级后	对陷阱和宠物的作用
光明 (Light)	魔法师 巫师	自己	10	释放时, 技能将产生一定范围和时间内的光亮	只有一级	发出像火炉盘一样光亮
闪电 (Lightning)	巫师	其他目标	*	闪电从释放者的位置跳跃至最近的目标身上, 并造成持续的伤害, 同时消耗释放者的魔法。当达到高等级时, 闪电将可以跳跃至其他附近的敌人, 同时, 如果他受到了伤害, 技能将被打断。战士所穿的金属盔甲将导致更大的伤害	更高的等级可以使闪电跳跃至更多的敌人身上	造成附近敌人的电系伤害
锁门 (Lock)	巫师	其他目标	10	短时间内锁上施展者最近的一扇门。只有施展者才可以打开这扇门, 但如果这扇门留着一条缝, 其他人可以悄悄地穿过去	锁定时间加长	锁上附近地门 (如果在陷阱范围内)
Mark (1~4) (multiplayer only)	巫师	仅对自身	0	当施展时, 一个 marker 出现在施展者当前位置, 仅对施展者可见。第 1 个 marker 标记为 1, 第 2 个标记为 2, 依此类推, 第 4 个标记为 4。如果多于 4 个 marker 被召唤, 则他们都消失。marker 使用 3 次后消失	等级 1 可以召唤 1 个 (marker1)。等级增加后, 可以召唤的 marker 数量也增加	在陷阱范围内召唤出一个 marker
流星 (Meteor)	魔法师	其他目标	30	这个魔法召唤出一个流星来攻击对手的位置。一次只能召唤出一个流星	更大的伤害	宠物召唤出一个流星来攻击
魔力弹 (Missiles of Magic)	巫师	其他目标	15	释放出魔力弹攻击施展者面前的目标, 在空中同时最多只能有 4 个魔力弹	更多的魔力弹 等级 1=1 魔力弹 等级 2=2 魔力弹 等级 3=3 魔力弹 最多 =4 魔力弹	在陷阱位置释放魔力弹
月之光 (Moonglow)	巫师 魔法师	自己	10	释放出一个发着蓝色光芒的光球, 在黑暗地区非常有用	持续时间加长, 照亮范围增加	在受害者位置释放出月之光

续表

技能	使用者	默认对象	消耗魔法	描述	技能升级后	对陷阱和宠物的作用
湮没 (Obliteration)	巫师	仅对自身	All	巫师防御魔法。当使用时将花费所有的魔法，并在释放者周围形成防御。任何攻击释放者的怪物都将被杀死	更大的范围	发生一个巨大的爆炸。如果怪物靠近将会受到巨大的伤害
环绕精灵 (Pixie Swarm)	魔法师	仅对自身	30	释放这个魔法将制造出一群精灵来保护释放者。它们将聚集在一起，并攻击任何可见的敌人。如果没有敌人，精灵将围绕着释放者旋转飞行 每一个释放者最多可以释放出4个精灵。精灵同时也会乱窜，因此在释放这个魔法之前，请确定你的面前有敌人	更多的精灵 等级1=2精灵 等级2=3精灵 等级3=4精灵 最多=4精灵	在宠物的周围召唤出围绕它的精灵（除非召唤者已经召唤出有太多的精灵）
施毒 (Poison)	魔法师	其他目标	10	给目标对象下毒。等级最高时造成最大的伤害	增加伤害力	对宠物目标下毒
火焰防护 (Protection from Fire)	巫师 魔法师	自己	30	使用这种保护魔法，可以防御一定比率的所有种类火焰伤害	火焰防御比率增加	N/A
毒素防护 (Protection from Poison)	巫师 魔法师	自己	30	毒素伤害对你造成的伤害降低	增加毒素防御效果	N/A
电击防护 (Protection from Shock)	巫师 魔法师	自己	30	使用这种保护魔法，可以防御一定比率的所有种类电击伤害	电击防御比率增加	N/A
拉动 (Pull)	巫师	仅对自身	10	把施展者附近的物体拉近	可以拉动更大的物体	把陷阱附近的物体拉近
推开 (Push)	巫师	仅对自身	10	把施展者附近的物体推开	可以推开更大的物体	把陷阱附近的物体推开
思想之盾 (Reflective Shield)	巫师	仅对自身	30	在释放者面前释放出一个魔法护盾，该护盾可以反弹任何攻击。如果释放者移动，这个护盾就会掉在他面前，但是还是有防护作用。这个护盾可以被物理或魔法攻击打破。护盾无法防护左右和后背的攻击	护盾变得更强大	N/A

续表

技能	使用者	默认对象	消耗魔法	描述	技能升级后	对陷阱和宠物的作用
火焰之环 (多人模式有效) (Ring of Fire (Multiplayer only))	巫师	仅对自身	60	在释放者身体周围释放出一个火焰之环。任何走进这个环的物体都将受到伤害	增加这个火焰之环的大小和数量	陷阱所在位置释放出一个火焰之环
乱奔 (Run)	巫师	其他目标	10	短时间内使受害人无目的的乱跑。被攻击的玩家依然可以控制 PC, 但是却无法控制角色	持续时间加长	陷阱最近的目标将乱奔
震击 (Shock)	巫师	自己	30	使用这种魔法, 将使目标充满野蛮的电量。当目标或宠物被碰到时, 这个魔法将产生效果。受害者将会恐怖地摇晃。如果没有发现受害者目标, 这个魔法持续一段时间将消失	震击持续时间加长, 造成更大的伤害	对受害目标造成点击伤害
迟缓 (Slow)	巫师 魔法师	其他目标	10	该魔法造成释放者最近的目标移动迟缓。短时间内移动速度只有以前的一半	持续时间加长	目标移动速度减慢
晕眩 (Stun)	魔法师	其他目标	10	最较低等级的目标使用, 将短时间内造成稳定的效果。目标将一直原地打转、攻击、心灵传送。对较高等级的目标所造成的效果不明显。在目标的头上有一群鸟在不断旋转	持续时间加长	造成目标昏眩
召唤宠物 (Summon Creatures)	魔法师	仅对自身	*	召唤宠物需要使用召唤命令, 需要相对应宠物的召唤技能。在你可以召唤宠物之前, 你需要一个野兽卷轴	召唤所花费时间减少	N/A
瞬移 (Swap Location)	巫师	其他目标	10	该魔法使释放者或目标瞬间移动到另一个可以到的地方	等级越高, 移动得越快	传送得越快
标记 (Tag)	巫师 魔法师	其他目标	10	被标记出来的怪物将显示在施放者的地图上	持续时间更长	持续时间更长
心灵控制 (Telekinesis)	巫师	仅对自身	20	允许释放者用鼠标来控制物体的推、拉	持续时间更长	范围更广
传送至 marker (多人模式有效) (Teleport to Marker (multiplayer only))	巫师	自己	10	将自己传送到 marker 所在的位置	传送得更快	传送得更快。需确定目标位置使施放者所能到达地位置

