

中国高校艺术专业技能与实践系列教材

游戏设计

GAME DESIGN

主 编 史立新

人 民 美 术 出 版 社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

游戏设计 / 史立新主编. -- 北京: 人民美术出版社, 2022.7
中国高校艺术专业技能与实践系列教材
ISBN 978-7-102-08803-7

I. ①游… II. ①史… III. ①游戏程序—程序设计—高等学校—教材 IV. ① TP317.6

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2021) 第 177906 号

中国高校艺术专业技能与实践系列教材编辑委员会

学术顾问: 应放天

主 任: 桂元龙 教富斌

委 员: (按姓氏笔画为序)

仓 平 孔 成 孔 伟 邓劲莲 帅 斌 叶永平

刘 珽 刘诗锋 张 刚 张 剑 张丹丹 张永宾

张朝生 陈汉才 金红梅 胡 姣 韩 焱 廖荣盛

本册参编: 边青山 王 一 孙静林 岳 洋 曾 岳 战宋琦

陈一欣 王续颖 曲美宣

中国高校艺术专业技能与实践系列教材

ZHONGGUO GAOXIAO YISHU ZHUANYE JINENG YU SHIJIAN XILIE JIAOCAI

游戏设计 YOUXI SHEJI

编辑出版: 人民美术出版社

(北京市朝阳区东三环南路甲 3 号 邮编: 100022)

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

发行部: (010) 67517602

网购部: (010) 67517743

主 编: 史立新

责任编辑: 徐 见

封面设计: 翟英东

版式设计: 战宋琦

责任校对: 李 杨

责任印制: 胡雨竹

制 版: 北京禾风雅艺文化发展有限公司

印 刷: 雅迪云印(天津)科技有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 12.75

字 数: 110 千

版 次: 2022 年 7 月 第 1 版

印 次: 2022 年 7 月 第 1 次印刷

印 数: 0001-4000 册

ISBN 978-7-102-08803-7

定 价: 82.00 元

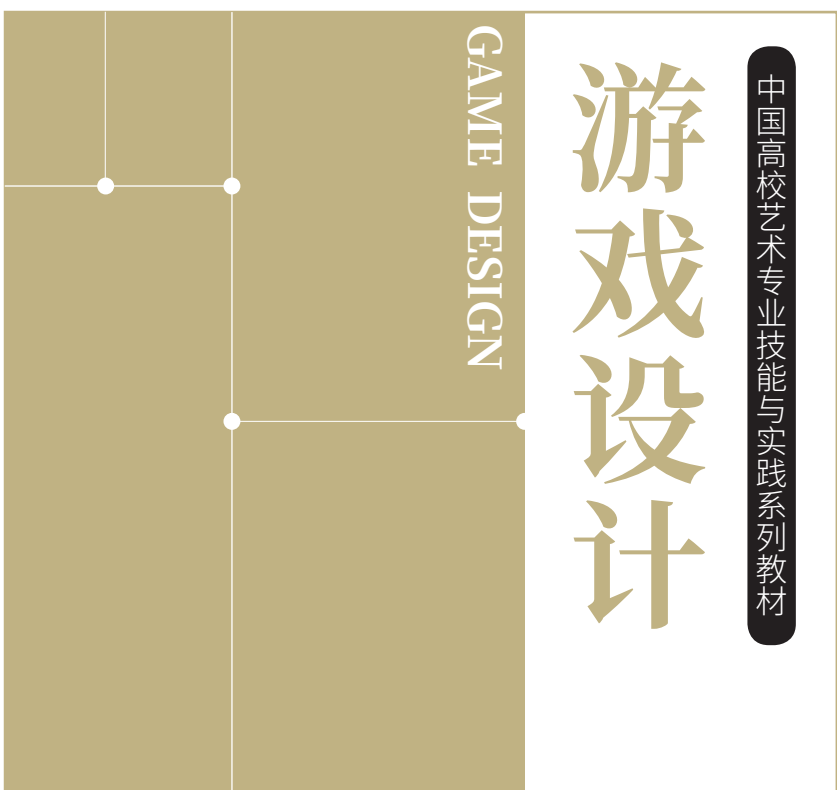
如有印装质量问题影响阅读, 请与我社联系调换。(010) 67517850

版权所有, 翻印必究

中国高校艺术专业技能与实践系列教材

游戏设计

GAME DESIGN



目录

contents

第一章 游戏设计前期

第一节 游戏策划中的主题与故事	2
1.1.1 游戏的基本玩法	2
1.1.2 游戏的主题	11
1.1.3 游戏的故事	12
第二节 游戏策划中的角色设计	21
1.2.1 游戏角色	21
1.2.2 游戏策划中角色设计要素	22
1.2.3 游戏策划中角色的定位	28
第三节 游戏世界观的设定	42
1.3.1 游戏的世界观	42
1.3.2 构成游戏世界观的关键要素	47
1.3.3 不同文化影响下游戏世界观的初建	50
1.3.4 搭建游戏世界观的“金字塔逆推法”	63

第二章 游戏设计中期(一)

第一节 次世代游戏制作流程	70
2.1.1 次世代游戏美术开发团队的组成	70
2.1.2 游戏整体美术风格	76
2.1.3 游戏类型的设定	79
第二节 三维游戏美术基本介绍	81
2.2.1 三维游戏美术的基本介绍	81
2.2.2 在正式学习之前需要了解的知识	85

第三章 游戏设计中期(二)

第一节 常用软件介绍	92
3.1.1 常用三维软件介绍	92
3.1.2 平面软件介绍	95
3.1.3 引擎软件介绍	96
3.1.4 辅助软件及插件介绍	98
第二节 三维软件小试牛刀	100
3.2.1 三维软件基础	100
3.2.2 利用三维软件制作高精度模型武器及载具	110

3.2.3 利用 Zbrush 对高精度模型细化	114
3.2.4 利用 TopoGun 制作低精度模型	115
3.2.5 利用 UVlayout 为低精度模型分展 UV	116
3.2.6 3ds Max 烘焙技巧	121
3.2.7 深入学习 Zbrush R6	125
3.2.8 学习并使用 Zbrush 制作角色与物件高精度模型	128
第三节 Photoshop CC 小试牛刀	133
3.3.1 Photoshop CC 基础	133
3.3.2 使用 Photoshop CC 绘制武器贴图及技巧	135

第四章 游戏设计中期(三) 辅助软件及插件部分

第一节 学习 Marmoset Toolbag 在次世代制作技术中的应用	138
第二节 学习 Quixel Suite 在次世代制作技术中的应用	142
第三节 学习 CrazyBump 在次世代制作技术中的应用	145
第四节 学习 Sculptiris 在次世代制作技术中的应用	147

第五章 游戏设计后期 次时代游戏引擎部分

第一节 了解次世代游戏引擎 Unreal Engine 4	150
第二节 学习 Unreal Engine 4 基础	152
第三节 场景关卡编辑器	156
第四节 创建和保存场景关卡	160
第五节 学习 Unreal Engine 4 Material	163
第六节 学习 Unreal Engine 4 Light	167
第七节 学习 Unreal Engine 4 Post Process Volume	175
第八节 学习使用 Unreal Engine 4 设计完整关卡	182

第一章

游戏设计前期

第一节 游戏策划中的主题与故事

课程概况			
课程内容	训练目的	重点与难点	作业要求
游戏的基本玩法 游戏的主题 游戏的故事	了解游戏前期的准备工作,掌握游戏的叙事方法	如何创作游戏的故事	整理分析一款自己喜欢的游戏的故事线

1.1.1 游戏的基本玩法

2019 年，知名游戏制作人小岛秀夫及其独立工作室出品了该工作室首款 3A 级大作《死亡搁浅》。该作是一款开放世界类型动作探险游戏，玩家既能享受到探索的自由度，也能体验到小岛秀夫游戏一贯的剧情要素，同时游戏还将提供一些在线内容。（图 1-1）



图 1-1 探险类游戏《死亡搁浅》1

玩家在《死亡搁浅》中的主要任务是：控制主人公山姆·布里吉斯从美国的东海岸通过送货物的方式一直到达美国西海岸，最终将游戏中的美国各个城市连接起来。当然，玩过《死亡搁浅》的玩家都知道，这里面还有一些战斗的要素，比如与不明生物“BT”和其他人类匪帮的射击和格斗桥段，也有一些驾驶的玩法，比如驾驶各种汽车、摩托车等交通工具，还有许多建造的环节，比如搭建各类道路、桥梁等基础设施（中国玩家尤其喜欢在游戏中建设），让玩家更容易到达某个区域。（图 1-1）