续表

技能	使用者	默认对象	消耗魔法	描述	技能升级后	对陷阱和宠物的作用
传送至目标 (多人模式有效) (Teleport to Target (multiplayer only))	巫师	仅对自身	20	将自己传送到目标所在的位置	传送得更快	传送得更快
毒云 (Toxic Cloud)	魔法师	其他目标	60	该魔法在释放者鼠标所在位置施放出毒云。这些气体飘浮一段时间, 对其中的任何物体造成持续的伤害。没有呼吸的怪物可以不被伤害, 它们对该魔法有免疫性	毒云更多, 造成更大的伤害, 范围更广	在宠物位置施放出毒云
施放陷阱 (Trigger Trap)	巫师	仅对自身	5	在释放者附近施放出受其控制的陷阱	可施放的范围更大	N/A
吸血 (Vampirism)	魔法师	自己	20	施放后, 释放者将从对目标造成的伤害者中吸血	效果持续时间加长	N/A
魔法墙 (Wall)	巫师	其他目标	30	在鼠标所指处释放出一个魔法墙。当后来又释放出一个魔法墙后, 前面的一个就会消失。魔法墙受到一定的伤害就会消失	墙的长度增加	陷阱所在位置释放出持续一定时间的魔法墙

7. 陷阱

(1) 战士陷阱

战士可以构建魔法陷阱, 每个陷阱包含三个需要持续释放的技能。当陷阱构建以后, 该技能需要不断的消耗魔法值。陷阱放在战士的脚下, 他可以捡起它并在他的背包里携带着。当陷阱触发以后, 它就消失了。

(2) 宠物

魔法师可以召唤一个带有三种技能的宠物。宠物可以追捕在它视野中的任何敌人, 并可以自动放出其技能。

类似于战士的陷阱, 魔法师也可以在它的技能栏中预先设定三种不同的技能。

魔法师同时最多可以召唤出来四个宠物。宠物可以是在魔法师探险路途中遇到的野兽。他们可以指挥任何召唤的或者被附魔的生物: Banish、Observe、Guard、Escort 以及 Hunt, Banish 可以使宠物消失, Observe 使摄像机的镜头放到生物身上 (如果玩家角色被攻击, 或者宠物被杀死, 镜头就会自动回到玩家角色身上), Guard 命令宠物在它当前位置进入防守状态, Escort 命令宠物跟随玩家, Hunt 命令宠物去寻找敌人。

8. 武器

武器主要是给对手造成伤害。魔法师可以使用魔棒和弓, 巫师只可以使用杖。有些武器需要非常高的等级来携带, 因此它们不适合低等级玩家使用。

(1) 武器种类

武器	战士	魔法师	巫师
剑	*		
长剑	*		
巨剑	*		
斧头	*		
食人魔斧	*		
钉头锤	*		
战争之锤	*		
箭袋		*	
弓		*	
十字弓		*	
Shuriken	*		
Chackrum	*		
木杖	*	*	*
闪耀之杖		*	*
冰雨之杖		*	*
火球之杖		*	*
高级火球之杖			*
光芒之杖			*
死亡之棒			*
自然力量之杖		*	
恐怖之戟	*	*	*
Nox 之心战戟	*	*	*
Nox 之心古怪战戟	*	*	*
遗忘之杖	*	*	*

(2) 武器描述

武器的基础伤害是减少 HP，它将造成对没有护甲的人的伤害。武器的效果和攻击者的强壮决定了实际伤害值。除了最差的武器以外，所造成的实际伤害总是比其基础伤害要高。

武器的基础耐久度决定了在它损坏之前可以造成多少伤害。耐久度由武器的本身决定，这个将在下一小节提到。在攻击过程中，当格挡时武器产生更多的伤害打击，巨剑和棒都有这种效果。你可以在商店 NPC 那里修理武器。

武器	基础伤害	基础耐久度	强壮需求	重量	描述
剑 (单手)	5	160	20	40	战士的基本武器。单手，另一个手可以拿盾
长剑 (单手)	9	180	30	50	持长剑需要比持剑更多的强壮度

续表

武器	基础伤害	基础耐久度	强壮需求	重量	描述
巨剑 (双手)	50	400	70	125	持巨剑需要比持长剑更多的强壮度 它需要双手才可以拿,因此不能持有盾,但是巨剑可以造成撕裂伤害
斧头 (单手)	21	220	40	125	可以攻击目标而不需要链子等相关物品 它需要很多的精力,比钉头锤需要更多的强壮度
食人魔斧 (单手)	30	50	50	175	食人魔斧比斧头可以造成更大的伤害,但是做工粗糙,很容易损坏
钉头锤 (单手)	6	200	20	90	钉头锤比剑需要更多的强壮。比剑的攻击速度快,可以有效地攻击地面上的一切物体
战争之锤 (双手)	100	350	70	200	它可以毁坏一切目标,无视防御。它需要非常多的精力。战争之锤需要比其他所有武器更多的强壮度
箭袋 (默认: 20支箭)	10/100	500		20	放箭的地方 标准的箭就可以穿透普通铠甲
弓 (双手)		500	20	20	弓可以释放任何一种魔法箭
十字弓 (双手)		500	34	40	十字弓放箭的速度比弓要慢一些,但造成的伤害更大。 十字弓和弓所使用的箭是一样的 十字弓比弓需要更多的强壮度
Shuriken (默认: 20颗星) (单手)	4	10	20	5	当使用 Shuriken 时,将带来光明和光亮。它会刺在目标的身上,因此每次攻击只能放出一个 它们可以堆叠在一起放在你的物品栏中 它们所造成的伤害比 Chackrum 要少

续表

武器	基础伤害	基础耐久度	强壮需求	重量	描述
回旋标 (单手)	5	300	20	20	回旋标可以扔出去攻击目标, 如果可能的话将返回到攻击者的手上。它们可以在墙和目标上反弹回来
木杖 (双手)	4	120	20	30	最低级的杖, 可以用来攻击目标
闪耀之杖 (双手)	2	100	20	30	当攻击目标后, 杖上就会闪烁出 1 个光芒。无限聚气
冰雨之杖 (双手)	6	100	20	30	当攻击目标后, 一共会在杖上闪烁出 3 个光芒。无限聚气
火球之杖 (双手)	42	100	20	30	火球之杖可以对目标释放出一个火球。火球在目标身上引爆。如果目标旁紧挨着其他物体, 将一起受到伤害
高级火球之杖 (双手) (仅在多人游戏中)	148	100	20	30	每次可以释放出 3 个火球, 而不是普通的 1 个
光芒之杖 (双手)	36/秒	110	20	30	这个杖可以在持有者面前较广范围内释放出强大的闪电来攻击目标
死亡之棒 (双手) (仅在多人游戏中)	90	70	20	30	死亡之棒可以释放出威力巨大的射线来攻击目标位置, 对那里的任何物体造成巨大的伤害
自然力量之杖 (双手) (独有的)	300	80	20	30	自然力量之杖可以在目标周围召唤出可怕的绿色光球来攻击它们。在绿色光球运动的路径内, 任何接触到的物体都会受到巨大的伤害
恐怖之戟 (双手) (独有的)	5	*	20	30	战戟的最低级武器。比木杖更脆弱, 但却是不能损坏的
Nox 之心战戟 (双手) (独有的)	17	*	20	30	战戟的第二级武器, 在攻击时能额外造成 12HP 的伤害

续表

武器	基础伤害	基础耐久度	强壮需求	重量	描述
Nox之心古怪战戟 (双手) (独有的)	14	*	20	30	战戟的第三级武器，它可以将目标的血液吸干，而补充给持有者，但同时重击造成的伤害减少到9HP
遗忘之杖 (双手) (独有的)	300/秒	*	20	30	战戟的最高等级武器，它渴望血液，以至于可以将敌人的灵魂毁灭

9. 武器的增强

武器的效果由三个方面决定：攻击加成、原料以及魔法能力。每个武器由下面的公式决定：

[攻击加成][原料]<武器名称>[主要魔法能力][次要魔法能力]

(1) 攻击加成

攻击加成决定了一个武器攻击目标时所能造成的伤害。弓、箭以及 Shuriken 都没有这种攻击加成效果。注意，“普通”武器没有攻击加成。

属性 (应用于普通武器)	实际攻击效果 (基础伤害×攻击加成数额)
易坏的	基础伤害×0.94
普通的	基础伤害×1.00
强健的	基础伤害×1.04
强大的	基础伤害×1.08
高贵的	基础伤害×1.12
巨人的	基础伤害×1.16
神圣的	基础伤害×1.20

(2) 原料

原料是武器构成所需要的材料。原料的描述不出现在棒、弓或箭的名称中，它决定了武器的耐久度。每次攻击目标或者会挥舞武器都会造成损伤。在武器完全损坏之前，耐久度的减少和其造成的伤害成比例。如果武器中没有原料的描述，那么就相当于武器是由基本的材料（铁）构成的。

原料	耐久度
铜制	基础耐久度×0.94
铁制	基础耐久度×1.00
青铜制	基础耐久度×1.04
银制	基础耐久度×1.08
金制	基础耐久度×1.12
钛制	基础耐久度×1.16

续表

原 料	耐 久 度
钻石制	基础耐久度×1.20

(3) 主要魔法能力

主要魔法能力可以给予武器自身伤害效果以外的攻击效果。武器的部分将会因为魔法效果而变成其他的颜色。等级决定了魔法的效果。

魔法能力	等 级	颜 色	描 述
忧郁之火	1 Mana Singe 2 Mana Scorch 3 Mana Burn 4 Mana Storm	青色	魔法者耗费魔法就可以施放出忧郁之火，造成一定的伤害
混乱	1 Bewilderment 2 Dazing 3 Stupor 4 Confusion	白色	使目标混乱 物品和目标必须都存在
火球	1 Embers 2 Flame 3 Fire 4 Inferno	红色	造成火焰伤害 锤子和斧子敲击地面可以在持有者四周产生火焰光芒和冲击效果
冲击	1 Collision 2 Force 3 Imact 4 Concussion	白色	对目标造成伤害以后再次推后敌人
眩晕	1 Numbness 2 Stunning 3 Immobility 4 Paralysis	黄色	使目标眩晕 物品和目标都必须存在
电击	1 Spark 2 Zap 3 Shock 4 Electrocuton	海蓝色	造成电系伤害
魔法吸取	1 Lesser Mana Drain 2 Mana Drain 3 Greater Mana Drain 4 Mana Vampire	天空蓝	从目标身上吸取魔法到持有者那里
吸血	1 The Mosquito 2 The Tick 3 The Leech 4 The Vampire	紫色	攻击目标，将造成的伤害一定比率补充持有者的生命 必须造成的是物理伤害

续表

魔法能力	等级	颜色	描述
施毒	1 The Wasp	绿色	对目标下毒，造成持续的伤害
	2 The Spider		
	3 The Polyp		
	4 The Scorpion		

(4) 次要魔法能力

次要魔法能力和主要魔法能力效果是一样的，不过它们不能够超过等级 3。

10. 魔法师的弓

魔法师可以使用两种不同的弓：弓和十字弓，它们都需要箭才能使用。每个箭袋里有 20 支箭。无论弓是否装备上，装备武器栏上都显示着与之相关的箭袋。箭袋中箭的数量显示在装备栏。

你也许发现其中特殊箭的特别箭袋：火箭、毒箭、重箭等。你需要把它们放入物品栏中，以便使用这些箭。使用过的箭袋可以和弓分离开，而换上的新的箭袋将高亮显示。无论弓是否已经装备，它都可以使用魔法箭。当所有的魔法箭都用完后，箭袋消失，同时弓会自动使用下一个箭袋。箭袋中箭的数量在箭袋的图标上显示出来。

虽然弓有耐久度，但惟一可以使之损坏的方法是将使用它们进行格挡，或把它们扔到熔浆或火焰中去。

(1) 弓的主要魔法能力（每种弓只能有一种）

等级决定了魔法的能力强度。

魔法能力	等级	颜色	描述
冲击	1 Collision	白色	对目标造成伤害以后再次推后敌人
	2 Force		
	3 Impact		
	4 Concussion		
加速	1 Swift Bolt	红色	箭飞行速度加快
	2 Fast Bolt		
	3 Speeding Bolt		
	4 Charging Bolt		
急速	1 Readiness	红色	换箭、攻击速度大大增加
	2 Swiftess		
	3 Reaction		
	4 Quickening		

(2) 箭的主要魔法能力（每种箭只能有一种）

魔法能力	等级	颜色	描述
混乱	1 Bewilderment	白色	使目标混乱
	2 Dazing		

续表

魔法能力	等级	颜色	描述
混乱	3 Stupor 4 Confusion	白色	使目标混乱
火球	1 Embers 2 Flame 3 Fire 4 Inferno	红色	造成火焰伤害 当箭造成冲击效果时，造成的伤害最大
眩晕	1 Numbness 2 Stunning 3 Immobility 4 Paralysis	黄色	使目标眩晕
重击	1 Spark 2 Zap 3 Shock 4 Electrocutation	海蓝色	对目标造成重击伤害
魔法吸取	1 Lesser Mana Drain 2 Mana Drain 3 Greater Mana Drain 4 Mana Vampire	天空蓝	从目标处吸取魔法
吸血	1 The Mosquito 2 The Tick 3 The Leech 4 The Vampire	紫色	对目标造成伤害，并将其部分转回攻击者的生命
电离子	1 The Wasp 2 The Spider 3 The Polyp 4 The Scorpion	绿色	造成电系伤害

(3) 弓的次要魔法能力

弓和箭都没有次要魔法能力

11. 法杖

当按下相对应的技能按钮时，法杖可以施放出相应的发射物。当持续按着按钮时，遗忘之杖和光芒之杖可以持续地施放。当你被攻击时，它们同样可以进行格挡。一旦聚气用完了，像木质法杖之类的法杖都可以拿在双手中进行格斗。

法杖	聚气
木杖	0
闪耀之杖	200
冰雨之杖	100
火球之杖	20

续表

法 杖	聚 气
高级火球之杖	10
光芒之杖	60
死亡之棒	5
自然力量之杖	3
恐怖之戟	0
Nox 之心战戟	0
Nox 之心古怪战戟	0
遗忘之杖	250

法杖可以有两种特殊的魔法能力。

魔法能力	颜 色	描 述
再次聚气	红色	允许法杖在方尖塔中再次聚气
修理	红色	法杖可以随着时间自动缓慢修复

12. 铠甲

(1) 铠甲的使用

铠甲物品	战 士	魔 法 师	巫 师
衬衫	*	*	*
短裤	*	*	*
鞋	*	*	*
老式的衬衫	*	*	*
老式的短裤	*	*	*
斗篷	*	*	*
皮革头盔	*	*	
皮革臂章	*	*	
皮革外衣	*	*	
皮革护胫	*	*	
皮革靴子	*	*	
链条帽	*		
链条外衣	*		
链条护胫	*		
强化靴子	*	*	*
钢化头盔	*		
钢化护甲	*		
胸甲	*		
钢化护胫	*		
钢化靴子	*		