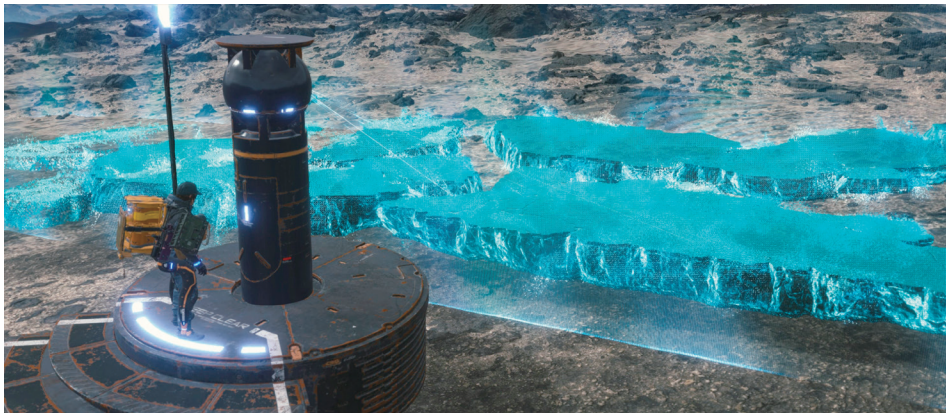
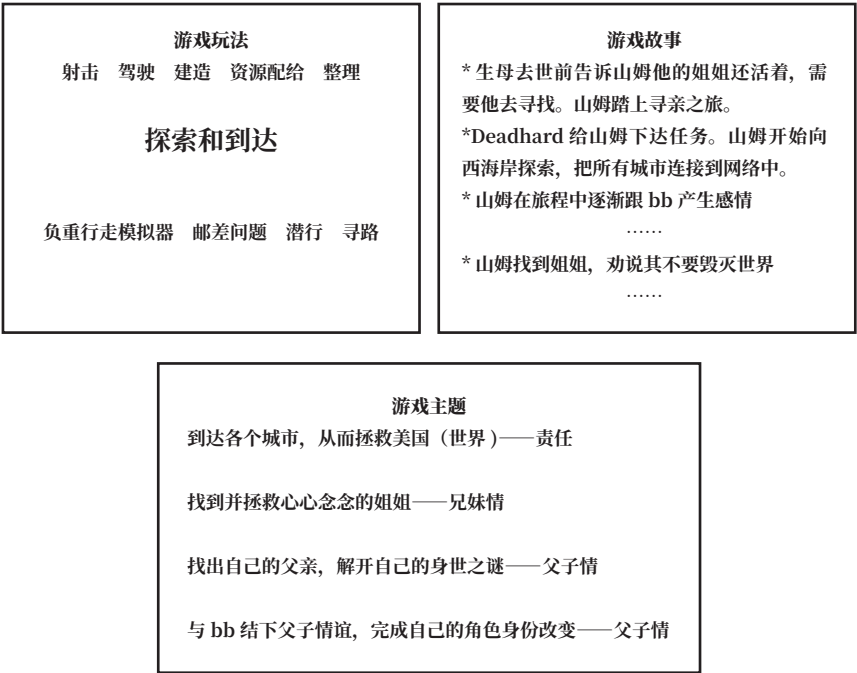


图 1-2 探险类游戏《死亡搁浅》2

但是相信没有人会把《死亡搁浅》定义为一个动作射击游戏、赛车游戏或者模拟经营建造游戏。这些战斗、驾驶、建设都是为了《死亡搁浅》的主要游戏目的服务。《死亡搁浅》这款游戏主要的玩法和目的是探索和到达，可以归在探险类游戏中。当前的一些主流体验方向为主的商业游戏，往往是由几种基本的游戏玩法综合而成的，要提炼一个游戏的最终目的，或者要在设计初期保证一个游戏的基本玩法和基本目的相对清晰，还需要设计者头脑清醒。

以下是我们整理出来的《死亡搁浅》的游戏主线：



当我们兴致勃勃地向朋友或者家人介绍一款新游戏的时候，大多数情况下都会这样说：“来跟我玩《全景封锁》吧，你不就想玩一个多人联网的射击游戏嘛！”“你玩不玩《只狼》？日本忍者砍杀系统做得很有特点，掌握之后特别有成就感！”“妈，我给手机下了《开心消消乐》，三个一样颜色的小动物连一排就能消除。”由上面对话可以看出，对大部分游戏来说，基本玩法是其最大特点，也是在策划设计阶段最先需要考虑的最重要的问题。

游戏的玩法（Gameplay）就是玩家在游戏里所做的最主要的交互行为。一个游戏的基本玩法就是玩家在一款游戏当中最常用的交互方式，也是一个游戏最重要的设计根源，是一个游戏类型区别于其他游戏类型的主要特征。像上面《死亡搁浅》的例子，如果只看重其表现方式，可以有小说的《死亡搁浅》、漫画的《死亡搁浅》、动画电影的《死亡搁浅》，而只有交互才是游戏的最大特点。在游戏中，故事和主题都应该建立在交互的基础上来表现。当然，作者已经不敢说游戏的故事和主题是为交互服务的了。因为近些年来已经有很多游戏基本上跟能交互的电影无异。玩家在里面纯粹地只是做出一些选择，来触发一些不同的剧情分支。比如《底特律：变人》《超凡双生》，还有国产谍战题材的《隐形守护者》。《隐形守护者》甚至以真人直接出演游戏剧情，游戏只是由一系列剧情视频组成的影片阵列。另外也有很多玩家把视频网站上的“云游戏”当剧来看，虽然这种行为被许多资深玩家所不齿。这也是随着游戏技术发展、视听水平提升而带来的新现象。

主流游戏的基本玩法有以下几个大类别：

射击类游戏



第一人称射击游戏（First-Person Shooting Game）有《战地系列》《穿越火线》《使命召唤》等三维游戏。（图 1-3）



图 1-3 第一人称射击游戏《使命召唤》

第三人称射击游戏（Third-Person Shooting Game）有《绝地求生》《战争机器》《神秘海域》《古墓丽影》等三维游戏。

还有很多游戏可以在第一人称视角和第三人称视角中互相切换，如《绝地求生》类的游戏。第一人称的沉浸感更好，第三人称可以更多地看清场上形势和角色自身状态，更利于竞技。所以一般来讲，在对抗比较激烈的射击游戏中，玩家都会选择第三人称。对于以竞技为目的的游戏来说，取得好成绩比真实感更为重要。（图 1-4）



图 1-4 《绝地求生》可切换视角

横版射击游戏有《合金弹头》《茶杯头》《崩坏学院 2》等。横版射击游戏类型历史比较悠久，早年以二维为主，近年也有很多三维锁轴的横版射击游戏。（图 1-5）

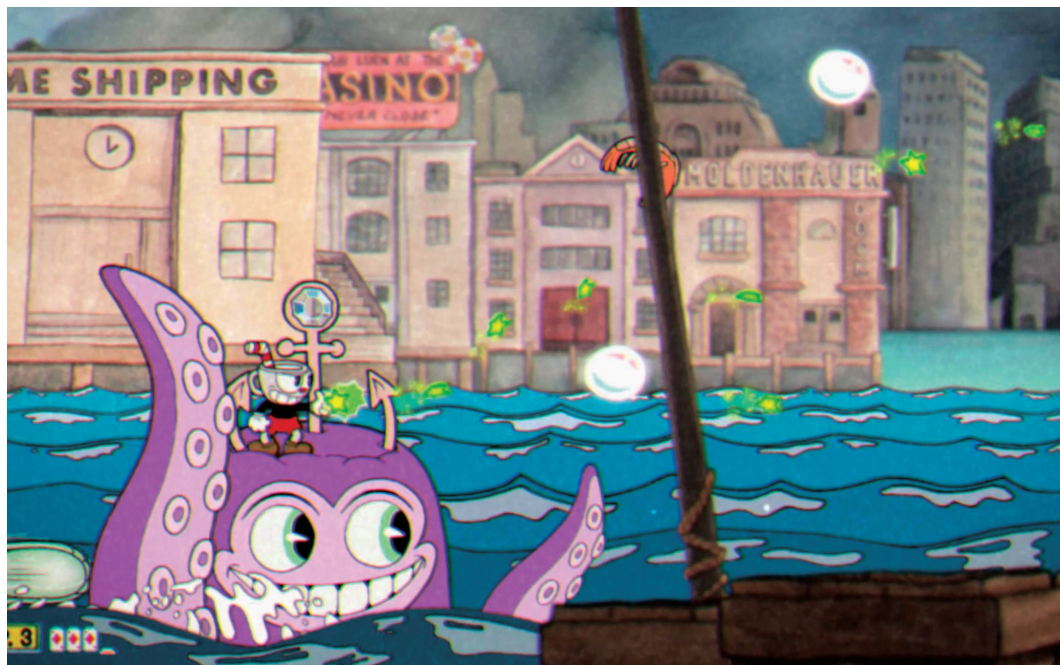


图 1-5 复古风格横版射击游戏《茶杯头》

竖版射击游戏有彩晶《1945》系列、《东方》系列、《雷霆战机》等。竖版射击游戏主要以飞行射击为主，跟横版射击一样历史悠久，早年以二维为主，近年二维、三维都有。（图 1-6）



图 1-6 竖版射击游戏《武装飞鸟》

动作类游戏



格斗对打游戏（Fight Technology Game）是两个人对打的游戏，可以三维，也可以二维，如《拳皇》系列、《街头霸王》系列、《铁拳》系列等。（图 1-7）



图 1-7 经典格斗游戏《街头霸王 5》

动作过关（Action Game）游戏有《魂》系列、《战神》系列、《鬼泣》及《波斯王子》系列等三维游戏。（图 1-8）



图 1-8 难度极高的动作游戏《黑暗之魂 3》

横版动作过关类游戏有《闪客》《地下城与勇士》及《恶魔城》系列等，三维和二维画面形式都有。（图 1-9）



图 1-9 画面极美的横版过关游戏《龙之皇冠》

竞速类游戏



赛车游戏有《极品飞车》系列及《跑跑卡丁车》《QQ 飞车》《地平线》系列。赛车游戏因其视角特点，一般来讲都是三维制作。在早年间，有一些二维模拟的赛车游戏，比如《马里奥赛车》。但显然，竞速赛车类游戏是由三维技术的发展才兴起的。（图 1-10）



图 1-10 横版游戏《尘埃拉力赛 2.0》

音乐类游戏



音乐类游戏从表现上主要分为两种：舞蹈类和节奏类。早期的舞蹈类主要是通过上下左右方位的控制模拟角色舞蹈。节奏类主要是根据音乐节奏来点击相应的节奏点（Note）。近年舞蹈类游戏逐渐向街机或者有体感输入设备的主机平台去发展。随着现在年轻人舞蹈技能越来越多，很多游戏场所里总有各种年轻女孩跳得非常好，成为一道新的风景。而音乐类游戏逐渐向手机平台转移，通过触摸屏操作，结合音乐节奏，操作也越来越多样、成熟。

代表性的音乐类游戏有《节奏大师》《Cytus》《Deemo》《钢琴块》《热舞排队》以及各种在游戏厅里叫不上名字的跳舞机等。（图 1-11）



图 1-11 深受女性玩家欢迎的游戏《舞力全开》

消除类游戏



我们熟知的《开心消消乐》、《俄罗斯方块》系列、《连连看》都算消除类游戏。消除类游戏在出现之初，一般以没有游戏尽头、玩家可以一直玩下去的方式进行。当然有诸如方块速度下降越来越

快这种设定，玩家比拼的就是谁能坚持时间再长一些、分数再高一些。这种游戏类型也叫作无限游戏。如《俄罗斯方块》《地铁跑酷》《饥荒》等，这些都是无限游戏。而与无限游戏相对应的就是有限游戏。有明确的目标，比如击败某个首领（Boss），得到某个道具、得到指定分数等都算作有限游戏。而消除类游戏在发展中也逐渐加入有限游戏的设定，比如在指定游戏时间内比拼分数、消除某个颜色方块的次数及得到的分数等。消除类游戏初期上手容易，又加入了一个明确的中期目标，把无限游戏变成有限，大大提升了游戏的成就感，一下子就使得《开心消消乐》等消除类游戏变成了地铁、公交等场所的杀时间利器。另外消除游戏中整理的概念也符合人类的某种天性——把一个混乱无规则的局面变得有规则，就会让人开心。（图 1-12）



图 1-12 地铁中的最爱《开心消消乐》

解谜类游戏



此类游戏主要靠收集场景中的指定道具发现并解开谜题，从而完成任务，比如《房间》系列、《纪念碑谷》系列、《纸境》及《画中世界》等。早期解谜类游戏以侦探、冒险或者恐怖题材居多。最近几年也有很多清新风格的解谜游戏出现，甚至有类似《爷爷的房间》这种定格动画形式的解谜游戏。为了营造亦真亦幻的超现实感，解谜类游戏的画面表现方式往往也在各个游戏类型中是比较前卫大胆的。

以上只是举出几种主要的游戏玩法。还有一些类型的游戏没有一一提到，比如战略类型、模拟养成类型、恋爱类型、战旗类型、塔防类型等。有一些经典的游戏类型，在近些年已经逐渐日薄西山。比如在 20 世纪 90 年代末期称霸国内网吧、电脑房的即时战略类游戏。当年去电脑房（还不能叫网吧，因为一些电脑房不能上外网只能玩单机或者局域网游戏）联机打《红色警戒》，是继去街机厅之后又一大游戏玩家潮流。而到了 2020 年，已经鲜有新的即时战略类游戏出现在广大玩家的视野了。不久前，暴雪出品的《魔兽争霸 3》复刻版想借情怀分一杯羹，也在玩家一阵咒骂声中狼狽下场：一方面是确实本身复刻质量不高，另一方面也说明了有些游戏类型已经不适合现在这个所谓的“快餐”消费时代了。

单就游戏玩法来说，现在大部分主流商业游戏一般都是在保持一个主线基本玩法的基础上辅以一些其他次要的玩法，已经很难在一个 3A 大作中看到只保持一种主要玩法的游戏了。尤其是一些冠以开放世界玩法之名的游戏，更是综合多种类型的游戏玩法为一身，以 Rockstar Games 旗下的《侠盗猎车手》系列和《荒野大镖客》系列为代表的开放世界类游戏为代表。在《侠盗猎车手》中，玩家

需要通过射击、驾驶、格斗、收集、交易买卖等各种方法完成游戏任务。如果按照基本的游戏玩法来评判这种游戏属于什么类型显然就不太合适了，或者说这种游戏的类型不是射击、动作那些传统玩法，而是仿真。对于玩家来讲，仿真游戏的说法是可以接受，但对于游戏设计师来讲，仿真玩法又没有太多的普适性。看似仿真的游戏，在游戏设计师的眼里还是需要拆分成各种系统，比如近身格斗系统、驾驶系统、渔猎系统、交易系统等，这些系统由一个统一的任务系统串联起来，构成游戏主线。(图 1-13)

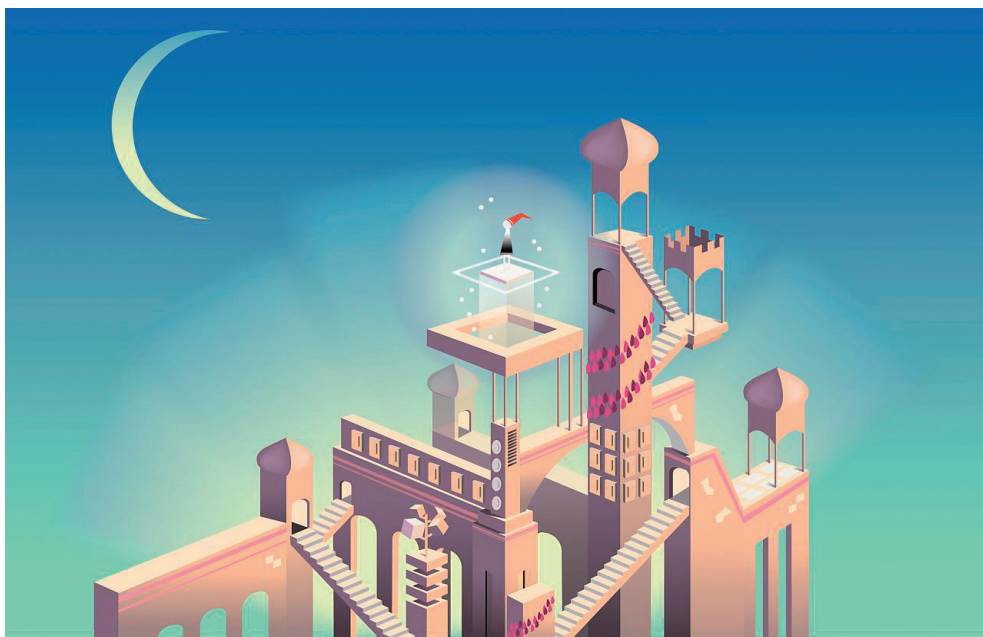


图 1-13 将“矛盾空间”和“低边型风格”结合的解密游戏《纪念碑谷》

而近些年比较火爆的一些新的游戏，比如以《DotA》《英雄联盟》和“国民游戏”《王者荣耀》为代表的多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena），也是随着时代发展技术进步，由一些经典游戏玩法糅合、演变而来。还有以《绝地求生》《“和平”精英》等为代表的吃鸡类型游戏和以《球球大作战》《贪吃蛇大作战》为代表的大乱斗（IO）类型游戏，也都是在一些经典玩法如第一人称射击游戏的基础上加入了更多的游戏人数和更大的游戏地图而产生的。《绝地求生》游戏的开发就是该游戏的主设计师有一天突发奇想开启了一个测试，想要尝试一下在第一人称射击游戏中同时加载 100 个玩家。因为基于网络带宽和三维模型面数的限制，之前的联网射击游戏最多也就支持二三十人游戏。令他出乎意料的是，同时加入 100 个玩家，一个非常大的游戏居然还能运行得比较流畅，于是经过一系列的技术优化，又借鉴了日本电影《大逃杀》故事中的一些规则，如孤岛中求生者随机分配出生地点、一段时间后地图出现死亡区域、让求生者越来越集中、最后只剩一个或者一队胜利者等玩法，形成了现在流行的“吃鸡”玩法的第一人称射击游戏。此类游戏在基本的射击游戏操作基础上又加入了探索、搜集、驾驶等元素。因为单局游戏玩家数量多、游戏时间较长，又有很多诸如资源获得不同地图区域等不确定因素，使得“吃鸡”类型游戏的获胜成就感比传统的单机和小队作战的第一人称射击游戏有了极大的提升。(图 1-14)



图 1-14 “国民级手游”《王者荣耀》

相信随着硬件技术的提高，设备可以承载更多的三维多边形面数，网络带宽的提高可以支持更多玩家同时在线进行更加激烈的游戏交互，更多建立在经典游戏玩法基础上的新游戏会出现。

1.1.2 游戏的主题

《死亡搁浅》中的主角山姆（或者说玩家）在完成整个探索任务的过程中，对该故事的主题进行了展示：对外人来说，他拯救了美国、拯救了人类，对自身来说，则是拯救了亲情关系。不过大家也都知道主角山姆一开始并不想接受这个任务，他觉得 BT 已经占据了绝对优势，根本拯救不了，就算能拯救也不应该由他一个普普通通的送货员来拯救。甚至山姆对拯救亲情都不感兴趣，他并不太相信自己的姐姐还活着，也不太想冒着风险去尝试找到姐姐。他只是在一开始完成一个个小任务，随着时间和感情的投入逐渐有些被动地陷入救世主的这个身份当中。当下的影视游戏作品，好像已经很少有那种一出场就要拯救世界、拯救人类的重要角色出现了，每一个主角出场后都是被迫陷入主角这个身份当中。不光是主角，连恶人也慢慢有了这个趋势。大家都是身不由己，被形势所困。“我也不想当救世主！”“我也不想当大反派！”也许故事结束后，主角跟反派应该找一个地方喝一杯。（图 1-15）



图 1-15 《死亡搁浅》

《死亡搁浅》的整个故事随着游戏进程如抽丝剥茧，被层层展开。一个意外死了妻儿的邮递员为了寻找在自己童年有过复杂情感纠葛的姐姐，踏上了拯救人类的道路。经过一系列曲折的历程，最终延缓了人类的灭绝（也只是延缓），他也与自己的父亲相认和解，寻找到姐姐，并有了自己的孩子。