续表

铠甲物品	战 士	魔 法 师	巫 师
骑士之头盔	*		
魔法师之头盔		*	
巫师之头盔			*
巫师之长袍			*
圆盾	*		
风盾	*		

(2) 铠甲的魔法能力

铠甲的防御值是决定可以减少多少对手对你造成的伤害。防御值越高，可以抵御更高的伤害。你所有的铠甲防护是所有已装备物品的总防御值，不过你总是无法抵挡对手 100% 对你的伤害。

无论何时，战士都可以使用盾牌来提升他们的防御。在战士攻击或者移动时可以提供格挡，格挡可以抵挡 100% 的攻击效果。但如果没有装备，则无法得到其提供的防御效果。

铠甲物品可以吸收攻击，转换成对耐久度减少。在它们完全损坏之前，耐久度随着攻击的次数而逐渐减少。你可以在商人那里修复铠甲。

铠 甲	基础铠甲防 御值	耐 久 度	所需求的 强壮度	重 量	描 述
衬衫	10	*	20	5	
短裤	10	*	20	7	
鞋	10	*	20	5	
老式的衬衫	20	*	20	5	
老式的短裤	20	*	20	7	
斗篷	30	200	20	5	
皮革头盔	70	200	20	30	
皮革臂章	20	200	20	5	
皮革外衣	150	300	20	50	
皮革护胫	80	200	20	20	
皮革靴子	50	200	20	10	
链条帽	100	325	30	50	易被造成冲击伤害
链条外衣	200	400	30	100	易被造成冲击伤害
链条护胫	100	325	30	75	易被造成冲击伤害
强化靴子	80	300	24	20	
钢化头盔	120	675	40	50	易被造成冲击伤害 对刀系武器的攻击有额外的保护
钢化护甲	50	600	40	75	易被造成冲击伤害 对刀系武器的攻击有额外的保护
胸甲	240	800	40	150	易被造成冲击伤害 对刀系武器的攻击有额外的保护

续表

铠 甲	基础铠甲防御值	耐 久 度	所需求的强壮度	重 量	描 述
钢化护胫	130	700	40	100	易被造成冲击伤害 对刀系武器的攻击有额外的保护
钢化靴子	100	700	40	50	易被造成冲击伤害 对刀系武器的攻击有额外的保护
骑士之头盔	140	850	40	100	易被造成冲击伤害 对刀系武器的攻击有额外的保护
魔法师之头盔	120	400	22	40	
巫师之头盔	120	350	20	20	
巫师之长袍	200	325	20	30	
圆盾	*	200	20	50	
风盾	*	300	40	75	

13. 铠甲的魔法能力

铠甲物品的效果由三个方面决定：质量、原料以及耐久度。每个铠甲由下面的公式决定：

[质量][原料]<武器名称>[主要魔法能力][次要魔法能力]

普通的衣服是标准质量，且没有耐久度。在你被杀以后，始终在你的身上，除非你将它们扔掉。而当你倒下时，所有其他的装备都将分散在你尸体周围。在多人游戏中，当你重新开始游戏后，你将得到基本的铠甲，以及新的武器（战士是剑，魔法者是杖）。

(1) 质量

质量决定了铠甲的防御值，下面是不同质量对防御值的加成。

质 量	对伤害的防御加成
易坏的	基础防御×0.94
普通的	基础防御×1.00
强健的	基础防御×1.04
强大的	基础防御×10.8
高贵的	基础防御×1.12
巨人的	基础防御×1.16
神圣的	基础防御×1.20

(2) 原料

原料描述了铠甲的成分，决定了铠甲的耐久度。皮革铠甲不可以被皮革以外的物品制作而成，金属铠甲由铜、铁、青铜、银、金、钛、钻石制作而成。

(3) 耐久度

耐久度是铠甲完全损坏之前所能抵挡的伤害。

原 料	耐 久 度
铜制	基础耐久度×0.94
铁制	基础耐久度×1.00
青铜制	基础耐久度×1.04
银制	基础耐久度×1.08
金制	基础耐久度×1.12
钛制	基础耐久度×1.16
钻石制	基础耐久度×1.20

(4) 铠甲魔法能力

等级决定了魔法能力的强度。

魔法能力	等 级	颜 色	描 述
火焰抵挡	1 Dragon's Scale 2 Dragon's Claw 3 Dragon's Hide 4 Dragon's Heart	红色	保护穿着者免受火焰攻击
毒系抵挡	1 Wasp's Bane 2 Spider's Bane 3 Poly's Bane 4 Scorpion's Bane	绿色	保护穿着者免受毒素攻击
重击抵挡	1 Anti-Spark 2 Anti-Zap 3 Anti-Shock 4 Anti-Lighting	海蓝色	保护穿着者免受重击
光明	1 The Stars 2 N/A 3 N/A 4 N/A	白色	增加穿着者周围的明亮范围
速度	1 Haste 2 Running 3 Leaping 4 The Wind	黄色	增加穿着者的动作速度
再生	1 Cure Wounds 2 Healing 3 Greater Healing 4 Regeneration	橙绿色	穿着者缓慢恢复生命

(5) 铠甲魔法能力（次要）

次要铠甲魔法能力效果和主要魔法能力效果一样，不过它们不可以超过等级 3。

附录 D 世界布局——摘自游戏《辐射》

通常人们想到 RPG 游戏时，跳进他们脑海中的描述并不是 *Postapocalyptic*，但是自从 1997 年这款多次获奖的游戏打破了许多长期保留的传统后，给 RPG 游戏注入了新的生命。受到 Interplay 公司早期发行的一款游戏 *Wasteland* 的启发，以及利用 Steve Jackson Games 和 GURP 角色扮演系统，FALLOUT 的开发小组紧密团结，创造出了这款深受玩家、设计者和评论家喜爱的游戏。

下面的摘要来自“埋葬避难所”的设计文档，它给出了一个关于设计者如何把一款游戏拆分成重要的区域、需求和遭遇等方面极好的实例。像这样的设计文档不只是对设计小组有用，而且对测试小组和攻略作者们来说是无价的工具。他们需要知道在游戏中每个会有重要遭遇的地方。

下面关于世界布局的摘录来自 FALLOUT，由 Interplay 公司 1997 年出品。FALLOUT 已经是 Interplay 公司的产品标志了。版权所有。

FALLOUT 在核子之后的 GURPs 冒险

设计:

Chris Taylor

Scott Campbell

Tim Cain

Jason Taylor

Dave Hende

Scotte Bennie

Leonard Boyarsky

Jason Anderson

设计埋葬避难所

版本 1.0

1996年12月

1. 时间效果

(1) 入侵

埋葬避难所还没被超级变种人军队入侵。

(2) 白天和晚上

有些场景在白天和晚上的状态是不一样的，这在文档中被标记为昼和夜。在埋葬避难所的入口处（被埋葬的窖入口）白天是从 0801 到 1800，黄昏是从 1801 到 2000，晚上是从 2001 到 0600，早上是从 0601 到 0800。在黄昏和早上之间，光线会逐渐变暗直到晚上又逐渐变亮到白天这样不断循环。在场景设计的文档中，黄昏和早上都被归在白天的时间里。当然，地下的场景全部设置成黑暗。