所以，如果说游戏目的是游戏的基本玩法，或者说是核心玩法，是与游戏系统相关的规则，那么主题则是在这个规则下通过游戏故事达到最终目的以后所体现出的人文情怀或者宏伟目标，是与人相关的事件。

几种比较常见的主题有亲情、友情、爱情、救赎、拯救、复仇、获得自由、发现事情的真相、打发无聊时间、寻找刺激等。

1.1.3 游戏的故事

游戏故事作用的变化



最近几年，一些视频网站中出现了一些早年间经典游戏的剧情分析视频。比如对 1993 年出品的街机游戏《恐龙快打》的剧情分析、对原来 Windows 自带游戏《弹珠台》的剧情挖掘和分析。一众“80 后”玩家愿意看此类视频。看过之后，大部分人不会像看故事一样去分析其中的故事是否合理，而更多会产生“原来这个游戏还有故事、原来这几个人是这么回事”的心态。由此可见，在早年间的一些

游戏中玩家根本不看重故事情节。玩家拿到一款游戏，如果有剧情交代部分，能跳过的一律跳过，能快进的一律快进，直接进入主题。也有大量的游戏没有明确的故事线索，只是开头用短短几句话交代一下时间、地点就开始了，甚至也有游戏不交代故事直接开始的（比如“80后”玩的许多FC红白机游戏）。（图1-16）



图 1-16 早期街景游戏最多只有几句对话来交代剧情

早年游戏弱化剧情有几个原因：

（1）游戏类型

商业游戏开端于20世纪70年代末，到了20世纪80年代，专门的游戏主机和游戏机房诞生，视频游戏开始风靡全球。早期的视频游戏多以动作过关和射击类游戏为主。此类游戏更多是考验玩家的操作技术和反应能力。游戏以密集的强交互为主，激烈的战斗贯穿游戏始终。在这种游戏节奏下，相对缓慢的剧情展示部分就显得与主节奏相悖。

（2）游戏硬件水平

当年的红白机游戏的容量最小的只有24KB（千字节），大一些的也只有几百KB（千字节）。街机游戏的容量最多也只有几十MB（兆字节）。在如此有限的容量中需要加入游戏代码、基本的图形界面、游戏角色场景和动效，还需要加入音效和音乐，无疑不是一件轻松的事。当年程序员和美工们为了榨取游戏容量是下足了心思。而表现剧情故事的图形图像、过场插画甚至动画本身占用资源就比较大，因此就被排到了极其次要的位置。

（3）游戏环境和游戏平台

你们还记得小时候去街机厅是什么状态吗？几个小伙伴围站在机器前面，比较谁的技术好、谁得分高。游戏厅中往往人声鼎沸，热闹非凡。即便是在国外，街机在一开始也是被放在酒吧等娱乐场所里。不要说静下心来观看剧情并被打动而产生玩游戏的冲动，甚至连仔细阅读任务简报的行为都多此一举。而街机设计的初衷就是为了让玩家快速进行游戏，快速得到游戏操作带来的刺激感，又快速投入铜板

进行下一次游戏，所以相对刺激嘈杂的游戏环境下是不利于玩家安心体验游戏故事的。

而到了 20 世纪 90 年代后期，随着游戏设备性能的提升和一些主要游戏玩法的相对成熟，许多游戏设计者开始尝试在游戏故事方面寻求新的突破。这里要提到一个观点，就是关于游戏的技术和艺术两条发展线的问题。视频游戏的发展，一直以来都是以技术为先导，用技术带动艺术，艺术又推动技术发展壮大。游戏的本质是互动。世界上第一款视频游戏是 1958 年物理学家威利·希金博特姆（Willy Higinbotham）为了提高参观纽约 Brookhaven 国家实验室游客的兴趣，在一台示波器上展示了一款名为《Tennis for Two》的双人网球交互式游戏。随着人们发现通过操纵杆可以控制屏幕上的小亮点按照一定的游戏规则动起来，新世界的大门正式打开。从第一款“射击游戏”、第一款“卷轴动作游戏”、第一款“纵版射击游戏”、第一款“三维游戏”、第一款“双人对打格斗游戏”……可以看到，这些游戏史上的诸多第一基本上都是由游戏的玩法或者技术来命名的。新的技术带来新的游戏玩法，有了二维卷轴技术的发明，才有了基于二维卷轴技术的一系列横版动作过关游戏。有了三维引擎的发明，才诞生了真正意义上的第一人称射击游戏。包括像竞速赛车类游戏和体育类游戏，在没有三维技术之前，游戏效果也差强人意，而且都只占很少一部分市场份额。技术发展像是造了一个蓄水池，业内的所有游戏开发者都往这个蓄水池里注入新的游戏。这些游戏更像是一个个海洋球，一开始只要能在这个池子里，就有玩家看到并买单。但是随着池中的海洋球越来越多，真正能被玩家看到就需要有其特点。其中着重在故事情节上做文章，也是一个重要的发展方向。（图 1-17）

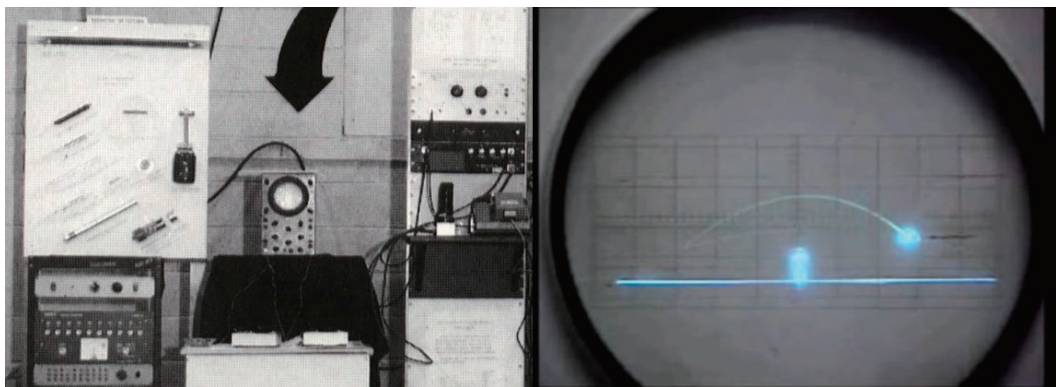


图 1-17 1958 年的电子游戏《双人网球》

从 2010 年到现在这十多年的发展来看，游戏硬件设备的发展速度明显降低。三维游戏引擎已经基本成熟，基于技术和操作的游戏玩法也相对定型。这十多年，许多主流商业游戏把游戏的设计重点放在了对视听电影化的体验上。

我们先来看看 2018 年的最佳游戏《战神 4》玩家的正面评价：

“本作可以说是我在 ps4 上玩到的画面最精良的游戏之一。”

“解密难度适中，即使是不爱玩解谜或者解谜苦手也不会担心卡个一两小时。”

“剧情结束后可以自由探索方便白金，留了九个女武神，难度都挺大，能消磨不少时间。”

“那把武器依旧有，只不过你要偏后期才能拿到，还是熟悉的味道。”

“多划船，听听船上的小故事，很有意思。”

可以看到，该作品被玩家最认可的部分还是在于其故事和角色塑造，而在游戏玩法上，许多玩家对该作品有“通关一次后，多周目耐玩度很低的印象”。凭借玩家从该游戏获得的对角色塑造、剧情叙述和世界营造的认同，此款游戏获得了2018年度最佳游戏（TGA BEST GAME 2018）并取得了千万套销量。（图1-18）



图 1-18 2018 年最佳游戏《战神 4》

同样的情况也适用于其他许多 3A 大作中，比如《上古卷轴》系列、《巫师》系列、《辐射 3》与《辐射 4》（注意没有 1 和 2）、《刺客信条》系列等。还有一些作品在玩法创新和剧情叙事上都有过人之处，如《GTA5》《神秘海域》《美国末日》及《塞尔达》系列等。

甚至现在的主流 3A 游戏都具有类似好莱坞类型片的特点——用工业流水线的方式去拍电影和做游戏，类型电影是在一个相对范式的剧情模板下，套用不同的角色和世界观拍出新的故事。而现在的类型游戏也在比较成熟的动作 RPG 游戏或者在射击游戏的范本下通过替换不同的世界观和故事情节来生产新的产品，而这个产品的好坏则很可能由资本来决定。《战神 4》《荒野大镖客 2》都被冠以工业奇迹的称号。在它们之前，没有哪个游戏动用如此规模巨大的人力。《荒野大镖客》据称有 3000 人参加了开发工作，而《战神 4》则开发了 5 年。此类游戏可以说都是在玩法不弱的基础上，斥巨资通过视听和剧情的渲染吸引玩家。而运用真人甚至请一线的影视明星进行动作捕捉表演已经成了商业大作的标配。而如此大投入的游戏，实际的游戏时长却远远短于以前的以游戏玩法为主要卖点的游戏。《战神 4》的通关时长在 30 个小时左右，《荒野大镖客 2》的通关时长在 40 个小时左右。朋友们还能记得当年在《俄罗斯方块》和《开心消消乐》上花费了多少时间吗？所以可以看到现在的一些游戏大作更像是一部好莱坞商业大片，利用精良的视听或者离奇曲折的

故事在短时间内让观众感到愉悦。而对一款作品来说，这种愉悦往往是短暂和难以重复的。而在商业规则的驱使下，开发者更希望玩家和观众反复、快速地投入到不同的作品中。近年来，无论影视作品还是游戏作品，都是大制作上映，大家一哄而上，然后迅速离开转到下一个话题作品。在这种话题作品迅速迭代的循环中，观众得到了短暂的快乐，商家却获得了长久的利益。

随着游戏市场的膨胀，越来越多的资本也注入其中。越是大资本注入的游戏产品就越需要在品质稳定性上有所保障。玩法系统的创新其实是风险相对较高的一个游戏创作方向，而在视听效果、故事情节上下功夫则是相对保险的方向。

如何创作游戏的故事



谈到故事，我们小时候写作文都学过，一段完整的故事需要有几个阶段：故事的起因、发展、高潮、结局。在小说、漫画、影视动画作品中，读者或者观众观看一段故事基本都是被动接受，故事的主导都是作者或者编剧。而游戏的特点是交互，是由玩家主导的，在一款游戏中把叙事和交互有机结合起来，一直是一款游戏的技术和设计要点。

当我们决定开始创作游戏故事的时候需要提出两个问题：我们游戏的最终目的是否可以创作故事？当游戏目的不足以创作故事的时候，如何通过扩充主题来让故事丰满？

比如有一个游戏的基本玩法是把场景中的指定物体放置到指定地点上（如《仓库番》《推箱子》），完成一个场景进入下一关。整个游戏包含几百个这种关卡，难度依次提高。而我们希望给主人公设计一个失恋的故事。很显然在一开始，推箱子的目的就没有涵盖失恋的主题。

接下来，我们可以尝试把游戏玩、法目的跟故事结合起来。游戏的关键目的是“整理”“归位”，于是将“整理”“收拾房间”与失恋联系起来，就比较容易得出故事情节：主人公之前是一个邋遢的仓库保管员，他的女友是仓库所在超市的经理。由于主人公的邋遢导致仓库货物总是找不到，于是女友为了教训男主人公，提出分手。除非把仓库内所有的货物都摆到正确的位置上，他才能挽回这段感情。这样游戏的目的与故事结合起来了。将游戏目的与故事主题联系到一起，剧情就很容易浮现出来了。这里的重点是将物品乱放变成了“失恋”的原因。如果简单地改为主人公因为失恋而要去整理仓库，就没有把目的跟故事联系到一起。有的时候，我们太看重剧情和故事，容易陷入越写越脱离游戏目的的怪圈，因此需要在一开始设定故事大结构的时候就把故事和游戏目的牢牢结合在一起。



图 1-19 为了爱情努力工作的仓库保管员

而当游戏的目的不足以覆盖游戏故事的时候，我们就需要尝试扩充游戏的目的。这里讲的扩充不是基本玩法的扩充，而是通过达到最终游戏的目的而体现出的人文情怀或者宏伟目标。还是以刚才的推箱子游戏来说，整理好一个房间体现的是一个整理的智慧，那整理好 500 个房间就除了智慧还体现了毅力。女孩跟男朋友谈恋爱，许多时候看的并不一定是男孩的实际能力，更多的是看男孩的态度。男孩可以很快地把一个仓库整理好，在女孩眼里可能是小聪明。但是男孩能一直保持一个努力上进的心态，靠自己的坚强意

志去让仓库一直维持一个整齐有序的状态，如此体现出的上进心会更容易获得女孩的赞许。所以能把“归纳整理”这一行为升华到“意志力”的高度就相当于扩充了游戏目的和主题。主题中体现出的人文情怀和宏伟目标更有利于故事的创作。（图 1-19）

游戏故事产生的几个主要来源



(1) 从游戏目的导出故事

假设有一款“末日求生类游戏”，游戏的最终目的是从一个丧尸横行的城市中逃跑，那么我们首先会想到的就是“为什么这些人会变成丧尸”，从而推导出“有可能是敌国发动了生物战争，利用丧尸病毒妄图毁灭玩家所在城市”的游戏线索。这一线索可以贯穿游戏始终，主人公从一开始只专心逃命到逐渐发现线索找到事情的真相。在这一过程中，主人公的游戏目的也可以由逃出生天转为逃命并发现事情起因，甚至能够找到解决丧尸病毒的办法。此外，我们会想到“主人公能够逃出来吗”“主人公的身份”“有何种技能能够在丧尸横行的城市中生存”等问题，依次类推能够得到一系列的故事。（图 1-20）



图 1-20 经典丧尸求生游戏《最后的生还者》

与此同时，辅助设计游戏系统的同事也正在撰写各个游戏玩法系统的策划书，比如“游戏的道具系统”“丧尸系统”“游戏的谜题系统”。负责游戏基本操作（Gameplay）部分的同事也正在测试游戏中射击格斗部分的操作手感、各种载具的转向加速手感等。

(2) 由材料导出游戏故事

有些时候，游戏玩法已经确定（玩法一般情况下都是预先确定的，除非一些其他影视 IP 修改的游戏，有可能先有了故事再去匹配合适玩法）而迟迟写不出合适的故事匹配的时候，不妨尝试借鉴一些现有的资料。这些资料可能来源于：

- A. 话题库、点子库。
- B. 其他小说、游戏、影视作品、真实事件等。
- C. 角色和世界本身的设定。

话题库、点子库需要我们平时的积累，需要我们准备一个“话题笔记”，在日常生活中把能想到的一些好创意和当下流行的话题都记录下来，包括在一些话题平台比如微博、今日头条等和诸如 B 站、抖音等视频网站中经常出现的趣人和发生的趣事。现今的社会简直成了一个巨大的话题事件、话题人物的制造工厂，只要善于记录和发掘，你就能在其中获得无穷的灵感。但是这些话题库往往具有很强的时效性，所以趁热打铁抓住短暂的窗口期也是经验之谈。

从其他文学艺术作品和真实事件中借鉴原型也是非常好用的办法。而现在也有许多视频创作者把历史事件提炼加工并且演播录制成短视频，非常方便观看。但是借鉴原型要注意，如果原封不动，那就容易变成抄袭。所以还是应该把已有故事与自己的游戏目的、游戏玩法结合起来，有机融合进行二次创作。

另外一些有历史地位的经典艺术作品，也比较容易被观众接受，比如莎士比亚的《罗密欧与朱丽叶》就是以亚瑟·布鲁克的叙事诗《罗梅乌斯与朱丽叶的悲剧史》为原型的。还有一个不得不提的原因就是，文学作品的版权也是有时间限制的，“致敬”一些经典的文学影视作品，相对来说是比较安全的。

故事除了来自玩法和主题本身，也可以来自角色和世界观。比如有这样一个角色设定：面对一个饱受争议的正能量大叔，人们就很容易产生“这个大叔为什么被人诟病”“善良的行为和正能量的语言为什么受到别人的非议”之类的联想。而世界观更是好故事产生的“摇篮”。比如最近几年流行的“废土世界”“赛博朋克世界”，一听到这几个词，敏感的观众脑中就会浮现出许多画面、人物和情节。

所以除了从游戏本身找故事外，使用话题库、借鉴原型、发掘角色和世界观设定也是游戏故事创作的灵感来源地。

游戏故事和主题的表现手法



大部分文学剧本创作书中都会提到一个原则：主题不要在故事中被说出来。

以《死亡搁浅》为例，主人公山姆通过在城市之间运送货物和人员来使城市连接起来，从而完成拯救国家、拯救人类的任务。但是主人公自己却没有主动喊出来“我是救世主，我要拯救美国、拯救人类”的口号，自己说出来只会让现在这些见多识广的观众感觉到“尴尬”。这里说到的主题就是通过完成一系列小的游戏操作完成最终的游戏目的从而体现出来更高的人文精神和宏远目标，是更容易让玩家去追求的高级荣誉和使命。这种使命是需要故事中的点点滴滴来体现的，如果一个游戏主角天天把这些使命挂在嘴边，只会让观众感到不适。



图 1-21 《底特律：变人》玩家在游戏中将面临许多“道德”考验

角色的选择与行为的方式可以在游戏中表现主题。比如有一款游戏，最终主题为“情感与法律的抉择”（在道德与法律的掣肘下痛苦徘徊好像是永恒不变的主题）。在《底特律：变人》中，主人公康纳通过刑侦和推理，找到一个杀人事件的真凶，但是发现凶手是两个仿生同性爱人，其中一人忍受不了嫖客对其爱人的虐待而杀了嫖客。从情感的角度来说两个人的爱情和嫖客恶行带来的死有余辜让康纳警官面临选择。（图 1-21）

最后康纳把两人围在一个街道死角，面对马上包围上来的警察和即将逃跑的同性姐妹花，康纳即将做出选择：

- A. 开枪击毙凶手，完成警察职责。
- B. 放掉姐妹花，跟警察谎称没抓住。
- C. 阻挡警察，帮助姐妹花逃跑。
- D. 拖延时间等警察来处理。

主角做出选择，故事发生改变：

选择 A 击毙凶手，完成警察使命，康纳将选择与人类站在一个阵营，与仿生人对立到底，同时他自己也是仿生人，可见结果悲惨。

选择 B 和 D 都属于立场相对含糊，故事导向在随后还有变化的余地。

选择 C 与人类和人类的法律彻底决裂，看似大快人心的选择，但是又蕴含着对于机器人可以杀人的支持。

不论哪种选择，玩家都可以从不同的角度去体验“选择情感还是选择理智”的游戏主题。

游戏的目的、故事和主题的关系



要论述这三者的关系，首先我们还是需要把当下的主流游戏做一下分类，这里的主流游戏是指投入规模相对较大的期望获得稳定市场回报的商业类型游戏。

(1) 竞技型游戏

游戏玩法直接与游戏目标挂钩。比如多人 FPS 射击游戏《绝地求生》，玩家在游戏的目标就是依靠射击这一基本玩法战胜其他玩家获得胜利。游戏过程中没有太多的中、长线目标，不需要太多的装备、道具养成，也不需要新地图的探索。

比如《绝地求生》《穿越火线》《DotA》及《守望先锋》（《守望先锋》是有很多剧情场景的，资深玩家们也都乐在其中，但是并不在游戏内体现，而是作为宣传或者用单独的渠道去播放。虽然游戏内会用非常多的彩蛋去呼应剧情，但是对新玩家来说，就算对剧情一无所知也不影响正常游戏体验）这类多人在线游戏都可以算作竞技型游戏。