一旦玩家进入了埋葬的避难所，那么白天和晚上之间就没有很大差别了，场景仅被设置成一种状态（除了地表的区域）。

2. 地图要点

(1) 第一个入口

埋葬避难所的入口：E1（在地面上的小屋附近，大概有 15 个巫婆在小屋的西面）

(2) 城镇地图入口点

埋葬避难所入口：E1（在地表上的小屋附近）

E2（在避难所的洞穴里，在空间锁的附近）

避难所的生活区：E3（在电梯附近）

避难所的控制中心：E4（在电梯附近）

(3) 在游戏地图中的移动

埋葬避难所的地表：从小屋中的洞往下爬就能到达埋葬避难所入口的山洞。

在其他避难所中，玩家可以通过电梯通道中的梯子，在不同的层中上下。

3. 被俘虏

如果玩家被埋葬避难所中的感染者打晕的话，就会被杀死。

4. 其他

在避难所里的生物有重生的机会。记录下到避难所日期，每天有 10%~15% 的几率使一个特殊生物复活（就在同一个地点，有正常的血量）。当玩家折回避难所时，注意检查一下地图上所有死掉的怪物，看看有没有被复活的。

5. 地图一：埋葬避难所的入口

(1) 地表（白天）

小屋是惟一保存下来的进入避难所的入口。

如果玩家的运气不好，或者地图上的坐标为 7-3 d6 上，就会在小屋附近碰到敌人的 Radscorpion。

小屋里没有什么有趣的东西。当玩家第一次进入小屋时，会有显示：“这是一个古老的小屋，已经摇摇欲坠，并且在很久以前就被掠夺一空。”

沿着梯子往下爬，玩家就会来到下面的巨洞。如果玩家用了梯子，并用卷轴使 DX 加 4 点。如果成功，玩家就爬到梯子的底部。如果失败，显示：“你从梯子上摔了下来。”

如果严重的失败，显示：“你从梯子上滑了下来，直直的掉进了底部的黑暗中，你被重重的摔在地上，并且受到【X】点伤害。”X 从 3 d6 到 9。如果 X = 0，则显示“没有受到伤害。”

当玩家第一次站在梯子旁，并且对黑暗有恐惧的弱点时，显示：“这部梯子一直向下延伸，消失在下面的黑暗中。你感到有点不安。”当玩家第一次开始使用梯子时，可以用卷轴尝试克服这个角色本身的意志属性。如果成功了，显示：“你消除了自己的恐惧并且开始在梯子上往下爬。”如果失败了，显示：“你无法克服恐惧进入下面的黑暗中。”

如果人物有恐高症，那么当他第一次站在梯子旁时，显示：“这是一个可怕的深渊，你有点想吐。”

(2) 地表（晚上）

其他和白天一样，除了：

如果玩家的运气不好，或者在地图的坐标为 11-3 d6 上，就会在小屋附近碰到敌人的 Radscorpion。

(3) 巨洞

这里一片漆黑。

如果人物对黑暗有恐惧，就每隔 5 分钟让人物处在黑暗中，用卷轴可以帮助人物克服这个意志属性。如果失败了，人物就会停止前进，显示：“你感到黑暗中有一只冷冷的手正要抓你。”、“你感到黑暗快要把你逼疯了。”、“你能感到在黑暗深处有东西在移动。”或“真是暗无天日啊。”

如果玩家使用了魔法，使这里稍微亮了点，那么重置计数器。如果改变意志属性成功，则不显示任何东西，但重置计数器。如果很成功了，那么在这个时刻地图上不要再产生卷轴了。

一共有 7 只老鼠在这个巨大的山洞中。

(4) 塌陷的隧道

使用区域知识（关于避难所）的卷轴，如果成功，显示：“这里应该是避难所的主入口了。”使用 IQ 卷轴，如果成功，显示：“这里看起来像是自然倒塌的，你找不到任何人为破坏或者是爆炸的证据。”仅当玩家第一次来时显示。

(5) 空间锁

空间锁是开启的状态。

玩家第一次走过这个区域时，使用区域知识卷轴两次，如果成功，显示：“如果这里的布局和你老家的避难所一样的话，那么在西面墙上的暗格里应该有些照明弹。”

在西面墙上的暗格里有 6 颗照明弹。

只有一只老鼠在这里。

(6) 紧急医疗实验室

这间实验室几乎被摧毁了。当玩家第一次进入这里时，显示：“这里在先前遭受了掠夺，精密的仪器都被毁坏了。”

这里有四只老鼠。

使用区域知识卷轴，如果成功了，显示：“在东边的墙上还隐藏着一件紧急医疗设备，它还可以用。”仅当玩家第一次来时显示。

在西边墙里有两个柜子，其中一个里有两件 stimpatches，另外一个空的。

(7) 电梯

这电梯已经不能工作了。玩家可以用电梯通道里的梯子爬到避难所的下一层去。

在梯子上爬行是困难的，它要求 DX 加 2 点，使得在黑暗中爬行成功。如果在梯子底边扔一颗闪光弹，它会使 DX 加 4 点。如果玩家没有使用 DX，显示：“你爬到一半时掉了下来，受到【X】点伤害。”X 从 3d6 到 9。如果玩家很失败，显示：“你几乎快爬到顶了却摔了下来，重重的落在地上，你受到【X】点伤害。”X 从 5d6 到 10。如果 X=0，那么显示：“没有受到伤害。”

当角色有恐惧症时，第一次来到梯子边时会显示：“这部梯子似乎高到通天。”这些角色在爬避难所的所有梯子时 DX 都减 2 点。

当角色在梯子底边有直觉技能并使用 IQ 卷轴时，如果成功，显示：“你察觉如果有光线的话，爬梯子会容易些。”仅当玩家第一次来时显示。

在电梯底部有两只老鼠。在空间锁里面有一只鼯鼠。

6. 地图二：埋葬避难所的生活区

(1) 电梯

这里的电梯通道从入口层连到避难所的控制中心层。跟地图一中的电梯一样使用。

(2) 生活区

在这里一共有 8 只老鼠，其中 4 只鼯鼠。

使用区域知识卷轴，如果成功，显示：“这里是避难所的生活区，是战争之前的标准设计。”

在其中的一个房间里，有一堆骨头。当玩家第一次进入这个房间时，使用洞察力(vision)卷轴。如果成功，显示：“你能在床下的黑暗中找到一些东西。”当玩家翻开床时，显示：“你找到了一个急救包，它肯定是以前被滑到床底下去的。”

在另外一间房间里，墙上有一个打开的柜子，里面空空的。在柜子对着的地板上有一盒 10 毫米机枪弹。

在房间的最南边有一把椅子面对着墙，墙上没有电脑。当玩家进入这个房间时，使用洞察力卷轴。如果成功，显示：“当你把目光投向椅子时，你看到了某样东西。”如果很成功，显示：“你转眼间看到了在椅子上的钥匙末梢。”这是仅当玩家第一次来时发生的事件。如果玩家使用了这个房间里的那把椅子，他就会得到一把避难所钥匙，用这把钥匙可以打开在地图三中储物室柜子的锁。