(2) 体验型游戏

此类游戏中，动作、射击、解谜、寻物等基本玩法只是作为游戏基础存在，游戏的最终目标往往需要更多的资源、装备、道具、场景关卡和剧情来实现。在现今一些主流商业大作里，基本玩法甚至作为次要设计要素而存在。游戏设计师甚至变成了游戏导演，更多向玩家和观众展现电影般的剧情故事。随着游戏开发逐渐进入工业化生产的阶段，国外的一些大型游戏越来越多地把开发重点放在过程体验上，在视觉、听觉、剧情方面营造有效游戏时间内的强沉浸感。工业化生产带来的游戏在视听品质上有所提升，但是重视听体验而轻交互设计的开发风气也使得近年的一些游戏大作受到了争议。比如《荒野大镖客》系列、《死亡搁浅》、《底特律：变人》以及其开发团队开发的一系列互动体验游戏，甚至没有什么玩法，只是做选择题播放不同剧情即可。这类游戏的关注点都在故事叙述和视听表现上。

竞技型游戏和体验型游戏是当今主流的两种商业游戏方向。相对大成本、大制作的商业游戏，小制作的独立游戏在近些年也得到了突飞猛进的提高。与商业游戏相比，独立游戏往往在某一方面更具

探索性，比如新奇的美术风格、具有实验性的玩法设计，还有一些商业游戏不会轻易涉足的故事题材。独立游戏由于资源有限，往往把开发侧重点放在某一领域。所以相对各个方面比较均衡的商业游戏来讲，独立游戏在设计上不太具有普遍性。

那么在竞技型游戏当中，玩家往往更为关注游戏的玩法和自己的技术，而这些技术和玩法的验证对象往往是其他玩家或者某些强力怪物，所以在这种游戏中，故事更多只是起到塑造角色形象的作用。比如《守望先锋》中关于各种角色的剧情，更多是为了让玩家对自己擅长使用的角色更为了解和喜欢。（图 1-22）

在《守望先锋》中，玩家在许多角色中选取一个与其他玩家组队对抗敌方玩家。游戏的基本操作是 FPS 游戏包含的射击和团队战术执行。射击和团队合作就能直接达到游戏的最终目的——战胜敌方。该游戏也包含一系列的角色故事动画，这些动画与游戏的最终目的即战胜敌方毫无关系，只是起到了对玩家选择角色的性格、背景塑造的作用。这些作用能使玩家对角色产生情感共鸣从而更频繁地使用该角色，并购买该角色出品的一系列皮肤（游戏最大收入来源）。

而玩家在长时间的游戏过程中的主题，可以从玩家的操作行为上来体现。该游戏体现了射击游戏中的团队合作精神，或者相反，对于某些玩家来说，该游戏体现了在团队比赛中必须有那种舍我其谁的个性才能获胜的个人英雄主义精神，是玩家自我精神的某种体现。

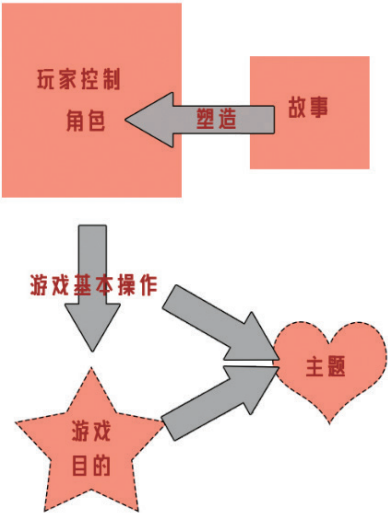


图 1-22 让玩家对自己擅长使用的角色更为了解和喜欢

相同的流程在《DotA》《英雄联盟》《王者荣耀》等多人在线战术竞技游戏和《绝地求生》《和平精英》等第一人称射击竞技游戏中也同样适用。此类游戏故事只起到辅助作用，即便没有故事情节，或者不试图通过游戏传递主题，也不妨碍玩家进行正常游戏。

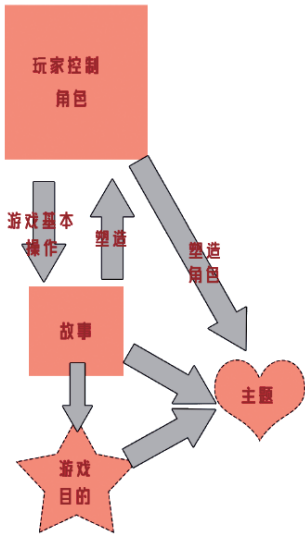


图 1-23 体验类游戏流程

体验类游戏更多时候表现为左图流程。（图 1-23）

比如《战神 4》中，玩家通过控制主角战神奎托斯和他的儿子阿特柔斯（《战神 4》也是第一款真正做到双主角同时进行的动作战斗、收集、解密等游戏基本操作来完成游戏中的各种任务目标，并且将完成目标的过程与故事情节的起因、发展、高潮和结局牢牢结合。最终战神到达了约顿海姆，完成其妻子生前遗愿并发现了其妻子和儿子的真实身份，达到了最终的游戏目的。在这一系列的游戏过程中，主角历经万难，体现了伴侣之间的承诺和责任以及父子之间的教育和关爱的永恒主题。玩家通过剧情的带入产生了与主角的情感共鸣，也通过主角领会到了故事主题。

所以，一款游戏的故事需要起到什么样的作用，在游戏设计和体验中占有多大比重，还要根据游戏的类型在游戏设计之初做出正确的划分。

第二节 游戏策划中的角色设计

课程概况			
课程内容	训练目的	重点与难点	作业要求
游戏角色 游戏策划中角色设计要素 游戏策划中角色的定位	了解角色设计的内容 拥有设计游戏角色的基 本知识和能力	游戏角色设定表 游戏角色定位	做一套完整的角色设定

1.2.1 游戏角色

游戏角色的定义



角色，最初是由拉丁语 rotula 派生出来的，这一概念最初在学术著作中出现是在 20 世纪 20 年代社会学家格奥尔·齐美尔的《论表演哲学》一文中，当时他就提到了“角色扮演”的问题，但直到 20 世纪 30 年代，“角色”一词才被专门用来谈论角色问题。在此之前，角色一直是戏剧舞台中的用语，是指演员在舞台上按照剧本的规定所扮演的某一特定人物，但人们发现现实社会和戏剧舞台之间是有内在联系的，即舞台上上演的戏剧是人类现实社会的缩影。美国社会学家米德和人类学家林顿则较早地把“角色”这个概念正式引入了社会心理学的研究，角色理论也就成为社会心理学理论中的一个组成部分。

本文主要以“角色扮演游戏”（Role-playing Game，简称 RPG）中的角色为讨论目标。“角色扮演游戏”是一个游戏类型。角色扮演游戏的核心是扮演。在游戏玩法上，玩家扮演一位在一个写实或虚构的世界中活动的角色。玩家负责在一个结构化规则下通过一些行动令所扮演角色发展。玩家在这个过程中的成功与失败取决于一个规则或行动方针的形式系统。角色扮演游戏是剧情、角色最为完整和丰满的一种游戏类型，也是市场占有率最高的一种游戏类型。角色扮演游戏近些年也和其他类型游戏融合衍生出偏向动作、偏向策略、偏向开放性剧情和玩家互动等不同类型。另外一些多人在线战术竞技游戏、第一人称射击类型游戏、集换式卡牌类型游戏虽然在剧情上可能不如角色扮演游戏那么完整，但在角色设定上也可以借鉴和参考角色扮演游戏角色设计原则，增强游戏的代入感和玩家对游戏设定的认同感。

游戏角色的魅力与行动原则



对于大部分游戏尤其是角色扮演类型来说，游戏中的角色一定要有魅力才能吸引到玩家。那么，什么样的角色才算有魅力呢？这问题要是明确答案，这世上恐怕也就没什么难题了。但至少我们知道，平庸的角色是无法让玩家代入感情的。

特别是对于游戏而言，主人公大多与玩家同化，所以其行动原则绝对不可以牵强，不然，玩家会觉得跟不上节奏。牵强的行动原则多源于编剧创作剧本时的投机取巧。有些时候，没有向玩家提示足够的信息也会引发这一问题。

所以在游戏创作角色的时候要注意以下三点：

- A. 角色有魅力且富有个性。
- B. 在不同角色的定位上多花心思（避免角色定位重复）。
- C. 角色的目的、意志、感情和行动都要与故事联系起来。

第一点是角色设定的相关问题，第二点是角色定位的相关问题，第三点是角色与故事关联性的相关问题，所以这三点是十分重要的。

1.2.2 游戏策划中角色设计要素

游戏角色设定表



创作角色时，为了提升工作效率，建议将与角色相关的一些项目列成表，逐一填写信息。这张表称为《游戏角色设定表》或者《游戏角色表》。（图 1-5）

在游戏开发过程中，角色设定表能有效帮助原画师设计角色形象。这是因为，有了角色设定表，原画师即便没有通读剧本，也能获得设计角色形象时所需的绝大部分信息。也就是说，即便剧本尚未成型，我们也可以让原画师开始设计角色形象。毕竟在游戏开发过程中，让原画师设计角色形象时，往往没有已完成的剧本可供参考。不光是这种略显消极的理由，其实角色形象设计的完工对正在创作剧本的编剧而言也是一种良性刺激。角色经设计师之手“可视化”后，编剧能够透过角色重新审视故事。这样做能刺激编剧的灵感，增加写出新创意或更有趣的剧情的可能性。