7. 地图三：埋葬避难所的控制中心

(1) 电梯

沿着电梯通道向下能到达避难所的生活区。看地图一：电梯通道中使用梯子。

在电梯附近有一只鼯鼠。

(2) 会议室

这个房间里滋生着大量的鼯鼠和其他啮齿类动物，有 3 只鼯鼠和 5 只老鼠。

房间里到处都是碎石。

当玩家第一次进入这个房间时，使用区域知识卷轴，如果成功了，显示：“你知道这是避难所里的一间会议室，在这里重达数吨的岩石下埋着紧急补给箱。”仅当玩家第一次来时显示。

使用洞察力卷轴。玩家每次进入这个房间时都要使用，直到找到隧道。如果成功，显示：“在房间的一角有一个老鼠洞那么大的隧道。那些老鼠肯定是从这里挖进避难所的。”在房间中成功使用爆破卷轴。使用洞察力卷轴查看隧道，如果成功，显示：“爆炸产生的冲击波把隧道封住了！”不会有生物重生了。奖励玩家一点角色点。

(3) 储物室

在这房间中有一个锁着的储物柜。可以撬开或者用从生活区带来的钥匙打开柜子，柜子里有 4 盒 10 毫米装甲弹和 4 盒 10 毫米机枪弹。

在房间里还有一只鼯鼠和一只老鼠。

在房间的后面有一堆碎石，在碎石后面隐藏着一个 Uzi。当玩家第一次进入这个房间，杀光鼯鼠和老鼠后，使用区域知识卷轴，如果成功，显示：“要不是被掠夺一空的话，这里应该有一个 Uzi。”

(4) 碎石堆

在这里有两只鼯鼠。

当玩家第一次进入这块区域时，使用 IQ 卷轴，如果成功，显示：“有那么多巨石阻断了这个走廊，给你留下深刻的印象。你认为那些是移不开的，即使用高性能炸药。”如果很成功，则显示：“你确信控制中心也已经被巨石掩埋了，你打算去其他地方寻找净水芯片。”

当玩家朝走廊的南边走去时（朝着控制中心房间的方向），使用最高等级的 IQ 或者区域知识卷轴，如果成功，或者玩家有直觉这项技能，显示：“在避难所这个方向上的剩余区域里，精密设备都被摧毁了，有什么能保存下来的机会非常小。”

(5) 控制中心

在这房间里的电脑全都坏了。如果玩家试图用电子学去修复它们，会有提示：“内在的硬件已经被超高的温度和超强的压力破坏了。”

在房间中有两只鼯鼠和 4 只老鼠。

使用区域知识卷轴，如果成功，显示：“这里是避难所的中心室，这里是放置电脑的地方。”

在控制中心后面的地板上有一块磁盘。如果使用它，它就会把下面的信息加入脉冲核中：“2067 年 12 月 11 号。避难所-15 电脑登录。净水处理芯片出现故障，所有后备应急方案也都失败。淡水储备只剩下 2%，这个避难所将要被遗弃，大部分人早已经离开，只剩下小部分人留下来耗尽避难所的能量。我们正打算关闭这里的电力系统来保护设备不受……”

(6) 图书馆

图书馆里的设备已经被摧毁了。

使用区域知识卷轴，如果成功，显示：“这里是避难所的图书馆，电脑教学系统被连接到控制中心。它们是用来教避难所里的居民学会知识和技能的。”

使用洞察力卷轴，如果成功，显示：“看起来在这房间里没留下什么有价值的东西。”
这里有 5 只老鼠和一只鼯鼠。

附录 E 游戏脚本——摘自

《Kronдор的叛徒》

下面的两篇摘要来自《Kronдор的叛徒》的游戏脚本，它们示范了设计小组和 the voice talents 应该如何安排交互式和非交互式的次序，这将给游戏故事注入生命。

这些来自《Kronдор的叛徒》的摘要已经得到 Neal Hallford、John Cutter、Raymond E. Feist 和 Dynamix 公司的授权。Copyright 1993 Dynamix, Inc. 作者 Raymond e. feist 和 Midkemia 出版社享有部分著作权。版权所有。Dynamix 公司是 Sierra 在线的成员之一。

1. 非交互式次序

有时，你想在一个关卡的开头或结尾进行非交互式次序的安排，在开头，是想给玩家一个新的任务，在结尾，是奖励玩家们完成了艰巨的任务。下面的脚本例子摘自《Kronдор的叛徒》的第二章“夜鹰阴影”（shadow of the nighthawks），它就采用了非交互式次序的开头。

以特写开始：

一个拳头重重地砸在桌面上，打翻了高脚杯中的红酒，当镜头移动到酒杯上时，我们将画面剪辑到：

35. INT. ARUTHA 王子的会议室——白天

这个会议室是一个由灰色石头筑成的，装饰简朴，却让人感到幽闭恐怖，这意味着将玩家的注意力集中到房间主人所作的决定上来，而不是周围优美的环境。在四周简朴的墙上，只有两面古老的 CONDOIN 王室的旗帜，显示了这个家族世代统治着 Kronдор。

ARUTHA 王子冷漠地盯着眼前的会议桌，对于刚在可口的 Keshian 啤酒上浪费的一笔小钱并不关心。从他衣橱中全黑的服饰到炯炯有神的眼睛，都清晰地表明这个统治者对他的臣民并不仁爱，人民仅是对他的才能表示尊敬，对他的愤怒表示敬畏。

ARUTHA: 什么事我必须做，什么事我不能做，决不会受一个 moredhel 的叛徒所左右！要不是你有着对 Locklear 的虔诚的信仰，我早就把你的头钉在柱子上游街了！我现在宽恕你，是因为你根据听到的只言片语所做的模糊推测，可是，我该怎么相信你所说的？在这个会议上，证明 Delekhan 将要做什么之前，你能拿出什么证据来？

GORATH (O.S): 什么证据！？

镜头转到 GORATH

他黑色的眼睛中闪过一丝愤怒，嘴唇像怒吼的野兽般弯曲着。他浑身颤抖着，努力克制着自己，moredhel 人凶残的本性会使他做出致命的行为。但这就是这些人（Kronдор人）所预料的，他们相信住在寒冷北方的邻居们就是这样的。但是，如果 GORATH 发怒的话，就会使他的使命失败，也会使他忘记那些为了人民的利益必须要做到的事情。

GORATH: (咬牙切齿地说) 尽管 Delekhan 和你的亲戚们喝过酒，但他的统治就像是

卡在我和我的人民咽喉中的毒药，他奴役我的兄弟姐妹，掠夺大家的土地……

全景

正当 Arutha 王子的顾问们打算要听得更仔细些，观察 Gorath 的反应时，PUG——在已知世界上最强大的男巫，他不动声色地静坐着，没有发表自己的观点。紧挨着他坐的是他的女儿 GAMINA，同样是很神秘的，并且非常漂亮。MAKALA，是一名来自 Kelewan 世界的男巫。

ARUTHA: 你想让我把军队派往哪里？如果 Delekhan 确实想要攻打我们最北面的领土的话，哪座城堡我应该作为要塞？Highcastle？Ironpass？还是 Northwarden？如果我打算开战的话，你说哪里是我的战场？