名字：
年龄：
职业：
相貌：

图 1-5 为了提升工作效率，将与角色相关的一些项目列成表

有关角色设定的项目因游戏内容而异，下面是一些基本的项目（图 1-6）

头发：
体格：
服装：
性格：
特技：
弱点：
口吻：
剧本上的设定：

图 1-6 有关角色设定的项目因游戏内容而异

(1) 名字

人们常说“人如其名”，可见名字能有效体现角色的特征。现实中，很多艺人的艺名其实也是为了让名字与形象更加一致。如 Angelababy 原名杨颖、玛丽莲·梦露原名诺玛·简·莫太森、张国荣原名张发宗、舒淇原名林立慧、杨钰莹原名杨岗丽，他们的艺名都比本名更能体现本人的个性。

名字能够决定角色印象的重要原因之一就是“发音”。比如阅读外国故事时，对于一些初次听到的名字，我们也能感到“像是个女性的名字”或者“这人一定很强”“听名字就聪明”“一听就是坏人”等。《哈利·波特》系列中的“伏地魔”一听就让人觉得恐怖，而主人公的“哈利·波特”这个名字，即便是初次听到也会觉得亲切。可见，即便是不熟悉的外语的名字，也能使角色给人们带来一定的印象。可以认为，名字并不是通过“意思”而是通过“发音”左右着我们对角色的印象。

名字与角色形象一致，能更好地帮助玩家记忆角色的名字。名字之于角色，大概和标题之于作品同等重要。当然，不符合上述规律的名字也有很多。当角色本身个性足够鲜明、给人带来强烈印象时，也就无所谓名字如何了。这种时候，反倒是角色为名字附加了额外的形象。

记住和名字相关的这些问题对进行角色设定或情节创作有很大帮助。有些时候，给一个角色起好名字，就能牵出一个完整的故事。所以好的名字本身能赋予角色形象，并且角色的发音也会影响玩家对角色的印象。另外还有很多大型网络游戏需要玩家给自己的角色起名，那就又是另一番风景了。

(2) 年龄

设定游戏中角色的年龄有两个关键点，一是“表明角色之间的关系”，二是“赋予角色年龄本身具有的形象”。

A. 表明角色之间的关系

假设可以按照自己的喜好随意设置某游戏登场角色的年龄，比如将妹妹的角色设置成 15 岁、将姐姐的角色设置成 14 岁，这时我们会发现“这个角色是妹妹，年龄应该比姐姐角色小才对”，于是就需要调整年龄，这是因为年龄的“大”“小”“相同”影响着角色之间的关系。

“年龄相差多少”也很重要。相差 15 岁的兄弟和相差 1 岁的兄弟，其关系自然不同。另外，如果游戏设定里规定“这个世界 15 岁成人”，那么对于 15 岁以上、15 岁以下和正好 15 岁的角色，对其的描绘方式、其他相关角色的态度、与其他角色的关系也都会不同。

B. 赋予角色年龄本身具备的印象

“年龄本身具备的形象”指特定年龄给人带来的特定印象。比如 14 岁给人带来的印象，首先并不是大人，但也不算上小孩，十分难以界定。另外，17 岁与 18 岁之间只差了 1 岁，给人印象却大相径庭，这也许与 18 岁成年有关。然而，62 岁与 63 岁就没有多大差别。但是 59 岁与 60 岁的差别给人的感觉要比 62 岁与 63 岁的差别大一些，大概是因为 60 岁是法定退休年龄。2980 元与 3000 元的差距和 2250 元与 2270 元的差距比较起来，我们会觉得前者差价更大，因为同样是 20 元的差距，但千位数由 2 变成 3 时，让人觉得差价更大一些。这同样也适用于年龄。

可见，“年龄本身就能让玩家联系到某种形象”，因此创作剧本时一定要注意到。游戏角色中的年龄可以表明角色之间的关系并赋予角色年龄本身具有的形象。而且游戏角色的年龄也与其自身能力息息相关。想象一位白发冷峻少年，却有着 500 岁的年龄，其在游戏中的战斗能力就不言而喻了。

(3) 职业

主人公具备以下设定时，你会给他安排什么职业？

“放荡不羁。平时看钱办事，关键时刻重感情。花花公子，有些玩世不恭，但该认真的时候很认真，头脑也灵光。有远大的梦想……”

若设定为现代，“私家侦探”“自由摄影师”可能比较适合这类角色。世界设定为奇幻或者时代设定为中世纪的话，“佣兵”“独行的盗贼”或许不错。这些职业本身就很符合“放荡不羁，平时看钱办事……”的形象。

可见，职业带有明显的印象，或者说先入为主的观念，给角色设定职业就是要利用这些印象或先入为主的观念。如果把角色设定成大家都熟悉的职业，那么人们就很容易将该职业原本带有的印象套在角色身上。可以按照职业带有的印象刻画角色，也可以反其道而行，突出反差。职业设定要学会利用既有印象和先入为主的观念。同时，在游戏剧情推进过程中，如果主角做出一些与其职业相悖的行为，那就往往意味着角色有了成长，而这种成长往往可以带来主题上的升华。

(4) 相貌

描绘相貌时，有一些技巧可以用。比如描绘年幼的角色时，眼睛占脸的面积要大一些，而描绘大人的时候，眼睛占脸的面积就相对较小。又比如在描绘性感的角色时，嘴唇可以厚一点，嘴角或眼角可以放一颗痣等。

当然，这些就是原画师的工作范畴了，如果游戏策划过分插手这一部分，那就相当于在否定原画师的存在价值。游戏策划需要告诉原画师的信息，更应该是角色“性格温柔”“怕老鼠”“前半部分是好人，后半部分背叛了主人公”等。原画师会根据这些信息来创作角色形象，而不是说“鼻子小一些，眼睛占脸的面积大约这么大，嘴唇厚度是……”

不过，与故事相关的相貌特征还是必须提及的，比如“一只眼是假的，眼睛是黄色，很在意自己不够挺拔的鼻梁”等信息。所以游戏策划中对角色相貌的设定主要是描绘其与故事相关的特征。游戏发展到现在，很多玩家心中都有一个“不成文”的角色相貌与能力对照表，比如：高大威猛壮汉往往是游戏中力量型、近战型角色，代表着防御力；可爱小萝莉是游戏中的法术远程型角色，代表着高伤害和控制；性感御姐往往匹配速度和敏捷，代表着高难度操作和高攻击速度。能正确利用玩家心中的“对照表”，能让玩家对角色迅速产生认同感。

(5) 头发

在明确角色外在方面，头发的地位举足轻重。在角色扮演界，角色装扮的好坏很大程度上取决于头发。其实在大量漫画或动画中，某些角色其实相貌都是相同的，只有发型不一样。在现实世界中，人们的脸型、长相各异，甚至只靠眼睛和眉毛都能识别出来一个人，但是在二次元的卡通动漫世界中，由于造型的抽象、提炼和概括，人物面部特征相对就不那么明显，所以发型除了体现人物性格外，还有着重要的识别作用。

其实只给角色换一个发型，角色给人的印象就能有十分大的差距。长长的刘海遮住眼睛就会给人偏阴郁的印象，而扎着蝴蝶结的角色看上去就很好说话、性格开朗，短发显得健康活泼，像个假小子。此外，立起的刺头给人活泼或者具有攻击性的感觉，柔顺的秀发带来优雅、智慧、聪颖、干净的印象，而乱蓬蓬的头发则体现出角色的邋遢。

可见，发型能够表现角色的变化。现实世界中也是一样，白发多半是老人的形象。如果年轻人头发花白，则表示此人十分辛劳，或者遇到过重大变故，让人同情。黑发人一夜白头也经常是故事中引用的桥段。在游戏中，每个角色用不同发色表现是很平常的事。这是在用发色来如实地区分角色。发色与发型的变化可以很好地表现角色的内在、性格及其变化。（图 1-7）

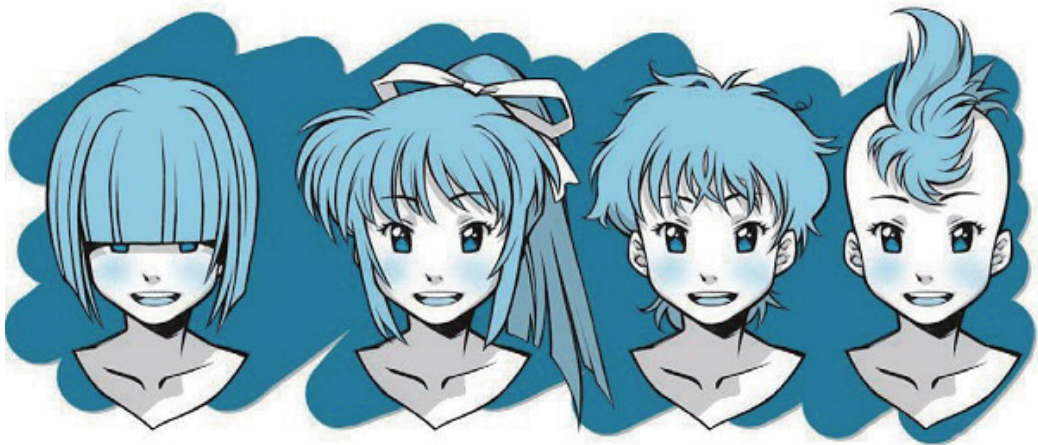


图 1-7 其实在大量漫画或动画中，常会发现某些角色相貌都是相同的，只有发型不一样

（6）形体

形体能直观地表现出角色形象，展现角色的年龄层以及状态，比如弯腰驼背的是老人，女性挺个大肚子就是孕妇等。

佝偻显得人性格内向、阴郁、狡诈，挺直腰板让人联想到军人、舞蹈家或者某领域的高手。不过，有些时候形体设计太过老套也会欠缺趣味性，比如胖角色就一定是贪吃鬼，就显得陈词滥调了。这里要记住的是，角色体格的设定与相貌一样，是最直接地体现角色性格的手段。这是因为现实生活中的经验告诉我们，形体直观体现了角色的年龄、状态、生活习惯、性格等特征。由于游戏玩法的特性，一些游戏采用离角色较远的“上帝”视角。在这种视角下，想要快速、准确地识别出角色，角色的形体和动作就十分重要。