GORATH: 当然，我会告诉你的！Delekhan 的自信只不过来自为他卖命的、少数几只畏缩的走狗。只有极少数的人知道他真实的战争计划，他的顾问 Narab 和 Nago、他的情妇 Liellan、他的儿子 Moraaulf，以及夜鹰（Nighthawks）组织的头也可能知道他真正的意图。

ARUTHA: 夜鹰？一个污秽的团伙，里面不都是你们的人？

Gorath 看到 Arutha 眼中的怒火，他摇了摇头。

GORATH: 他们有可能是追随了他，但是我从来没加入过他们。

Arutha 叹了口气，然后转过脸去，从 Gorath 的脸上看不出他是不是讲了实话。要辨别 moredhel 人作为战争的敌人是容易的，但要辨别他冷静地坐在会议室里，宣传是自己的盟友时，就难了。

GORATH: (走到 Arutha 的身后) 尊敬的殿下，请允许我离开，我将揭露出 Delekhan 的真正意图。请护送我到 Romney，并且……

Arutha 猛地转身，满脸疑惑，双臂交叉在胸前。

ARUTHA: Romney？在王国东边有一条河的那个镇。你希望能在那儿找到什么？

GORATH: 最近，Delekhan 撤销了一条国库的重要措施，使夜鹰能重新活动。作为交换条件，他要求知道整个王国防御的战术情报。

PUG: 他要把这个刺客行会变成间谍行会？！

Arutha 的脸上显出了和他的魔法顾问脸上一样的表情。这听起来很糟糕。

GORATH: 不过暂时，尽管打探消息的人在各个隐蔽的场所，但消息都是汇总到 Romney 的某个地方。我可以在中途截获情报，以便了解到即将来临的攻击。这些证据还不够充分？

ARUTHA: 也许。

(停顿)

我该如何信任你，Gorath？我怎么知道这不是个阴谋，把我的军队从重要的区域调离？我们要用心掂量一下这些证据的分量，如果我们坐在这里混日子的话，你的兄弟姐妹就会撕开我的奴隶的喉咙。

GORATH: 应该尽早决定了。再等待下去的话，结果就由不得您做主了，尊敬的 Krondor 王子。

(停顿)

镜头转向 ARUTHA

他陷入沉思中，认识到了这件事的真实性。

ARUTHA: 很好。你就去 Romney 吧，但是你要证明你自己所说的。如果这是你们 moredhel 人阴谋的一部分的话，我绝对不会再看一眼这个世界的。当我在做准备时，Gamina 和 Makala 将会带你参观一圈 Kronador。我还有些事，想一个人静一下。

全景

当 ARUTHA 朝 Makala 和 Gamina 点了头后，他们就陪同 GORATH 出去了。正当 PUG 想和他们一起出去时，ARUTHA 拉住了他的袖子，留下了他。

ARUTHA: (凑到 PUG 的耳朵边) 如果你不介意的话，我想你留下来参加会议，我的兄弟。

PUG: 当然，我非常关心此事。

Arutha 打开一张 Midkemian 的地图，摊在会议桌上，示意 PUG 到他身边来。Arutha 拿起一把小刀，指着地图。

ARUTHA: 据我所知，Delekhan 只有两个可能的攻击目标，Highcastle.....

插入——MIDKEMIAN 的地图

显示 ARUTHA 的小刀首先指向 Highcastle，然后沿着王国北部的边界线移动。

ARUTHA: (O.S.):和 Northwarden.

小刀停了一会儿，指在 Northwarden 上，然后移动到 Northwarden 的北边和西边。

ARUTHA (O.S.): 他在 Sar-Sargoth 的要塞，离 Northwarden 的北边有 300 英里，我很怀疑他有这个能力来保卫这么长的一条战线，所以 Northwarden 被攻击的可能性不大。

小刀在地图上轻轻拍打 Sar-Sargoth.

PUG (O.S.): 离开 Highcastle.....

ARUTHA (O.S.): 但是，这两个地方看起来都没有很明显的目标。

小刀又开始移动，这次在一个名为 Sethanon 的城镇附近的几个点划圈。

ARUTHA (O.S.): 我要从 Malac's Cross、Darkmoor 和 Lyton 这些城中征集民兵，加入到枪骑兵中，驻守在 Dimwood 的城外。让诸侯王 James 给我传消息。

镜头转向 PUG 和 ARUTHA

两人盯着地图，眼前仿佛出现了战斗的场面。

PUG: 驻军怎么办？

ARUTHA: 让他们仍旧驻守原地。我担心战事全面推向南边，虽然这不太可能，但我不会给 Delekhan 任何机会。现在我们只需等待，看那个 moredhel 人在 Romney 能找到什么，如果根本没任何事情发生，我们就保留意见。

(停顿)

如果他出卖我们，那么神也救不了他了！

2. 分支型和条件型对话

角色的交互性是角色扮演类游戏的传统特点。在《Kronador 的叛徒》中，玩家碰到的任何角色首先会和随行成员交谈，并且传递关于整个游戏故事的信息，然后玩家可以利用系统提供的一些叫做“关键字” (keywords) 的特殊按钮来得到答案。这些关键字的状态或

开或关，是根据玩家在游戏其他地方已经证明的、听到的或完成的事件设置的。如果同一个角色被碰到不止一次的话，他们开放式的对话就会分成两条线，用更简短的问候，然后给出合乎逻辑的对关键字的解释。

下面的快捷键将帮助你理解《Kronador 的叛徒》中的一些技术性的命令，这些命令出现在随后的脚本摘要中：

- %LEAD 和 %RAND。这两个命令都非常重要，在整个游戏中，我们将多次使用到。因为，在游戏中的所有对话都是通过屏幕上的文本专门显示的，而不是事先录下的声音，我们有很大的自由性去扰乱对话内容。%LEAD 这个命令允许当前团队中的队长来传送队伍，%RAND 这个命令则随机挑选一名队员来传送队伍。
- BRANCH (跳跃点 *jumppoint*)。这个命令是使对话跳转到两段插入语之间的指定跳跃点 (*jumppoint*) 上。在下面的例子中，它被使用在当主对话完成时跳转到关键字按钮上，或者当某个具体的关键字已经得到合理的解释时，使该关键字可用。
- KEYWORDS (*sceneref*, *word*, *precon*, *closeact*)。这个 KEYWORDS 命令存取一个特定的关键字，如果所有条件满足，则开启它，并且在对话结束后执行被要求的动作。这个命令有 4 个参数。第一个参数，*sceneref*，显示一个特定的关键字属于何种场景（在下面的例子中，*sceneref* 被设置成 47。涉及 Navon DU Sandau 对话号码的场景）。第二个参数，*word*，决定什么关键字有效。第三个参数，*precon*，在关键字能显示给玩家看之前，确定所需条件为真。如果条件为真，那么关键字按钮开启，如果条件不为真，那么关键字按钮仍旧失效。（举个例子，Navon 的“CHESS”关键字要检查玩家是否在先前从 Ivan Skaald 那里学会了“En Passah”这招。如果学会了，那么 CHESS 这个关键字按钮就有效。）最后一个参数，*closeact*，允许某个游戏事件被触发，或者当关键字被点击时，某个变量被重置（如果关键字没有设置某个参数，则那个参数默认设置为 *null*）。
- EXIT。这个命令是退出对话界面，并且使玩家返回游戏的探险主窗口。
- BUTTONSET (*sceneref*, *word*)。和 KEYWORDS 命令相似，通过 *sceneref* 参数来存取由场景定义的按钮，通过 *word* 这个参数来表示哪些按钮需要被显示。
- IF (条件) ...ELSE (动作)。这组命令是从 BASIC 程序语言中继承过来的简单的程序术语。如果在 IF 命令后的条件是真，则在下一行显示文本。如果条件为假，则执行在 ELSE 命令后面的动作。
- START SCREENTEXT & END SCREENTEXT。在特定的文本窗口显示那些夹在这两个命令之间的文字。
- ADD (*item*, *quant*, *char*)。ADD 命令允许给某个特定的角色添加一些特殊的选项。其中 *item* 为参数选项的类型，*quant* 设置选项的数量，*char* 显示这些选项给予了哪些角色。