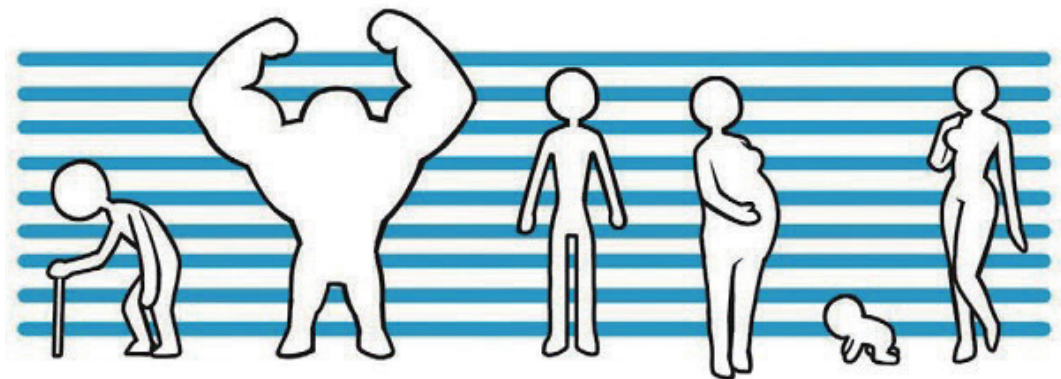


图 1-8 形体直观地表现出角色形象

（7）服装

游戏角色的服装能帮助我们清楚地掌握角色的详细信息，如角色的性别、年龄会变得清晰，穿裙子的基本是女性，穿方形木屐的可能是男人。职业也可以通过服装预测，穿西装的很可能是商人，穿校服的很可能是学生，穿工装裤的很可能是建筑装修工人。不仅如此，服装、兴趣、爱好、性格、思维方式也能展示角色，穿带金属皮夹克的人可能富有攻击性，轻柔褶边服饰搭配蝴蝶结的多半是少女，厚重的露指手套配防弹背心多是军事迷，裤子皱巴巴、衬衫脏兮兮的人可能性格懒散，衣着朴素的人可能性格也朴实。

不过，这些都是以常识性、先入为主的观念为基础的。当设定角色时，该做的应是想办法打破常规，创造出新类型的角色。穿工装裤的职场精英、穿休闲夹克的军事迷、褪色牛仔裤配崭新白罩衫的流浪汉都是可以尝试的。

另外在一些奇幻题材的游戏中，服装也往往与角色的战斗能力挂钩。能正确反映其战斗能力和战斗特点的服装道具设定也是很多游戏原画师在单纯的美学考究之外更要在乎的设计重点。

（8）性格

性格有善良、开朗、冷酷等，它们能够表现角色情感或行为的倾向。设定性格的时候，建议同时考虑“角色为什么会是这种性格”。设置“善良”的角色时，要想他为什么善良。比如因为被善良的父母养大，所以他善良，或者小时候是个欺负人的坏孩子，后来被欺负，体会到了被欺负的感觉，于是变得善良，总之要有根据。所以考虑性格的成因能更好地关注角色的个人成长史，这对将来创作故事非常有帮助。另外，性格对角色的说话语气与对白设计也会带来影响。事先考虑好角色性格的成因，可以让角色台词更有深度。这样创作出来的台词与直接写出来的台词或许意思上是一样的，但肯定更加贴合角色。

对于一些设定较为开放的游戏，玩家也可以根据自己的偏好做出不同的游戏选择来改变游戏人物性格，而性格的转变往往可以触发不同的游戏剧情。

（9）定位型性格

设定性格可以使角色之间的关系更加明显。特别是像设定“父亲般的性格”“母亲般的性格”“姐姐般的性格”这样，把家庭成员的身份投射到角色性格上时，人际关系呈现将非常直观。现实世界中，也总有那些本来年纪相仿、看上去却像“母亲”一般的朋友。比如《航海王》的“白胡子”爱德华·纽盖特是“父亲般的性格”，以某一家族成员来定位角色让角色的立场更加直观。

使用这种方法，很大程度上是因为人们的心中本就对各个家庭成员的定位有着固有印象。说到“父亲般的性格”，人们会想到一家之主、顶梁柱、严格等印象；说到“母亲般的性格”，则想到稳重、保护、温柔、包容；“哥哥般的性格”或“姐姐般的性格”，则给人可以依靠、可以撒娇的印象。

这种固有印象跟性格的绑定不只限于家庭内部，公司里可以有“总经理般的性格”，皇族可以有“公主般的性格”，动物界可以有“狮子般的性格”“猎犬般的性格”等。这种某团体内特定立场带给他人的固有印象就称为“定位型性格”。设定“定位”除了剧情发展需要外，在游戏过程中也往往有着辅助玩家了解游戏世界、设定和完成游戏目标的作用。

A. 利用定位型性格的变化阐明角色立场

定位型性格的变化可以直观地体现出角色在故事中的立场。假设故事主要讲主人公的成长，可以先赋予主人公“弟弟般的性格”，然后随着故事发展，让定位型性格转变为“哥哥般的性格”。“弟弟般的性格”包含无知、娇气、幼稚以及成长的潜力，给人以单纯的印象。将这种“弟弟般的性格”转变为具有可靠的、经历了成长等印象的“哥哥般的性格”，可以直观地表现出故事的发展。

可见，让定位型性格产生变化是一种向玩家表现角色成长和变化的有效手段。通过改变角色的定位型性格，可以改变其与其他角色之间的关系，另外可以直观体现出角色的成长和变化。

B. 利用定位型性格让角色更具说服力

定位型性格是赋予角色的某种让人形成固有印象的性格。这里，我们进一步详细讲讲“固

有印象”。

假设现在有一个会通灵的少女，这个少女说“我爷爷能通灵，所以我或许多少也有这方面的能力”，那么即便我们不知道她爷爷到底有多厉害，也会觉得这个理由有说服力。这是因为人们对“爷爷”的固有印象与高僧、道长、隐士这种神仙般的存在给人的印象类似，另一种原因可能是它唤起了我们对隔代遗传的印象，觉得少女应该是隔代遗传了爷爷的通灵能力。

定位型性格的设定就是为了利用一般人心中的自然印象。这一方式如果运用得当，角色的说服力将得到飞跃性提升。

C. 定位型性格在设定上的要点

设定定位型性格的时候，如果完全按照“这个角色是父亲，所以用‘父亲般的性格’；这个角色是弟弟，所以用‘弟弟般的性格’”来设定，那么可能会显得过于刻板，会减少故事的魅力。

于是，我们可以故意给父亲角色安排一个“母亲般的性格”，以造成反差。并不是说父亲不能是父亲般的性格，只是具有母亲般性格的父亲更具新意。如果平时给角色安排一些错位的性格，到关键时刻让“母亲般性格”的父亲突然表现出“父亲般的性格”，那就更能营造出激动人心的场面。

总之，定位型性格的使用方法不能一概而论，要具体情况具体分析。严格按照角色定位套用定位型性格会显得老套，有时需要刻意安排错位的性格。

(10) 特殊技能

给角色安排某种特殊技能，可以凸显出其与其他角色的不同。《航海王》的主人公路飞吃了橡胶果实，身体能像橡胶一样伸缩自如。利用这一特性，路飞可以施展出各种“特技”攻击敌人。在与使用雷系技能的敌人战斗时，路飞那绝缘的橡胶身体还为他带来了很大优势。可见，特殊技能是个很好用的东西，只要使用得当，就能与故事产生化学反应。

特技不一定非要是攻击技能。《航海王》中，山治的厨艺、乌索普的发明、乔巴的医术、妮可罗宾的考古学、娜美的航海术……特殊技能的设定五花八门。另外，特殊技能还可以是角色在故事中用以实现目标的有效手段。

在游戏的过程中，学习、使用升级、更换技能也是必不可少的游戏内容，这些角色身上的技能也就是游戏系统玩法本身的有形载体。

(11) 弱点

弱点是角色的短板、禁区（不愿被别人触及的东西）、恐惧对象等。怕爬虫类、恐高、不喜欢狭窄空间、怕母亲、怕男人（女人）或者不会游泳所以怕水，以及奥特曼变身超过3分钟计时器报警后会变回人类……相当多的角色都设定了弱点。为什么呢？设定弱点有什么用呢？这是因为给角色设定弱点能使玩家更容易把感情代入角色。

弱点能增加角色的亲近感，是感情代入的切入口。强大和善良这样的特点值得赞赏，能唤起共鸣，但会给玩家带来些许距离感。

任何人都有自己的弱点，所以，当角色有弱点时，能让人觉得更有亲近感。有亲近感表示能够代入感情。玩家把感情代入角色后，会觉得剧本中的角色更加鲜活。另外战斗类型游戏的角色，在其设定上也都有侧重，有的侧重防御，有的侧重治疗，有的侧重攻击，有的侧重控制。有侧重的同时势必在某些方面就要有短板。准确找到角色能力的强弱平衡点，是每一个优秀游戏角色策划需要完成的必备功课。

(12) 口吻

口吻能直接体现角色的个性，所以角色设定里建议加上口吻。如果所有的角色张嘴说出来的话都是一个味儿，那就说明我们的角色设定很可能存在重复之处。

另外，给角色添加口头禅也是个不错的做法，可以让角色更加真实。角色的声音在有些时候往往比角色形象还能给人带来深刻印象。还记得我们小时候用各种游戏人物发动技能时喊出的技能名称来给人物命名吗？