下面的例子来自与 Navon Du Sandau 的遭遇，它是东方王国里的一个二流恶棍。

74-A. EXT. 在去 KENTING RUSH 的路上——遇到了 NAVON DU SANDAU——白天。

这是条普通的路，弯弯曲曲的路上只能看到最近留下的模糊足迹，看上去像是几头牛

留下的。沿着脚印走不远，就看到 NAVON DU SANDAU 斜靠在一棵树旁。他身材高大，穿了一身黑色的衣服，脖子上围了个白色的围巾，耳朵上挂着颗钻石，手里握着一把看起来很锋利的长剑。不用怀疑，似乎已经不止一个人死在他的刀下了。

(IF (hasMetNavon=yes) THEN (74-B))

NAVON: 我很奇怪，这儿离 ARUTHA 王子的宫殿那么远，你们竟然还知道 KENTING RUSH 的存在？你们是来做买卖的还是来玩的？

%LEAD: 我们被传送到这里的几率大于其他任何地方，事实上，我们从 LaMut 来，正要赶往 Romney。

NAVON: 噢，一个全是行会的城市。不过我听说那里出了点麻烦，Riverpullers 和陶瓷工人行会起了争执。有谣言说刺客行会也有牵连，但是我不相信。希望这事能尽快和平解决了……请原谅我这么看着你们，但是，离我上一次在这儿看到小精灵已经有好一段时间了。上次那位也很不平常，全身穿着重重的盔甲。

%LEAD: 他是和我们一起做事的，我们要去和住在 Eastern Kingdom 的小精灵进行一项新贸易的谈判。他是去交易盔甲的，所以把盔甲穿在身上，这是最简单也是最好的运送和展览方式……

NAVON: 确实有创意。你看起来眼熟啊，我们以前可能见过面？

GORATH: 我以前从来没见过王国的这块区域。

NAVON: 那我肯定是遇到过很像你的人。

(a beat)

另外还有个问题。你们都是去 Kenting Rush 的游客，并且既是游客又是商人，有什么需要我协助的吗？

(BRANCH (74-KEY))

74-B.EXT. 在去 KENTING RUSH 的路上——恢复和 NAVON DU SANDU 的遭遇——白天

NAVON: 没想到过了这么久才又见到你们三位，我要怎样协助你们？

(BRANCH (74-KEY))

[KEYWORDS (74, null, NO KEYWORDS AVAILABLE YET, null)]

%RAND: 事实上，我……好……不。当我第一次看到你时，就有事想问你，可是在这一刻就完全记不起要问什么了。如果我晚些时候再来问你的话，会不会很麻烦你？我们现在必须去其他地方办一些事情。

NAVON: 那么去吧。我也有一些自己的事要做……

%RAND: 你真亲切啊。谢谢，再见！

[EXIT DIALOGUE]

[KEYWORDS (74, CHESS, 点击 IVAN SKAALD 的“EN PASSAH”关键字，开启 IVAN SKAALD 的“CHESS”关键字)]

%LEAD: 在 Malac's Cross 的 Ivan Skaald 告诉我们，你是一名很出色的象棋选手。

NAVON: 过奖了，他自己也不差啊。

%LEAD: 他告诉我们,你有一招叫“Sandau 的撤退”,我很有兴趣想跟你学一下。

NAVON: 我不能泄漏这招啊,它帮我保持了数年的不败之身啊。

%LEAD: 我愿意付给你报酬。

NAVON: 你是 Ivan 的跟班,对吧?他根本不会想到会被你打败。我想起他经常会用宝石打赌的,所以我只是想你想从战利品里稍微拿点出来而已……100 金币,如何?

```
[BUTTONSET (47, YES ,NO) ]
```

```
[YES]
```

```
[IF (PARTY_GOLD>=100) ELSE (YES-A) ]
```

%LEAD: 能看到他脸上失败的表情很值得。成交。

NAVON: 给我点时间去找些合适的小石头来。你先在地上画个棋盘,然后我会教你这个绝招。

[开始显示屏幕文本]

%LEAD: 露齿而笑。

Navon 用奇数块各种各样的石头开始演示绝招了,如果碰到的是攻击型对手的话,它表面上看起来很容易被击败。“都记住了吗?”Navon 边问,边用手抹平了泥土。“没问题,”%LEAD 边回答,边把酬劳倒在了 Navon 面前的泥土棋盘上,“我想 Ivan 肯定会大吃一惊的。”

[结束屏幕文本]

```
[ADD (GOLD, 100, LEADCHAR) ]
```

```
[BRANCH (74-KEY) ]
```

```
[YES-A]
```

%LEAD: 好了,那么现在我就要去用这招了,我再没多余的钱付你别的绝招了。

NAVON: 这招“Sandau 的撤退”在以后也会有用的。改天再来见我,我想知道它在你手里是不是也能成功。

```
[BRANCH (74-KEY) ]
```

```
[NO]
```

%LEAD: 啊,不……我想学你的那一招,可不想付那么大的代价。

NAVON: 不管怎么说,我最好还是自己保留着吧。像这样的秘密不适合在这种公共场所说,特别还和 Ivan Skaald 有关,我想他并不知道该怎么办。

```
[KEYWORDS (74,CORVALIS 伯爵,HAS READ SPYNOTE #14,开启 COUNT CORVALIS 的“夜鹰”关键字) ]
```

%LEAD: Navon, 什么原因使 CORVALIS 伯爵讨厌你?

NAVON: 也许他就是一个过于保护我们的父亲,谁说来着?我很吃惊,他没有雇夜鹰的人来杀我。因为我问了太多关于他嗜好的事。

%LEAD: 你觉得他和刺客行会有关系吗?

NAVON: 他身边有一群夜鹰的人,这是众所周知的事实。他们负责守卫他的房子、土地、Cavall Keep。当我和他的女儿有空在一起时,我们总被那些刺客跟着,他们在为伯爵

工作时从来不会穿行会的制服。

%LEAD: 为什么当地的人不做点什么呢? 尽管他们反对解散这块地方上的夜鹰组织。

NAVON: 他们想的是其他方面。只要他们自己不被杀害, 就不关他们的事。我相信在 Kronador 也是这样吧。

```
[BRANCH (74-KEY) ]
```

```
[KEYWORDS (74, GOODBYE, null, null)]
```